

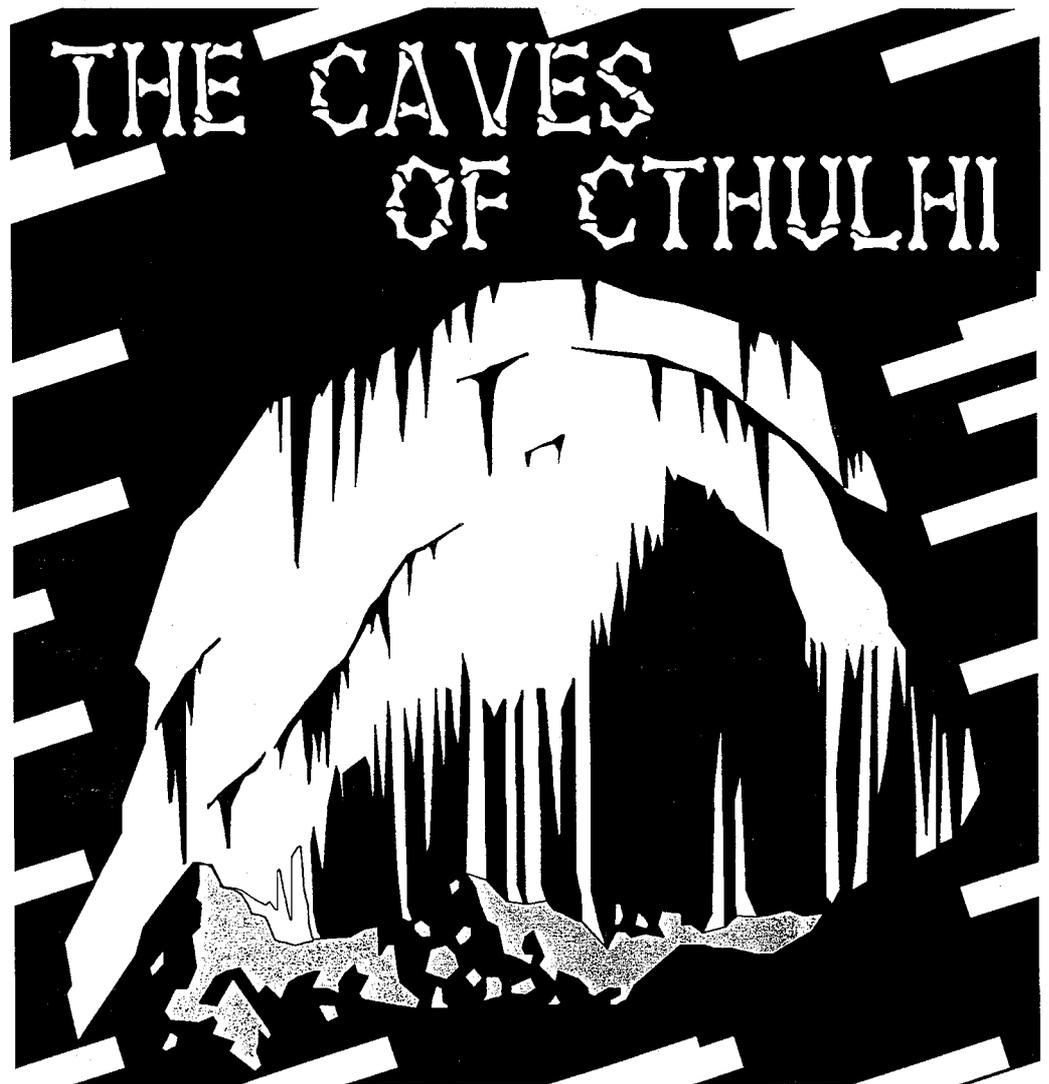
# ZONG

6,-

Mai  
Juni

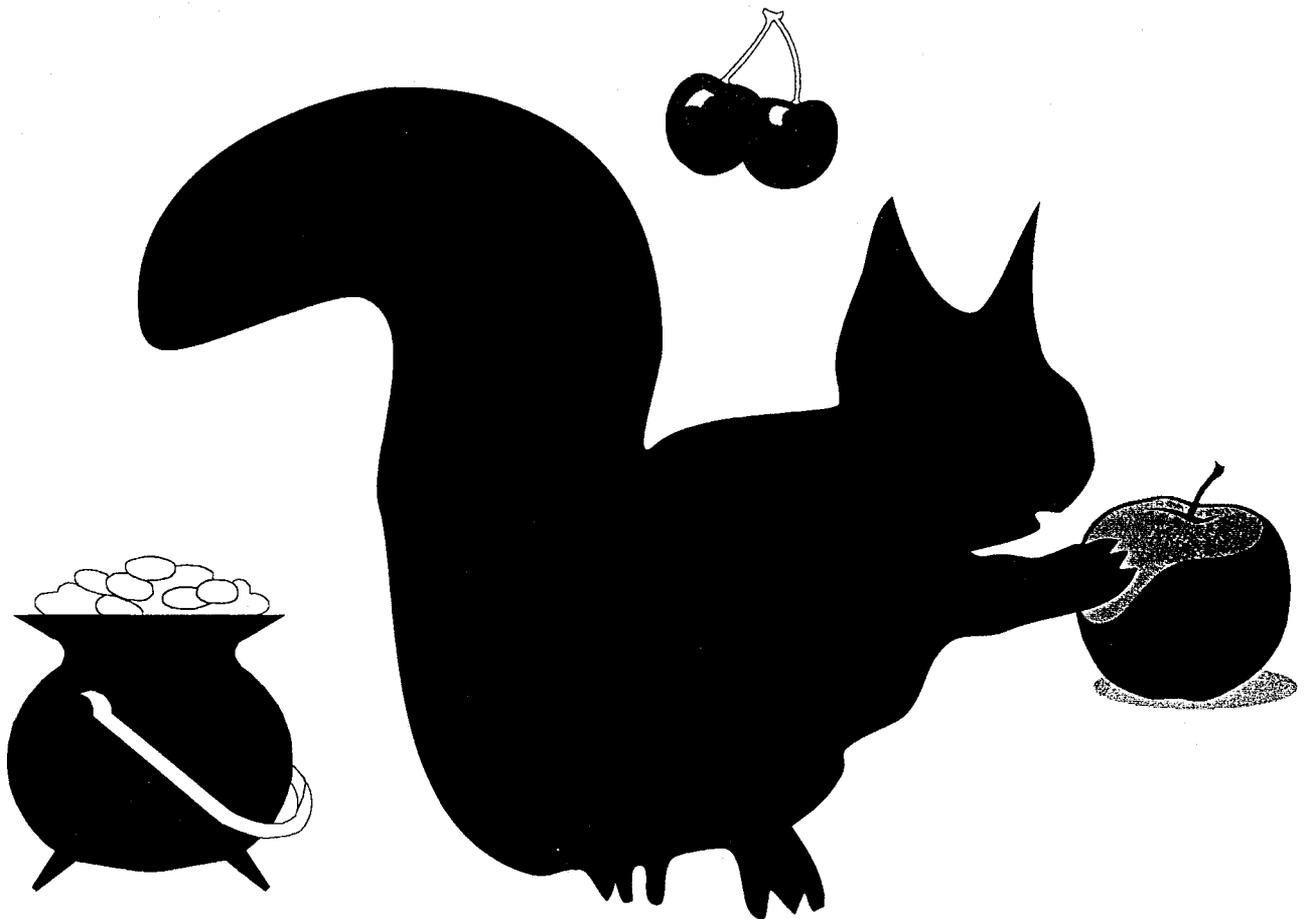
Magazin für Atari XL/XE Computer 5-6/96

NEU: ARCADE GAMES



Neues aus Polen:  
Vier Top-Spiele im Test

# PONPOKO



**... is coming!**

# ZONG



## Lieber ZONG-Leser!

Man merkt es ganz deutlich: Der Sommer naht. Nicht nur das Wetter wird wärmer, auch die Anzahl der Bestellungen geht zurück. Dies ist die unangenehmste Jahreszeit für unseren kleinen Atari - dafür aber die angenehmste für alle Sonnenhungrigen.

Dennoch: Aus Polen gibt es einige Neuheiten, die es in sich haben. Lesen Sie hierzu die Vorstellungen. Auch aus England sind bereits neue Spiele im Anmarsch, näheres hierzu hoffentlich im nächsten Infobrief.

Immer noch in Arbeit ist das neue KE-SOFT Spiel PONPOKO. Ich hoffe, es bis zur Messe in Hanau fertigstellen zu können. Das ist nicht leicht, denn im Laden gibt es jede Menge zu tun.

Wer sich über das Bild oben wundert: Ab sofort werde ich einige Artikel und Programme aus uralten, bereits ausverkauften, ZONG-Heften wiederholen, damit auch diejenigen in den Genuß dieser Dinge kommen, die noch keine sechs Jahre lang dabei sind. Freuen Sie sich auf einige echte Klassiker und interessante Themen!

Nun wünsche ich, wie immer, viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe, falls Sie neben dem Sonnenbaden oder in Urlaub fahren dazu noch Zeit finden.

*Ihr Kemal Ezcan*

# INHALT

## RUBRIKEN

News	4
Aboangebote/Club-Paket	7
Beiträge	17
In Eigener Sache	22
Impressum	27
Restpostenangebote	28

## FORUM

Leserbriefe	5
Kleinanzeigen	27

## STORIES

Spielhallenspiele	6
-------------------	---

## VORSTELLUNG

Barbarian	9
Battlezone	9
Rampage	10
Pooldisk, Teil 3	10
Starball	11
Atari Labor	11
Wloczikij - The Wanderer	12
Rockman	12

## SPIELETIPS

The Riddle	13
Conan Komplettlösung	13
Montezumas Revenge 2	13

## SERIEN

Desktop-Publishing	18
DTP-Material	20
PD-Software	21

## WORKSHOP

Große POKerei	23
---------------	----

## SOFTWARE

Programmdiskette	29
Tiere auf der Treppe	29
Castles Of Confusion	29
Cohnans Quest:	
The Caves Of Ctulhi	30

## Polen-Games

Die neuen Spiele aus Polen sind:

**BARBARIAN** - Metzelspiel, siehe Vorstellung in dieser Ausgabe.

**STARBALL** - Geschicklichkeitsspiel, siehe Vorstellung in dieser Ausgabe.

**WLOCZYKIJ - THE WANDERER** - Jump & Run, siehe Vorstellung in dieser Ausgabe.

**ROCKMAN** - Jump & Run, siehe Vorstellung in dieser Ausgabe.

## Spielhallengames

Wie in der Story dieser Ausgabe nachzulesen ist, konnten die Preise für die Spielhallenplatinen und auch für den Bausatz enorm gesenkt werden. Somit werden die Arcade-Games nun für jedermann interessant, da sie nicht mehr teurer als Spiele für Heimkonsolen sind.

## England

Aus England erreichten uns die folgenden Spiele, jeweils Kasette + Diskette für DM 19,80. Vorstellungen folgen in der nächsten Ausgabe.

**Sidewinder:** Actionspiel mit Scrolling und guter Grafik. Die Fortsetzung des ersten Teiles, das Geschehen spielt nun in der Zukunft.

**Rockford:** Geniale Boulderdash-Variante, viele verschiedene Grafiken und jede Menge Level. Hier ändern sich nicht nur die Levels, sondern auch die komplette Grafik, man hat also praktisch mehrere ver-

schiedene Spiele in einem.

**Feud:** Sehr gutes Fantasy-Spiel. Mixen Sie die richtigen Zaubertränke und machen Sie dem Gegenspieler den Garaus, indem Sie Zombies und andere Dinge zaubern. Tolle Grafik!

**Henry's House:** Klassisches Jump & Run Game mit niedlicher Grafik und vielen lustigen Screens. In jedem Screen neue Gegner und komplett neue Grafik.

**Twilight World:** In der Schattenwelt durchwandern Sie viele Screens und killen jede Menge Monster. Sammeln Sie alle Diamanten und finden Sie das Tor zum nächsten Level. Große Höhlen aus vielen Screens, gutes Jump & Run für Kartenzeichner.

**Protector:** Actiongame mit guter Grafik. Nicht zu verwechseln mit dem uralten Synapse-Spiel.

**Tail Of Beta Lyrae:** Superschnelles horizontal scrollendes Ballerspiel mit vielen Levels, die sich in jedem Spiel anders aufbauen. Geniale Musik, ein echter Ohrwurm. Ähnlich dem Spiel "Super Cobra", jedoch viel schneller und mit toller Multicolor-Grafik. Dazu im Hintergrund die groovige Musik und viele Level. Wirklich genial!

**Universal Hero:** Denk-Geschicklichkeitsspiel im Weltraum. Sie wandern in jeder Menge Screens umher und versuchen, die richtigen Gegenstände zu finden, um Ihr Raumschiff wieder in Gang zu bekommen. Das richtige Spiel für Tüftel- und Adventure-Experten, die keine Lust haben, immer mit einem Parser zu kämpfen.

Und außerdem jeweils drei Exemplare der Spiele PLASTRON und MAXWELLS DEMON auf Diskette, siehe Restpostenliste.

