
* Vorschau *

Was erwartet euch in Ausgabe 03/90?

- Testberichte der neuesten Software aus dem Hause AMC!
- Shit, das gefährliche Fliegenspiel sowie Sabotage, Regenbogenquadrat, Tiny-Mite-Screens u. v. m.!
- Wie üblich: Serien, Storys, Tips & Tricks!
- Extrastarke Ausgabe: Acht Seiten mehr!

ZONG 03/90: Ab 01.03.1990 erhältlich!

Anzeige

Anzeige

Aktuelle KE-Soft Information

Neuestes Vollpreisspiel: Antquest, das Superquiz für bis zu vier Personen, mit 1000 Fragen, vielen Zwischenspielen und DIGI-Sounds!

Neueste Infodisk: Nummer 11, mit neuen Demospielen!

Vorschau: Tecno Ninja! Führt Garagon, den Tecno Ninja, zum Planeten Sarcendor und findet den weltberühmten Stein von Sassafras! Ein Actionspiel mit vielen Extrawaffen!

***** KE-Soft: Geniales zum genialen Preis! *****

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional



2/90

2. Jahrgang

DM 8,-

Terminal 800+

- Hardware im Test



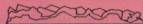
Das ZONG-Lexikon

- die neue Serie



Mountain Bike Simulator

- Über Stock und Stein



Software:

Picture Painter

Zauberwald 2

Mouse und vieles mehr

Mit Diskette im Heft

ANTQUEST

Quizspaß für groß und klein!

Wer schon immer mal in einem Fernsehquiz mitmachen wollte, ist hier richtig!

Nach der Beantwortung der Fragen müssen bis zu vier Spieler noch eine ganze Menge Strapazen durch die Zwischenspiele aushalten!

Retten Sie ihre Ameise!

Die Features:



Sechs verschiedene Spielrunden erwarten Sie!

1000 Fragen mit Wissen aus fünf

Sachgebieten stehen zur Verfügung!

Digitale Sounds, hervorragende Musik, sowie gute Hiresgrafik verstehen sich von selbst!

XL/XE mind. 64 Kb, Best.Nr. VP-007, DM 15,90

KE-Soft, Frankenstr. 24,

6457 Maintal 4, 06181/87539

Kompletter Katalog gegen DM 2,- in Briefmarken

Inhalt

Rubrik	Artikel	Seite
<u>Internes</u>	Vorwort	04
	Wettbewerbe	Beilage
	Vorschau	31
<u>Allgemeines</u>	Impressum	03
	Abonnements	30
	Testberichte	07
	Tips & Tricks / Das Forum	25
<u>Testberichte</u>	Pro Mountain Bike Simulator	08
	Panik!	09
	Spooky Castle	10
	Amazrote	11
	MASIC	12
	Das große Spiele Buch 1	13
<u>Stories</u>	Terminal 800+	19
	Der böse Mann	21
<u>Serien</u>	FD-Software	14
	Grafikprogrammierung	15
	ZONG-Lexikon	16
	Bastelecke	17
	ZONG-Kochbuch	18
<u>Software</u>	Programmdiskette	22
	Zauberwald II	22
	Picturepainter	23
	Mouse	24
	Springerspiel	24
	Musikbonus	24
<u>Tips & Tricks</u>	Deja Vu	26
	Rockford	26
	Oblitroid	27
	Gesucht / Gefunden	27
<u>Das Forum</u>	Leserbriefe	03
	Angebote	28
	Gesuche	29

 * Impressum *

Herausgeber:

KE-Soft

Redaktion:

K. Excan (K.E.)
 M. Becker (M.B.)
 M. Plejler (M.P.)

Anschrift der Redaktion:

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

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin.

Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,- incl. Porto. Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-Soft gestattet!

Manuskript- und Programmeinsendungen:

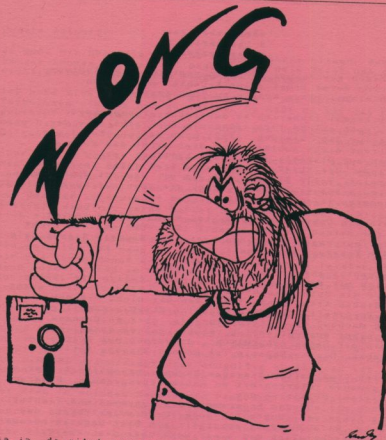
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.

Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen

Seite:	Im Heft:	Umschlagsseite/Heftmitte:
1/1	50,-	80,-
1/2	30,-	50,-
1/4	15,-	25,-
1/8	10,-	15,-

Einzusenden ist eine Reprofähige Vorlage. Die Auflagenhöhe beträgt zur Zeit 200 Exemplare.



Tja ja, da sitzt man nun und soll ein Vorwort für die neue Ausgabe schreiben. Habt ihr schon mal versucht, ein Vorwort zu schreiben? Wißt ihr eigentlich, wie schwer das ist? Nein? Ich glaube, ihr merkt es gerade!

Also gut Leute, wir wollten euch besonders auf unsere Fragebogen-Aktion aufmerksam machen. Es ist wirklich sehr wichtig, daß sich JEDER, in Worten J E D E R, daran beteiligt! Tut uns den Gefallen und opfert mal ein paar Minuten eurer kostbaren Zeit, die Briefmarken bekommt ihr ja zurückerstattet.

Wie ihr sicherlich gemerkt habt, werden unsere Bilder immer größer, was natürlich den Vorteil hat, daß wir uns nicht soviel VORWORT einfallen lassen müssen, atsch! Nun denn, ihr findet in dieser Ausgabe das Übliche: Infos, Tests, Tips und Software. Neben der neuen Serie haben wir auch erstmals einen Büchertest.

Also: Viel Spaß!

 * Leserbrief *

Als frisch gewonnener ZONG-Abonnetnt (der ATARI-Stamm-tisch von Worms trägt seine Früchte) möchte ich gleich einmal meine Kritik zu ZONG abgeben.

Zuerst einmal finde ich es äußerst begrüßenswert, daß es noch solche Idealisten wie Euch gibt, die die Stange für den 'kleinen' ATARI hoch halten. Zumal die Konkurrenz nicht schläft, und dies nicht das einzige Magazin auf Diskette ist, das erhältlich ist. Ich finde, der XL/XE-Rechner wird erst jetzt so richtig ausgereizt. Tolle Effekte auf dem ST, das ist doch noch lange kein soo großes Kunststück wie eben auf unserem sogenannten 'kleinen' Atari.

Ich bin ein User fast der ersten Stunde, habe teures Geld für meinen Rechner bezahlt (\$99,-DM) und bin nicht bereit, nur wegen des technologischen Wandels dieses Geld aus dem Fenster zu werfen.

Jetzt geht's aber an das Eingemachte: Wenn ich mir das Magazin so anschau, fallen mir insbesondere die Spielebeschreibungen auf. Sind wir denn nicht über dieses Alter hinaus? Sollten wir nicht mit dem alten Vorurteil, der Spielmaschine XL/XE, endgültig Schlupf machen? OK, Unterhaltung ja, aber in Grenzen. Bitte nicht ausschließlich. Früher gab es da mal ein Magazin mit Namen 'TELEMATCH', da wurden nur Spiele beschrieben. Dieses Magazin ist meines Wissens tot!!

Wer sich ernsthaft mit seinem Rechner beschäftigt, ist doch genauso interessiert an Anwenderprogrammen, Programmierhilfen, Utilities usw. Tut Euch mit anderen Programmierern zusammen und richtet solche Ecken ein! Mupte ich doch in Worms erfahren, daß die Firma RAINDORF-Soft ebenfalls ein Disk-Magazin herausgibt! Wahrscheinlich mit einer Ecke über die neue Programmiersprache Quick. Das war's doch!

