

Der neue
KE-SOFT
HAUPTKATALOG
 ist da!

! Auf über 80 Seiten finden Sie !



Hardware
 Software
 Literatur
 Public-Domain
 Zubehör



und vieles mehr
 für Ihren ATARI XL/XE!

Fordern Sie noch heute Ihr persönliches
 Exemplar an!

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

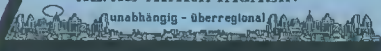
DM 2,- in Briefmarken einsenden an:

KE-SOFT

Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN



11/91

Nr.32 / 3. Jahrgang

8,-

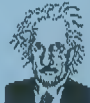
- ABBUC-JHV '91

Umfassender Bericht über alle Geechneisse



- Strategiespiele

Taktik und Veretend



- Light Pen

Zeichnen auf dem Bildschirm



- Windows

Programmierung und Anwendung



- Software

Aquanaut
 Deepspace
 Musikbonus
 Swap-Editor
 Escape From Earth

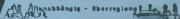


Alle Programme auf Diskette im Heft!

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.: Renai Escas

Redaktion: L. Escas (ED)
K. Becker (DB)Freie Mitarbeiter: M. Zacher (DB)
S. Dorack (DB)
A. Volpert (DB)
K. Volpert (DB)Anschrift der Redaktion: ZONG, Postfach 44
D-5457 Mandel 4
Tel. 3636-87539

Verteiler: KE-SOFT Renai Escas

**Manuskript- und
Programmeinsendungen**

Beträge werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, wenn sie für von Lesern kritisiert sind. Mit der Einreichung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung in ZONG. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen. Honorare werden von der Redaktion festgesetzt und richten sich nach Art und Quantität der Einreichung. Für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann keine Gewähr übernommen werden. Verantwortung liegt in jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.

Erscheinungsweise

ZONG mit Programmdiskette erscheint monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,-, das Jahresabonnement 9 Ausgaben DM 84,-. Jeder neue Abonnent erhält neben Zong nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Wühlkiste**Kassetten**

Action Biker, Collapse, Despatch Rider, Panic Express, Rover Bover, Matta Blattia, Booyah, System 8, Milk Race, Attack Of The Mutant Caeels, Escape From Treas

Disketten

Scoreonger, Time Wise, Low-Price-Disk 1.

Literatur

Atariemagazine (2 Stück = 1 Griff):
3/87, 5/87, 7/87, 9/87, 10/87,
1/88, 3/88, 4/88, 5/88, 6/88, 8/88,
10/88, 8/89, 11/89, LEM-Hefte (3
Stück = 1 Griff), Computer & Video
Games Hefte (2 St. = 1 Griff).



Impressum	02
Wühlkiste	02
Vorwort	04
News	04
Vorschau	34

Interview mit S.A.Specht	07
ABBUC-JHV '91	09
Strategiepiele	13
S-Sit Treffen in Puchendorf ...	17

Lightpen	19
Mega Megaline	20
Low-Price Disk #1	21
Asteroids	21
Joyst	22
The Laser Sobot	24

Die Dunkle Macht II	25
FD-Software	27
Hinweis	27
Adventureprogrammierung	28

Windows	29
Programmdiskette	31
Swap Editor	31
Aquamut	31
Deepspace	32
Escape From Earth	33
Musikbonus	34

Leserbriefe	06
Angebote	34
Gesuche	35

KE-SOFT	02, 12, 35
---------------	------------

Internes	ABBUC-JHV '91
----------------	---------------



Seite 09

Strategiepiele



Seite 13

Storie	
--------------	--

Tests	
-------------	--

Spielertips	
Serien	

Programmierung	Escape From Earth
----------------------	-------------------



Das Forum	
Inserenten	Seite 33

Vorwort



beugen, vereuchen wir natürlich. Euer ZONG möglichst frühzeitig abzusenken. Diejenigen, bei denen die Post schnell ist, werden es daher ab sofort manchmal noch vor dem Ersten erhalten, die anderen hoffentlich pünktlicher als sonst.

Nun aber ein paar gute Nachrichten: Auch in dieser Ausgabe findet Ihr wieder eine Menge interessante Themen. Angefangen beim Interview mit Wolf A. Specht, dem Star-Grafiker, über den Bericht der ANSUC-Jahreshauptversammlung bis hin zu den Tips für "Die Dunkle Macht II" ist wieder für jeden etwas dabei.

Wie Ihr unter "News" lesen könnt, gibt es euch wieder eine Menge neue Programme. Zusammenfassend kann man sagen, daß für unseren XL/ZE eigentlich mehr Neuheiten denn je existieren. Wichtig ist nur, daß Ihr, die User, diese auch würdigt. So haben wir beispielsweise mit ZONG noch einige tolle Neuerungen vor, die allerdings erst mit einer größeren Auflage machbar sind. Nebenbei bringt Euch das Verben eines neuen Abonnenten auch noch einen Griff in die Wühlkiste! Also: Helft mit, den XL/ZE nicht wieder in die anendliche, namenlose Leere zu stürzen, wie der Ihr ihn so mühsam herausgeholt habt!

Euer ZONG-Team!

Sin freudiges Heilen an eile Leser dieser Ausgabe.

Leider kommt es in letzter Zeit immer häufiger vor, daß uns verärgerte Anrufe erreichen, weil die aktuelle Ausgabe nicht pünktlich im Briefkasten liegt. Dies ist meist in den neuen Bundesländern durch Fehl und liegt NICHT, wie häufig vermutet, an zu späten Abenden, sondern an der langen Beförderungzeit. Im Normalfall gehen wir von zwei Tagen aus, was leider immer öfter der Wirklichkeit entspricht. Um dieses Übel vorzu-

Abonnieren
Sie
ZONG!
Rufen
Sie
an:
06181/87539

ZONG 11/91

News

Sicher konnte man sich eigentlich nicht über ein Defizit an Neuheiten für den XL/ZE beschweren. Das soll jetzt nicht heißen, daß dieses Mal weniger Neuheiten vorhanden sind, aber leider bekommt die Redaktion nicht von allen Händlern aktuelle Neuheiten zugesandt. Nur, wenn der Redaktion alle neuen Produkte zugesandt werden, können sie auch vorgestellt, bzw. getestet werden.

Hier die der Redaktion bekannten Neuheiten dieses Monats:

Powersoft



Aus der Softwaretechnik von F. Holst aus dem Norden kommt ein neues, spannendes Rollenspiel mit dem Titel "Fentastic Journey". In einer Welt voller Gefahren versucht man, eile Teile eines wertvollen Stabes zu finden. sin Testbericht folgt in der nächsten Ausgabe.

Holland

Sin neuer Soundsampler erblickt des Licht der Welt: Vom Fokey-Club aus Holland kommt der neue 4-Bit Soundsampler mit umfangreicher Software. Der Vertrieb in Deutschland wird von der Firma KE-SOFT übernommen.



Sin Testbericht des Soundsampplers folgt, sobald ein Muster vorliegt.

KE-SOFT

Auch von KE-SOFT erreichten uns wieder eine Menge neuer Produkte.

Ab sofort erhältlich ist die "MAGIC Disk", mit der man Bilder aus laufenden Programmen auf Diskette speichern kann.

Für eile Sellerfreaks gibt es auf Kassette das neue Spiel "Leser Hawk".

Die Klassiker "Spindiesy", "The Feun" sowie "Hollywood Hijinx" mit einem echten Lucky-Palm-Tree-Swiss-Stick als Seilage sind ebenfalls wieder zu haben.

Aus der KE-SOFT Küche neu ist der dritte Teil der "Player's Dream" Serie. Diesmal enthält er gleich drei Spiele: "Jump", ein schnelles Geschicklichkeitsspiel, "Overblow", ein Taktikspiel für zwei Spieler, sowie "Dee Gebianis der Osterinsel", ein deutsches Grafikadventure.

Alle der erwähnten Neuheiten sind ab sofort bei KE-SOFT erhältlich.

Leut Ausgaben der Geschäftsleitung liegt ab sofort auch ein neuer, umfangreicher (54 Seiten) Hauptkatalog vor, der gegen DM 2,- Rückporto angefordert werden kann.

Leserbriefe

Halle ZONG-Team!

Nachdem ich mir alle hieherigen ZONG-Hefte bei KE-SOFT bestellt habe, habe ich mich zu einem Abo durchgerungen. Wir hatten viel Spaß mit den Magazinen. Besonders meine Kinder versuchten sofort, alle neuen Spiele zu bewältigen. Dabei treten allerdings ein paar Probleme auf: So glaube ich, daß durch das Compilieren bestimmter TB-Programme diese nicht mehr zu bewältigen sind, da die Zeit einfach zu schnell ohläuft (z.B. Pallaut aus 9/89 und das Weihnachtspecial aus Ausgabe 12/90).

Frage: Könnt ihr mir die TB-Quelltexte zur Verfügung stellen? Für mich wären eher auch die Subriken Leserbriefe, Tips & Tricks oder die verschiedenen Serien interessant. Ich glaube, ihr seht das in diesen Serien fortsetzen, auch wenn nicht sofort eine Leserreaktion erfolgt. Bei mir wird dieser Brief auch die große Ausnahme bleiben, weil ich einfach nicht die Zeit finde, ständig zu schreiben. Für mich ist Euer Magazin mehr eine Möglichkeit, auf dem laufenden zu bleiben, was noch für den "kleinen" Atari angeboten wird. Fest steht für mich, daß ein neuer Computer nicht auf der Tagesordnung steht, da ich alles, was ich momentan zu Hause mit einem Computer machen will, mit dem Atari realisieren kann. Außerdem habe ich ihn noch lange nicht ausgereizt. Dezu fehlen mir ganz einfach ein paar Kenntnisse zur Maschinenprogrammierung (eine neue Thase für eine Serie?) und natürlich die erwähnte Zeit.

Nach einige Bemerkungen ohne inhaltlichen Zusammenhang:

Mein Sohn (\$) hat es dank der veröffentlichten Teilungsregeln von Zorro geschafft, dieses Spiel bis zum resignen Ende zu spielen. Falls jemand Interesse an Gesanplien hat,

könnte ich helfen, obwohl der von M.S. (ZONG 12/90) schon fest ble ans Ziel führt.

In der Bit-Fewer wurde je mal der Hex-Dump von Crazy Queder abgedruckt. Ich hatte sich damals der Mühe unterzogen und das Spiel abgetippt. Nach Sessentigung von 2 Tippfehlern lief es sogar. Als ich gelesen habe, daß es DM 29,- kosten soll, war ich richtig geschockt. Wenn ich überlege, wiaviel Spaß ich dagegen mit Zador hatte, kann ich nur hoffen, daß Ihr bei unseren Preisen bleibt.

Appropos Zador. Dieses Spiel hatte mich wie Rauschgift gespeckt. Schon eure Demo-Verein mit verkürzter Zeit und ohne Help-Funktion begeisterte, also mußte das Original 'ran. Welche kalte Dusche sis der Zähler von 9999 auf 0000 umspringt, kein neuer Sakord sondern Frust. Gibt es eine neue Version, oder wie kann ich den Mangel abstellen? Seit dieser Zeit liegt die Diskette nämlich in der Ecke, und das hat sie wahrscheinlich nicht verdient.