## Ponpoko

Das neue Spiel von KE-SOFT ist immer noch in Arbeit. Sie steuern den Waschbär Ponpoko und müssen in jedem Screen das ganze Obst auffressen, wobei ein Bonussystem höhere Punktzahlen ermöglicht. Dafür muß man natürlich mehr riskieren. Außerdem gibt es Krüge, in denen Bonuspunkte oder aber auch Schlangen versteckt sind, die man umgehen oder überspringen muß. In Nägel darf man auch nicht treten. Das Spielprinzip ist fast identisch mit dem Klassiker "GULP", allerdings mit guter Grafik und vielen Screens, dazu natürlich echte Ezcan-Musik. Veröffentlichungstermin hoffentlich Atari 8-Bit Messe in Hanau.

## 8-Bit Messe Hanau

Nicht vergessen, am 12.5.1996 findet in Hanau, Jahnstraße, Jahnhalle-Gaststätte, die Atari 8-Bit Messe statt. Dort gibt es jede Menge Aussteller mit Neuheiten und Schnäppchen und außerdem die in der Story vorgestellten Spielhallenspiele zu begutachten. Nähere Infos und Wegbeschreibungen finden Sie in der letzten ZONG-Ausgabe. Direkte Auskunft erhalten Sie unter Telefon 06181-20739 von Montag bis Freitag 10:00 - 12:30 und Montag, Dienstag, Donnerstag und Freitag auch von 13:30 bis 18:00 im Layout Center in Hanau.

Auch der weiteste Weg lohnt sich!

## Fragen

Hey Kemal, heute werde ich mich mal wieder zu Wort melden.

Frage 1: Hast Du jetzt das Spiel "Jilad - The Holy War" angeschaut? Wie sieht es aus, hast Du schon Kontakt zu Crystal Vision geknüpft, zwecks der anderen Spiele?

Frage 2: Ist es möglich, an den XL einen Laser- bzw. einen Tintenstrahldrucker anzuschließen?

Leider mußte ich nach den letzten Ausgaben feststellen, daß das ZONG, an Niveau, doch etwas nachgelassen hat. So finde ich es doch bedenklich, daß bei Workshops keine Listings mehr abgedruckt sind, nur noch auf der Disk erhältlich. Die Workshops für Programmierer werden ebenfalls rarer, leider. Ganz schlimm war es bei der Ausgabe mit dem Flight-Simulator, da hier fast kein anderes Thema mehr behandelt wurde.

Noch Fragen: Wie ist das mit den Rechten der Spiele: Into Deep, Submission usw. welche ja in Magazinen wie COMputronic und Happy-Computer abgedruckt waren?

Gibt es eigentlich von Frank Wittenmayer noch andere Spiele außer: Into Deep, Butterflies, Paver und The Last Fight? Alles hervorragende Spiele!

Tschau

Robert Kern.

Zu Frage 1: Das Spiel konnte ich mir aus Zeitmangel noch nicht anschauen. Brief wurde zwar an die Firma geschickt, aber noch nicht beantwortet. Mal sehen, ob sich noch etwas tut.

Zu Frage 2: Über dieses Thema hatten wir einen ausführlichen Workshop in einer ZONG-Ausgabe. Tintenstrahldrucker ist kein Problem, solange Epson-kompatibel. Laserdruck geht nicht.

Zum ZONG-Niveau: Die Listings lassen sich einfach technisch nicht mehr realisieren. Wer In-

teresse hat, kann sich doch die Programmdiskette zulegen. Die Workshops für Programmierer werden deshalb rarer, weil kaum jemand Beiträge einsendet. Ich denke, es gibt genug Leute, die mal über das eine oder andere Thema schreiben könnten, aber keiner tut es, leider. Klar, bei der Flight-Simulator Ausgabe war es schlimm, aber ich kann die Anleitung ja nicht in fünf Teile teilen, da müssen die Leute, die das Spiel spielen wollen, ja 10 Monate auf die komplette Anleitung warten.

Zu den Rechten: Die Spiele wurden von einer PD-Diskette entnommen. Grundsätzlich bleiben bei abgedruckten Listings die Rechte beim Verlag, aber bei diesen alten Zeitschriften kann Dir ja doch keiner nachweisen, daß Du das Spiel nicht irgendwann mal abgetippt hast. Nebenbei interessiert sich bei den Verlagen, die es überhaupt noch gibt, sowieso niemand mehr für ein Gerät namens Atari XL ("häh, was is'n das, nie gehört!").

Die anderen von Dir genannten Spiele von Frank Wittenmayer kenne ich gar nicht. Wenn Sie so gut sind, könntest Du Sie mir ja mal zusenden.

## ZONG-Logo die 2.

Hallo Kemal,

nachdem Gill Bates (oder so ähnlich) immer mehr in unser Leben eingreift, hat er nun auch die (letzte?) Bastion der Atari-User erreicht und bestimmt letztendlich mit wie unser "ZONG" gestaltet werden soll. Nur weil WINDOWS 95 unzulänglich ist und Du somit nicht mehr in der Lage bist, True-Type Fonts zu verwenden, sollen wir auf das alte Logo verzichten? Pecht gehabt?

Wer wird denn gleich das ZONG ins Korn werden, wo die Lösung so nahe ist. Wieso kannst Du den alten Schriftzug nicht einfach abscanen, um ihn dann als Grafik auf die Titelseite einzubinden? Vielleicht denkst Du mal darüber nach, und unser ZONG erscheint auch optisch wieder auf dem Niveau, das wir vom Inhalt her gewohnt sind. Wenn nicht, dann



wirklich Pecht gehabt!

Mit freundlichen Grüßen,

Heinz-Peter Göldner

Ja, Du hast Recht, die Lösung ist ganz einfach. Ich hatte die Idee auch schon vorher, war aber ehrlich gesagt zu faul, sie umzusetzen. Ich dachte, das neue Logo sieht auch ganz gut aus, aber es ist wirklich nicht so schön. Daher ab sofort, bzw. schon seit dem letzten Infobrief, wieder das alte Logo, diesmal sogar wieder mit Schatten, wie früher. Back to the Roots!

Aha, Du bist scheinbar nicht der Meinung, daß ZONG vom Inhalt her Niveauloser geworden ist. Da sieht man es wieder, was des einen Freud, das ist des anderen Leid. Natürlich bemühe ich mich immer, möglichst interessante Artikel zu bringen, aber wenn kaum Einsendungen eintreffen, wird das immer schwieriger, zumal die Zeit im Laden immer knapper wird. Es wäre daher wirklich nett, wenn sich wieder mal ein paar Leute aufraffen, um Beiträge einzusenden, seien es Programme oder Spiele, Workshops oder Spieletips. Leute, kramt in eurer Schublade, es gibt bestimmt einige alte Sachen, die Ihr irgendwann einmal programmiert habt. Laßt das Zeug nicht in der Schublade verstauben, schickt es an die Redaktion, damit andere auch etwas davon haben. Außerdem gibt's dafür auch noch Kohle, also, was will man mehr.

Los jetzt!

## Lieber Leser,

### ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen!

Deshalb ist es wichtig, daß auch Sie sich aktiv daran beteiligen. Frei nach dem Motto "Kommunikation" wollen wir das Leserforum noch mehr aufleben lassen!

Senden Sie uns also nicht nur Ihre Leserbriefe oder Ihre Meinung, sondern auch selbstgemalte Computegrafiken oder Grüße an andere User, denn wir wollen ZONG für Sie noch interessanter gestalten.

Möchten Sie zu einem bestimmten Diskussions-thema Ihren Senf geben? Denken Sie bitte nicht, Ihre Meinung würde niemanden interessieren!

Senden Sie Ihre Briefe an:

**Redaktion ZONG  
Frankenstraße 24  
63477 Maintal**

# Spielhallenspiele

Bereits in der letzten Ausgabe berichtete ich im Rahmen des IMA-Reports über die Nichtexistenz von neuen Jump & Run Spielen in den Spielhallen. Alles, was man neu zu sehen bekommt, sind Kampf- und Autorennspiele. Daher habe ich mich darum bemüht, Original-Spielhallenspiele nun für jedermann zugänglich zu machen.

In der letzten Ausgabe berichtete ich über einen Bausatz, der DM 150,- kostet. Aus diesem Bausatz kann man sich, nach Hinzukauf einiger Teile beim Elektronikladen (kosten ca. DM 40,-) eine Konsole bauen, mit der man die Original-Spielhallenplatinen laufen lassen kann. Der Anschluß erfolgt an einen normalen Fernseher mit Euro-Scart Buchse. Zwei SEGA-Joy pads angeschlossen und schon kann es losgehen. Nun die gute Nachricht:

## Der Preis des Bausatzes konnte von DM 150,- auf DM 100,- gesenkt werden.

Im Bausatz enthalten ist das Spezial-Netzteil und der Spezial-Anschluß für die Platinen, dazu natürlich die Teileliste und eine ausführliche Bauanleitung. Ganz wichtig ist dabei, daß keinerlei Chips oder Elektronik im Bausatz enthalten ist, das Lötens beschränkt sich also auf einfaches Kabel anlöten, was wirklich jeder kann. Ich selbst habe auch erst jetzt angefangen zu löten, aber es ist wirklich ganz einfach. Nun die zweite Sensation:

## Die Spielplatinen sind bereits ab DM 100,- erhältlich, anstatt DM 250,-, Leihplatinen schon ab DM 40,-/Monat!

Das bedeutet im Klartext, daß man sich echte Originalspiele wie z.B. Amidar oder Lady Bug für nur DM 100,- kaufen oder für DM

40,- einen ganzen Monat lang ausleihen kann!

Diese sensationell günstigen Preise sind uns durch Großabnahme möglich geworden. Es ist schon wirklich irre, wenn man zu Hause solch legendäre Spiele, die niemals oder nur schlecht für die Computer umgesetzt wurden, spielen kann, und zwar als Originale!

Wer auf der Messe in Hanau zugegen ist, hat Gelegenheit, sich die Konsole und einige der Spiele direkt anzusehen, bzw. mitzunehmen. Wer jetzt Angst hat, er müßte sich erst einmal ausführlich mit Elektronik beschäftigen, hat sich getäuscht. Es ist wirklich ganz einfach. Wenn die Konsole ersteinmal zusammengebaut ist, ist sowieso alles in Butter. Wichtig ist dabei:

### 1. Sie benötigen keinerlei Elektronikkenntnisse.

### 2. Die Spiele können durch einfaches Umstecken gewechselt werden.

Nun ein paar Beispiele von Spielen, die bereits erhältlich sind:

AMIDAR (bzw. Amigo): Man steuert abwechselnd einen Affen, der Kokosnüsse aufsammelt und einen Pinsel, der Linien anmalte. Hat man einen Kasten komplett angemalt (oder aufgesammelt), wird er ausgefüllt. Dabei gibt es eine Menge Monster, die nach einer speziellen Logik laufen. Diesen muß man ausweichen oder kann sie per Jump-Knopf kurz in die Lüfte steigen lassen. Dazu gibt es niedliche Grafik, schöne Musik und Bonusrunden. DM 100,-

DIG DUG (bzw. Zig Zag): Dieses Spiel dürfte wohl jedem bekannt sein. Hier aber das Spielhallenspiel ohne grafische Abstriche. DM 100,-

MOON PATROL: Auch das kennt

wohl jeder, auch hier das Original ohne Umsetzungs-Abstriche. DM 100,-

KLAX: Das Superspiel von Atari für einen oder zwei Spieler gleichzeitig. Ordnen sie die Farblöcke zu Dreierreihen an. Tolle Grafik und lustige Klappergeräusche, Sprachausgabe, viele Level, tolle Herausforderung. DM 250,-

NAUGHTY BOY: Ein kleiner Junge wirft mit Steinen und muß alle Fahnen einer Burg treffen. Daran wird er von vielen Monstern gehindert. Vertikales Scrolling, niedliche Grafik, viele Level und sauschweres Spiel. DM 100,-

GUZZLER: Der Guzzler versucht, Flammen zu löschen, doch dazu braucht er auch Wasser. Jede Menge heiße Monster hindern ihn daran. DM 100,-

GREEN BERET: Ein horizontal scrollendes Metzelspiel mit Extrawaffen und vielen Levels. DM 100,-

Weitere Kauf titles: Time Pilot, R-Type, Nemesis, Rolling Thunder, Mr. Do, Lady Bug, Jail Break, Jungler, Mappy, Street Fight, Euro League usw.

Hier eine kleine Auswahl an Verleihtiteln:

PLEIJADS	40,-
MATCH IT	60,-
BLACK DRAGON	60,-
MOON CRESTA	40,-
DONKEY KONG JR.	40,-
GYRUSS	40,-
FROGGER	40,-
KANGAROO	40,-
KUNG FU MASTER	40,-
TUTANKHAM	40,-
BOMB JACK	40,-
MS. PACMAN	40,-
PHÖNIX	40,-
SCRAMBLE	40,-
NEW ZEALAND STORY	60,-
R-TYPE	60,-
TETRIS	60,-

POPEYE 40,-  
PENGO 40,-

Bedingung für den Verleih ist natürlich der vorherige Kauf einer Konsole, außerdem muß als Sicherheit ein Eurocheck über DM 400,- ausgestellt werden. Dieser wird natürlich nicht eingelöst, sondern bei Rückgabe der Platine ebenfalls zurückgegeben. Er kann natürlich auch einbehalten werden, wenn dann eine andere Platine geliehen wird. Natürlich können auch alle Verkaufsplatinen geliehen werden, allerdings nicht die Verleihplatinen gekauft.