Genauso diese Kinkerlitzchen, wie die Bastelecke oder das Kochbuch. Gehören die in ein ernsthaftes Magazin? Ich weis ja nicht! Den Platz könnte man nutzbringender verwenden. Lieber mal eine kurze Routine in Turbo-Basic abgedruckt, die wirklich was im täglichen harten Programmierer-Alltag bringt, als so was! Mich interessieren solche Hilfsprogramme wirklich mehr, als Kochrezepte, die sowieso keiner der Leser ausprobiert!

Damit Ihr auch seht, wie ernst es mir ist mit meiner Kritik, habe ich eine Programmbeschreibung und eine kurze Turbo-Basic-Routine beigelegt. Tut mir den Gefallen, nehmt es mit auf. ZONG soll ein Magazin für Anwender und nicht nur für Spieler sein!

Ein treuer Atari und ZONG-Fan! Stefan Doriach

Unsere Antwort:

Je mehr wir über die Wünsche unserer Leser wissen, desto besser können wir werden! Deshalb war dein Brief uns sehr wichtig! Doch nun zu den einzelnen Punkten:

Ich habe mich schon lange gefragt, wie man solche Verrücktheiten wie uns nennen sollte. Du hast es auf den Punkt gebracht: 'Idealisten'. Dazu begrüße ich dich in der Runde der Verfechter des Galgenhumors. 'Telematch' ist tot, es lebe das neue ZONG.

Aber mal im Ernst: Über die Struktur unserer Leser wissen wir noch nicht allzu viel, nur daß sich viele für Spiele und nur einige wenige für Hardwarezusätze interessieren. Sollte jetzt ein riesen Ansturm von Briefen und Aufrufen aus unserer Leserschaft kommen (auch über die Fragebogen-Aktion), sind wir gerne bereit uns umzustellen, schließlich sind wir ja für euch da, und nicht ihr für uns!

Ein ganz entscheidendes Problem des Hardwaretests ist das Finanzielle. Man kann ja schließlich nicht erwarten, daß wir uns jeden Monat eine Hardwareerweiterung leisten, die dann anschließend in Papierkorb landet, oder aber in der Wühlkiste, wie es unseren gekauften und getesteten Spielen ergeht.

Deinen Basic-Tip haben wir, wie gesehen, aus technischen Gründen schon in der 1er-Ausgabe veröffentlicht. Deine Programmbeschreibung findest du in dieser Ausgabe. Ehrlich gesagt haben wir uns mit QUICK noch nicht beschäftigt. Ich persönlich glaube aber auch, daß der Zug für neue Programmiersprachen endgültig abgefahren ist. Turbo-Basic hat diesen Bereich bereits voll ausgefüllt.

Wer sich in solchen Sachen wie Programmierung weiterbilden will, konnte dies während einer langen Serie letzten Jahres. Leider kam allerdings absolut keine Reaktion auf diese Serie. Sie lief dann irgendwann aus. Mit der Koch-Ecke sieht es da schon anders aus: Wir haben einen festen Leserteil, der sich öfters über die Rezepte hermacht. Diesen wollen wir nicht enttäuschen!

Die Bastelecke hat noch keiner ausprobiert (wäre eh viel zu teuer). In unseren Gesprächen mit den Lesern auf Messen und Treffs hat sich jedoch herausgestellt, daß gerade diese Ecke einen der größten Unterhaltungseffekte in unserer Zeitschrift ausmacht. Spap mup auch mal sein.

Trotzdem seit ihr auch weiterhin dazu aufgerufen, uns eure Vorschläge und Berichte zu schicken. Ich glaube, daß viele zu Hause eine Erweiterung haben und diese einmal gerne vorstellen bzw. testen wollen. Nur keine Hemmungen, wie ihr seht, sind gerade solche Berichte sehr begehrt.

In diesem Sinne:

Gut ZONG!

 * PANIK! *

 Hersteller: Atlantis, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Erinnert sich noch jemand an das erste Leiterspiel der Welt? SPACE-PANIC war der Name des damaligen Spielhallen-hits! Mit diesem Spiel bringt Atlantis die (laut Anleitung) originalgetreue Umsetzung des Spielautomaten.

Das Spielprinzip ist recht einfach: Man rennt mit einem Männchen auf einem Gerüst umher, darf sich nicht von den Monstern erwischen lassen, und muß versuchen, Löcher zu graben, in die die Monster hineinfallen, um sie dann durch einen gezielten Schlag auf den Kopf ins Jenseits zu befördern.

Steckt ein Monster in einem Loch fest und man trifft es auf den Kopf, so fällt es durch die Ebene und ist dood, ein 'gewaistes' souzusagen! Wartet man aber zu lange, so entsteht es dem Loch wieder und wird erst gelb, dann grün vor Wut. Die gelben oder grünen Monster müssen dann leider durch zwei, bzw. drei Ebenen fallen, um zu den Ahnen abzureiten. Schafft man es, alle Monster zu killen, bevor einem die Luft ausgeht, geht's im nächsten Level mit mehr und foder wutenderen Monstern weiter.

Die Bewertung:

Die Grafik im Spiel ist primitiv, aber zweckmäßig. Das Spiel scheint entweder schon einige Jahre auf dem Buckel zu haben, oder der Programmierer war faul oder blöd. Die Animation der Figuren ist etwas ruckelig. Auch die Sounds sind leider primitiv, Musik gibt es nicht. Das Spiel selbst ist eigentlich witzig, die Steuerung frustriert allerdings sehr, da zum Graben und Klettern die gleiche Joystickfunktion benutzt wird, was leicht dazu führt, daß man ein Loch grabt, obwohl man eigentlich eine Leiter hochklettern wollte, was wiederum dazu führt, daß man von einem Monster erwischt wird, was dann dazu führt, daß man vor Wut mit dem Hammer auf den Computer einschlägt! Für DM 10,-- ein witziges, aber frustrierendes Spiel, das aber dennoch reizt.

```

    ~~~~~
    Grafik / Animation:  ██████████00000000 (07)
    Sound / Musik:      ██████████00000000 (04)
    Spielspaß:          ██████████00000000 (03)
    Preis / Leistung:   ██████████00000000 (03)
    Gesamtbewertung:  ██████████00000000 (07)
    ~~~~~
  
```

K. E.

 * Spooky Castle *

 Hersteller: Atlantis, Datentr.: Kassette, Preis: ca. 10,--

Wir befinden uns im tiefsten Mittelalter. Neben den üblichen Drachen gibt es immer noch böse Kräfte die liebe Prinzessinnen in Schlössern festhalten und böse Seelen gegen jeden Eindringling in das Feld schicken. Ein solcher Veruckter bist du. Du erhältst die Hand der schönen Prinzessin, wenn du den Gefahren des Schlosses Stand halten wirst, aber nicht nur die Hand, sondern auch den ganzen Rest der lieben Frau (über ihre Schönheit läßt sich streiten). Man steuert einen Ritter mit dem Joystick über Fackeln und bösen Geistern und muß dabei versuchen, mit Hilfe eines Schlüssels den nächsten Screen zu erreichen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist recht anspendend. Die Farbwahl finde ich recht treffend. Die Symbole sind klar zu erkennen und auch die Geister sind nett dargestellt. Die Animation läßt jedoch zu wünschen übrig. Der Spieler bewegt sich sehr klotzig und ist schlecht definiert. Man wird sehr schnell berührt, ohne es zu sehen, da die Kollisions-abfrage absolut unzulänglich und ungenau ist. Musik ist keine vorhanden, und die kaum vorkommenden Sounds sind auch nicht gerade die Creme. Relativ ein-fallslos, mittelmäßig klingend und nicht gerade sehr an-sprechend.