Des Wer'is! In Erwartung des neuen ZONGs verleihe ich mit dem besten Grüßen und der Hoffnung, daß der XL/XE nicht untergeht.

ZONG-Re(d)aktion:

Zuerst zu Deiner Frage der TB-Versionen zu den Spielen. Die Spiele sind auch nach dem Compilieren getestet worden. Wenn sie Dir zu schnell vorkommen, so liegt daß dann an Programmierer, der sie sich so schnell gewünscht hat. Es tut uns daher leid, die alten TB-Versionen nicht mehr weiterverbreiten zu können. Wer weiß wo die jetzt stehen? Schicke uns doch den Teil der Zorro-Lösung, der noch fehlt, damit auch die anderen Zorro-Spieler das kompletten Weg haben.

Zu Zador ist in ferner Zukunft eine ganz neue Version geplant, obwohl je erst vor kurzem die Erweiterung zur CX-85-Tastatur erschien.

Interview mit Rolf A. Specht

Auf der Aterimesse hatte die ZONG-Redaktion Gelegenheit, den Grafiker Rolf A. Specht zu einem Interview einzuladen. Hier das Gespräch mit dem Entwickler der Grafik des neuen XL/XE-Spiels "The Brundies", das Anfang nächsten Jahres erscheinen wird ...

ZONG: Rolf, wie alt bist Du, seit wann arbeitest Du mit dem XL/XE? Stelle Dich einfach mal ganz allgemein vor.

SPECHT: Ich bin jetzt 22 Jahre alt. Ich becke schon seit 1985 auf dem XL/XE herum, unfänglich, wie die meisten, mit dem Kassettenrekorder, später dann mit dem Diskettenlaufwerk. Ich bin so schrittweise in die XL/XE-Szene hineingeschliddert und seit etwa ein Jahr im ABBC, seitdem sind die Kontakte ziemlich ausgeheut worden.

ZONG: Wren hast Du schon überall mitgearbeitet, wren arbeitest Du zur Zeit?

SPECHT: Im Moment habe ich gerade mit Klaus Kahkaw aus Gelsenkirchen an dem Titelprogramm für das ABBC-Magazin Nr. 26 gearbeitet, das dann auch Sieger geworden ist. Ich habe verschiedene Titelbilder und Zeichensätze entworfen, z.B. des neue Titelbild von Zador und den Schriftzeichensatz dazu. Meine Kontakte zu KE-SOFT habe ich bekommen, weil ich einfach mal an den Kessel geschrieben und ihm meine Grafiken vorgestellt habe. Im Prinzip ist des nichts Großes, was ich mache.

ZONG: Beim ABBC bezeichnet man Dich als "Chaf-Designer"?

SPECHT: Des liegt einfach daran, daß ich die Diskettenlabel, die Umschlaggestaltung und auch viele

andere kleinere grafische Sachen für das ABBC-Magazin mache. Auf der letzten Hobbytronic hatten wir T-Shirts, die habe ich gestaltet. Darsuf war des neue ABBC-Logo, das ich auch entworfen habe. Dedurch kam ich zu diesem Titel.

ZONG: Was machst Du zur Zeit beruflich?

SPECHT: Ich habe soben einen Studienplatz in Beem bekommen.

ZONG: Für was?

SPECHT: Grundschullehrer, alle Fächer mit Schwerpunkt auf evngelischer Religion. Des liegt daran, daß ich zu meiner Zivildienstzeit in einer evangelischen Kirche gearbeitet habe.

ZONG: Mechst Du eigentlich noch etwas für andere Computer?

SPECHT: Nein, ich bin des ABBC-Prinzip treu und mache meine Arbeiten nur auf dem 8-Bit. Ich bin auch der Meinung, daß dieser Sechser für die normalen Arbeiten, die manlles, völlig ausreicht.

ZONG: Was hast Du Dir für die Zukunft überlegt?

SPECHT: In der Zukunft möchte ich noch veretärkt mit KE-SOFT zusammenarbeiten, weil ich der Meinung bin, daß des 'ne Softwarewettbewerb' ist, die sich nach um den 8-Bit kümmern und auch auf diesen Gebiet sehr engagiert. Natürlich möchte ich auch noch meine Fertigkeiten in Bezug auf Grafikprogrammierung ausheuen.

ZONG: Wie ist des private Verhältnis bei Dir es sus? Hast Du eine Freundin?

SPECHT: Ich habe eine Freundin, die sehr viel Verständnis dafür aufbringt, daß ich ziemlich viel von dem Computer sitze und eigentlich jeden Tag irgendeine Arbeit zu tun habe, die nicht allein mir dient, sondern die ich für irgendjemanden

auf dem Atari mache. Ich benutze den Sechner also täglich.

ZONG: Was kommt es, daß Du als Grafiker so bewundert bist? Ist das alles nur so gut, oder bist Du Bücher? Wie kommt man zu solchen Fähigkeiten?

SPECHT: Die habe ich eigentlich selbst angeeignet. Das ist auch nicht so die Schwierigkeit. Das Problem ist immer nur: Was entzast man seine Grafik auf dem Computer? Da ich kein Grafik-PROGRAMMIERER, sondern Grafik-ZEICHNER bin, habe ich, so wie alle anderen, genau die gleichen Möglichkeiten und die gleichen Werkzeuge zur Verfügung, wie jemand, der nicht so viel mit der Grafik macht. Da gibt es a.B. die normalen Malprogramme wie den Atari Artist, der sehr gut ist, weil man da mit der Malfeile arbeiten kann. Dann gibt es das XL-Art, daß ich sehr gerne benutze, weil da sehr gute Blockfunktionen zur Verfügung stehen. Dann gibt es noch das Programm "Color 128", mit dem man ein Micropainter-Bild noch mit DLI's suppen kann. Der KE-SOFT Grafikeditor II signet sich sehr gut aus Bretellen von Zeichenstiftgrafiken.

Wie man sieht, ist das alles keine Hexerei, sondern mit etwas Übung nur die Werkzeuge zur Verfügung, so ist jeder rankommen kann. Es gibt also keine Wundermittel für Grafik.

ZONG: Was uns interessiert, ist die Fähigkeit, hast Du das in der Schule gelernt, oder hattest Du mal einen Förderer? Wie kommt Du an die speziellen Techniken? Beobachtet Du andere Grafiker und antizipierst Du daran, was man machen kann?

SPECHT: Mit Grafik habe ich mich schon immer beschäftigt. Ich wollte eigentlich auch Kommunikationsdesign studieren, mußte da auch, wie jeder, der diese Fach studiert, seine Mappes abgeben, aber da man in eine Mappe, die man den Uni-richtig vorlegt, keinen XL hineinpacken kann, war das kein großer

Erfolg. Eine Computergrafik zählt leider da nicht.

Die Sache ist einfach die: Man überlegt, wo man Licht, wo man Schatten, ist der Gegenstand gerade in Bewegung oder steht er still? Das sind alle Dinge, die das Auge sehen eines Gegenstands hinein-fließen.

ZONG: Viellists kannst Du je noch ein paar Tipps geben?

SPECHT: Als strebe kauft man sich mal eine Malfeile auf dem Gebräuchmarkt, weil man mit dieser sehr schnell und einfach Zeichnungen auf dem Sechner übertragen kann. Oder man macht sich eine Zeichnung und setzt diese dann a.B. mit IPES (beim ABBUC erhältlich) Punkt für Punkt auf dem Computer an, was sicherlich die langwierigere Methode ist. Grundsätzlich kann man sagen: Wenn man eine Grafik nicht auf dem Papier zustande bekommt, bekommt man sie sicherlich auch nicht auf dem Computer zustande. Die Beispiele, die man von einem Bild haben sollte, ist eine ungefähre Aufteilung der Elemente. Keine Ecke des Bildes sollte überfüllt sein und keine Ecke vor Lesern nur anstrotzen. Dann sollte man sich Gedanken machen, wo Licht und Schatten ist. Kommt die Lichtquelle a.B. von linksoben, dann sind alle Flächen an seiner Figur, die nach linksoben zeigen, hell, und alle, die nach rechts unten zeigen, dunkel. Dann sollte man sich die Schattierung überlegen. Da man auf dem Atari nur eine hauptsächliche gleichzeitig darstellbare Farbpalette hat, sollte man verstärkt mit Mustern arbeiten. Denn gibt es noch ganz tolle Effekte: Wenn man einen Farbbildschirm hat und zwei Punkte nebeneinander setzt, die eine unterschiedliche Farbe haben, kommt ein drittes heraus. Boves ist a.B. auch bei THE BRUNDELLER der Fall. Bei den dicken Steinen im ersten Level sieht es aus, als ob es außer Braun und Schwarz, auch noch ein Dunkelbraun gibt. Dieser Effekt kommt einfach nur dadurch zustande, daß

ABBUC-JHV '91

man Schwarz und Braun zusammensetzt. Diese Effekte sind allerdings nicht mit einer Farbkombination verfügbar, da muß man ein hübsches herumprobieren. Außerdem gibt es noch die sogenannten "Anti-Aliasing". Das ist z.B. beim Titelscreen von "Cavernis" eindrucksvoll demonstriert. Der Schriftzug ist nicht einfach nur blau oder schwarz, sondern es rund dunkelblau. Das wurde so trickreich gemacht, daß die Rundungen wirklich rund aussehen. Wenn man mit DLI's arbeitet, sollte man darauf achten, daß man eine der vier Farben in Grafik 15 als "Springerfarbe" verwendet. Das heißt, daß diese Farbe oben anders erscheint, als unten. Auf diese Weise läßt sich viel sehr farbreine Bilder bringen, ohne daß dieser DLI gleich ins Gesicht fällt. Es gibt viele Titelbilder und Grafiken auf dem XL, die nur vor Farben strotzen, aber davon zeugen, daß der Grafiker oder Programmierer nicht allzu viel Ahnung seiner Materie hat. Das ist einfach auswendig das Guten, zu viele DLI's oder falsch platziert.

ZONG: Wir danken für das Gespräch.

Wie man sieht, gibt es eine Menge Dinge zu besprechen, wenn man Grafik antworten will. Aus diesem Grunde haben wir uns entschlossen, einen Workshop für Grafikentwurf mit Wolf A. Spacht abzuhalten. Die Serie wird voraussichtlich schon der nächsten Ausgabe beginnen.



Auch dieses Jahr war das ZONG-Traum wieder auf der JHV und hat sich angehört und -gesehen.

Zu Beginn wurde als erstes der Ehrenrang aus Amerika, Horst Dewits, begrüßt, der alle zwei Jahre über den großen Teich fliegt, nur um dem ABBUC die Situation des XL/XE-Marktes zu berichten. Als weiteres war Careten Strotmann, der Programmierer von Kaiser II, der so wie die TOP-Magazin Ersteller, Herr Koch als Vertreter des Atari-Regionalen, eine Gruppe aus Wolfen, die Firma Seitersbahn, der ABBUC-Supplan-Berovic von Jost Köpp, die Blüthing-Pokey-Leute aus Holland, der ABBUC-FD-Verkauf, eine EDV-Computer-Shop Vertretung, einige ABBUC-Regionalgruppen, Ulf Petersen, KE-SOFT und die Firma Peters. Später kam noch der AMC hinzu.