Fassen wir noch einmal zusammen: Der Bausatz kostet DM 100,-. Hierzu werden Teile aus dem Elektronikladen im Wert von ca. DM 40,- benötigt. Das Zusammennbauen ist ganz einfach, es werden nur Kabel angelötet. An diese Konsole passen die Platinen und können von jedermann ausgewechselt werden. Die Platinen sind erhältlich ab DM 100,- oder Leihweise ab DM 40,- pro Monat.

Das bedeutet, daß Sie sich nun wahnsinnig preisgünstig zu Hause echte Spielhallenspiele genießen können. Endlich echtes Spielhallenfeeling zum günstigen Preis. Wenn man bedenkt, daß Nintendo-Spiele ebensoviel kosten und eine moderne Konsole wie z.B. Playstaischen (Name wurde geändert) weitaus mehr kostet, ist das ein wirklich unmoralisches Angebot, bei dem man nicht lange zögern sollte.

Wer erst einmal die Originale aus der Spielhalle zu Hause gespielt hat, wird bemerken, wie schlecht doch die Umsetzungen für die Computer sind. Holen Sie sich das echte Spielhallenfeeling!

KE

# Ihre Abovorteile

Nutzen Sie die Gelegenheit, **Ihr ZONG-Magazin ins Haus gebracht zu bekommen**. Sie werden somit regelmäßig über alle Neuheiten und Geschehnisse auf dem XL/XE Sektor informiert! Kein anderes deutsches Magazin für den XL/XE gewährleistet seit mehr als fünf Jahren **ununterbrochene Information für den Atari 8-Bit!**

In den Monaten zwischen jeder ZONG-Ausgabe erhalten Sie jeweils einen **Infobrief**, der neben aktuellen Neuheiten auch jede Menge **Sonderangebote nur für Abonnenten** enthält!

Mit Ihrer ersten Ausgabe erhalten Sie **einen Abobonus Ihrer Wahl** im Wert von **bis zu DM 19,80!**

Als ZONG-Abonnent erhalten Sie mit jeder Bestellung bei KE-SOFT pro DM 50,- Wert gelieferter Software einen **Wertgutschein in Höhe von DM 4,-**. Diese Wertgutscheine können Sie beim Kauf von Software beliebig einlösen. Sie sparen damit nochmals bis zu 8% an barem Geld!

Als ZONG-Abonnent können Sie von den **umfangreichen Restpostenangeboten Gebrauch machen!** Sie haben damit die Möglichkeit, viele wertvolle Programme und Raritäten zu fast-geschenkt-Preisen zu bestellen! Schauen Sie sich einfach einmal die aktuelle Auswahl auf der letzten Seite an!

Und was auch noch sehr wichtig ist: Mit einem ZONG-Abo unterstützen Sie die **gesamte XL/XE-Gemeinschaft!** Schließen auch Sie sich an, bleiben Sie dem Atari 8-Bit treu!

Für ein ZONG-Abo bieten wir Ihnen **vier verschiedene Möglichkeiten** an. Egal für was Sie sich entscheiden, **mit einem ZONG-Abo können Sie auf jeden Fall nur gewinnen!**

**Probieren Sie es aus, auch Sie werden begeistert sein!**



## Das Standard-Abo

**Für ein normales Abo gibt es vier Möglichkeiten:**

Sie erhalten	Preis
1/2 Jahr ZONG-Heft	41,-
1 Jahr ZONG-Heft	66,-
1/2 Jahr ZONG-Heft+Disk	51,-
1 Jahr ZONG-Heft+Disk	86,-

Bei Bezahlung per Bankeinzug verringert sich der Abopreis um jeweils DM 8,-!

Abo ins Ausland: 1/2 Jahr Heft = DM 58,-, 1/1 Jahr Heft = DM 99,-, 1/2 Jahr Heft + Disk = DM 68,-, 1/1 Jahr Heft + Disk = DM 119,-.

## Abobonus

Da es doch immer wieder Beschwerden gegeben hat, was den Abobonus angeht - sei es, weil einer schon alle Programme hat, oder weil irgendein bestimmtes Programm den Betrag von DM 19,80 nicht ganz ausnutzt - haben wir uns ab sofort für folgende Regelung entschieden:

Als Abobonus können Sie frei wählen zwischen ...

- Entweder drei PD-Disketten Ihrer Wahl (keine Erotik).

- Oder einem Programm aus einer der Sparten "Spiele", "Anwendung/Utility" oder "Literatur" zum Preis von maximal DM 19,80.

- Nicht gewählt werden können Dinge aus der "Nur für Abonnenten" Sparte, da es sich hier um Raritäten handelt, ebenso keine Hardware, auch eine Verrechnung mit dem Preis eines anderen Spieles ist nicht möglich. Beim Versenden des Abobonus fallen übrigens die normalen Versandkosten an!

# Abo-Bestellschein

Ja, ich möchte ZONG abonnieren!

Ich habe mir folgendes Standard-Abo ausgesucht ...

	Inland	Ausland
<input type="checkbox"/> 1/2 Jahr Heft + Abobonus	41,-	57,50
<input type="checkbox"/> 1/1 Jahr Heft + Abobonus	66,-	110,-
<input type="checkbox"/> 1/2 Jahr Heft + Disk + Abobonus	51,-	67,50
<input type="checkbox"/> 1/1 Jahr Heft + Disk + Abobonus	86,-	130,-

Bei Bezahlung per Bankeinzug verringert sich der Abopreis um jeweils DM 8,-

Das Abo soll beginnen ... (bitte ankreuzen)

- Ab der aktuellen Ausgabe       Ab der nächsten Ausgabe

Achtung: Bitte unbedingt auf dem Bestellschein das Adressfeld ausfüllen, die gewünschte Zahlungsart ankreuzen und die Abo-Bedingungen unten unterschreiben!

## Abo-Bedingungen ...

1. Ich bekomme alle Abo-Ausgaben frei Haus per Post sofort nach Erscheinen geliefert. Als ZONG-Abonnent kann ich alle Abo-Vorteile (Wertgutscheine, Restpostenangebote, Neuheiteninfos) ohne Aufpreis nutzen. Der Abobonus wird mir mit der ersten Ausgabe zugestellt.
2. Das Abo/die Mitgliedschaft verlängert sich nach Ablauf automatisch um den gleichen Zeitraum wie vorher. Die Zusendung erfolgt per Nachnahme. Liegt eine Einzugsermächtigung vor, wird der Betrag automatisch abgebucht. Bei Verlängerung erhalte ich einen weiteren Abobonus nach Wahl!
3. Soll das Abo/die Mitgliedschaft zum Ablauf gekündigt werden, genügt eine schriftliche Mitteilung spätestens 14 Tage vor Erscheinen der nächsten Ausgabe.
4. Die Kenntnis der Abo-/Mitgliedschaftsbedingungen bestätige ich mit meiner Unterschrift.

**Bitte Datum und Unterschrift AUF JEDEN FALL eintragen, da sonst kein Abo möglich!**

Datum

Unterschrift

## Club-Paket des Monats

Als ZONG-Clubmitglied (Abo kostenlos!) erhalten Sie drei der folgenden Titel ...

Nibbler, Pie Man, Rear Guard, Talladega, Wombats I, D-Bug, Superman

Und zwar als Überraschungspaket von uns zusammengestellt. Anstatt DM 59,40 plus Versandkosten zahlen Sie nur DM 49,50 ink. Versandkosten!

## BARBARIAN

Besitzer eines Amiga oder Atari ST kennen Barbarian garantiert. Es handelt sich hierbei um ein etwas brutales Kampfspiel, bei dem im wahrsten Sinne des Wortes Köpfe rollen und die Fetzen fliegen. Die polnische Firma LK Avalon hat nun dieses Kampfspiel, welches man allein oder zu zweit gegeneinander spielen kann, für unseren kleinen Atari umgesetzt. Mal sehen was uns erwartet.

### Das Spiel

Nach einer ziemlich langen Ladeprozedur erscheint der in grün gehaltene Titelscreen und wir werden von einer recht netten Melodie begrüßt. Doch nun wollen wir uns das eigentliche Spiel ansehen. Als Erstes wählen wir das Spiel gegen den Computer. Kaum sehen wir das erste Szenario, schon werden wir auch von unserem Computergegner unsanft begrüßt. Denn dieser geht sofort auf den Spieler los

und wir müssen uns sofort gegen die Angriffe des Barbaren wehren. Leichter gesagt als getan. Im Nu ist unsere Lebensenergie verbraucht und das Spiel ist zu Ende. Wenn man allerdings den Kopf verliert ist direkt Schluß, egal wieviel Energie man noch hat (logisch, oder?). Nach einigen Versuchen ist es mir gelungen, den ersten Gegner zu besiegen. Danach erscheint ein neues Szenario und der ganze Spaß beginnt von vorn und so weiter. Außer den sich ständig ändernden Szenarien, gibt es nicht viel Neues zu sehen. Der Gegner bleibt stets derselbe, nur daß er von Runde zu Runde stärker wird und somit schwerer zu besiegen ist.

### Zweispeler Modus

Testen wir nun einmal das Spiel für zwei Spieler. Hier kämpft man gegen einen Mitspieler. Der Computer wählt zufällig ein Szenario aus und man darf sich nun zu

zweit bekriegen. Wer dreimal gewonnen hat ist Sieger. Hierin liegt meiner Meinung nach der eigentliche Reiz dieses Spieles, denn es macht enormen Spaß, seinen Gegner einen Kopf kürzer zu machen. Beim Spiel gegen den Computer ist es viel schwerer seinen Gegner zu köpfen. Allein der Anblick, wenn es gelingt den Gegner zu köpfen ist für Sadisten und Freunde von Metzelspielen sehenswert. Soweit ich mich erinnern kann, wurde dieses Spiel auch für den Atari ST und Amiga verboten.

### Bewertung

Kommen wir nun zur eigentlichen Bewertung. Die Grafik sieht sehr gut aus, wenn auch nur mit vier Farben. Aber dafür sind die Gegner hervorragend animiert und außerdem schön groß, ähnlich wie bei "International Karate". Die Steuerung ist auch ok. Man hat die verschiedenen Schlag- und Trittkombinationen schnell raus und muß nicht viel rumprobieren. Der Sound ist zum eigentlichen Spiel passend: Außer Schlag- und Trittsgeräuschen ist nicht viel zu hören. Aber mehr braucht's

auch nicht bei einem Kampfspiel. Letztendlich ist Barbarian, besonders aufgrund des Zwei-Spieler-Modus sehr interessant. Der Modus für einen Spieler wäre mir etwas zu wenig. Mehr Gegner wären mit Sicherheit wünschenswert gewesen., aber das läßt sich natürlich aus Speicherplatzgründen nicht realisieren. Die ST-Version war bis auf die etwas farbenfrohere Grafik identisch. Wer gern mal ein Spielchen zu zweit wagt, darf sich Barbarian bedenkenlos zulegen, wer hingegen allein spielt sollte sich das Spiel vor dem Kauf lieber erst mal ansehen. Insgesamt ein ordentliches Prügelspiel für einen oder zwei Spieler mit dem besonderen Brutaloeffekt, den sonst kein Spiel zu bieten hat. Also dann: Fröhliches Gemetzeln!

Walter Lauer

### STECKBRIEF

**Name:** Barbarian  
**Genre:** 1 oder 2 Spieler Gemetzeln  
**Hersteller:** LK Avalon  
**Datenträger:** Diskette  
**Preis:** DM 24,80

## Battlezone

Es ist Kemal mal wieder gelungen, ein eigentlich nicht mehr erhältliches Spiel zu besorgen. Und was für eins. Zu Battlezone müßte ich eigentlich nicht sonderlich viel schreiben, denn dieses dreidimensionale Vektorgrafikspiel dürfte besonders älteren Spielern aus der Spielhalle und vom Atari VCS bekannt sein. Kommen wir zu einer kurzen Vorgeschichte.

### Story

Im Jahre 1999 haben die Nationen der Erde einen weltweiten Friedensplan erarbeitet. Aber eine Nation hält sich natürlich nicht an dieses Friedensabkommen und will die alleinige Weltherrschaft an sich reißen. Zeit für den Spieler einzugreifen. In einem dem Feind eigentlich technisch unterlegenen Panzer müßen wir uns den

gegnerischen Angriffen erwehren. Kurz gesagt bedeutet dies "Alles abknallen, was sich bewegt". Als Gegner haben wir es mit feindlichen, recht langsamen Panzern, Superpanzern, die wesentlich gefährlicher sind, Raketen, die uns aus der Luft angreifen sowie fliegenden Untertassen zu tun. Insgesamt gibt es fünf Level, deren Schwierigkeitsgrad stets steigt. Hat man einen Level komplett gesäubert, so geht es im nächsten weiter. Am oberen Bildschirmrand haben wir eine Radarhilfe, die es uns erleichtert, die Feinde ausfindig zu machen. Denn dauert dies zu lange, dann knallt uns der Feind erbarmungslos ab. Auch verfügt unser Panzer über eine Art Fadenkreuz, welches das Treffen der Gegner etwas einfacher macht. Bei 15000 und bei 100000 Punkten bekommen wir ein Extraleben hinzu.

Als weitere Hilfe gibt es eine Art Radarschirm, mit dem sich die feindlichen Objekte besser orten lassen.