Der Spielspaß hält sich dementsprechend in Grenzen. Man hat zwar durch den abwechslungsreichen Aufbau der Screens eine hohe Motivation, das Spiel weiter zu spielen, wird aber durch die unfaire Getroffen-Abfrage nach kurzer Zeit frustriert und dieses Spiel zu verfluchen beginnt. Für DM 10,-- erhält man gar nicht mal so wenig Spielspaß, hat man doch schließlich 17 harte Screens zu lösen. Insgesamt fand ich dieses Spiel zu fix eingestellt! Man hätte mit ein bißchen Mühe ein besseres Spiel pro-grammieren können, aber dazu fehlte den Machern scheinbar das Feingefühl; gegenüber "Daylight Robbery" und "Pothole Pete" ist dieses Spiel aber noch das Beste dieser Pro-grammierer.

```

    ~~~~~
    Grafik / Animation:  ██████████00000000 (09)
    Sound / Musik:      ██████████00000000 (05)
    Spielspaß:          ██████████00000000 (08)
    Preis / Leistung:   ██████████00000000 (09)
    Gesamtbewertung:  ██████████00000000 (09)
    ~~~~~
  
```

M. B.

 * Amaurot *

Herst.: Mastertronic, Datentr.: Kassette, Preis: DM 10,--

Wie schon immer bekannt ist, können Insekten sehr nerven. Als Beispiel sei da nur die Ameisenbrigade im Picknickkorb, bzw. der Wespenchwarm im Klassenzimmer erwähnt. Was macht man aber, wenn sich Fliegen zu Riesenmonstern verwandeln und eine Stadt in Schutt und Asche legen? Nun, da hilft nur eins: Du, der letzte Schüler der Schule von Xyros ... Oh, falsches Spiel! Aber na gut, das Prinzip ist klar: Man muß sich als Einzelkämpfer in einer großen Stadt mit insgesamt 2500 3-D-Screens gegenüber den todbringenden Viechern behaupten. Zum Schutz ist man in einem, auf vier Füßen laufenden, Jeep untergebracht. Als Waffe hat man nur eine federnde Bombe. Durch ein zusätzliches Radio kann man mit der Außenwelt Kontakt aufnehmen, um sich Reservelieferungen zu bestellen. Mit Hilfe eines Scanners (Radar) kann man die bestellte Ware, oder aber die zu vernichtende Königin orten und diese daraufhin zerstören.

Die Bewertung:

Die Grafik ist hervorragend! Durch die s/w-Auflösung von 320x192 Punkten sind sehr feine Zeichnungen und Schattierungen möglich. Hier hat man sich sehr viel Mühe gegeben. Die Animation ist ebenso sehr fein, nur hat sie den Nachteil, daß sie total langsam wird, sobald sich mehrere Objekte auf dem Bildschirm bewegen. Ich wußte gar nicht, wie stimmungsvoll man Musik programmieren kann. Sie wirkt äußerst futuristisch. Sound ist allerdings kaum vorhanden. Der Spielspaß ist allerdings der Hammer: Das Spielprinzip finde ich äußerst interessant. Auch die Art der Umsetzung. Doch wie soll ich mich tausender Fliegen erwehren, wenn die Bomben einfach durch sie durch hüpfen? Die Schießmöglichkeiten sind viel zu stark beschränkt! Auch das Finden des Proviantes ist viel zu umständlich. Bis man seine Ersatzteile wiederhat, braucht man schon wieder neue. Als Musik und Grafikdemo ist dieses Spiel geeignet. Als Spiel sind die DM 10,-- allerdings nur rausgeschmissenes Geld. Fazit: Erneut eine miese Umsetzung eines netten Prinzips.

Grafik / Animation : ***** (12)
 Sound / Musik : ***** (12)
 Spielspaß : ***** (02)
 Preis / Leistung : ***** (04)
 Gesamtbewertung : ***** (04)

M. B.

 * MASIC *

Hersteller: R+E, Datenträger: Diskette, Preis: 49,--

Mit MASIC erhält man eine Programmiersprache für Musik. Das Paket besteht aus einem Editor mit Compiler sowie einigen Demo's. Grundsätzlich können mit MASIC alle Möglichkeiten (mit Ausnahme: Digitalisieren) des ATARI-Soundchips angesprochen werden. Für die meisten Dinge stehen sogar spezielle Befehle zur Verfügung: Hüllkurven, Frequenzmodulation, Glissando, Hall sowie Interruptgesteuerte Musik. Das Programmieren erfolgt mittels einfacher Befehle, die schnell erlernt sind. Es besteht die Möglichkeit, Notenamen anzugeben. Die so erstellten Musikstücke können kompiliert und ganz einfach in eigene Programme eingebunden werden (siehe Musikbonus dieser Ausgabe).

Die Bewertung:

Positiv:

- Mit MASIC lassen sich problemlos viele Soundmöglichkeiten des ATARI ausreizen.
- Die Programmierung mit MASIC ist schnell zu erlernen.
- Trotz der einfachen Programmierung bestehen kaum Einschränkungen.
- Durch viele Spezialbefehle sind auch komplizierte Techniken kein Problem.

Negativ:

- Die kompilierten Files sind im Endeffekt sehr lang, d.h. bei Verwendung eines MASIC-Stückes im eigenen Programm geht recht viel Speicherplatz verloren!
- Da MASIC nicht die Möglichkeit bietet, Sequenzen festzulegen, hat man auch für ein Stück mit vielen (Takt-) Wiederholungen eine Menge Daten anzugeben, was auf die Dauer etwas frustrierend sein kann.

Fazit:

MASIC ist eine sehr gute Musikprogrammiersprache, die für alle, die ohne große Programmierkünste Musik in eigene Programme einbinden wollen, gut geeignet.

Soundmöglichkeiten: ***** (13)
 Erlernbarkeit: ***** (12)
 Nutzen: ***** (11)
 Bedienerfreundlichkeit: ***** (10)
 Gesamtbewertung: ***** (12)

M. P.

 * Das große Spiele-Buch für ATARI, Band 1 *

 Hersteller: Hofacker, Datenträger: Papier, Preis: 29,80

Es handelt sich hierbei um ein Buch, welches Programmli-
 stings in ATARI-Basic beinhaltet. Die Palette reicht von
 einer ganzen Menge Spielen bis hin zu speziellen Techni-
 ken wie z. B. 3-D Grafik, Ein- Ausgabeprogrammierung, PM-
 Grafik usw.

Zunächst die Spiele:

Die Länge der Listings ist sehr kurz gehalten, kaum ein
 Listing geht über mehr als vier (DIN A-5) Seiten. Daraus
 folgt, daß die meisten Spiele innerhalb einer guten Stunde
 (oder mehr, falls man nicht so schnell ist) eingetippt
 sind.

Die Qualität der Spiele reicht von mittelmäßig bis gut,
 wobei man immer daran denken sollte, daß es sich hier um
 reine BASIC-Programme handelt. Wer also eine Supergrafik
 mit einer affenartigen Geschwindigkeit erwartet, wird
 leider enttäuscht! Dennoch bieten die Spiele eine Menge
 kurzweilige Unterhaltung, zumal man die Programme natür-
 lich auch verbessern kann. Wer jetzt noch sein Turbobasic
 einlädt und die Programme ein bißchen aufpöppelt, kann
 durchaus zu einigen interessanten Spielen kommen!

Das Spiel "Superirrgarten", in welchem man einfach nur
 versuchen muß, in einem Labyrinth in einer vorgegebenen
 Zeit möglichst viele Punkte zu erwischen, ist zwar z.B.
 sehr einfach, macht aber dennoch recht viel Spaß!

Hier noch die Titel der Spiele: Superbarricade, Superirr-
 garten, Das Spiel der zwanzig Fragen, Othello, Miner,
 Wumpus, Space-Flight, Speedello, Depthcharge, Hamurabi,
 Die Suche nach dem verlorenen Schatz, Seekrieg, Surround,
 Robot, Angriff aus dem Weltraum, Städte-Verteidigung, Cow-
 boy-Kampf.