Zunert erhält Horst Dewits, ein 1958 ausgewandertes Deutscher, der sich auf Long Island mit einer Atari-B-Bit-User-Group beschäftigt. Er berichtet aus seiner Arbeit und den Aktivitäten anderer nordamerikanischer Clubs. Er brachte die Geschenk eines Turkebisches-Kurs mit, der auf drei Disketten in englischer Sprache diese Programmiersprache erklärt.

Als nächstes erfolgte der Geschäftsbericht des ABBUC-Vorstandes, der über die Aktivitäten des ABBUC seit der letzten JHV berichtete.

Ein ortste kleins Loh ging an die Post, die nun nicht mehr ganz so langsam ist, wie vor einem Jahr. Bericht wurde auch über die Gruppe aus den Niederlanden, mit denen man nun engeren Kontakt pflegt. Für alle, die es noch nicht wußten, wurde nochmals erwähnt, daß der Compyshop nun den XL-Markt ganz aufgehehen hat und inzwischen nach

Dorteund umgezogen ist. Inzwischen ist auch das von Pütz erstellte 3.5"-Laufwerk fertig, sowie das TB-Handbuch überarbeitet. Zur Hobbytronic kam dann der 16K-BiBo-Monitor heraus, der jedoch nur recht selten angefordert wurde. Im Lesers wurden inzwischen auch ein Monitor-Doktor, Hardwaremäßige wurde das Turbo-816-Interface vorgestellt.

Der aktuelle Mitgliederstand betrug zu Beginn der JHV 854 Mitglieder. In der ANUC-Mailbox gingen über 2000 Anrufe ein. Einen Kommentar äußerte der Vorsitzende noch zum Atari-Magazin loslassen, welches seiner Ansicht nach zuviel Werbung enthalte. Positiv fand er die Computer-Floherk-Reasoning, in der sich doch recht stark eine XL/XE-Szene breit gemacht hat.

Nun berichteten die einzelnen Abteilungen des ABBUC über ihre Arbeit:

Der Kassenbericht wurde verlassen, sowie ein kleines Resümee über die Hobbytronic abgegeben.

Der Floppy-Service berichtete von seiner Arbeit. Er hat bisher 35 mal die neue 3.5" Floppy verkauft. Außerdem konnte er viele Tipps loswerden. Die Action-Working-Group (wie Carsten Strötman) berichtete von ihrer Arbeit ebenso, wie Walter Lofek, der sich mit der Hardware-Firea LCD auseinandersetzte.

Sisja Sauplan-Services gab es ein neues Design für Computer zu bestanden und aus den USA berichteten sie über die neu-erhaltenen Magazine.

Nun berichteten die einzelnen Regionalgruppen von ihrer Arbeit und ihren Erfahrungen:

In Holland konnte man kaum Nachfrage verzeichnen.

Halle stellte sein TOP-Magazin vor. Dort trifft man sich einmal im Monat. Von Chemnitz war nichts zu erfahren, während die Gruppe Warendorf sich zwei mal im Monat in Hamm zum Small-Talk trifft. In Würzburg

trifft man sich genauso oft, um ein neuer Demo herauszubringen. Ein Besucher aus Wien berichtete aus Österreich, daß es dort sozusagen Regionalgruppen nicht gäbe und daß der BT dort drüben ebenso "oft" verbreitet sei, wie der XL hier.

Die Nürnberg-Truppe trifft sich alle 3-4 Monate, wobei immer 10-20 Leute zusammen kommen. Aus München und Berlin war nichts zu erfahren. In der Hochburg der XL/XE-Freaks, die Ruhrgebiet, in dem es allein 120 Mitglieder gibt, kommen monatlich gerade mal 15 zusammen, ein sehr schwaches Bild. Anders sieht es da in Wolfen aus, wo man zweimal wöchentlich ein Sprechatende eingerichtet hat und wo an den Treffen auch immer mindestens 40 Leute teilnehmen. In Osnabrück und Wuppertal ist eine Regionalgruppe in der Schwebe.

Als Projekte für die Zukunft wurde die TB-Verbesserung genannt, der Plan eines XF-551 Nachbaus sowie die Hobbytronic '92, auf der der ABBUC auch wieder vertreten sein wird.

Nach diesen langen Berichten und Informationen gab es erstmal eine kleine Pause, nach der es zu einer Podiumsdiskussion kam.

Zu dieser waren eingeladen: Huber (von Atari), AMC, EDV-CS, RWV, Ulf Petersen, Rätz, Eberle, Rainerdorf-Soft, Klaus Peters sowie KE-80FT. Abgaben erhielt man von Herrn Huber, Herrn Rätz, Herrn Eberle sowie von Rainerdorf-Soft. RWV wollte nicht an der Diskussion teilnehmen, dafür kam zusätzlich die Fokey-Foundation aus Holland hinzu. Alle versammelten sich auf dem Podium, sodaß ein geballtes Ladung Wissen auf dem Präsentierteller lag.

Zuerst berichteten die einzelnen Anbieter von ihren Sanbaten. Neu für die ZOMB-Leser dürfte die Fokey Hardware sein, die demnach bei KE-80FT erhältlich ist. Die Leute haben einen 4-Bit Sampler gebaut, der qualitativ alles Deutsche in den Schatzen stellt. Nach dieser

kleinen Selbstdarstellung wurden auch schon erste Fragen laut. So ist s.B. laut Meinung eines Users in der RAM-Erweiterung der Firma Klaus Peters ein entscheidender Fehler drin, wodurch das Kopieren aus bestimmten RAM-Bereichen nicht ordnungsgemäß läuft. Peters versuchte, sich zu rechtfertigen, daß es einfach nur zwei Leitungen dazu vertauschen müsse, doch dagegen wehrten sich dann auch andere User, die dies schon probiert hätten, was nichts gebracht hat. Peters wund sich nun heraus, daß denn wohl der Einbau nicht ausreichend vollführt worden sei, wodurch er sich den lauten Protest vieler weiterer User zuzog, schließlich wollte man sich nicht für dumme verkaufen lassen. Der Diskussionsleiter brach den Streit dann ab, da ja auch noch andere Probleme zu diskutieren waren. So sollte über die Zukunft des ABBUC entschieden werden. Diese sieht laut Angabe des EDV-CS momentan in Ostern für Händler schwarz aus, da sich angeblich alle User ihre Software aus Polen holen. Bei den westdeutschen Anbietern sahen sie eigentlich eher positiv aus.



Ein weiteres Problem sah man in dem Mangel an Kassetten-Software, der von uns in Zukunft in Angriff genommen wird. Andererseits geht es auch schief, wenn bei den Überspielen von Kassettenspielen auf Diskette, da nicht jedes Kassettenspieler auch auf Diskette angeboten wird. Darüber sind Verhandlungen mit England in Gang, so Ulf Petersen.

Sach soviel Diskussion freute man sich auf die anschließende Computer-Show. Von Klaus Peters waren keine Besonderheiten zu erfahren. Vielmehr diskutiert man noch über die Qualität der einzelnen Produk-

te. Daneben fand man einen riesigen ANUC-Westposten-Stand, auf dem man sich mit Hardware, Softwares und Literatur eindecken konnte. Verkaufsfördernd hatte man die Tochter des ersten Vorsitzenden hinter des Theks gestellt, die auch nicht auf den Mund gefallen ist. Der AMC hatte einen Teil seiner Produktpalette die 4er und 5er Ausgabe der AMC-80FT sowie die Rückpost für die Kunden dabei, welche nun sich abholen konnte.

Daneben wurde gepraesentiert Hardware verschuert, die auch sehr gut wegging. Ebenfalls auf der JHV fand man Gnoee-Design, die Programmierhilfe für alle Interessierten auf Lager hatten. Die 3.5"-Floppy, HDI genannt gab es ebenfalls zu bestaunen. Sie formatiert bis zu 1.44MB und wird mit MY-DOS und/oder Sparta-DOS ausgeliefert. Sie war qualitativ sehr hochwertig aus. Die TOP-Magazine hatten ihre aktuelle 10er-Ausgabe dabei. Daneben gab es das Atari-Magazin zu kaufen. Diskutiert wurde hierüber über den qualitativen Inhalt dieser Zeitschrift, da sie zu 50% aus Werbung der Firma PPP besteht und zudem DM 10,- kostet. Die Firma Eislerbahn stellte die Turbo-Speedy vor, die inklusive des Turbo-Bios ausgeliefert wird. Zudem hatte man die schon auf der Atari-Messe vorgestellte Maus noch mal zur Begutachtung da. Daneben fand man ein Highlight der diesjährigen JHV. Der Sauplan-Service-Letter Jost Köpp stellte neben den Sauplänchen auch zwei mit einem Feinbrush-Verfahren bearbeitete 800Kits aus. Dadurch wird aus einem braunen Kit einmal ein poppiger Copci mit einem genialen Outfit. Das Outfit des Sechlers sieht wirklich stark aus, die Motive kann man sich selbst auswählen. Zudem soll das Ganze auch nur DM 50,- bis 60,- pro Gerät kosten.

Bei Fokey gab es billige ATARI-Software zu kaufen. Dazu hatte man für den 1020-Plotter Farbstifte, außerdem den neuen 4-Bit Sampler

Weihnachts Überraschung

Bestellen Sie noch heute Ihr persönliches
Weihnachts-Software-Paket

Gültig bis 29.12.1991

bei KE-SOFT ...

Sie erhalten keine bereits bei KE-SOFT gekauften Artikel
Volles Umtauschrecht für jeden einzelnen Artikel
Sie sparen bis zu 50%!

Jedem Paket liegt eine Weihnachtsüberrechnung bei
Sie zahlen keine Versandkosten!

Wählen Sie Ihre Favoriten (mehrere möglich):

- Actionspiele Abenteuerspiele
 Denkspiele Geschicklichkeitsspiele

Wählen Sie die Größe Ihres Paketes:

- DM 39,80 DM 59,80
 DM 79,80 DM 99,80

Wählen Sie den Datenträger (mehrere möglich):

- Kassette Diskette Steckmodul

Wählen Sie eine Zahlungsmethode:

- V-Scheck (beiliegend)
 Bargeld (beiliegend)
 Banküberweisung (Quittung beiliegend)
 Rechnung (+ DM 3,- NN-Gebühr)

Name: _____

Streifen: _____

PLZ, Ort: _____

Einsenden an:
KE-SOFT Kemal Ezcan

Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4

ds. Natürlich machte man auch ein wenig Clabwerbung.

Als nächster kam der ASSUC-PO-Stand auf den Prüfstand. Das Geschäft lief nach eigenen Angaben gut. Als neu ist die CG4-Diashow zu betrachten, die mit einer Erweiterung demnächst auch bei KE-SOFT erhältlich ist. Bei den Ständen der Regionalgruppen fand man eine neue IPFS-Version vor, deren Veröffentlichung jedoch noch offen steht, da wenig Resonanz zu hören war. Außerdem hatte man eine Lichtorgel dabei, die über den Joystickport ansprechbar ist. Als eine Art Show-Episserie mit interessantem Hintergrund war ein Ampelprogramm zu sehen, mit dem man verschiedene viele Lichter programmieren kann.