### Bewertung

Kommen wir nun zur Wertung. Die Grafik ist hervorragend. Die dreidimensionale Vektorgrafik kommt sehr gut rüber und sorgt für langanhaltenden Spielspaß. Nun frage ich mich, wieso die VCS Version mehr Farben hatte. Ganz einfach: Auf dem VCS konnte man die Vektorgrafik nicht so gut umsetzen und hat deshalb einen DLI-Effekt eingesetzt, um überhaupt eine 3D-Grafik umzusetzen. Die XL-Version ist weitgehend in grün gehalten, also genau wie das Original-Spielhallenspiel. Der Sound besteht aus den zum Spielgeschehen passenden Bumm- und Krachgeräuschen, wie sollte es auch anders sein. Und das wichtigste von allem ist, daß das Spiel langanhaltenden Spielspaß garantiert. Freunde von guten Actionspielen können allein wegen der tollen

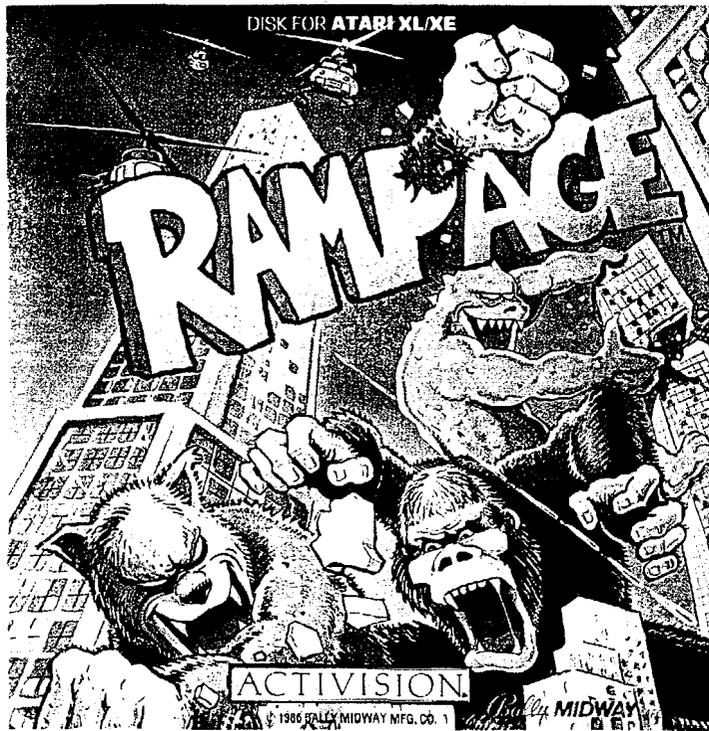
Vektorgrafik bedenkenlos zugreifen, eine wirklich gut gelungene Umsetzung des Automaten-spieles, das man natürlich heutzutage nirgendwo mehr zu sehen bekommt.

Noch eine Anmerkung hierzu: Das Spiel ist schon etwas länger im Angebot, wurde aber bisher noch nicht vorgestellt. Einige schlaue Füchse haben sich natürlich schon mit dem Spiel eingedeckt, so daß inzwischen nur noch einige wenige Exemplare vorhanden sind. Wer also noch eins ergattern will, sollte sich beeilen, denn es handelt sich wirklich um eine Rarität, und das zum normalen Preis.

Walter Lauer

### STECKBRIEF

**Name:** Battle Zone  
**Genre:** 3D-Panzer-schlacht  
**Hersteller:** Atari  
**Datenträger:** Steckmodul  
**Preis:** DM 19,80



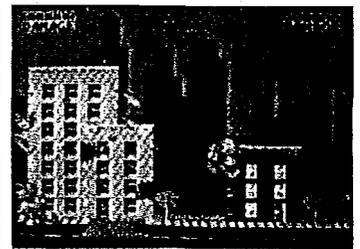
Kemal hat es wieder geschafft einen Klassiker in sein Angebot zu bekommen. Rampage, wer kennt es nicht, das Monsterspiel aus der Spielhalle oder vom ST oder Amiga. Doch kommen wir erst einmal zur Vorgeschichte. Die netten Erdenbürger Ralph, Lizzie und George haben Buletten gegessen, welche aus Versehen mit nicht getesteten Zusatzstoffen hergestellt wurden. Und diese haben Nebenwirkungen. Denn die drei verwandeln sich daraufhin in schreckliche

Riesenmonster. Als Riesengorilla, Wolfsmensch oder Riesenechse darf man nun als Spieler fünfzig Städte unsicher machen und zerstören. In jeder Stadt muß der Spieler drei Tage herumwütten, was gleichzeitig drei Level pro Stadt bedeutet. Hin und wieder dürfen wir auch mal einen Menschen oder einen Goldfisch vernaschen. Vergreifen wir uns aber versehentlich an nicht eßbaren Dingen, wie zum Beispiel Toaster, Fernseher und Kakteen, so geht ein Teil unserer Energie

flöten. Und wenn diese verbraucht ist, verwandeln wir uns wieder in einen harmlosen Menschen und das Spiel ist zu Ende. Klar, daß man nicht ungestört herumwütten kann. Hubschrauber, Autos und Straßenbahnen hindern uns beim Abreißen von Häusern. Aber wir können uns mit unseren Fäusten gegen diese wehren. Ebenfalls machen uns Soldaten und Panzer das Leben schwer. Zu Beginn des Spiels werden wir von einem netten Sound begrüßt und sehen unser Foto in der Zeitung. Nach Drücken des Feuerknopfs geht es dann endlich los. Allein oder zu zweit versuchen wir nun die erste Stadt dem Erdboden gleichzumachen. Hat man die ersten drei Tage überlebt, so geht es in der nächsten Stadt weiter. Natürlich wird es von Stadt zu Stadt schwerer.

## Bewertung

Doch kommen wir nun zur Wertung. Die Grafik ist recht ordentlich. Die drei Monster sehen sehr



gut aus. Und die verschiedenen Städte tragen ungeheuer viel zur Motivation bei. Der Sound zu Beginn des Spiels ist recht nett. Während des Spiels hört man Krach und Bumm beim Zerstören der Häuser. Doch bei einem solchen Spiel wäre eine liebreizende Melodie eh fehl am Platz. Alles in allem kann man sagen, daß Freunde solcher Spiele ohne Bedenken zugreifen dürfen, wenn auch die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ist. Kurz gesagt, wer ein nettes Spielchen sucht, bei dem er ohne Hemmungen zerstören und drauflos schlagen darf, der ist mit Rampage bestens bedient. Es macht immer wieder Spaß, alles kaputtzumachen, gelle?

Walter Lauer

## STECKBRIEF

**Name:** Rampage  
**Genre:** Monster-  
Hick-Hack  
**Hersteller:** Activision  
**Datenträger:** Diskette  
**Preis:** DM 24,80

## Pooldisk Teil 3

Nach der recht großen ABBUC-Datei nehme ich heute die nächsten Dateien unter die Lupe. Als nächstes hat der Atari Magic Power Club aus Wuppertal kurz AMC genannt einige Disketten aus seinem Repertoire zur Verfügung gestellt. Freunde von Demos werden hier garantiert fündig. Da wäre zum Beispiel eine Garfield-Demo, die allseits bekannt sein dürfte. Oder Brunis Demo, die gute Grafik und guten Sound beinhaltet. Oder die Red Rat Demo, die ebenfalls recht bekannt sein dürfte. Besitzer von Druckern dürften am Labelprinter Gefallen finden. Ebenso sind viele Picturedisks, die ich mir aus Zeitgründen nicht alle angeschaut habe, in dieser Directory zu finden. Freunde von

guten Tüftelspielen dürften mit dem bestens bekannten Atomit 1, welches auch heute noch begeistern kann, befriedigt werden. Ebenso sind Metrix und Warsaw Tetris vorhanden, die auch für Spielspaß sorgen dürften. Ein bisschen Actionhaltiger geht es bei Marios Desert World zu, zu dem es in einer älteren Zongausgabe einige Zusatzlevel gab. Es sind noch jede Menge andere Programme in dieser Directory vorhanden. Dies waren nur die interessantesten. In der Analog Directory sind die Analog Magazine Disks von 1985 bis 1989 vorhanden. Beim Herumwühlen wird wohl jeder etwas interessantes für sich finden. Mir war es leider unmöglich alle virtuellen Analog-Disketten

zu testen. Einige interessante Programme, auf die ich beim Herumwühlen gestoßen bin, will ich allerdings erwähnen. Freunde von Labyrinthspielen werden sich an Dungeonlords, welches schon mal bei KE-SOFT im PD-Angebot war, erfreuen. Ebenfalls dürften auch Crazy Mazes und Mazerunner so manchen begeistern. Freunde von tolen Bildern dürfen sich an Koala-Pad-Bildern erfreuen. Cloud-hopper ist ein Geschicklichkeits-spiel, das mich etwas an Frogger erinnert. Und bei Trial by Fire muß man als Feuerwehrmann Leute aus einem brennenden Haus retten. Freunde von Textadventures werden sich eher mit Secret Agent befassen. Lernwillige werden einen Vokabeltrainer zu schätzen wissen. Besonders gut gefiel mir Capital, ein Würfelspiel, das Monopoly ähnelt. Ziel ist es,

wie der Name schon sagt, viel Kohle zu scheffeln. Besonders interessant ist, daß man mit bis zu vier Spielern spielen kann. Auch sind in der Analog-Directory viele Programme für die Lightgun vorhanden, welche man leider mit dem Xformer aber nicht genießen kann. Denn dieser hat leider so seine Probleme mit dem Lightgunanschluß. Hier hilft wohl nur umkopieren. Anwender der Programmiersprache Action werden ebenfalls mit Programmen verwöhnt. Auch sind viele Druckerprogramme vorhanden. Alles in allem kann man sagen, daß die Analog Magazine Disks wohl für jeden etwas bieten. So viel für diese Ausgabe. Leider haben sich bisher nur wenige Leute gemeldet, die die Pooldisk haben wollen.

Walter Lauer

## Starball

Bei KE-SOFT gibt es Neuheiten aus Polen. Eine davon ist Starball. Wer vom Atari ST oder vom PC das Spiel Oxyd kennt, weiß was ihn erwartet. Ziel ist es, eine Kugel durch einen labyrinthartigen Level zu steuern und dabei die im Level befindlichen Diamanten aufzusammeln. Um einige dieser Diamanten zu erreichen, muß man rote oder grüne Türen öffnen. Dies geht natürlich nur, wenn man die entsprechenden Schlüssel aufgesammelt hat. Zusätzlich werden wir auch noch durch Türen, welche sich auf und ab bewegen gehindert. Werden wir von einer Tür zermalmt, so haben wir selbstverständlich ein Leben weniger. Ebenso gibt es bei Starball Wände, die wir nicht berühren dürfen. Auch Flammen die hin und wieder erscheinen machen uns sehr zu schaffen. Hat man alle Diamanten gesammelt, geht es schätzungsweise

im nächsten Level weiter. Aber mir war es bisher vergönnt, den ersten Level zu bewältigen. Auch sollte man beim Aufsammeln der Diamanten taktisch vorgehen, denn diese verleihen unserer Kugel Energie. Und wenn diese verbraucht ist, haben wir ebenfalls ein Leben weniger. Also sollte man rechtzeitig den nächsten Diamanten aufsuchen, bevor sich der Energiebalken dem Nullpunkt nähert. Es gibt auch einige Stellen, die man normalerweise nicht so einfach erreichen kann. Hierbei hilft uns ein Hammer, mit dem man die Wand einmal einschlagen kann. Sogenug erzählt, kommen wir jetzt zur Wertung.

### Bewertung

Nachdem man Starball geladen hat, erwartet uns ein nettes Titelbild mit einem echt fetzigen

Sound. Beginnen wir das Spiel, so hören wir eine andere, ebenfalls tolle Melodie, die uns während des ganzen Spiels begleitet. Die Grafik ist echt klasse. Der erste Level ist recht farbenfroh und wie das Vorbild Oxyd, wirklich toll dargestellt. An Sound und toller Grafik gibt es wirklich nichts zu meckern. Doch wie steht es mit der Spielbarkeit? Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert und es ist nicht immer einfach, die Kugel zu steuern, da man wirklich sehr genau steuern muß. Kurz gesagt, Starball ist wirklich nicht leicht. Ich persönlich hätte am liebsten zu Beginn den Joystick aus Frust in die Ecke gepfeffert. Doch ein guter Freund von mir (Hallo Tom, ich mußte das einfach erwähnen) hat nach langem Herumprobieren die erste Hürde gemeistert und die Tür erfolgreich passiert. Aber selbst wenn man diese erste Hürde geschafft hat, so fehlt dennoch eine ganze Menge um den ersten Level zu vollenden. Es gibt noch jede Menge fiese Stellen, die man bewältigen muß. Ein Joypad hilft manch frustriertem

Joystickakrobaten ein bißchen besser ins Spiel zu kommen. Ebenfalls ist es schade, daß man stets von vorne beginnen muß, wenn man ein Leben verloren hat. Abschliessend kann man sagen, daß Starball für Joystickakrobaten mit viel Geduld absolut empfehlenswert ist. Spieler die hingegen recht hektisch agieren und schnell die Nerven verlieren sollten Starball besser als Grafik und Sounddemo zweckentfremden. Wer eine ultraschwere Herausforderung sucht darf ruhigen Gewissens zugreifen, denn Sound und Grafik sind allererste Sahne und ein ähnliches Spiel gibt es ja auch noch nicht für den kleinen Atari.