Nun der Rest:

Das Buch bietet zusätzlich noch Kapitel über Scrolling,
 Animation, Grafik und Sound in Forth, 3-D Grafik, Ein-
 Ausgabeprogrammierung, Zeitmessung sowie Sound- und
 Grafikdemos.

Wer von den genannten Themen noch keine besonderen Kennt-
 nisse hat, kann hier seinen Horizont erweitern. Gar nicht
 so übel!

~~~~~  
 Die Bewertung: \*\*\*\*\* (10)  
 ~~~~~

K. E.

 * PD-Software *

Name: PD-Pungo, Bezugsquelle: KE-Soft

Diese PD-Diskette ist eine der neuesten und eine Original-
 umsetzung der ehemaligen Spiel Vollpreisversion.
 Ziel des Spieles ist es, sich, welche wild herumlaufen,
 gegen böse Snowbees zu wehren, in einem kleinen Labyrinth
 Dies kann man durch Zedrücken der Snowbees an der Wand,
 oder aber durch Wackeln an der Wand und anschließendem
 Überrennen erreichen. Zusätzlich ist es möglich einen Son-
 derbonus durch Zusammenschieben dreier Diamanten zu
 ergattern. Als tödliche Hindernisse liegen ab und zu
 Wasserpfützen herum.

Die Grafik ist kuperst profimäßig aufgemacht. Man merkt
 recht schnell, daß dieses Spiel früher ein Vollpreisspiel
 war. Gleiches gilt ebenfalls für die Musik, die im
 üblichen guten Ezcan-Sound programmiert worden ist. Zu-
 sätzlich gibt es auch noch effektvolle Sounds, die den
 positiven Gesamteindruck abrunden.
 Der Spielspaß ist enorm und hat mich mehrere Stunden
 in Atem gehalten. Der Preis für dieses Wahnsinnspiel
 tut sein übriges: Hier muß die Höchstnote her!

Bewertung: ***** (15)

 Name: AM-11 Präsident Bezugsquelle: Compyshop

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Art Rollen-
 Simulationsspiel. Man kann alleine, oder mit mehreren
 Spielern sich zuerst an der Börse beteiligen, an-
 schließend Häuser und Fabriken für die Bevölkerung bauen
 und sich mit den daraus folgenden Konsequenzen aus-
 einander setzen. So gibt es dann Arbeitslose, Obdachlose,
 eine beraubte Bank und einiges mehr. Nach jeder Runde
 bekommt man eine Abrechnung über das vergangene Jahr.

Die Grafik läßt stark zu wünschen übrig, was bei
 einem Simulationsspiel aber kaum stört. Die gesamten
 Textmasken sind im gleichen Stil gehalten. Sound ist kaum
 hörbar.

Im Gegensatz zu diesen oberflächlichen Kriterien ist der
 Spielspaß für Simulationsliebhaber, wie ich es z.B. bin,
 enorm, ich konnte mich kaum von diesem Spiel trennen.
 Dieser Spielspaß steigt proportional zur Anzahl der
 Spieler, vor allem wenn man dann langsam beginnt, sich
 gegenseitig die Aktien wegzuschnappen, und die Arbeiter
 abzuwerben. Die Ellenbogengesellschaft kann sich hier
 wieder voll entfalten!

Insgesamt eine recht ansprechende Diskette, wenn man auf
 Simulationsspiele abfährt. Wenn nicht, sollte man sie
 lieber gleich beim Händler lassen.

Bewertung: ***** (09)

 * Grafikprogrammierung *

Bevor ihr anfangt, euch mit der heutigen Serie zu beschäftigen, solltet ihr zuallererst einmal das Programm PICTUREPAINTER ausprobieren.

Na dann los: Das Programm tut genau das, was wir in der letzten Ausgabe per Hand ausprobiert haben, nämlich bestimmte Funktionen, oder besser: Figuren, zeichnen.

Das Prinzip des Malprogrammes ist recht einfach. Es speichert lediglich jede Funktion, die der Benutzer ausgeführt hat, ab, und kann so jederzeit alle Funktionen, die im Endeffekt natürlich das Bild ergeben, wiederholen.

Damit ihr eure Bilder dann auch in eigene Programme einbinden könnt, befindet sich auf der Diskette das File "PCLOADER.LST". Es kann mit Hilfe des ENTER-Befehls eingelesen werden.

Die ersten Zeilen des Programmes müssen nicht mit übernommen werden, sie dienen lediglich der Erklärung. Der eigentlichen Lade- und Aufbau routine können natürlich auch andere Zeilennummern zugewiesen werden.

Um also Bilder in eigene Programme einzubauen, müßt ihr die Laderoutine ins eigene Programm "Einintern" und wie folgt aufrufen:

1. Proccedur INIT aufrufen

EXEC INIT

2. Grafikmodus einschalten

GRAPHICS 31

3. Dateiname bestimmen, z. B.

DS:"EBENE.PPT"

4. Ladeproccedur aufrufen

EXEC AUFBAU

Das war's auch schon. Nun könnt ihr zusehen, wie euer Bild geladen und aufgebaut wird. Sollte es euch lieber sein, wenn beim Aufbau des Bildes der Bildschirm abgeschaltet ist, so könnt ihr dies natürlich einbauen (POKE 559,0).

Noch etwas: Die Variable MAX (im Malprogramm) bestimmt die Länge des Speichers, der für das Bild reserviert wird. Im Normalfall sind das 4 Kb. Sollte euch das nicht reichen, könnt ihr einfach die Wertzuweisung ändern. Die Laderoutine muß dann allerdings auch die gleichen Werte übernehmen.

 * ZONG-Lexikon *

Ab heute beginnen wir mit der neuen Serie, dem ZONG-Lexikon. Für alle, die noch nicht die absoluten Profis im XL/XE-Bereich sind, gibt's hier Erklärungen zu allen wichtigen Begriffen. Zu jedem Begriff erscheinen (Verweise), Aussprachehilfen (in deutscher Sprache) sowie natürlich eine ausführliche Erklärung.

Also auf geht's:

~~~~~  
 - Absturz

Für einen Programmierer eine schreckliche Begebenheit, für einen Spielefreak der Hinweis, daß er gerade eine Raubkopie benutzt. Auch "Aufhängen" genannt. Als ABSTURZ wird der Zustand des Rechners bezeichnet, in dem nichts mehr geht.

~~~~~  
 - Action (Akttschen), dts. Aktion, Handlung

1. Geschehen auf dem Bildschirm, meist in Verbindung mit bewegter (Grafik). Auch als Begriff für Ballerspiele benutzt.
2. Programmiersprache von OSS-Software. Action zeichnet sich durch strukturierte Programmierung und sehr hohe Arbeitgeschwindigkeit bei einfacher Erlernbarkeit aus.

~~~~~  
 - Adventure (adweenschner), dts. Abenteuer

Art eines Computerspieler, bei dem der Spieler versuchen muß, durch Eingabe von Befehlen bestimmte Ratsel in Form einer Geschichte zu lösen. Man unterscheidet zwischen Textadventures, bei denen der gesamte Spielablauf durch Textein- und ausgaben realisiert wird, und Grafikadventures, die zur Ortsbeschreibung zusätzlich (Grafiken) darstellen.

~~~~~  
 - Animation (annimaischen), dts. Leben

Simulation von lebendigen Objekten durch Wechseln von [Shapes] bei der grafischen Darstellung.

~~~~~  
 - ASC-Code (asskie-Koud)

Internationales System, bei dem jedem [Character] ein bestimmter Wert zugewiesen wird, zum Zwecke der Verständigung zwischen verschiedenen Systemen.