Daneben fand man einen, von außen normal aussehenden, 400XL, der jedoch einen 16-Bit-Prozessor integriert hat. Damit sollte demonstriert werden, daß man auch solche Scherze durchaus machen kann, und man dadurch neue Möglichkeiten hat. Bei Ulf Petersen gab es einige USA-Importe zu sehen (z.B. Track-Gall), sowie das neue Sollenpiel "Fantastic Journey" von Frederik Holst.

Nebenbei befand sich der KE-SOFT Stand. Diese hatten die Neubesetzten "Playa Dream 3" dabei sowie einige Softwares, die man in der letzten Zeit neu herein bekam. Unser ZONG 10/91 war natürlich auch zu sehen.

Gegen 17:30 Uhr ging die Veranstaltung dann auch dem Ende entgegen, und nachdem alle Stände abgebaut waren, traf man sich nochmals in einer kleinen Gaastätte, wo man gemütlich noch weiter plaudern konnte.

Die Teilnehmerzahl war mit circa 120 nicht ganz so hoch wie im letzten Jahr, auch der Enthusiasmus war nicht ganz so groß. Dennoch ist die ASSUC Jahreshauptversammlung immer wieder ein hochinteressante Veranstaltung, zu der man jedem Atari-aner nur raten kann.

Strategiespiele

Wenn es um Strategie geht, so handelt es sich in den meisten Fällen um Kriegsspielszenarien. Dies liegt wohl in der Natur der Sache, denn selbst Schach und das japanische Go sind in dieser Hinsicht Kriegsspiele, geht es doch darum, den Gegner zu schlagen, bzw. ihn einzukesseln. Schach ist jedoch ein Kapitel für sich und wird deshalb hier nicht behandelt. Wir haben diesmal drei bemerkenswerten Spieltiteln aufgemerkt, die oft gesucht, aber selten gefunden wurden.

Battalion Commander



Man spielt den Commander einer Armee, der mit Taktik und Überlegung verschiedene Spiele gewinnen muß. Am Anfang kann man sich als Novize mit den einzelnen Kampfmannschaften vertraut machen. So hat man eine gewisse Anzahl von Kompanien unter sich, mit denen man gegen den Feind zieht. Jede dieser Kompanien besteht aus einer Anzahl von Fahrzeugen und einer bestimmten Anzahl Fußvolk. Mit diesen kann man verschiedene Arten von Angriffen tätigen. So kann man reinen Kreuzfeuer eröffnen, um das Vordringen des Gegners aufzuhalten. Oder aber man legt Rauchbomben, um in deren Schatten vom Feind zurückzuziehen. Natürlich kann man seine Truppen auch

bewegen, ohne zu feuern, was dann dementsprechend schnell geht, so kann nicht von Gagner unter Beschuß genommen wird.

Neben Novice kann man noch andere Arten wählen. So gibt es auch ein großes Zusammentreffen zweier gleichstarker Truppen, bei denen bis zum letzten Mann gekämpft werden muß.

Außerdem kann man noch eine Angriffs-, bzw. Verteidigungsvariante wählen, bei der man bis zu einem merklerten Gebiet vorstoßen muß, bzw. eben dieses verteidigen muß. Optional kann man zwischen USA, UDSSR und China ein Angreifer und Verteidiger wählen, so daß man sich auch auf die Seiten der Russen schlagen kann. Zudem gibt es 40 verschiedene Landschaften, auf denen die Schlacht geschlagen werden kann. Apropos Landschaft. Dargestellt wird das Szenario in Echtzeit mit einer in die Richtungen scrollenden Landschaft, auf der man die einzelnen Komponenten seiner entsprechenden Zeichnung sieht. Auch die Landschaftstafel wie Fische, Berge und Wälder werden als grüne Symbole dargestellt.

Die Bedienung erfolgt über den Joystick und die Tastatur. Man bewegt seinen Joystick in das zu wählende Kampfgebiet und kann nun mit nur zwei Tasten ein komplettes Kommando an eine der Korpalken schicken. Diese führen den Befehl dann umgehend aus, bzw. machen sich auf den Weg, so es sich um einen Merschbefehl handelt. Zudem kann ein sich über die Stärke seiner eigenen und die des Gegners durch einfaches einwählen ist des Joystick erkundigen.

Das Handbuch bietet neben einer allgemeinen Spielbeschreibung noch etwas über die Truppenstruktur, deren Schicksal, die verschiedenen Waffensysteme, Fahrzeuge, Taktiken, Truppenkonditionen, Verteidigungen und Kämpfe.

Bewertung

Da man eine in Echtzeit sieht, hat dieses Spiel einige Action-Ambitionen.

Man muß manchmal schnell handeln, um nicht unter die Räder zu kommen.

Grüßlich ist das Spiel gut gelobt, da man sie Einheiten des Gebietes auf einen Blick hat und sich alles genau betrachten kann.

Das Scrolling ist fein und die Kampfszenen überichtlich. Der Sound hebt sich sicher nicht besonders ab, aber er reicht aus.

Der Spielepaß ist recht hoch. So acht es wirklich Spaß, sich in die einzelnen Kampfszenen einzurufen. Da kein Slot fließt, ist es auch eher freundlich, sie daß es gescheit acht. So legt eine Schrittzurücknahme und keine Menschenvernichtung. Das Ganze auch noch recht schnell vorstatten geht, ist der Spielepaß nicht gehesamt, man kann sofort loslegen. Auch hat das Spiel gleich auf Anhieb gefaselt.

In Sachen Preis muß man eher wegsehen. Denn wer nur DM 19,80 dafür verlangt, ist selbst dran Schuld. Aber gut, das User kann es nur recht sein.

Insgesamt ein empfehlenswertes Spiel, welches den XL/KE-Markt sicher bereichert. Das Muster dieser SPI-Spiele wurde uns freundlicherweise von KE-SOFT zur Verfügung gestellt.

War in Russia

Sicher gehört dieses Spiel zu den Klassikern unter den Strategiespielen und dies sicher nicht zu Unrecht. Bei dieser Kriegssimulation spielt man die Geschlossen zwischen dem Winter 1941 und 1944 in Ostern Europas nach. Man steuert die deutschen Truppen mit ihren verschiedenen Kampfheiten. Zudem kann man noch im Historiend Artillerie, Infanterie usw. produzieren lassen, so daß man auch die Zusammenhänge mit der Status die Seesetzungsacht erkennen kann.

Außerdem kann man verschiedene Truppenbewegungen vollziehen und sich über deren Zusammensetzung Gedanken machen. Nachdem man denn viele Einheiten gut eingesetzt

hat, acht man sich daran, diese in Kampfgebiet zu positionieren. Der Gegner schlägt netürlich nicht und kann ebenfalls Küstungsarbeiten produzieren. Dargestellt wird der Schauplatz in Zeichnungstafeln. Auch in diesem Spiel kann man über die Landschaft scrollen, um die einzelnen Einheiten zu erblicken zu können. Eingaben geschehen über Tastatur. Das Joystick braucht man zur Kartenübersicht. Die einzelnen Kampfheiten arbeiten eperst und stoßen nach ihres Erweisen vor.



Hier ist es wichtig, die Übersicht zu behalten. Desalt dies auch funktioniert, sind des Spiel zwei große Karten mit Plastiküberzug beigelegt, desalt man sich des gesamte Geschehen nach zusätzlich auf einer großen Karte aufsuchen kann, was dies auch immer die großen Strategen wuchten. Die Anleitung beschreibt die einzelnen Bedienungsmöglichkeiten sowie einige taktische Tips.

Bewertung

Dieses Spiel ist eine reine Strategiegemeinschaft. Action ist völlig vorhanden, man soll sich nur auf seine Taktik konzentrieren. Die Grafik ist recht einfach gehalten. Fast alle Eingaben müssen über die Tastatur geschoben, so daß man oft Textdarstellung einbt. Die Sounds sind nicht beserkenswert, was allerdings nicht verwunderlich ist, da man dies bei einem reinen Strategiespiel auch nicht unbedingt erwartet.

Der Spielepaß ist von den Strategiespielwillen abhängig. Actionverwöhnte können hier sicher nicht auf ihre Kosten. Wer allerdings Strategiespiele mag, findet in diesem Programm genau das richtige. Es ist sehr spannend, den Zusammenhängen zwischen der Heiafront und den Geschlossen in der vordersten Linie zu folgen.

Der Preis ist mit DM 19,80 auch in Ordnung. Echte Frnaks müßten bis vor kurze noch den dreifachen Preis dafür hinlegen. Ingesamt ein beserkennwerter Klassiker.

Muster von: KE-SOFT

Ogre



Wieder ein Strategiespiel mit einer ganz eigenen Art stellt "Ogre" dar. Es erinnert eher an ein edernes Schach. Man hat auf einem großen, scrollenden in Sechsecke aufgeteiltes Feld die Aufgabe, den Angreifer, den Ogre, zu überlisten. Dazu hat man verschiedene Spielsteine mit verschiedenen Eigenschaften zur

Verfügung. Diese Elemente können eine gewisse Weite wandern, haben verschieden starke Waffen, die wiederum eine gewisse Reichweite haben. Mit diesen Komponenten muß nun den vorwundernden Ogren unterstützen, der wiederum ebenfalls verschiedene Kampfmittel hat. So kann er große Diskrepanzen ausführen, um eine Schwachstelle in der gegnerischen Verteidigung auszumachen. Außerdem hat er die Möglichkeit, ganz gezielt Infanterietruppen zu vernichten. Sein Ziel besteht darin, die gegnerische Hauptkommando-Mannschaft zu setzen (ähnlich dem König im Schach). Verteidigen kann man dieses Hauptkommando mit Panzern, schwerer, unbeweglicher Artillerie, GEtEs die wandern und abschießen können, einfacher Infanterie, sowie einigen MiSchformen.

Gespielt wird immer abwechselnd. Zuerst muß der Verteidiger seine Truppen bewegen. Danach kann er diese auch schießen lassen. Dies ist jedoch von der Reichweite seiner Figuren abhängig. Ist der Ogren in der Reichweite einer Figur, so kann er beschossen werden. Dazu muß der zu schießende per Joystick oder Tastatur angewählt und auf den Ogren gezielt werden. Anschließend muß man noch angeben, welchen Bereich des Ogren man angreifen will. Hat man sich dies geteilt, so schießt diese Figur auf den Ogren (hört man akustisch) und gibt dann an, ob sie den Ogren getroffen, gestriffen oder gar verfehlt hat. Dementsprechend gehen die einzelnen Punkte des Ogren zurück. Sind alle Werte auf Null, ist der Ogren erledigt. Zusätzlich hat man noch einige Short-Cut-Keys, um auf gewisse Funktionsebenen schneller zu gelangen.