Walter Lauer

### STECKBRIEF

**Name:** Starball  
**Genre:** Kugel-Labyrinth  
 Puzzle-Oxyd  
**Hersteller:** Mirage  
**Datenträger:** Diskette  
**Preis:** DM 24,80

## Atari Labor

Im Jahre 1983 hat das Dickinson College in den USA diese Laborserie für den kleinen Atari entwickelt. Kemal ist es gelungen, einige dieser Sets zu einem wahrhaft günstigen Preis zu organisieren. Für alle User will ich deshalb nun einmal das Atari Lab Starter Set und das dazugehörige Light Modul vorstellen. Zum Atari Lab Starter Set gehört das Atari Lab Interface, welches den Grundstein für die Laborserie bildet. Ohne dieses Teil geht nichts, denn es dient uns als zentrale Steuereinheit unseres Labors. Es wird einfach am Joystickport 2 angeschlossen. Ebenfalls liegt dem Startset ein Temperatur Modul bei, welches einfach in den Modulschacht unseres Computers gesteckt wird. Ein Temperatursensor, den man ans Interface anschließt liegt ebenfalls bei. Und ein normales Thermometer von minus 20 Grad Celsius bis plus 50 Grad Celsius

gehend, welches auch Temperaturen in der amerikanischen Einheit Fahrenheit anzeigt, macht unser Starter Set komplett. Allein mit diesem Starter Set können wir uns ein kleines Labor erstellen und damit Versuche starten, bei denen wir Temperaturmessungen benötigen. Der Temperatursensor geht übrigens von minus 5 bis plus 45 Grad Celsius und mißt sehr genau. Im beiliegenden Handbuch sind haufenweise Experimente, die man nun starten kann. Alles ist ausführlich und einfach erklärt und interessant geschrieben.

Hat man das 100 Seiten starke Handbuch durch, kann man sich an das Light-Set machen: Allein ist das Light Modul nutzlos, es kann nur in Verbindung mit dem Starter Set verwendet werden. Zum Light Modul gehören ein Lichtsensor, ein Kabel mit Lichtquelle, ein Analyserad, ver-

schiedene Lichtfilter, ein Teströhrchen, ein Experimentierstand, ein Lightstick, den man allerdings erst auspacken sollte, wenn er gebraucht wird, und natürlich dem wichtigsten Teil dem Licht Modul für den Modulschacht. Lichtsensor und Lichtquelle muß man ans Labor Interface anschließen und schon kann man loslegen. Auch hier liest wieder ein Handbuch mit jeder Menge interessanten Experimenten bei. Man kann sich also so richtig austoben. Versuchsergebnisse wie Lichtmessungen und andere Dinge kann man erfreulicherweise mit dem Drucker ausdrucken. Ebenfalls können wir Basic oder Logo Programme bei unseren Versuchen verwenden.

Es wären sicher noch andere Zusatzsets für das Labor denkbar, aber leider wurden nicht mehr solcher Zusätze hergestellt,

was immer auch der Grund hierfür gewesen sein dürfte. Jedenfalls kann man diese beiden Sets ohne weiteres jedem Hobbyalchemisten und allen experimentierfreudigen Usern ohne Einschränkung empfehlen. Auch Profis der Materie werden hier bestens bedient und dürften die vielen Möglichkeiten, die das Atari Labor bietet, gerne nutzen.

Einziges Manko ist eigentlich die Anleitung, die nur in Englisch vorhanden ist, allerdings ist das Set eigentlich für Kinder entwickelt worden, d.h. das verwendete Englisch ist sehr leicht zu verstehen. Ich werde in einer der nächsten Ausgaben einige Versuche beschreiben, die man mit dem Labor durchführen kann.

Walter Lauer

### STECKBRIEF

**Name:** Atari Labor  
**Genre:** Atari-Experimentierkasten  
**Hersteller:** Atari  
**Datenträger:** Hard+Module  
**Preis:** DM 99,80

## WLOCZYKIJ-THE WANDERER

Und noch ein recht neues Spiel aus Polen. Der Name wird ungefähr "Wutschikie" ausgesprochen. Aber um mir keinen Knoten in die Finger zu tippen, bleibe ich lieber bei der Übersetzung, welche nichts anderes als "The Wanderer" bedeutet. Doch will ich erstmal zur Vorgeschichte kommen.

### Story

Ein kleiner Außerirdischer hat mit seiner Untertasse eine Bruchlandung fabriziert und hat seine gesamte Besatzung verloren. Nun bittet er uns, ihm bei der Suche seiner Leute behilflich zu sein. Und schon geht es ans eigentliche Spiel. Wir steuern den kleinen Alien durch eine Landschaft und müssen seine Leute finden. Dabei sieht unser Kleiner wie eine Kartoffel auf Beinen aus und die zu findenden Aliens wie kleine Igel. Sobald wir ein Mitglied der Besatzung sehen, müssen wir dieses einfach berühren, um es

einzusammeln.

### Gegner

Das Ganze hört sich recht einfach an, aber es gibt 'ne ganze Menge hinderlicher Gegner, die uns das Leben schwer machen. Da wären zum Beispiel Geister, wütende Bauern, Seeräuber, böse Pharaonen und noch jede Menge andere Gestalten, um nur einige zu nennen. Haben wir in einer Landschaft alle Aliens gerettet, so erreichen wir den nächsten Level. Bisher ist es mir gelungen, bis in den dritten Level vorzudringen. Kollidiert man mit einem Gegner, so verlieren wir eins unserer fünf Leben und müssen leider wieder am entsprechenden Levelanfang beginnen. Alle vorher eingesammelten Aliens gehen somit verloren. Dies macht das Spiel nicht gerade leicht. Aber so schwer wie Starball ist es aber noch lange nicht, denn mit etwas Übung sind die einzelnen Landschaften zu schaffen.

### Bewertung

Die Grafik gehört zum besten, was es derzeit auf dem kleinen Atari gibt. Es gibt nicht viele Spiele, die so farbenfroh sind. Die Spielfigur, unsere Kartoffel auf Beinen und die verschiedenen Gegner sind hervorragend animiert. Und die total verschiedenen Landschaften sind ebenso von hoher grafischer Qualität. Alles in allem kann man die Grafik als comicartig bezeichnen, was nicht übertrieben ist. Der Sound ist auch ganz gut gelungen. Während des Spiels wird man von einer tollen Melodie begleitet. Bei Bedarf kann man diese auch abschalten. Die Steuerung ist auch recht einfach umgesetzt. Und Spaß macht "The Wanderer" allemal.

Ach ja, ich vergaß zu erwähnen, daß man einige Gegner eliminieren kann, indem man diesen auf den Kopf springt. Das ist natür-

lich immer mit einem Risiko verbunden, denn wenn der Sprung nicht ganz so klappt, wie man ihn vorhatte, kann das zu einem Lebensverlust führen, doad, gewaist, der geht jetzt bei den Engeln snaggen. Der is aber geritten zu seinen Ahnen.

### Fazit

Jeder Freund von Jump and Run und Sammelspielen darf ohne weiteres bedenkenlos zugreifen, denn man bekommt eine Menge Spielspaß für sein Geld geboten. Ein wirklich tolles Polengame.

Walter Lauer

### STECKBRIEF

**Name:** Wloczykij-  
"The Wanderer"  
**Genre:** Jump & Run  
**Hersteller:** LK Avalon  
**Datenträger:** Diskette  
**Preis:** DM 24,80

# Rockman

Und noch ein Game aus Polen. Bei Rockman haben wir es ebenfalls mit einem Hüpf- und Sammelspiel zu tun. Ziel ist es, in jedem bildschirmgroßen Level alle Früchte aufzusammeln und den Level durch eine dann erscheinende Tür am unteren rechten Bildschirmrand zu verlassen. Natürlich ist es nicht ganz so einfach, Früchte einzusammeln. Jede Menge fiese Fallen, wie zum Beispiel Pfeilspitzen und Monster machen uns das Leben schwer. Unsere zu steuernde Spielfigur sieht, wie der Name schon sagt, wie ein Felsen mit Augen aus. Von der Seite gesehen, erinnert mich diese grüne Etwas aber eher an Kermit, den Frosch aus der Muppet-Show.

In jedem Level finden wir auch noch etliche andere Bonus-

gegenstände, wie zum Beispiel Kugeln, mit denen wir die Monster abschießen können. Oder Bomben, die einen Level von Monstern säubern. Extraleben sind ebenfalls ab und zu vorhanden. Auch liegen in manchen Leveln Schlüssel herum, die wir zum Öffnen von Türen benötigen. Und Gegenstände, die einfach nur Punkte bringen, gibt es natürlich auch. Nicht zu vergessen, einige Gegenstände, die unseren Rockman unverwundbar machen.

### Features

Doch kommen wir nun zur Bewertung. Nach dem Laden erscheint ein tolles Titelbild von einer tollen Musik begleitet. Bei Bedarf kann man sich auch die Bedeutung der einzelnen Gegen-

stände im Spiel erklären lassen. Während des Spiels werden wir auch von dieser tollen Melodie begleitet.

Die Grafik ist wie schon bei Wloczykij ebenfalls super, was sowohl die Animation der Spielfigur und der Monster als auch die Darstellung der einzelnen Level betrifft. Während des Spielens rennt uns auch die Zeit davon, das heißt wenn wir zu lange brauchen verlieren wir ein Leben. Jede Berührung mit Monstern oder Pfeilspitzen kostet uns ebenfalls ein Leben. Die große Levelanzahl trägt ebenfalls erheblich zum Spielspaß bei, man will halt immer weiter kommen. Paßworte nach einigen geschafften Leveln wären hier sicher toll gewesen. Aber diese kleine Manko trübt den Spielspaß

kaum.

### Fazit

Rockman ist ein klassisches Jump & Run ohne viel Zusätze, aber trotzdem mit Zeitgemäß toller Grafik und gutem Sound. Freunde von solchen Spielen können ohne Bedenken zugreifen, denn Rockman bietet jede Menge Spielspaß. Wollen wir hoffen, daß noch viele Spiele mit einer solch hohen Qualität erscheinen. Eines ist ja schon in Vorbereitung: PONPOKO von KE-SOFT, das hoffentlich bis zur Messe in Hanau fertiggestellt sein wird.

Walter Lauer

### STECKBRIEF

**Name:** Rockman  
**Genre:** Jump & Run  
Classic-Game  
**Hersteller:** LK Avalon  
**Datenträger:** Diskette  
**Preis:** DM 24,80

## The Riddle

Es ist heiß. Wir befinden uns mitten in der Wurst, äh, Wüste. Kein Mensch ist zu sehen. Nur unser Computer kocht langsam vor sich hin. Nach unendlichem Herumprobieren haben wir es geschafft: Wir befinden uns in der Schatzkammer des allmächtigen Pharaos. Und nun? Nun schreien wir. Wie, darauf kommt man ja nie? Macht nichts, wir sagen Euch ja, wie es geht. Hier nun die Lösung zu dem Grafikadventure "The Riddle":

NORD, GRABE, ZIEHE HEBEL,  
NORD, WEST, NIMM STOCK,

OST, OST, ZERSTOERE  
SPINNENNETZ, OST, SUCHE  
KNOCHENBERG, NIMM  
FLOETE, NIMM DOLCH, WEST,  
WEST, NORD, BETE, TRINKE  
FLUESSIGKEIT, SUED, WEST,  
WEST, SPRINGE W, ZIEHE  
SEIL, OST, TRETET SKORPION,  
OST, SUED, SPIELE FLOETE,  
NIMM SCHLANGE, NORD, OST,  
LEGE SCHLANGE, OST, OST,  
OEFFNE SARG, BENUTZE  
DOLCHE, RUNTER, WERFE  
FACKEL, NIMM FACKEL, REN-  
NE O, SCHREIE.

Bumms, das Rätsel ist gelöst.

## Conan

Die Lösung der ersten sechs Level wurde bereits veröffentlicht. Hierzu zunächst eine Ergänzung: In Level sechs kann man seinen Schwertvorrat auf 10 erhöhen.

Weiter: In Level sieben müssen "nur" drei Gems in die Halter gebracht werden. Probleme dabei: Es gibt keine Gems, die Quelle rechts wirft einen ständig nach oben, die und die Vögel dürfen nicht berührt werden.

Lösungen: Den Wurfsternen und Vögeln geschickt ausweichen. Springt man genau in die Quelle,

muß man etwas nach links und sofort nach links oben springen. Dadurch wird man nicht hochgeschleudert. Stößt ein Wurfstern unten rechts an die tür, kommt ein Vogel frei. Dieser ist mit einem Schwert zu erledigen. Wenn man Glück hat (Zufall) entsteht dadurch ein Gem, den man einsammeln und in den Halter bringen kann. Gehen einem die Schwerter aus, läßt man sich unten Mitte (to 6) aus Level 7 in Level 6 fallen. Dort kann man sich wieder 10 Schwerter holen. Sind drei Gems im Halter, folgt Level 8, bei dem aber nichts mehr zu tun ist. Es gibt ein sehr schönes Abschlußbild.