~~~~~  
 - Assembler (assamblierr), dts. Monteur

Rechnernahe und dadurch schnelle Programmiersprache.

 * Bastelacke *

Heute wollen wir etwas für unsere Hygiene im Haus tun. Wir alle kennen diese kleinen süßen Tierchen, die sich in manchen Kellergewölbem verstecken, und die in der Kanalisation weit verbreitet sind. Jawohl, die Rede ist von den schnuckeligen Ratten, dem Schrecken jeder Hausfrau! Nun sollte man in der heutigen Zeit eher tierlieb sein, damit die Umwelt auch etwas davon hat. Daher basteln wir uns heute eine tierfreundliche

Disketten-Rattenfalle.

Alles, was wir dafür brauchen, ist ein zwei Disketten breites und eine Diskette langes Brett (sprich 10,5' auf 5 1/4') sowie insgesamt 8 Disketten. Wir empfehlen dazu diesmal ZONG-Disketten, da sie noch mit am günstigsten sind. Zuerst befestigen wir je zwei Disketten an der langen Seite. Dies geschieht, wie immer, mit einem starken Hefter. Damit das Häuschen nicht gleich zusammenkracht, werden auch noch Heftklammern zur Verbindung beider Disks benutzt. In alle vier befestigten Disketten werden nun jeweils 2 Löcher im oberen Teil gestochen. Damit die Rückwand auch hält, wird sie ebenfalls mit insgesamt sechs Löchern versehen (je zwei rechts, links und oben). Wir heften dann diese Diskette an eine Kante des Brettes. Nun fertigen wir uns zwei Disketten, die jeweils acht Löcher haben, an. Jetzt wird es hart: Wir hauen einen kleinen Metallbogen in den später hinteren Teil unserer Falle. Nun brauchen wir einen kleinen Metallstift, der gerade so durch dieses entstandene Loch geht. An diesem Stift befestigen wir einen Faden. Jetzt legen wir die erste Dachdiskette auf den hinteren Teil, ziehen den Faden durch das Mittelloch und befestigen die Diskette mit anderen Fäden an den Wänden der Falle. Die zweite Dachdiskette kommt dazu! Wie schon zu erraten ist, müssen in die verbliebene Diskette zwei Löcher am oberen Rand gestochen werden, die parallel zu denen der Dachdiskette auf dieser Seite sind. Die Disketten werden nun an dieser Seite zusammengebunden (allerdings etwas lockerer als bei den Dachdisketten). Nun besorgen wir uns noch einen Magneten, wie er oft bei Schrankwänden verwendet wird, und schrauben diesen am Eingang in die Falle fest. Auf die Disk wird das zugehörige Metallplättchen fest drangeklebt. Nun muß nur noch der Faden des Metallstiftes so mit der Türdiskette verbunden werden, daß sie hochsteht, sowie eben dieser Stift in ein Stück Käse gesteckt werden. Ist alles gemacht, hat man eventuell ein paar Tage später eine Ratte im Käfig. Diese kann man dann qualvoll abschlachten, indem man ihr reihenweise die gesamten Schrottspeile des ST's vorführt. Ein gewaltloser, aber grausamer Tod. Viel Spaß beim Basteln wünscht euch
 euer ZONG-Team.

 * ZONG-Kochbuch *

In der heutigen Ausgabe wollen wir uns mal wieder etwas "richtiges" zu Essen machen, nämlich eine köstliche

Pfannkuchensuppe

Die Zutaten:

- 125 g Mehl
- 2 Eier
- 1/3 Liter Milch
- etwas Salz oder ein schleimiger Rotzpopel
- Backfett
- 1 Liter Fleischbrühe

Zunächst nehmen wir das Mehl und verrühren es mit der Milch, wobei wir darauf achten müssen, daß sich keine Klümpchen bilden. Ist dies geschehen, können wir nun nach und nach (eins nach dem anderen) die Eier hinzufügen. Die Schale verwenden wir nicht! Mit etwas Salz gewürzt bekommt das Ganze das richtige Aroma. Für andere Würzmittel übernehmen wir keine Haftung!

Als nächstes können wir das Fett in eine Pfanne geben und das Ganze bei mittlerer Hitze schmelzen lassen. Ist das Fett heiß genug, gießen wir etwas von dem Pfannkuchenbrei in die Pfanne.

Jetzt heißt es schnell sein: Wenn ihr den Pfannkuchen zu lange in der Pfanne laßt, führt das dazu, daß er schwarz und damit ungenießbar wird. Eventuell schafft ihr es sogar, den Pfannkuchen zu wenden, um die andere Seite auch noch zu backen ...

Nun denn, wenn ihr einige Pfannkuchen fertig habt, laßt ihr sie abkühlen und wendet euch zwischenzeitlich der Fleischbrühe zu:

Wie man die Fleischbrühe macht, steht meistens auf der Verpackung; Wasser kochen und Pulver einrühren.

Sind die Pfannkuchen kalt, rollt ihr sie und schneidet auelartige Scheiben davon ab.

Zuguterletzt gebt ihr diese Scheiben in die Fleischbrühe und könnt das Ganze nun endlich mit ein paar schleimigen Rotzpopeln abschmecken.

Wie immer wünschen wir euch:

Guten Appetit, Appetit, Apettit oder Appetit (wo bleibt denn nun unser Duden?) (20, --11).

P.S.: Herr Ober, einen Eimer, ich muß kotzen!

 * TERMINAL 800+ *

Bei dem hier getesteten Programm erhält man die Möglichkeit, mit seinem XL/RE-Rechner in die Welt der Datenfernübertragung einzusteigen. Der Benutzer kann mit anderen Computersystemen in Verbindung treten, Mailboxen benutzen und Nachrichten übertragen.

Der Kenner weiß, daß hierzu eine serielle Schnittstelle, auch RS 232 genannt, erforderlich ist. Was der ST serienmäßig eingebaut hat, müßen wir uns erst basteln oder... TERMINAL 800+ kaufen!

Mit der Software wird ein Kabel mitgeliefert, das die Verbindung zwischen Computer (hier: Joystickbuchse) und Akustikkoppler herstellt. Im RS232-Stecker befindet sich eine kleine elektronische Schaltung, die die Signale für die DFU bereitstellt: IN/OUT/GRND

Nachdem die Deutsche Bundespost durch ihren Monopolmißbrauch uns alle zu einem Heer von Exporteuren gemacht hat, hier gleich ein Wermutstropfen für Besitzer von Hayes-kompatiblen Modems: die Ansteuerung läuft zwar, jedoch ist TERMINAL 800+ nicht in der Lage, den Befehlssatz, den der Hayes-Standard bietet, anzusprechen. Sorry!
 Jetzt könnte man auf die glorreiche Idee kommen: Hah, da nehme ich halt ein anderes Terminalprogramm! Atsch, das kann aber nicht diese selbstgestrickte Schnittstelle ansprechen. Dieser Nachteil führt bei mir klar zu einer Abwertung.

Nach der Hardware nun zum eigentlichen Programm. Unterstützt wird eine Übertragungsrate von nur 300 Baud, was recht wenig ist. Die meisten Mailboxen senden auch mit 1200 Baud, was sehr dienlich für eine kleine Telefonrechnung ist. Hier macht sich das Alter von TERMINAL 800+ bemerkbar: immerhin ist es schon 4 Jahre alt. Eine optisch gut gelungene Menüsteuerung, die zudem auch preisgerecht ist, ermöglicht eine gute Handhabung.