Natürlich kann man noch einige Besonderheiten probieren. So ist es möglich, himelfahrtkommandomäßig in das Feld des Ogren einzudringen. Nach einem heftigen Crash ist die Figur meist erledigt, und der Ogren hat zwei Schrammen mehr. Außerdem ist es möglich, jederzeit den aktuellen Spielstand abzuspichern, um später die Session fortzusetzen.

So wie es über Schach eine Menge Bücher gibt, liegt das Programm neben einer dicken Anleitung (die man aber nicht unbedingt am Anfang braucht) noch eine praktische Referenzkarte sowie eine Sprechzettel über Taktiken des Spieles bei. Das Spiel kann wahlweise alleine gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander gespielt werden. In diesem Fall übernimmt ein Spieler den Ogren und der andere die Verteidigung. Da es sich bei dem Spiel um ein modernes Schach handelt, spielt das Szenario auf einem stoternen Schachfeld. Als besonderen Gag hat man daher eine Anti-Atom-Karte beigelegt, die angeblich bei einer atomaren Vererbung ausschlagen soll. Das Spiel ist von Micropoem produziert worden.

Bewertung

Action ist sicher eine gewisse Portion dabei, doch der Strategienteil überwiegt. Die Grafik ist schwer/weiß und damit sehr gut zu erkennen. Alle Elemente und Figuren kommen eindeutig rüber und wirken gut. Bei einigen Menüpunkten wurden Pull-down Menüs verwendet. Ansonsten arbeitet das Programm sehr viel mit übersichtlichen Windows. Auch das Scrolling ist gut.

Am Sound hört man nur ein Schußgeräusch und die verschiedenen Tasterfähigkeiten. Der Spielepaß ist enorm, da man sich sehr schnell eingebebetet hat und held schon erste Erfolge verzeichnen kann. Die Action kommt mit der Zeit und das Austüfteln von Strategien macht immer wieder von neuem Spaß. Für DM 19,80 ist dieses Spiel zu billig. Aber die Leier können wir je schon.

Insgesamt ein spannendes Spiel, das leicht zu bedienen aber schwer perfekt zu beherrschen ist. Man kann sich sehr lange damit beschäftigen.

Muster von: KE-SOFT

Obersicht

Der Actionanteil bei einem Strategiespiel nicht unbedingt einen Pluspunkt darstellt (Gechecktsache!), wird dieser nachfolgend nicht mit Herzen bewertet, sondern mit neutralen Sternen.

Actionanteil

War in Russia:*	=01
Set. Commander:*****	=09
Ogre:*****	=12

Grafik/Animation

Ogre:*****	=11
Set. Commander:*****	=10
War in Russia:*****	=06

Spielepaß

Ogre:*****	=12
War in Russia:*****	=10
Set. Commander:*****	=10

Preis

Alle drei Programme sind bei KE-SOFT erhältlich und kosten dort jeweils DM 19,80.

Preis/Leistung

War in Russia:*****	=13
Set. Commander:*****	=13
Ogre:*****	=13

Gesamtbewertung

Ogre:*****	=13
Set. Commander:*****	=12
War in Russia:*****	=11

Fazit

Insgesamt sind alle Spiele für Strategien interessant. Ogren und Sattelion Commander sind allerdings auch für Actionliebende zu empfehlen, während War in Russia den reinen Strategen einen echten Gausenschuß bietet.

Treffen in Puschendorf

Am Sonntag, den 22. September 1991 trafen sich in Saalbau Schnotser in Puschendorf (bei Nürnberg) einige Atari XL/XE- und ST-Freake. An bekannten Persönlichkeiten waren Herold Schönfeld sowie KE-SOFT vertreten. Herold Schönfeld führte diverse ST-Programme vor und verkaufte nebenbei die Reindorf-Software vom PFF-Versand sowie des AtariMagazin. Bei KE-SOFT konnte man (fast) das gesamte Angebot bewundern (und kaufen). Dazu gab es von einigen privaten Anbietern ein paar günstige Schnäppchen zu ergattern. Für den ST wurden ebenso gebrauchte Programme verkauft und MIDI-Musik vorgeführt.

Da leider insgesamt nur ca. 20 Leute anwesend waren, war vielleicht auch ein sehr schlechtes Wetter lag, verlief sich das Treffen nach der Mittagszeit so langsam im Sand.

Schade, das hätte besser laufen können, Werbung sowie interessante Angebote waren genug vorhanden.

In diesem Zusammenhang möchten wir auf das Treffen am 24. November in Hannover aufmerksam machen. Wir hoffen doch stark, daß sich dort mehr tut. Für dieses Treffen haben sich immerhin schon der AMC-Verlag, KE-SOFT, das TOP-Magazin, Peter Koeh und weitere Händler angekündigt.

Per Auto dürfte die Sache schnell zu finden sein: Fahrt von der A3 Abfahrt Hannover Herrenhausen ab. Den Westschnellweg (B5) Richtung Linden, bei Linden-Mitte ab, links in die Föhrerstraße, beim Thae-Zentrum links in die Eisenstraße, dann rechts in die Leinestraße und wieder links in die Wilhelm-Struhsstraße. Jetzt nur noch rechts in die Salzmannstraße und schon seid Ihr da (hoffe ich jedenfalls).

ALIXE TRAFF!

Am
24.11.1991
um
13.00 UHR
ist es soweit!

In der

Gerhard-Uhlhorn-Gemeinde
Salzmannstraße
3000 Hannover-Linden/Nord

Auch



bist eingeladen!

Info bei:

ANDREAS VOLPINI

TEL. 0211-445578

Lightpen



Viele von Euch haben schon danach gefragt, aber wurden immer wieder enttäuscht: Die Atari Maltafel. Das gute Stück ist leider nicht mehr erhältlich, auch nicht bei den finstigsten Importeuren wie KE-SOFT oder U.P. Dafür gibt es allerdings seit neuestem einen guten Ersatz: Den Lightpen. Der Lightpen (zu deutsch: Lichtgriffel) ist eine Art Stift, der per Kabel an den Joystickport angeschlossen wird. Die dazugehörige Software, also das Mslprogramm, befindet sich auf einem Steckmodul. Mit dem Lightpen wird direkt auf dem Bildschirm gezeichnet. Das Mslprogramm ist dem der Maltafel ähnlich. Es bietet die üblichen Funktionen wie Rechtecke, Kreise, Füllen usw. Das tolle daran ist einfach die Bedienung. Da man direkt auf dem Bildschirm zeichnet, kann man sehr schnell mit dem Lightpen arbeiten. Auch die Bedienerrfreundlichkeit läßt keine Wünsche offen, denn alle Funktionen lassen sich direkt am Stift auslösen. Dies geschieht entweder durch ein einfaches "Abschütteln", d.h. ein kurzes, schnelles Hin- und Herbewegen des Stiftes, z.B. um Funktionen auszusuchen, oder durch Drücken des Stiftes an den Bildschirm, was eine ähnliche Funktion wie ein Feuerknopf hat. Auch für die Menüs benötigt man keine Tasten. Auf der linken Seite des Bildschirms befinden sich eine Art Nippel. Klickt man einen dieser Nippel an, "sieht" man ein kartensartiges Menü "aus dem Bildschirm" heraus. Das Ganze sieht sus. als

wenn man eine Karteikarte aus einem Kasten zieht. In diesen Menüs kann man dann die Farbe wählen, die Funktionen aussuchen, Füllmuster wählen oder den Bildschirm laden oder speichern. Eine Besonderheit ist auch, daß man Text mit Singhen kann.

Noch ein Wort zum Pill: Mir stehen, im Gegensatz zum Atariartist, nicht nur ein paar wenige Füllmuster zur Verfügung, sondern insgesamt mehr als 100 verschiedene Muster! Das Beste daran ist, daß man eine mit einem Muster gefüllte Fläche jederzeit wieder aus- oder zurückfüllen kann! Das gab es bisher noch bei keinem Programm!

Da die Bilder im Micropainter-Format gespeichert werden, ist das Einbinden in eigene Programme auch kein Problem.

Fazit

Ich glaube, anhand dieser kurzen Erklärung der Funktionen wird deutlich, daß der Lightpen ein qualitativ sehr hochwertiges Produkt ist, daß jedem Zeichenfreak - oder dem, der so werden will - nur empfohlen werden kann. Der Preis beträgt ca. DM 80,- und ist für ein Hardwareteil inklusive Steckmodul absolut nicht zu hoch angesetzt, eher fast geschenkt.

Muster von: KE-SOFT

Hersteller Atari	
Lightpen+Modul	
Preis: 79,80 (KE-SOFT)	MP
Möglichkeiten: ~~~~~	=14
Bedienung: ~~~~~	=15
Nutzen: ~~~~~	=12
Preis/Leistung: ~~~~~	=13
Gesamt: ~~~~~	=14

Mega Magazine

Aus Holland friech auf den Tisch gibt es wieder einmal ein neues Diskettenmagazin.

Nach dem Laden erscheint ein Menü, welches dem des alten CSM ziemlich ähnelt. Man könnte sogar sagen, daß es etwas besser aussieht! Zu hören ist eine sehr gute Musik, die allerdings schon aus der Top-Demo bekannt sein dürfte. Die Musik läßt sich selbstverständlich auch abschalten. Per Joystick oder Tastatur kann man nun die Texte wählen, per Knopf oder Return ebenfalls laden und lesen. Die Texte liegen in gepackter Form vor, werden also nach dem Laden entpackt, was meist in Bruchteilen einer Sekunde vor sich geht. Die Texte können übrigens auch ausgedruckt werden.

Wichtig zu sagen ist, daß das Magazin KEIN PUBLIC-DOMAIN ist! Also: Nicht weiterkopieren, sondern eine Ausgabe kaufen, wenn Interesse besteht!

Die Texte, die leider in englischer Sprache gehalten sind, bieten neben den üblichen Testberichten, Leserbriefen und Kleinanzeigen noch eine Menge interessante Programmier-Tipps (z.B. über das Maskieren von Non-Maskable Interrupts, 3-D Vektor Grafik, Datenkomprimierung), einige Spiel-Tipps und viele recht ungewöhnliche Texte. Nun das Besondere an Mega-Mag: Kein Text wird indiziert, alles wird frei ausgesprochen. So gibt es weiterhin eine Heavy-Metal-Ecke, ein paar absolut sinnlose Stories, eine "Dr. Sommer Antwortet"-Rubrik, ein paar interessante Stories über Demo-Programmierer-Teams (Mi-Tech-Team, Sour Soft usw.) sowie eine Ecke mit "Dirty Jokes". Hier findet man schon ein paar herbe Dinge:

"Letzte Woche ist ein Hubschrauber auf dem attischen Friedhof abge-

stürzt. Man hat inzwischen schon 652 Leichen gefunden ..."



Außerdem finden wir (warum wohl?) noch ein paar Texte über das Lynx. Es entsteht etwas der Eindruck, daß der Autor nicht wußte, womit er das Magazin füllen sollte ...

Ach so, Software gibt es natürlich auch. Die erste Ausgabe bietet insgesamt 64 Levels für das "Soudier-deeh Construction Kit".

Da diese Erstersgabe noch recht wahllos in Sachen Textthemen ist, befindet sich ein Text mit einer Art Fragebogen auf der Diskette. Hier hofft der Autor auf Einsendungen, damit das Magazin noch interessanter (und obsöner) gestaltet werden kann.