Jörg Tröger (K-0434)

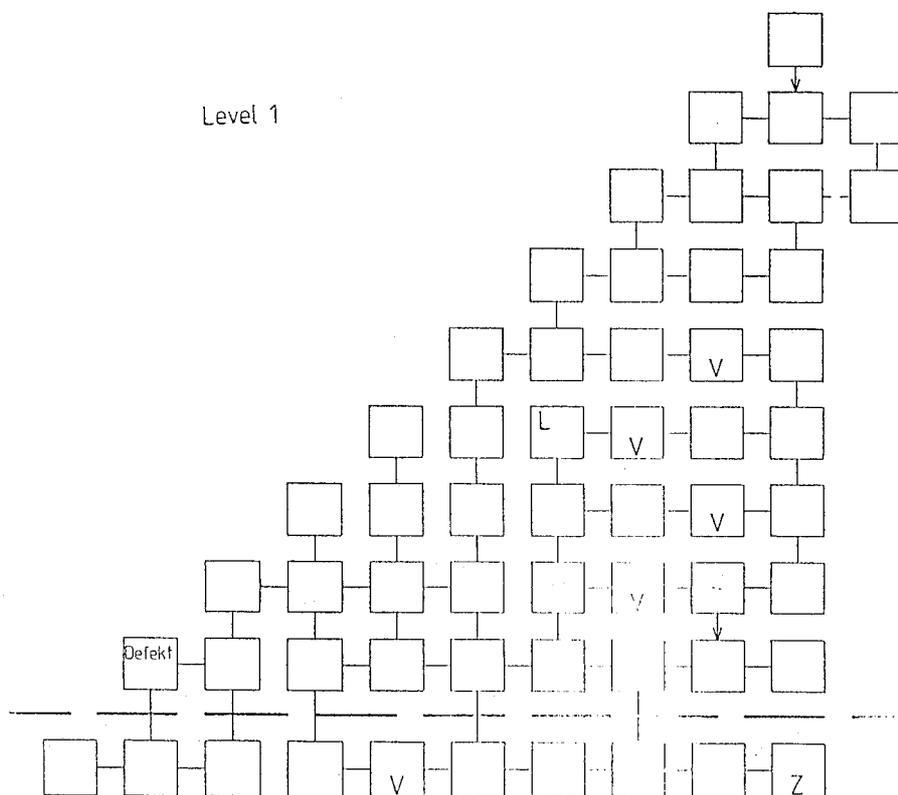
# Montezuma's Revenge 2

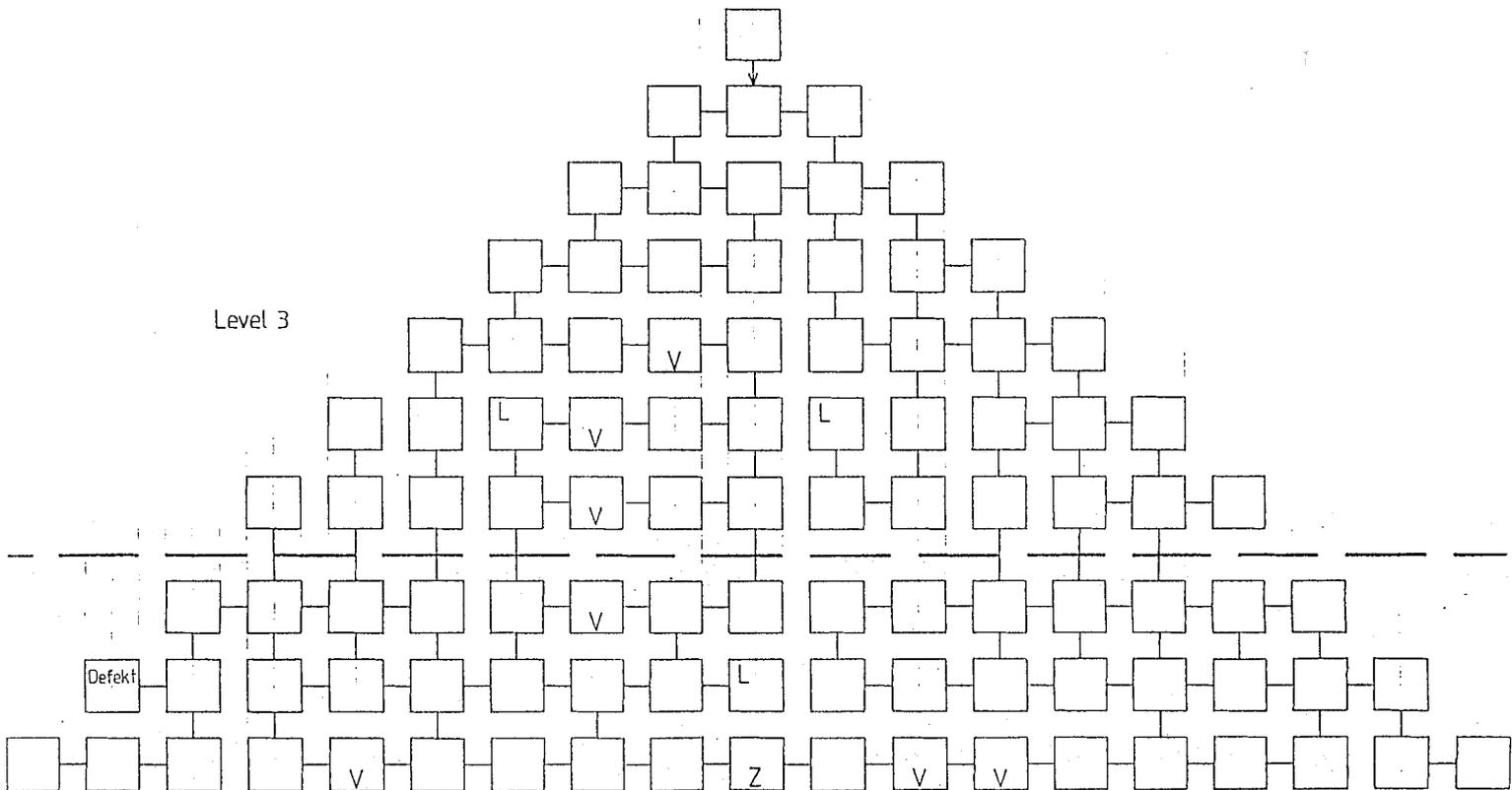
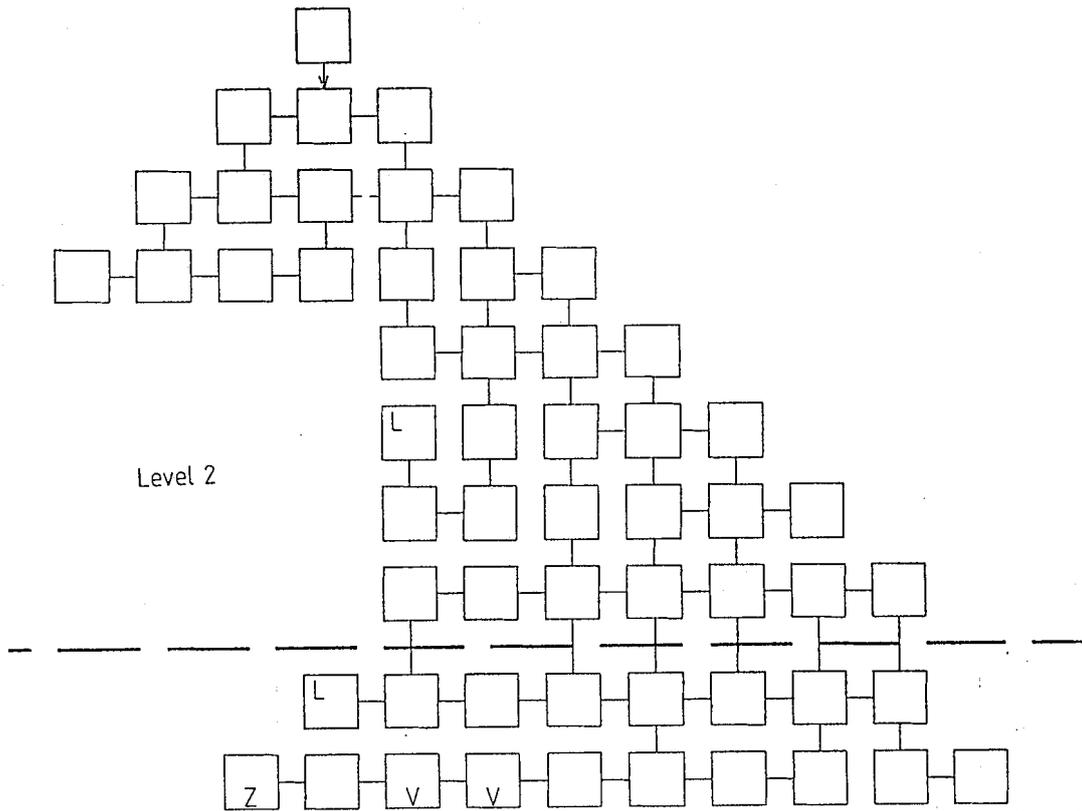
V = Feuerschlucht  
L = Fackel

Z = Ziel  
Pfeil = Nur eine Richtung

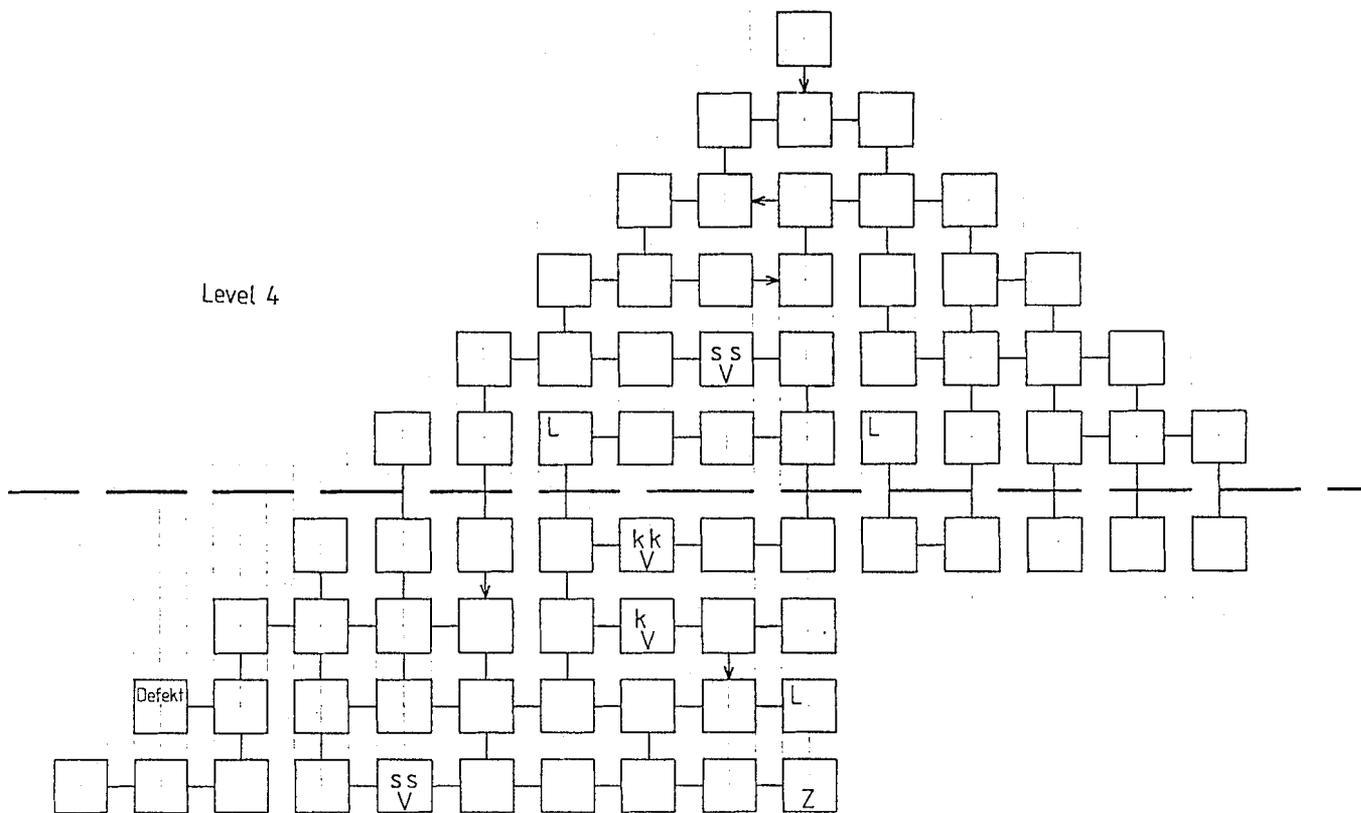
s = Schlange  
k = Käfer / Spinne

Hier die Karten:

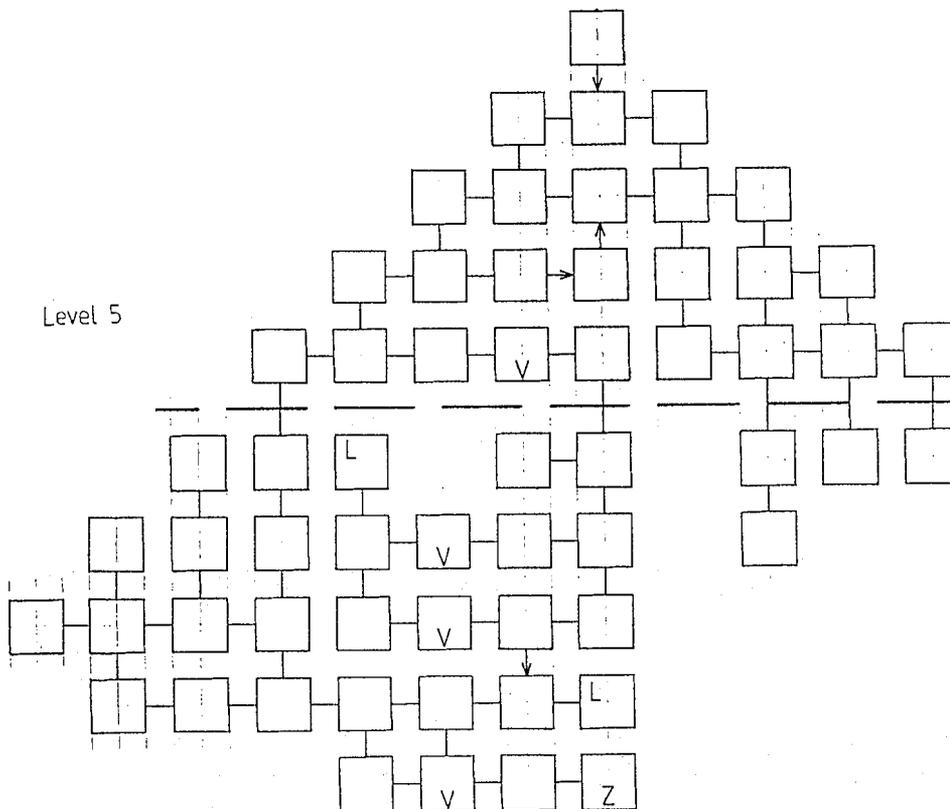


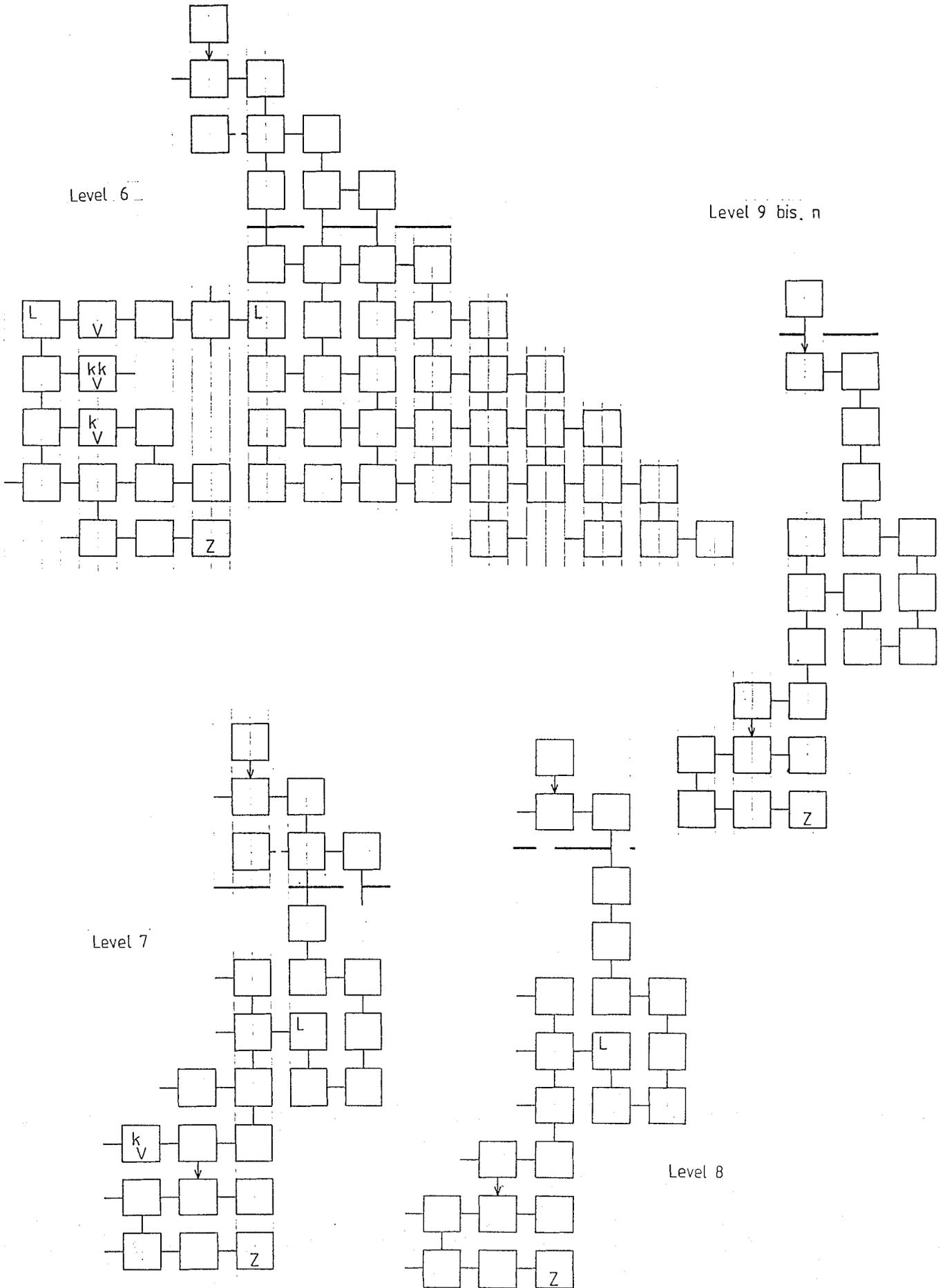


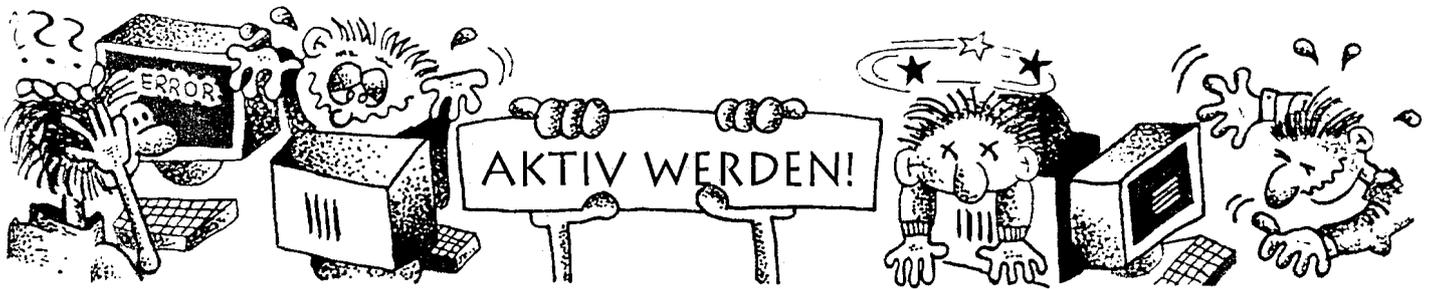
Level 4



Level 5







# ACHTUNG!

Wie Sie sicherlich wissen, ist ZONG eine Zeitschrift zum Mitmachen. Daher wird ZONG umso besser, je mehr Beiträge wir von Ihnen erhalten. Neben dem Einsenden von Leserbriefen und Kleinanzeigen können Sie sich mit allen unten aufgezählten Beiträgen an ZONG beteiligen. Damit auch die Frage nach dem Honorar geklärt ist, steht bei jeder Art des Beitrages die Höhe des Honorares, das Sie bei Veröffentlichung in Form eines Einkaufsgutscheines oder wahlweise auch in Bar (bitte vorher mitteilen) erhalten. Bitte achten Sie darauf, Programme immer auf Atari-Disketten und Texte immer ausgedruckt und wenn möglich zusätzlich auf PC-Disketten als ASCII-Format einzusenden.

## Art des Beitrages

## Honorar

### Spieletip

5,- - 10,-

Kurze Tips oder Cheats zu schwierigen Spielen.

### Adventurelösung/ausf. Spieletip

10,- - 30,-

Längerer Lösungsweg zu Adventures, Pläne & Karten, längere Spieletips.

### Workshop-Tips

5,- - 10,-

Kleine aber interessante Tips zur Programmierung, Pokes, Basteleien, Kurzprogramme usw.

### Workshop

20,- - 50,-

Längere Abhandlung über ein bestimmtes Thema oder Bastelei mit Programmbeispielen.

### Software

20,- - 500,-

Selbstgeschriebene Programme (Spiele, Anwendungen, Tools) mit Beschreibung.

# Desktop-Publishing

Nachdem wir uns nun mit den normalen Dingen wie Briefbogen und Visitenkarten auskennen, können wir uns nun einigen spezielleren Dingen widmen, die man nicht in jedem Buch finden kann.

## Notizblöcke

Notizblöcke sind ein hervorragender Werbeträger. Jeder Kunde in einem Geschäft freut sich über einen Notizblock, weil man ihn immer gebrauchen kann. Und auf jedem Blatt ist der eigene Firmenname zu sehen, d.h. der Kunde wird immer wieder an Sie erinnert. Doch wie stellen wir Notizblöcke her?

Das Prinzip ist ganz einfach: Wie entwerfen auf einer A4 Seite den Firmenkopf, d.h. das, was auf dem Block erscheinen soll. Dabei kommt es zuerst darauf an, welche Größe die Notizblöcke haben sollen. Von der Größe hängt es dann auch ab, wie teuer am Ende der einzelne Block wird, denn je mehr Papier, desto teurer. Beispiel: Ein DIN A4 Block mit 50 Blatt entspricht von den Kosten her zwei DIN A5 Blöcken oder vier DIN A6 Blöcken. Untenstehend sehen Sie einmal

ein paar Layoutmöglichkeiten und Seitenaufteilungen. Bei der Aufteilung der Seite müssen Sie darauf achten, daß an den Rändern der Blöcke ein ausreichender Rand ist. Wenn Ihr Drucker z.B. einen Rand von 0,5cm benötigt, muß dieser Rand auf allen vier Seiten aller Blöcke sein. Wir können den Text dann wahlweise hoch oder quer anordnen. Als Information sollte ein Logo oder Bild, das Wort "NOTIZEN" sowie die eigene Adresse (klein) vorhanden sein. Wer Lust hat, kann die Schreibfläche auch mit Linien oder Kästchen einteilen, ganz nach Geschmack.

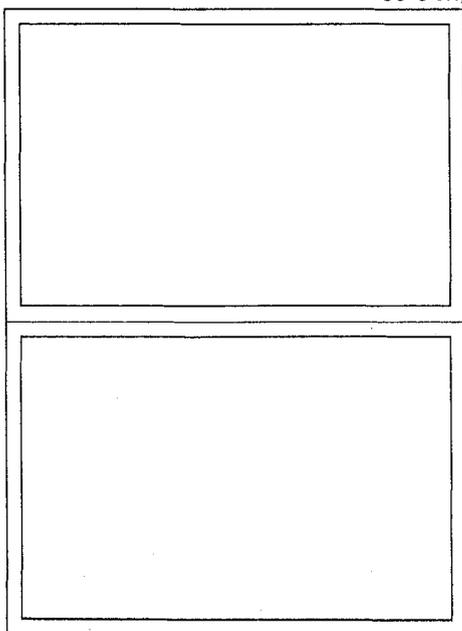
Ist die Vorlage dann vorhanden, geht es ans Herstellen der Blöcke. Hierzu sucht man sich als erstes die Anzahl der Blatt pro Block aus. Meist sind es 50 Blatt. Sodann wird die Vorlage kopiert oder gedruckt, entweder auf weißes oder farbiges Papier, danach je nach Anzahl der Nutzen geschnitten und am Ende oben geleimt. Wenn Sie keine Riesenmenge herstellen, können Sie das Schneiden mit einer kleinen Schneidemaschine erledigen, hier können Sie immer ca. 10 Blatt gleichzeitig schneiden. Bei größeren Mengen empfiehlt es sich, das mit einer richtigen

## Notizen

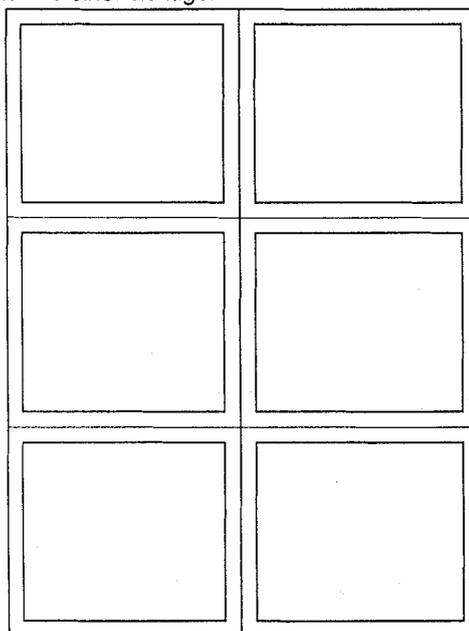


KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 63477 Maintal  
Tel. 06181-20739, Fax. 06181-83436.