Unterstützt wird der Benutzer dabei von einem 4-seitigen "Handbuch" in der Größe DIN A5. Allerdings genügt dies auch vollauf. Folgende Punkte stehen zur Verfügung:

- A - Terminalbetrieb
 Hier können Daten mit anderen Rechnern ausgetauscht werden. Ein Mitprotokollieren ist möglich.
- B - Buffer lesen
 Der gesamte Terminalbetrieb kann nach Beendigung der Verbindung nochmals auf dem Bildschirm nachvollzogen werden. Es stehen ca. 20KB Speicher hierfür bereit.
- C - Buffer abspeichern

- D - Text editieren
 Hier können auf maximal drei Bildschirmseiten Texte für die spätere Übertragung vorbereitet werden. Nicht sehr komfortabel, für längere Texte empfehle ich den ATARI-Schreiber oder andere kompatible Textverarbeitungsprogramme.
- E - Buffer drucken
- F - Buffer löschen
- G - Buffer laden
- H - Upload
 Mit dieser Funktion werden die unter 'D' erstellten Texte an das andere Teilnehmersystem gesendet.
- I - Parameter einstellen

DOS-Menue

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1 - Inhalt DI:*. * | 4 - Datei sichern |
| 2 - Datei löschen | 5 - Formatieren |
| 3 - Datei sichern | 6 - Datei umbenennen |

Außerdem wird im Menü, das man von jeder Funktion aus mit der ESCAPE-Taste erreicht, ein Timer angezeigt, der die verstrichene Zeit anzeigt. Eine Erinnerung an den laufenden Gebührenzähler.

Fazit:

Ein einfach zu bedienendes Programm, das für den Einstieg voll und ganz genügt. Der günstige Preis von DM 49,- (beim Compy Shop) racht sich spätestens dann, wenn die gegebenen Leistungsmerkmale nicht mehr ausreichen. Die Absturzsicherheit ist nicht ganz gegeben. Mir ist es leider schon ein paarmal passiert, daß sich der Rechner bei dem Umschalten von Text editieren/Menue einfach verabschiedet.

Wer keine Extras will, ist mit TERMINAL 800+ gut beraten. Der Gegenwert für DM 49,- ist allemal befriedigend.

Hersteller.: Wiegand KG
 Vertrieb.: Ariolasoft / 1986
 Datenträger: ungeschützte Diskette

Stefan Dorlach

 In eigener Sache:
 Wir, das KE-Soft-Team, sind an weiteren Berichten aus dem Hardwarebereich interessiert, schreibt uns einfach!

 * Der böse Mann *

Was sich, vom Titel her, wie ein abgedroschenes Märchen anhört, ist in Wirklichkeit der neue Gruppenname von Kemal Ezcan, unter dem die neueste Platte erschienen ist. Nach der weniger bekannten Vorgängerplatte "Ugly World" ist es nun gelungen, eine große Plattenfirma (TELDEC) für das neue Werk "Kommt mit mir" zu begeistern. Heute ist das Werk in (fast) jedem Plattenladen als Maxi oder als Maxi-CD erhältlich. Es wird durch das oftmalige Spielen in einschlägigen Discoteken noch weiter an Popularität gewinnen und ist nach Meinung der Produzenten chartverdächtig. Doch wie war der Werdegang dieses Kemal Ezcan, der auch unter den XL/XE-Besitzern höchstes Ansehen in Sachen Musikprogrammierung gewonnen hat?

Blicken wir auf das Jahr 1981 zurück: Kemal begann mit 11 Jahren mit Unterricht in Elektronischer Orgel. Talentiert, wie sich dann herausstellte, begann er schon ein Jahr später mit ersten Tonaufnahmen unter dem Gruppenamen ATOM. Die Aufnahmen sind der Nachwelt leider verlorengegangen. Seit dieser Zeit komponierte er immer wieder von Gruppen wie Kraftwerk und J.M. Jarre inspirierte Stücke.

Durch die bald folgenden Synthesizer konnte er seine Ideen besser umsetzen, verspürte aber bald schon den Drang nach neuen Ufern der Musik. Der zu dieser Zeit aufkommende Techno-Sound förderte seine Phantasie und brachte ihn Ende 1983 mit dem in Frankfurt stadtbekanntem Produzenten "Talla 2XLC" zusammen. Dieser hörte sich die Demo's an und war schon bald begeistert.

Inzwischen hatte Kemal sein "Heim-Studio" weiter ausgebaut und komponierte an weiteren Stücken zur Veröffentlichung herum.

1987 war es dann soweit: Die erste Platte unter dem Gruppennamen "ZONG" namens "Ugly-World" erschien. Leider war sie nicht gerade mit Erfolg besichert und führte bald zur Aufgabe dieser Gruppe. Weihnachten 1988 hatte Kemal dann eine neue Inspiration und komponierte seinen "Reverend", durch den Priester aus Poltergeist II angeregt.

Begünstigt durch den Wechsel der Plattenfirma war es nun möglich, sich an die Produktion dieser Platte zu machen. Nach vielen Monaten harter Arbeit in den Studios war es dann soweit: Seit 15.01.90 ist dieses Werk unter dem Gruppennamen "Der böse Mann", Titel "Kommt mit mir" im Handel erhältlich.

Doch nun zu dem Aufkleber, der zum Zeitpunkt des 1.02.90 allen Abonnenten beiliegt: Talla 2XLC hat zwei eigenständige Plattenlabel, die eine sehr spezielle Richtung von Technomusik aufzeigen: Den Aggro (aggressiver Pop) und dem ebenfalls nichtkommerziell eingestellten Techno Pop. Der Aufkleber zeigt die Logos der beiden Label NEW-ZONE und ZOTH-OMMOG.

Marc Becker

 * Programmdiskette *

ACHTUNG: Bitte kopiert vor dem ersten Laden ein TURBOBASIC-XL als AUTORUN.SYS auf die Vorderseite der Programmdiskette. Danach kann sie gebootet werden. Diesmal dürft ihr sogar einen Schreibzucht anbringen. Alle Programme dieser Ausgabe befinden sich als TurboBasic-XL Files auf der Diskette. Das bietet euch die Möglichkeit, die Programme zu verbessern, wenn ihr wollt! Ihr wipst: Verbesserte Versionen werden gerne von uns veröffentlicht! Honorar ist natürlich selbstverständlich.

 * Zauberwald II *

Ihr steuert den mutigen Zauberer MARC in den geheimnisvollen Zauberwald von THOR und müht versuchen, den Schatz mit Zauberkugeln zu bewahren.

Daran werdet ihr allerdings von einem höchst aufdringlichen Monster gehindert, das seinen Schatz gerne bewahren möchte. Eine Berührung mit dem Monster führt zum Verlust des Lebens!

Ihr könnt das Monster allerdings auch mit Zauberkugeln bewerkeln, wodurch es aber nicht stirbt, sondern nur für eine Weile ohnmächtig wird.

Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, sich hinter einem Baum zu verstecken, aber das kostet nur kostbare Zeit. Die für einen Screen verbleibende Zeit ist am Hintergrundton zu erkennen.

Noch ein kleines Problem: Der Schatz liegt natürlich nicht einfach so in der Gegend herum, sondern ist meist in einer Nöhle versteckt. Zum Glück sind manche Steine so weich, daß sie mit Zauberkugeln zerstört werden können. Doch Achtung: Der Vorrat an Zauberkugeln ist pro Screen auf 100 Stück begrenzt!

Marc wird mit dem Joystick in Port eins gesteuert, per Feuerknopf werden Zauberkugeln geworfen.

 Das Spiel bietet euch insgesamt fünf verschiedene Screens, die ihr allerdings mit dem Grafikeditor II (Ausgabe 12/89) selbst verändern, bzw. neu gestalten könnt. Hierzu befindet sich der Zeichensatz mit dem Namen "ZAUBERW.CHR" und ein Auswahlscreen mit dem Namen "ZAUBERW.AWS" auf der Diskette. Solltet ihr neue Screens entworfen haben: Schickt sie uns, wir sind gespannt auf eure Werke!

```

*****
* Picturepainter *
*****

```

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, hier das passende Malprogramm zu der Befehlsmethode.