Im Ganzen ist das Magazin für die breite Masse wohl eher uninteressant. Wer allerdings ein Assemblier-Programmierer Interesse hat, könnte schon mal einen Blick hineinwerfen. Die etwas herberen Texte kann man sich eigentlich sparen, obwohl sie das Magazin etwas auflockern. Aber wie der Autor selbst zugibt, existieren sie nur, damit das "uninteressante Magazin etwas interessanter wird".

Unser Kommentar: "Mal sehen, was noch daraus wird..."

Info, bzw. das Magazin gibt es bei:

Mega Magazine
c/o Frankenstein
P.O. Box 164
8800 AD Franeker
NEDERLANDE

Lowprice Disk 1

Ein neues deutsches Textadventure bekommt man hier zum Preis von DM 5,- auf Diskette mit einem Papiercover incl. Anleitung geliefert.

Der Name des Spieles lautet "Space-Zeter" und es stellt die Fortsetzung des PD-Spieles "Strange Land", ebenfalls von gleichen Autor, dar. Nachdem man nun wieder mit seinem Raumschiff unterwegs ist, wird man gefangenegenommen und in einer Raumstation festgehalten. Aufgabe ist es nun, von dort zu entkommen.

Am Anfang findet man sich in einer Zelle wieder, aus der ein erstes entkommen sollte. Danach kann man sich im Raumschiff umsehen.

Bewertung

Das Programm meldet sich mit einer recht guten Titelmusik und einem Startbild. Die Darstellung des Textes erfolgt in einem undefinierten Zeichensatz.

Die Story ist ziemlich einfach gehalten, der Parser noch einfacher. Der Wortschatz besteht aus ca. 10 Worten. Leider zeigt das Programm bei einer Eingabe, die nicht vorgesehen ist, weder, ob sie nicht verstanden wurde, noch, ob die gewünschte Handlung nicht möglich ist. Stattdessen erfolgt immer die gleiche "Fehlermeldung". Leider schweigt sich die Anleitung darüber ebenso aus.

Auffällig ist auch, daß das Programm nicht ganz fehlerfrei ist, da die Reaktionen auf die Eingaben nicht ganz stimmen.

Als ungeübter Adventure-Spieler hat man das Programm nach ca. 10 Minuten durchgespielt. Obwohl das Programm nur DM 5,- kostet, ist dies entschieden zu wenig (Umfang)!

Auf der Rückseite der Diskette befindet sich eine Zugabe eines PD-Demo namens "Battie Ships". Diese ist qualitativ wesentlich hochwertiger als das Spiel auf der Vorderseite.

Muster von: Merkus Rösner

Hersteller Markus Rösner		KE
Datentr.: Disk		
Preis: DM 5,- (Sösnér)		
Grafik/Sound:vvvvvvvv		=08
Parser/Atmosph.vvvvv		=04
Spieltemp.vvvvvvvvvvv		=09
Preis/Leistung:vvvv		=03
Gesamt:vvvvv		=05

Asteroids

Gefangen, weit von zu Hause entfernt, hat man sich in einem Asteroidengürtel verirrt. Findet man sich am Anfang noch zurecht, so hat man es mit der Zeit mit immer mehr Asteroidenbrocken zu tun. Diese muß man mit seinen Photonenstrahlern zu Pulver zerklüffern, damit man nicht durch die großen Brocken zertrübt wird und man einen freien Weg hat.

Doch die Asteroiden sind nicht das einzige Problem. Zudem wird man noch von zwei Arten von Raumschiffen bedroht. Die eine ist groß und klübig und zudem nicht besonders geschickt im Ausweichen von Asteroiden, die zweite kleine Art ist jedoch schon recht gewandt und windet sich um die großen Brocken herum, um auf des Raumschiff zu schießen.

Man hat es schon nicht leicht als Raumschiffer, aber leicht hat's einen.



wo oben und unten und wo denn die Asteroiden sind. Ein herrlicher Spaß, wie wir uns an einem Atari 4DD mit vier Joystickporthen überzogen konnten.

Der Preis geht in Ordnung, auch wenn das Modul schon etwas älter ist. Insgesamt ein äußerst interessantes Spiel, wenn man genügend Mitspieler hat. Aber auch alleine ist es Spaß.

Muster von: KE-SOFT

Hersteller: Atari		MB
Preis: DM 19,80 KE-SOFT		
Grafik: vvvvvvvvvv	=08	
Sound/Musik: vvvvvvvv	=07	
Spielspaß: vvvvvvvvvv	=11	
Preis/Leistung: vvvvvvvvvv	=10	
Gesamt: vvvvvvvvvv	=10	

Die Grafik ist eher schlicht und eher farblos gehalten, was allerdings daran liegt, daß seit der Zeit Massen an Asteroiden durch die Luft fliegen und das Spiel ja in 8K8 gepreßt werden mußte. Die Schnelligkeit der Grafik läßt auch kaum zu wünschen übrig. Sei das vorhandene Chaos aus Asteroiden verschiedener Größe hat man sowieso genug zu tun.

Musik ist Fehlschlag, dafür findet man einige zu den entsprechenden Aktionen passende Sounds. Allerdings nicht übermäßig. Krachen tut es allerdings gewaltig, so man den Computer an eine Stereoanlage anschließt. Dann kann man sich sogar das Feuerwerkgeräusche an Silvester sparen.

Das Spiel macht relativ viel Spaß, man hat viel Spaß, ohne sich zu überfordern.

Der rechte Spielspaß kommt allerdings erst auf, wenn man mit mehreren Spielern gleichzeitig wohlweislich mit- oder gegeneinander kämpft. Der ultimative Spaß kommt dann mit vier Spielern gegeneinander auf, wenn man schon gar nicht mehr weiß,

Es gab eine Welt voll friedlicher Feinde. Und dann gab es da noch die Welt der friedliebenden Feinde. Zum Schluß fand man noch eine Welt der friedliebenden Feinde. Alle hatten eines gemeinsam: Sie waren von Feinden bevölkert, die dort eigentlich überhaupt nichts zu suchen hatten. Wie sollte man nun diese doch so friedfertigen Feinde aus der Welt jagen? Man entschloß sich zu einem ehrenvollen Kampf ohne Blut, treu den alten Ritterkämpfen.

Du, der Retter in der Not, mußt Dich mit Deinen lieben Feinden im "Weltraum-Linsen-Kampf" messen.

Man flattert auf einem Vögelchen durch die Lüfte und kann seinen Gegner dadurch beeinträchtigen, daß man ihm die Lanze höher entgegen-

streckt, als er das tut. Dazu muß man einfach nur im Moment der Saugung oberhalb von ihm sein. Mit seinem Gegner läßt sich dies noch bewältigen, doch schon bald hat man es mit einer ganzen Horde zu tun, die sich breit macht. Hat man nun einen Gegner aus dem Sattel gehoben, so legt dieser aus Frust ein Ei. Wartet man zu lange, schlüpft daraus ein stärkerer Gegner und flattert fröhlich weiter.



Von Level zu Level verändert sich die Anzahl der Plattformen, auf denen sich alle abspielt.

Dazu kommen noch ein "Pterodactyl", ein gefährlicher Urzeitvogel mit stahlharten Krallen, sowie ein Lava-Troll, der aus der Erde klettert, stinkend, schleimigen Glibbermassen ausströmend nach den Vögeln greift.

Bewertung

Die Plattformen sind schön gezeichnet. Die Spieler und Gegner dagegen allerdings recht einfach gehalten.

Lustig hingegen ist ihr Flattern in der Luft, sowie das Bremsen auf den Plattformen gelungen, wenn sie in eine andere Richtung wollen. Am schönsten ist aber immer noch der Moment, in dem ein Ei gerast, sich zu öffnen.

Musik gibt es keine, die vorhandenen Sounds sind zwar eher einfach gehalten, dafür jedoch sehr effektiv und oft eingesetzt. So klitschen z.B. die Krähensfüße beim Bremsen und es flattern die Flügel.


Das Spiel würde ich in die Kategorie "lustiges Geschick/Action-Spiele" einordnen. Etwas Übung ist schon erforderlich, um sich gegen die vielen Gegner durchzusetzen. Aber dann macht es viel Spaß. Zudem kann man ja auch mit zwei Spielern spielen. Je nach Spielern mit- oder gegeneinander. Gerade diese Option macht das Spiel für zwei Spieler sehr empfehlenswert.

Der Preis ist für ein Steckmodul angebracht und auch normal.

Fazit

Insgesamt ein spaßiges Spiel mit einer lustigen Darstellung. Besonders durch den Zweierspieler-Modus empfehlenswert.

Muster von: KE-SOFT

Hersteller: Atari		MB
Datent.: Modul		
Preis: DM 19,80 (KE-SOFT)		
Grafik: vvvvvvvvvv	=10	
Sound/Musik: vvvvvvvv	=09	
Spielspaß: vvvvvvvvvv	=11	
Preis/Leistung: vvvvvvvvvv	=12	
Gesamt: vvvvvvvvvv	=11	

The Laser Robot

Als Roboter der Weltraumsicherheitsbehörde hat man die Aufgabe, alle radioaktiven Gegenstände einzusammeln, damit sie keinen Schaden anrichten können. Hierzu kann man umherlaufen, springen und mutierte Geschöpfe abschießen. Zusätzliche gibt es noch Monster, die sich nicht erschließen lassen, sowie ein Zeitlimit, das die ganze Sache erschwert.

Sind alle Gegenstände eingesammelt, geht es zum nächsten der über 20 Level.



Bewertung

Wie man schon an der Beschreibung erkennen kann, handelt es sich um ein Clim & Jump Spiel.

Grafisch gesehen bietet das Spiel eine ganze Menge. Jeder Level (zumindest alle, die ich bisher erreicht habe) sieht grafisch unterschiedlich aus. Die Figuren sowie der Hintergrund sind gut animiert, die Bewegungen sind flüssig und schnell.

Die Sounds des Spieles passen sehr gut, sind zwar nicht unwahrscheinlich, aber dennoch gehobene Qualität. Die Musik (das Original stammt übrigens von K. Szcan) wurde leider etwas verunstaltet und klingt daher sehr schief und versetzt.


Das Spiel lässt sich gut spielen. Nach kurzer Zeit fällt einem allerdings die Kollisionsabfrage negativ auf, denn diese ist sehr pingelig! Ein Punktchen zu weit links oder rechts, und man fällt runter und verliert ein Leben. Das kann mit der Zeit ziemlich auf die Nerven gehen! Ansonsten reizt das Spiel sehr, da man unbedingt weiter kommen möchte, um die nächsten Level zu sehen.

Der Lieferumfang besteht aus einer DIN-A5 Prospektbülle (Herlitz), in der sich das sehr schön anzusehende Cover, die Codetabelle sowie die Anleitung befinden. Die Codetabelle ist schlecht lesbar, daher auch sehr schlecht kopierbar, was natürlich Anachit und auch voll verständlich ist. Die Anleitung liest sich etwas mehr wie ein Testbericht, ist aber dennoch ausreichend.