Grundsätzlich könnt ihr mit diesem Programm ganz normal Bilder zeichnen. Das Programm basiert auf einem speziellen Prinzip, d.h. es speichert nicht das Bild, das ihr malt, sondern die einzelnen Funktionen, die ihr ausführt, wie z.B. einen Punkt setzen, eine Linie ziehen, eine Fläche füllen usw. Insofern ist es sehr wichtig, daß ihr genau überlegt, was ihr macht, denn eine ausgeführte Funktion bleibt gespeichert.

Nach Starten des Programmes erscheint zunächst das Menü, in dem ihr zwischen den einzelnen Funktionen wählen könnt.

- Farbe wählen, Zahl von 0-3 angeben.
- Farbe einstellen, Zahl von 0-3 angeben, mit Joystick
- Farbe einstellen, Knopf drücken.
- Punkt, jeweils eine Position durch Knopf festlegen.
- Linie, jeweils Start- und Endpunkt festlegen.
- Füllen, jeweils einen Startpunkt festlegen.
- Rechteck, jeweils linke-obere und rechte-untere Ecke angeben.
- Gefülltes Rechteck, s.O.
- Kreis, jeweils Mittelpunkt und X/Y-Ausdehnungspunkt angeben.
- Gefüllter Kreis, s.O.

Grundsätzlich: Der Zeichencursor kann per Joystick, per Maltafel oder per Cursortasten gesteuert werden.

Wichtig: Soll nach dem Ausführen einer Funktion ins Menü zurückgesprungen werden, so ist während des Ausführens die START-Taste festzuhalten.

Noch wichtiger: Vor dem Zeichnen, bzw. nach dem Löschen eines Bildes MUSS ZUALLERERST EINE FARBE GEWÄHLT werden!

Durch Tippen von SHIFT-8 wird das Bild gezeichnet, START führt zurück ins Menü.

Als kleine Demonstration befinden sich auf der Programmdiskette einige Bilder, die das Prinzip erläutern.

Der Nachteil an diesem Verfahren ist, daß keine sehr komplexen Bilder gezeichnet werden können, da dies viel zu schwierig wäre. Der große Vorteil ist allerdings der geringe Speicherverbrauch. Schaut euch doch mal die Länge der Bilderfiles auf der Diskette an ...

In der Serie GRAFIKPROGRAMMIERUNG findet ihr nun noch einige Tips, wie ihr die Bilder sehr einfach in eigene Programme einbinden könnt.

```

*****
* Mouse *
*****

```

Es geht darum, die sechzehn Blöcke des Labyrinthes so zu schieben, daß die ständig laufende Maus ungehindert alle Käsestücke auffressen kann. Da die Maus nicht gesteuert werden kann, müßt ihr schnell genug reagieren, damit die Maus nicht an ein Mauerstück gerät und somit stirbt! Um die Käsestücke zu fressen, bleibt allerdings nur eine gewisse Zeit, die abgelaufen ist, wenn die am oberen Bildschirmrand entlangkrabbelnde Maus den Käse erreicht. Kann eure Maus alle Käsestücke fressen, bekommt ihr einen Punktebonus.

Noch ein kleiner Tip: Die Maus kann mit den Blöcken mitverschoben werden.

Ein Runde startet nach Betätigen des Joystickknopfes. Wird der Knopf während des Spieles betätigt, läuft die Maus in dieser Zeit schneller.

Punktezahl:

Eine Maus beschleunigen	je 1 Punkt
Einen Käse fressen	50 Punkte
Die Runde geschafft	500 * Level Punkte

```

*****
* Springerpil *
*****

```

Für diejenigen, die die Schachregeln nicht kennen: Der Springer ist eine Schachfigur, die immer zwei Felder geradeaus und dann ein Feld nach links oder rechts springen darf.

Auf dem Bildschirm sehen wir ein drei mal drei Felder großes Feld, in dessen Ecken je zwei gleiche Symbole stehen. Das Mittelfeld ist nicht besetzbar (logisch!). Ziel ist es, die Figuren zu vertauschen, d.h. die Obere nach unten und die Untere nach oben. Hierzu könnt ihr die Figuren wie Springer hüpfen lassen.

Gesteuert wird mit dem Joystick, der Knopf wählt immer abwechselnd die Figur und das Feld.

Ihr habt genau zwanzig Züge, um die Aufgabe zu lösen.

```

*****
* Musikbonus *
*****

```

Als kleine Demonstration, was man mit BASIC (siehe Seite 12) alles machen kann, ist der Musikbonus ein BASIC-Stück. Es handelt sich um die zweitlämmige Invention Nr. 13 von Johann Sebastian Bach. Das Stück startet nach dem Laden automatisch und läuft während des Vertikal-Blank-Interrupts. Ihr könnt das Programm also unterbrechen.

 * Tips & Tricks *

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spielertips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns dies zusendet. Auch Programmtips nehmen wir gerne an. Spielertips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich belohnen. Sollte man Fragen zu Spielen haben oder sie beantworten können, kann man dies unter "Gesucht/Gefunden".

 * Das Forum *

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
 Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.
- Angebote, Gesuche
 Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor III aus 10/89 benutzt werden. Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

Übrigens könnt ihr nicht nur Kleinanzeigen, Testberichte, Tips & Tricks und Leserbriefe an uns schicken, sondern zusätzlich Titelbilder, -masken, Rezepte, Stories, eine witzige Idee für die Bastellecke, einen Duden, einen neuen Abonnenten werben! Alles (vor allem Letzteres) wird fürstlich belohnt (siehe "Abonnements").

In diesem Sinne:

ZONG!

 * Deja vu *

Hier eine Befehlsliste zu dem alten, aber interessanten Adventure:

Stehe, nimm, öffne, gehe, wähle, schau, lese, tippe, sage, löse, tausche, werfe, gebe, grabe, fülle, mache, klettere, klopfe, befestige, blase, antworte, setze, auf, stecke, lege, spucke, schmeiße, kaue, pflücke, springe, falle, lasse, greife, packe, stopfe, krieche, halte, esse, knete, forme, blicke, baue, fertige, schließe, klettere.

Schultasche, Tür, Geld, Tefelon, 367, Bücherladen, Buch, Vase, Schlüssel, Schubfach, 128II, Raum, Narr, Fesseln, Lederbeutel, Schwert, Beil, Axt, Sack, Haselnüsse, Wurzeln, Wasser, Beutel, Rast, Aste, Schutzschild, Nöhle, Hütte, Geweih, Geheimfach, Schnur, Herunter, Treppe, Pergamentrolle, Baum, Loch, Wand, Schatztruhe, Schatzkiste, Seil, Fackel, Nagel, Wunderhorn, 1669, 1517, 1492, 1514, 1661-1715, Bank, Abspeichern, Inventur, Immer, Spiele, Ast, Krisimu, Traibholz, Ring, Spiel, Altes-Spiel, Karark, Lampe, Docht, Lampenöl, Wollgras, Kirschen, Vulkan, Vulkankegel, Runter, Boden, Los, Fisch, Zettel, Feuerstein, Tuch, Brot, Angeihaken, Fiste, Tunnel, Streichholz, Taala, Tempel, Felsspalit, Löcher, Flötenlocher, Tor, Kugel, Quader, Anfang, Streixt, Links, Rechts, Erste, Zeite, Dritte, Säule, Eins, Stein, Dreieck, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Feuer, Kirschkern, Lift, Aufzug, Angel, Statue, Schule, Schloß, Schatzkiste, G, Klappe, Wasserbeutel, Hinab, Mit, Bibliothek.