Der Preis des Spieles ist mit DM 29,- etwas hoch, aber für Clim & Jump Fans durchaus zu vertreten.

Macher von: Computer Studio 2000



Hersteller: C.Stud.2000		MB
Datentr.: Diskette		
Preis: DM 29,- (C.Stud.2000)		
Grafik:*****		=12
Sound:*****		=08
Spieldauer:*****		=10
Preis/Leistung:*****		=07
Gesamt:*****		=09

Ungriahg 2

Generelle Tips

- Allen dargestellten Menachen auf Kopfhöhe (zu)Hören.
- In jedem Bild einmal allegemein Hören.
- Gegenstände, die zeitlich nicht passen, mitnehmen.
- Mit (\$) nachsehen, ob im Bild schon etwas abgelegt ist.
- Gehörliche zerschlagen.
- Nicht alles zerschlagen, was man scheinbar nicht braucht.
- Dinge, die sich nicht zerschlagen lassen, versuchen zu Verschieben oder zu Drücken.

Allgemeine Sdienungstips:

Ablegen: In Bild 4 muß erst die Brille abgelegt werden, sonst ist der Spieler tot.
Benutzen: Es wird abgefragt, ob sich in der rechten Hand Kampfwaffen und/oder in der linken Hand ein Schild oder der Sogen befinden.
Eine Fackel erhellt den Raum.

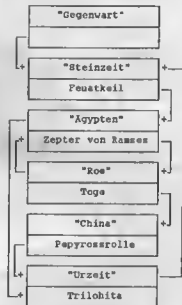
Schlüssel und Zeitgegenstände sammeln sich in der linken Hand befinden, um Türen zu öffnen.
Color: Schaltet den Pfeil hell/dunkel.
Zerätöratator: Zerätört Gegenstände, wodurch darunterliegende hör- bzw. sichtbar werden können.
Öffnen: Das Ercheisen öffnet alle Schlüsselöcher (keine Elektro oder Zeittüren), Tastat Öffnet die Elektrotüren.

Sehen: Der Händler tauscht dreimal Gegenstand der linken Hand gegen neuen ein, er versucht jedoch immer dabei das Schild zu atehlen.
Zerschlagen: Außer Ausgängen, hörbaren und verachlebbaren Dingen läßt sich alles zerschlagen. Büche sollte man zerschlagen, um dahinterliegende Ausgänge zu entdecken.

Die Zeitebenen

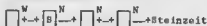
Hier eine Übersicht über die ver-

schiedenen Zeitebenen und ihre Zusammenhänge sowie Gegenstände (+ = Richtungspfeil!):



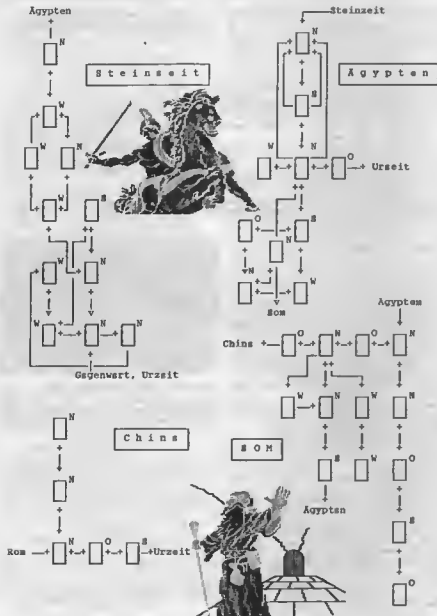
Die einzelnen Zeitebenen haben ihre eigenen Räume. Hier ist ihr Zusammenhang mit der Himmelsrichtung, in der man den Raum sieht, S=Start

Gegenwart



Urzeit





PD-Software

Diesem haben wir nicht ganz so viele PDs zum testen, da uns nicht alle Neuheiten bis Redaktionschluss erreichten. Trotzdem haben wir so einiges interessantes gefunden:

Loving Smurfs Centerfold

Muster von: KE-SOFT, PD-E06

Auf der Vorderseite dieser Diskette kann man zwei Schlüpfen beim Lieben zusehen. Auf der Rückseite sieht man weibliche Tattschen. Achtung, diese Diskette wird nur gegen Altersschwebe abgegeben!

Textpro

Muster von KE-SOFT, PD-U02

Bei diesem Programm handelt es sich um ein komfortables Textverarbeitungsprogramm, welches u.a. zusammenhängende Textblöcke immer neu formatieren kann. Files hinzu lesen kann und seine ausführliche englische Anleitung dabei hat. Über Control-Testen-Kombination sind die verschiedenen Konvertierungen möglich. So kann man ohne Probleme einen Text von Groß- in Kleinschrift oder umgekehrt wandeln, sich Spaces anzeigen, Setturne verschwinden lassen oder den ganzen Text ausdrucken. Da das Programm eine neue, verbesserte Version von "Speedscript" ist, wurde dieses durch Textpro ersetzt.

Demodisk III

Muster von KE-SOFT, PD-S28

Alle guten Dinge sind drei, und wer wirklich einen umfassenden Über-

blick über alle von den Jungs produzierten Programmen haben will, ohne sie sich kaufen zu müssen, der kommt um diese Diskette nicht herum. Vorderseite:

- Funpoland: Man kann den ersten Level gleich durchspielen.
- Plot: Ein kleines Spielchen wird einem erlaubt.
- Quedermerie: Hier kann man in Ruhe testen, ob eines das Spielprinzip zussagt.
- Tinory Quest: Man kann sich die 4 Musikstücke anhören.
- Chromatic: Wer sich schon immer mal an diesem Spiel totheizn wollte, kann dies mit der mitgelieferten Demo tun. Der Cursor ist zwar irre schnell, aber mit ein wenig Geschick kann man sich eine ganz weile über Wasser halten.

Auf der Rückseite befindet sich:

- KE-BASE: Die Demoversion ermöglicht nur das Benutzen der vorgegebenen Dateien, in welchen man bis zu 20 Datensätze bearbeiten kann. Auch das Erstellen einer Datendiskette ist möglich.

Hinweis

Die Serie PROGRAMMIEREN IN BASIC wird ab sofort nicht mehr erscheinen. Der Grund dafür ist, daß diese Serie zu wenig Interesse bei Euch hervorgerufen hat. Scheinbar ist das Programmieren in Basic eine Sache, die schon jeder beherrscht. Wer sie noch nicht beherrscht, kann allerdings auch auf das Buch ATARI BASIC (erhältlich bei KE-SOFT) zurückgreifen. Wer dennoch auf diese Serie nicht verzichten möchte, sollte dies der Redaktion einfach mitteilen.

Adventure Programmierung

Da wir nun wissen, wie man die eingegebenen Befehle analysiert, werden wir uns für eine fehlerfreie Eingabe sorgen. Wie kann man also der Benutzer zur Eingabe veranlassen, bzw. welche Eingaberoutine kann gewählt werden? Am einfachsten ist, wie immer, das eingebaute INPUT.

INPUT ES

Das erfüllt in einigen Fällen seinen Zweck. Für einfachere Adventures mag das auch reichen, aber probiert doch einfach mal, die CONTROL-CLEAR-Taste zu drücken, und schon fällt Euch einer der Nachteile dieser Methode auf: Man kann beliebig auf dem Bildschirm herumtippen und ist nicht so eine feste Marke gebunden.

Dieses Problem könnte man mit folgender Routine lösen:

```
10 DIM S$(30)
20 P=1
30 REPEAT
40 GET A
50 IF A>64 AND A<91
60 ?CHR$(A)
70 ES(P,P)=CHR$(A)
80 P=P+1
90 ENDIF
100 UNTIL A=155
```

Für die Eingabe wird hier ein String dimensioniert. Um nicht vorgesehene Tasten auszuschalten, wird einfach eine Abfrage benutzt, die nur die Suchtabelle A-Z zulässt. Wird RETURN gedrückt, ist die Eingabe beendet.

Doch was passiert, wenn auch andere Tasten, als die Suchtabelle von A-Z zugelassen werden sollen? Vor allem: Die Leertaste wird auf jeden Fall benötigt, da man je mehr es nur ein Wort eingeben muß. Natur-

lich könnte man jede zugelesene Taste abfragen. Eifacher ist es jedoch, einen weiteren String zu verwenden, in dem alle zugelesenen Zeichen stehen:

```
10 DIM ES(30),KEY$(27)
20 KEY$=" ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
30 P=1
40 REPEAT
50 GET A
60 IF INSTR(KEY$,CHR$(A))<0
70 ? CHR$(A)
80 ES(P,P)=CHR$(A)
90 P=P+1
100 ENDIF
110 UNTIL A=155
```

Um zu erkennen, ob die gedrückte Taste auch in dem String enthalten ist, wird die INSTR-Funktion benutzt. Sie liefert die Stelle, an der der kürzere String in den längeren String steht. Ist der kürzere String nicht vorhanden, liefert sie eine Null als Ergebnis.

Das nächste Problem ist die maximale Länge der eingegebenen Zeile. Da ES nur auf eine bestimmte Anzahl Zeichen dimensioniert und der Platz auf dem Bildschirm ebenso begrenzt ist, muß hier eine Grenze eingebaut werden.

Wer sich einmal vertippt, wird auch merken, daß man mit dieser Routine keine Korrekturmöglichkeit hat. Die Tasten SACKSPACE und CLEAR sollten abgefragt werden.

Als letzter Schriff noch der ANTI-SCHWALL-SCHUTZ: Schätzen wir die Routine dagegen, mehr als zwei Worte zu akzeptieren, und zwar SEVOR man die RETURN-Taste drückt und vom Parser darauf hingewiesen wird! Wie das geht? Ganz einfach: Die SPACE-Taste wird nur einmal akzeptiert! Ohne ein zweites SPACE ist kein drittes Wort möglich!

Auf der Programmdekette befindet sich unter dem Namen ENGBARE.TS die entsprechende Routine. Wir wünschen viel Spaß damit.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit Säulen und deren Zusammenbau beschäftigen.

Windows

Hinweis

Die hier erläuterten Programme befinden sich auf der Programmdekette und können vom Menü aus aufgerufen werden.

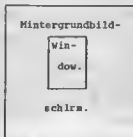
Alle Programme wurden in TurboBasic XL so geschrieben, daß sie möglichst leicht durchschaubar sind. Wer Interesse hat, kann die Programme also noch ausbauen.

Einführung

Wer kennt sie nicht, die berühmten Windows des ATARI ST oder üblicher 16-Bit Computern?

Für diejenigen, die es nicht wissen, hier nun eine kurze Erklärung:

"Window" bedeutet übersetzt einfach "Fenster". Auf dem Bildschirm heißt das, daß man ein solches Fenster in den aktuellen Bildschirm einblendet.



Sinn der Sache ist es, besondere Informationen, wie z.B. eine Fehlermeldung, oder die Aufforderung, eine Taste zu drücken usw. nicht einfach mitten im Text erscheinen

lassen, sondern besonders auffällig hervorheben will. Dazu wird also ein Window eingeblendet, in welchem die Information erscheint. Ist das Window dann noch in einer anderen Farbe oder schön umrahmt, ist die Sache perfekt.

Wurde die Information registriert oder der Aufforderung Folge geleistet, muß das Window wieder ausgeblendet werden. An der Stelle des Windows erscheint dann, logischerweise, der vorherige Bildschirmaufbau.

Programmierung

Ein solches Window läßt sich programmtechnisch ganz einfach bewerkstelligen. Man zeichnet es einfach hin. In einem Textmodus geht dies am einfachsten mit POINT.

Der Haken kommt erst, wenn das Window wieder verschwinden soll, denn nun muß das Programm den alten Bildschirm einblenden.

Demit dies der Fall ist, wird dieser vorher gespeichert, am einfachsten in eine String. Der TurboBasic Befehl MOVES erleichtert diese Sache ungemein.

Soll das Window nun verschwinden, wird der Inhalt des Strings, also der alte Bildschirminhalt, wieder mittels MOVE eingeblendet.

Programm 1 vereinsucht diese Prinzip. Zum Ein- und Ausblenden soll jeweils eine Taste gedrückt werden.

Programmaufbau

Zelle(n)	Erklärung
40	Aufruf der INIT-Prozedur.
50	Einschalten der Grafiketui fe 0, Cursor abschalten.
60	Ausgabe eines Hintergrundtextes.

```

-----
130 Schleifenfang
140 Auf Tastendruck warten.
150 Aufruf der Prozedur SCSAVE
zum speichern des Bild-
schirmsinhaltes.
160 Bestimmen der Window-Posi-
tion.
170 Aufruf der Prozedur EIN-
BLENDEN zum Einblenden des
Windows.
180 Text im Window ausgeben.
- 200
210 Auf Tastendruck warten.
220 Aufruf der Prozedur AUS-
BLENDEN zum Ausblenden des
Windows.
230 Schleifenende
250 Prozedur AUSBLENDEN. In-
halt von SCREEN$ mitte-
MOVE-Befehl auf den Bild-
schirm kopieren.
290 Prozedur EINBLENDEN. An
der festgelegten Position
des Window zeichnen.
370 Prozedur SCSAVE. Bild-
schirmsinhalt mittels MOVE-
Befehl in SCREEN$ kopie-
ren.
410 Prozedur INIT. SCREEN$
- 440 dimensionieren und voll-
ständig löschen.
    
```

Mehrere Windows

Für eine der bereits beschriebenen Anwendungen - Tastendruckabfrage oder Je/Nein-Bestätigung - ist ein einzelnes Window meist ausreichend. Will man allerdings die gesamte Benutzeroberfläche eines Programmes über Windows laufen lassen, kommt man damit nicht mehr aus. Mehrere Windows müssen her. Das zweite Pro-

gramm veranschaulicht das Prinzip. Die vier Prozeduren, die das Window-Management übernehmen, sind die gleichen geblieben, daher hier die Erklärung der Änderungen:



```

-----
Zeile(n) Erklärung
130 Schleifenfang.
140 Warten auf Tastendruck.
160 Anfang der SEPEAT-Schlei-
fe.
170 Festlegen der Windowposi-
tion.
180 Einblenden.
190 Pöllen des Windows mit
- 230 Info-Text.
240 Warten auf Tastendruck.
Wenn RETURN gedrückt wer-
den, SEPEAT-Schleife been-
den.
250 Ausblenden
260 Ende der Schleife.
    
```

Der nächste Schritt wäre das Ausblenden des jeweils anletzt eingeblendeten Windows. Hierzu müßte man natürlich den jeweiligen Bildschirmsinhalt speichern, was wesentlich mehr Speicher in Anspruch nehmen würde. Der letzte Schritt wäre eine Routine, mit der man beliebig jedes Window ein- oder ausblenden kann, ohne die übrigen zu beeinflussen.

Wir hoffen, Euch einige Anregungen gegeben zu haben und warten nun auf Eure Reaktion, bzw. Einwendungen mit verbesserten Window-Routinen. Was immer wird natürlich jede Einsendung belohnt.

Programmdisk

Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegerter Diskette automatisch geladen.

Die Bedienung erfolgt wahlweise per Joystick in Port eine oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei.

Das KE-SOFT Logo verschwindet nach einer kurzen Pause von selbst, es kann aber auch vorzeitig durch Tippen von START, das Feuerknopf oder einer CX-85 Taste abgebrochen werden.

Die Auswahl der Programme im Menü erfolgt per Joystick hoch/runter oder per CX-85 Tasten "8" und "2". Per Feuerknopf/Enter-Taste wird das gewählte Programm geladen.

Swop-Editor

Für alle, die die integrierten fünf Level des Spieles der letzten Ausgabe herleite geschafft haben, gibt es hier den Editor zum Erstellen eigener Screens.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlelement aus aufgerufen werden.

Bedienung

Die Bedienung erfolgt wahlweise per Joystick oder per CX-85 Zehnertastatur. Zusätzlich wird die normale Tastatur benötigt.

Aquanaut

Alle Hobbytaucher hat es nicht leicht. Besonders, wenn man es sich zur Aufgabe gemacht hat, einen erforschten Höhlenkomplex unter Wasser zu erkunden. Zu allem Unglück wimmelt es dort auch nur so von Unterraumretroblitzern!

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann von Auswahlelement aus aufgerufen werden.

Spielbeschreibung

Aufgabe ist es, aus den Höhlen entweder nach links oder rechts zu entkommen. Da der Ausgang meist

verschlossen ist, muß zuerst der Kristall gefunden werden. Ein Kristall öffnet übrigens weitere Wege, wenn der Schlüssel nicht erreichbar ist.

Gesammelte Muscheln geben Bonuspunkte, Sauerstofflecken frischen den Vorrat auf, der zur Neige geht, wenn man gegen einen Feind schwimmt oder von einem Stromblitz erwischt wird.



Steuerung

Das Spiel wird per START- oder ENTER-Taste (CX-85) begonnen. Der Taucher wird per Joystick in Port eins oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei gesteuert. Die Ziffern 1-2-3-4-6-7-8-9 bedeuten die entsprechenden Richtungen.

Deepspace

Programmart: Spiel
 Autor: Keesel Brcan
 Bedienung: Joystick/CX-85
 Fuel einsammeln, überleben.

Allein in der endlosen Welte des Alls. Dies ist Dein Gedanke, als es Dir passiert. Mit Deinem kleinen Raumleiter zu weit herauszufahren würdest Du von einem intergalaktischen Sturm angetrieben und schwebst nun durch eine völlig un-

bekante Gegend.

Plötzlich passiert es: Du Dich herum hast sich eine Quadratförmige Kraftfeld auf. Das kann Dich natürlich nicht erschrecken, doch leider muß Du sehr schnell feststellen, daß des Feld undurchdringlich ist. Schlüsser noch: Du prallst daran ab! Während Du nun überleget, was Du tun kannst, merket Du, daß Dir der Sprit ausgeht!

In diesem Moment siehst Du etwas markwürdiges: Mitten im Kraftfeld taucht plötzlich eine Spritkapsel auf. Klar, daß Du Dir die holest! Geseagt, getan! Doch was passiert nun? Als Du die Spritkapsel eingesammelt hast, taucht eine neue auf. Diese wäre ja schön, aber leider taucht auch noch ein Meteoroid auf, und viel war in der Kapsel auch nicht drin ...



So langsam kommt Dir der Gedanke, daß sich die Jenseitigen einen üben schmerz mit Dir erlaubt: Frechheit! Du aber leider nicht unbedingt sterben willst, auch wenn es nur ein Schmerz ist, bleibt Dir nichts anderes übrig, als die Jagd nach den Spritkapseln einzusetzen, in der ständigen Hoffnung, der Schmerzke habe held genug davon!

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann von Auswahlsatz aus aufgerufen werden.

Bedienung

Die Steuerung erfolgt teilweise per Joystick in Port eins oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei. Die entsprechenden Richtungen verstehen sich von selbst (4/8/6/2).

Escape from Earth

Niemand wacht gern morgende auf, um die Welt in einem dunklen Schleier gehüllt zu sehen, in dem die Atmen schwerfällt wie des Schwimmen in einem See aus Schleim.

Die kühle Morgenluft vergangener Tage mischt sich mit der Ahnung an ein großes Ereignis. Die Ankunft. Folgt mir in das Tal aus tausend aufeinander getürten Eisenbadeewannen mit eisernen Füßen. Dort, am Ende des Tunnels, kriecht der Geruch in das Reich der tausend Tempel.

Willkommen in der schwarzen Zone. Wir schicken Dich ins All. Im Jahre 2598 nach Christus kam es zur wohl größten interplanetaren Kollision zweier Planeten. Die Wucht der Explosion erschütterte das gesamte Sonnensystem. Starke Energiefelder verursachten die Kernschmelze fast aller Reaktoren unserer Erde. Auf der nördlichen Hemisphäre entstand ein Gebiet, das Überlebende "die schwarze Zone" nannten. Menschliches Leben schien hier unmöglich.

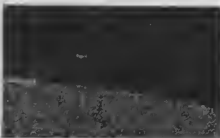
Ferne von jeglicher Zivilisation entstand jedoch schon wenig später eine neue, seltene Lebensform. Diese Lebewesen konnten sich so tarren, daß kein menschliches Auge, kein Seder oder gar elektronische Meßgeräte sie entdecken konnte.

Was man allerdings registrierte, war eine ungleubliche Steigerung des magnetischen Feldes um das Gebiet. Außerdem konnte man sich nicht erklären, warum Stellen- und Raketenrührer aus dem All immer wieder in das Zentrum der Zone stürzten.

Eines Morgende entdeckten japanische Wissenschaftler eine riesige Rakete im Zentrum der Zone, die wohl aus den Weltumflurern gebaut worden war. Gleichzeitig beobachtete man, daß tausende Menschen aus den nicht kontrollierten Gebieten, eines Sterns nach gleich,

in die schwarze Zone liefen und offensichtlich in der riesigen Rakete verschwand.

Diese moderne Arche Noah startete am 6. August des Jahres 2645 und brachte wenigstens einen Teil der Menschheit ins Paradies.



Willkommen in der schwarzen Zone. Wir schicken Dich ins All!

Spielablauf

Nachdem die Rakete aus der schwarzen Zone gestartet ist, übernehmt Ihr des Kommando dafür. Aufgabe ist es, die Rakete sicher durch's All zu fliegen. Irgendwann werdet Ihr denn auf einen neuen Planeten stoßen. Dort gilt es, dem Beschuß auszuweichen und dann zu landen. Jeder Fehler, jede Berührung mit einem Gestrirn oder einer Wand sind fatal! Die Zukunft der Menschheit hängt nun von Euch ab!

Ladeanweisung

Das Spiel befindet sich auf der Rückseite der Programmdiskette. Dieses kann einfach gebootet werden, das Spiel lädt sich dann von selbst.

Bedienung

START beginnt das Spiel. Die Rakete wird per Joystick in Port eins gesteuert. Oben/Unten bewegen die Rakete hoch/runter, links/rechts, rechte beschleunigt (sehr Punkte!). Die ESC-Taste stoppt das Spiel vor dem nächsten Bild, ein weiterer Druck läßt das Spiel fortsetzen.