 * Rockford *

- Eingesandt von Horst Strussenberg -

Hier einige Tips zu Rockford für diejenigen, die keinen Freezer besitzen.

Nachdem das Programm auf Diskette überspielt wurde, können folgende Bytes auf Diskette geändert werden:

- Sektor 1D, Byte 67 von 03 in 02-63 (alles Hexadezimal!). Anzahl der Leben von 3 bis maximal 99.
- Sektor 22, Byte 5E von 63 in FF. Man hat 255 anstatt nur 99 Sekunden Zeit pro Bild.
- Sektor 1F, Byte 22 von 00 in maximal 13. Bestimmt die Nummer des Bildes, mit dem das Spiel beginnt.

 * Oblitroid *

Für alle, die bereits an diesem Spiel verzweifeln, gibt's hier ein paar kurze, aber dennoch wichtige Tips zur Lösung des Abenteurers:

- Wer daran scheitert, daß man nur fünf mal das Spiel fortsetzen kann, braucht das Spiel nach dem fünften Mal nur neu einzuladen, um wieder fünf weitere Versuche zur Verfügung zu haben. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.
- Waterworld, Bild E1: Hier muß man, um vom Ausgang nach oben zu kommen, nach links springen und während des Sprunges nach rechts steuern (Rucksprung).
- Deathworld, Bild D1: Um nach oben zu kommen, muß man sich dorthin stellen, wo vorher die Tür war und dann einen Rucksprung (erst links, dann rechts) ausführen.

 * Gesucht / Gefunden *

Leute, warum hören wir so wenig von euch? Schickt uns doch mal ein paar Tips, wir sind sicher, ihr wißt mehr, als ihr zugeben wollt! Angeklagter, sprechen sie JETZT!

Gesucht werden Tips zu Universal Hero. Wie kommt man z. B. an dem tödlichen Springbrunnen vorbei, wie sprengt man die Felsen weg, wie benutzt man die Computer?

Weiterhin suchen wir Tips zu Deja vu. Wir schaffen es einfach nicht, in der Schule an einen zweiten Schlüssel (zum Dachboden) zu kommen. Woran liegt's? Könnte hier ein Fehler im Programm vorliegen? Gibt's eventuell eine lauffähige Version?

Einsendungen werden natürlich wie immer mit Gutschriften belohnt. Also: Schreibt jetzt endlich!

Hier noch die Namen der Leser, von denen wir wirklich gerne mal etwas hören würden, weil wir nicht einmal wissen, ob sie ihre Kiste noch benutzen:

Kleine Homann aus Rehl.-Siersburg, Gerhard Lerch aus Lampertheim, Hans Phillip aus Verden-Alla, Dirk Rodiger aus Fredenheine, Dierk Sievertsen aus Wyk/Föhr, Thomas Simon aus Darmstadt, Robert Symma aus Homburg/Saar, Bernd Schäfer aus Berlin.

Bitte tut uns den Gefallen und schickt uns den ausgefüllten Fragebogen, danke!

 * Angebote *

Verkaufe originale Mini-Speedy von Compyshop!
 Preis: Sensationelle DM 50,- (fast geschenkt).
 Verkaufe Platten-Kopiergerät. (Mit ihm ist es möglich, einfache Kopien, oder auch ganze Druckplatten anzufertigen. Zusätzlich gibt's noch einige Platten (Metall und Papier), sowie dazugehörige Chemikalien.
 Alles zusammen für nur DM 200,-.
 Sollte zusätzlich noch Interesse an einer voll funktionsfähigen Offsetdruckmaschine vorhanden sein, sind wir gerne bereit, auch weiterzuhelfen.

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

Verkaufe Schreibmaschinenfloppy Typ Brother 3,5 inch FB-300 für DM 30,-.

Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6250 Worms, 06241/46619

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z. B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u. v. m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entscheiden. Weitere Info's und Liste bei:

Werner Schied, im Brückenkamp 18, 4700 Hamm 4.

Original Basic-XL Modul von OSS-Software für nur DM 65,- abzugeben. Evtl. Tausch gegen andere Software.
 Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
 ATARI-Rechtsschreibtrainer, DM 10,-
 ATARI-Sportlexikon, DM 10,-

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.
 Nintendo Advantage Joytack für DM 60,- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Verkaufe Teile meiner Plattensammlung. LP's je 4,-, z. B.: Janet Jackson, Fritz Brause, Fire & Ice, A-ha, Colonel Abrahams, Double, Edelweis, Kool & the gang, Little shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...

Maxi's je 2,-, z. B.: RifiFi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Hand, Timex Social Club, Rick Springfield, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Natalie Cole, Climie Fisher, Living in a box, Howard Jones, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herb Alpert, A-ha ...

Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

 * Gesuche *

 Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinball
 Factory und Fight Night.

Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, Tel. 05321/61964

Suche Adventure "DEJA VU", habe fehlerhaftes Original und
 benötige deshalb funktionierendes Original oder Raupko-
 pie, mit der man das Schulproblem lösen kann. (Schlüssel-
 herausgabe im Klassenzimmer!)

Angebot an: KE-Soft, Tel.: 06181/87539

 Ich möchte mir eine echte RS232-Schnittstelle bauen.

Wer kann mir Informationen darüber zuleiten?
 Schaltpläne, Bezugshinweise, Kaufquellen oder aber auch
 ein Fertigergerät werden angenommen.

Stefan Dorlach

Tel.: 06021/1250, Mainaschaffstr. 111, 8750 Aschaffenburg

 Suche möglichst günstig einen Turbo-Freezer XL.

Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42,
 Tel.: 030/7520589

 Gebrauchtes Rennrad möglichst günstig zu kaufen gesucht.

Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

Gute selbstgeschriebene Spielssoftware zwecks Vertrieb über
 KE-Soft gesucht.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

 Suche jemanden, der noch die ganzen Urait-Spile für XL/XE
 hat. Zum Beispiel: Crossfire, Candy Factory, Apple Panic,
 Oils Well, Pogoman usw.

Irgendjemand muß diese Programme doch noch haben, oder?

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

 Wo bleibe die Bierdeckelangebote? Her damit, ich brauch'!
 Tausch eventuell möglich!

Marc Becker, Tel. 06181/82909

 Suche XL-User im Raum Hachenburg zwecks Kennenlernen
 sowie Erfahrungsaustausch in Basic, Turbobasic und
 Sprachen allgemein.

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5233 Hachenburg.

 * Abonnement *

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
 Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats
 in eurem Briefkasten! Ihr erspart euch also eine Menge
 Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Wartezeit,
 die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.
2. Preisvorteil
 Das Jahresabo kostet DM 84,-. Damit erhaltet ihr 12
 Magazine zum Preis von nur je 7,- anstatt DM 8,-.
3. Vollständigkeit
 Durch das Abo wird gewährleistet, daß eure Sammlung
 lückenlos bleibt.
4. Der ZONG-Club
 Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club.
 Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich aktuelle Neuhei-
 teninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!
5. Abobonus
 Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten
 Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Caverns of Eriban, Colony, Cosmic Pirate, Darg, Daylight
 Robbery, despatc Rider, Feud, Gunfighter, Henry's House,
 Leapster, Ninja Commando, Nucleus, Periscope up, Power-
 down, Red Max, Rockford, Space wars, Speed Zone, Storm,
 Thrust, Universal Hero, Zybex, Int. Karate (alle Kass.).
 3D-Fac Plus, Draconus, Pungo, Socceran (alle Disk).

 Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden.
 Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten
 Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo
 abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu
 verweigern.

Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine
 Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, ent-
 weder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck
 beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu
 überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei
 Abobestellung bitte den gewünschten Programmtitle sowie
 zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:

Kontoinhaber: K. Eszan, Kontonummer: 52081403, Volksbank
 Hanau, Bankleitzahl: 50690000