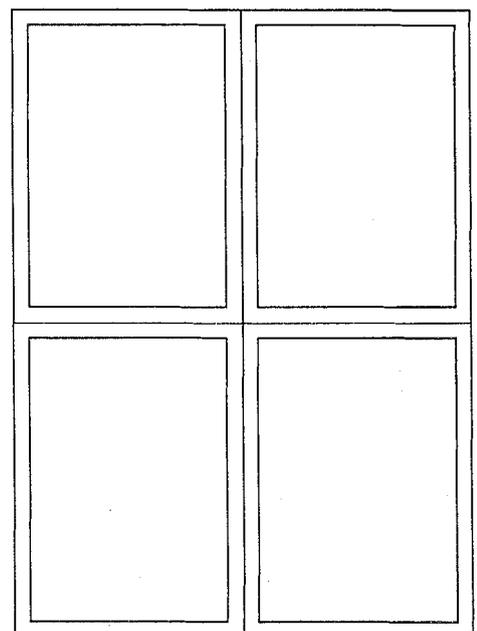
**Layoutbeispiel für einen Notizblock**



Seitenaufteilung für zwei Nutzen



Seitenaufteilung für sechs Nutzen



Seitenaufteilung für vier Nutzen

Schneidemaschine zu machen. Das Leimen ist gar nicht so schwer. Wenn Sie es selbst machen wollen, benötigen Sie dazu ein paar Gewichte, am besten schmale Eisenplatten, die Sie bei jedem Eisenhändler als Reste kaufen können. Eine ideale Größe ist 22cm breit und 10cm lang. Diese Platten haben dann ein ordentliches Gewicht. Legen Sie nun den Papierstapel mit einer schön sauber geraden Kante an die Kante Ihres Tisches, und zwar so, daß die zu leimende Kante genau auf der Tischkante liegt. Oben drauf kommt die Platte, ebenfalls mit der Kante abschließend. Achten Sie darauf, daß die Kante des Papierstapels wirklich gerade ist, machen Sie lieber ein paar Versuche. Wenn Sie wollen, können Sie als unterstes Blatt für die Blöcke einen Pappkarton zwischenlegen. Das Ganze sollte dann von der Seite etwa so aussehen, wie die Skizze unten. Ist alles genau ausgerichtet, wird an der Seite der Leim aufgeschmiert. Jetzt stellt sich natürlich die Frage, welche Art von Leim verwendet werden soll. Am besten Planatol BB, den benutzen die Druckereien, aber er ist natürlich nicht so einfach überall zu kaufen. Als Ersatz tut es auch anderer Leim, z.B. Tapetenkleister oder ähnliches. Hier muß man einfach ein wenig herumexperimentieren. Der Leim sollte nicht zu wässrig sein, da er sonst vom Papier aufgesogen wird und sich dieses wellt, also auch nicht zu dick auftragen. Am besten mit einem harten Pinsel verstreichen. Ist der Leim dann trocken, kann man die Platte abnehmen und den Stapel vom Tisch abheben. Nun schneidet man mit einem normalen Küchenmesser (keine Zähnbitte) die Blöcke auseinander, entweder abgezählt oder unter den eingelegten Kartons. Das Ergebnis sind (hoffentlich) wunderschöne Notizblöcke mit eigener Adresse. Wer mit der ganzen Prozedur

Schwierigkeiten hat, kann solche Blöcke auch bei uns bestellen, komplett mit Layout, Druck und Verarbeitung. Hier die Preise für weißes oder farbiges Papier:

### DIN A4 Blöcke, 50 Blatt

Menge	weiß	farbig
10	100,-	130,-
20	140,-	200,-
50	265,-	415,-
100	440,-	740,-

### DIN A5 Blöcke, 50 Blatt

Menge	weiß	farbig
20	100,-	130,-
40	140,-	200,-
100	265,-	415,-
200	440,-	740,-

### DIN A6 Blöcke, 50 Blatt

Menge	weiß	farbig
40	100,-	130,-
80	140,-	200,-
200	265,-	415,-
400	440,-	740,-

### 10,5\*9,9 Blöcke, 50 Blatt

Menge	weiß	farbig
60	100,-	130,-
120	140,-	200,-
300	265,-	415,-
600	440,-	740,-

Variaten hierzu: Blöcke mit nur

25 Blatt, d.h. zum gleichen Preis die doppelte Menge Blöcke. Im günstigsten Fall also ein Preis von 37 Pf. pro Block. Das ist, glaube ich, ein Geschenk, daß sehr günstig ist und eine große Werbewirksamkeit hat.

Hierbei fällt auf, daß die Preise überall die gleichen sind, nur die Mengen ändern sich. Das ist ganz logisch, denn bei DIN A5 Blöcken hat man bei der gleichen Anzahl Drucke die doppelte Menge Blöcke. Wenn Sie Blöcke bestellen möchten, fertigen Sie eine Skizze vom Layout an und senden Sie sie zusammen mit der Angabe der Menge, der Größe und der Papierfarbe (weiß, gelb, rosa, flieder, creme, hellblau, hellgrün) und dem V-Scheck über den Betrag zzgl. DM 10,- Versandkosten an KE-SOFT. Die Lieferzeit beträgt ca. 7 Tage.

## Merktafel

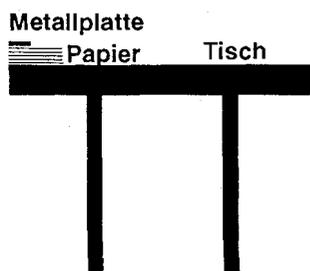
Kommen wir zum zweiten Thema dieser Ausgabe. Eine Merktafel. Der Name klingt etwas seltsam, aber mir ist kein besserer eingefallen. Gemeint ist eine bedruckte Tafel im Format DIN A4, in Plastik, so daß man mit einem wasserlöslichen Filzschreiber Notizen machen und diese wieder wegwischen kann. Die Verwendungsmöglichkeiten sind zahlreich. Terminkalender Einkaufsliste, Nachrichtentafel, Telefon Tafel usw.

Die Herstellung einer solchen Tafel ist ganz einfach: Man entwerfe sich in DIN A4 Größe ein Layout, je nachdem, was für eine Tafel man haben will. Das ganze druckt man dann auf einen weißen oder farbigen Karton und laminiert ihn. Das geht entweder bei uns für DM 6,- oder man kauft sich einfach Klarsicht-Klebefolie und klebt diese von beiden Seiten über den Karton. Dann bitte darauf achten, daß die Tafel fest genug ist und sich nicht so leicht biegen läßt, und schon fertig.

Unten sehen Sie ein Beispiel für eine solche Tafel, verwendet als Terminplan. Basteln Sie davon vier Stück und hängen Sie sie an die Wand, schon haben Sie einen immerwährenden Terminkalender für vier Wochen.

Interessant ist auch die Verwendung als Familien-Info-Board. Auf die Tafel kommen Felder mit den Namen der Familienmitglieder. Nun kann jeder Nachrichten, Anrufe oder Termine für die anderen notieren. Beispiel: Mutter Eva und Vater Horst sind auf der Arbeit, Sohn Klaus ist beim Training und Tochter Tina ist zu Hause. Nun ruft Klaus Freund Peter an und fragt, ob Klaus am Samstag Zeit hat. Also trägt Tina im Feld Klaus ein: "10:30 Peter angerufen. Samstag Zeit?". Und so weiter und so weiter. Eine interessante Anwendung, oder?

KE



Termine		
Montag	Dienstag	Mittwoch
Donnerstag	Freitag	Samstag
		Sonntag

# DTP-Material

## Preisliste

Wir bieten für jeden Geschmack das richtige Papier. Alle Papiere sind geeignet für Fotokopierer, Nadeldrucker, Laserdrucker und Tintenstrahldrucker (bitte vorher testen). Verleihen Sie Ihren Drucksachen das gewisse etwas! Wenn Sie sich nicht sicher sind, welches Papier für Sie das geeignete ist, bestellen Sie einfach das Muster-Paket, in dem von jeder Papiersorte und -farbe ein Bogen enthalten ist.

### Sorten

Sorte **COLORIT** in den Farben: weiß, leinenstruktur, pastellblau, flieder, pastellgrün, hellbraun, rosa, pastellgelb. Hochqualitatives sanft gefärbtes Papier in 80g/m<sup>2</sup>, Karton in 225g/m<sup>2</sup> und dazu farblich passend Langdin oder DIN C6 Briefumschläge (Leinen nur Langdin)

Sorte **MARMOR** in den Farben: grau, creme und braun. Edles marmoriertes Papier in 90g/m<sup>2</sup>, Karton in 200g/m<sup>2</sup> und farblich passend Langdin oder DIN C6 Briefumschläge.

Sorte **VARIUS** in den Farben: mineralweiß und creme. Schönes Recyclingpapier mit edler Melierung in 100g/m<sup>2</sup>, Karton in 225g/m<sup>2</sup>, dazu passend Briefumschläge in Langdin.

Sorte **PLAKAT** in den Farben: gelb, grün, pink und rot. Tagesleuchtfarben-Papier, schmerzt schon fast im Auge. Ideal geeignet für Plakate und auffällige Handzettel. Auch in DIN A3 lieferbar (doppelter Preis).

### Bestellungen

Notieren Sie einfach Ihre Wünsche auf dem normalen Bestellschein und ab geht die Post an KE-SOFT.

Sorte	Menge DIN A4 Bogen im Pack				
<b>COLORIT</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
Papier	1,-	4,-	7,-	30,-	60,-
Karton	8,-	35,-	65,-	300,-	500,-
Umschläge	3,-	14,-	25,-	100,-	180,-
<b>MARMOR</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
Papier	3,-	14,-	25,-	100,-	180,-
Karton	8,-	35,-	65,-	300,-	500,-
Umschläge	4,-	18,-	32,-	140,-	250,-
<b>VARIUS</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
Papier	3,-	14,-	25,-	100,-	180,-
Karton	8,-	35,-	65,-	300,-	500,-
Umschläge	4,-	18,-	32,-	140,-	250,-
<b>PLAKAT</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
Papier	4,-	18,-	32,-	140,-	250,-

### SETPREISE, jeweils Papier + Karton + Umschläge

Sorte/Menge	20/5/20	50/10/50	100/20/100	200/50/200	500/100/500
COLORIT	11,-	24,-	41,-	89,-	180,-
MARMOR	17,-	38,-	68,-	139,-	290,-
VARIUS	17,-	38,-	68,-	139,-	290,-

Ab Menge 100 einer Sorte sind auch gemischte Farben (10er Weise) möglich. Beispiel: Sie bestellen 100 Blatt Colorit, davon 30 weiß, 10 leinen, 10 gelb, 10 rosa, 10 blau, 10 braun und 10 grün, 10 flieder. Das geht sogar als Set 100/20/100, dann erhalten Sie die Umschläge in den gleichen Mengen und Farben und die Kartons ebenso, natürlich anstatt 10 nur 2 Bogen.

### Musterpaket

Das Musterpaket enthält alle hier genannten Sorten, jeweils mit Papier, Karton und Briefumschlägen je einmal pro Farbe, insgesamt 53 Teile und kostet nur DM 20,00.

### Spezialanfertigungen

Jede Art von Spezialanfertigung, z.B. Postkarten mit Farbbildern, Briefpapier mit speziellen Hintergründen, ist möglich, auch in geringen Mengen. Rufen Sie einfach an: 06181/20739

# PD-SOFTWARE

Auch in dieser Ausgabe ... bla bla bla ... wieder neue Disketten ... bla bla bla ... toll super schön aha ... bla bla bla. Also:

(Tolle Einleitung, so gut ist sie mir noch nie gelungen, gelle?)

## G.O.S.

Der Name kommt mir doch irgendwie bekannt vor, hm. Ah jetzt ja: Auf dem Atari ST heißt das doch so, nicht? Richtig! 10 Punkte. Hier hat ein schlauer Kopf versucht, das DOS vom ST, also das GOS, auf den XL umzusetzen. Und so sieht man dann auf dem Bildschirm in der oberen Menüzeile die Funktionen FILE, OPTIONS usw, wie es eben bei Windows Systemen üblich ist. Links auf dem "Desktop" befinden sich drei Laufwerke und ein Hilfe-Kasten. Per Joystick oder Tastatur steuern wir nun unseren Pfeil umher und können alles anklicken, was uns Spaß macht. Ist dies ein Diskettensymbol, so erscheint die zugehörige Directory, die wir dann durch Anklicken des "File" Menüs manipulieren können, d.h. Delete, Lock, Unlock usw. Ebenso gibt es eine Funktion zum Kopieren der gesamten Diskette und noch jede Menge andere Spielereien.

Insgesamt eine ganz nette Umsetzung eines Windows-Systemes für den XL/XE. Das einzige was hier fehlt, ist die Mausbedienung, ohne die es etwas umständlich wird. Aber man kann ja nicht alles haben, gelle?

## Othello II

Nochmals eine Umsetzung des bekannten Brettspieles für den XL. Diese Version bietet die Möglichkeit alleine gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler zu spielen. Weiterhin kann man sich die Farben der Spielsteine aussuchen und ebenso die Computerstrategie: Zufall, größte Anzahl Steine pro Zug, Randpositionen, Eckpositionen. Je nach gewählter Strategie ist demnach der Computer mehr oder weniger spielstark.

Grafisch ist das Spiel hervorragend umgesetzt, die Steine haben einen 3D-Effekt und sogar eine animierte Drehbewegung. Also: Spielen wir einmal gegen den Computer. Ich habe mal zum Spaß die Strategie "Randpositionen" gewählt. Schon nach kurzem Spielen stellte sich heraus, daß der Computer haushoch verlieren wird. Am Ende hatte er nur noch einen (!) Stein, und ich bin wirklich kein besonders guter Spieler in diesem Spiel. Dennoch: Vielleicht lag es ja an der gewählten Strategie, möglicherweise ist die "Eckpositionen" Strategie besser, wer weiß. Das herauszufinden, bleibt jedem selbst überlassen. Da man auch zu zweit spielen kann, steht dem Spiel gegen einen anderen Mitspieler nichts im Wege. Grafisch ist das Spiel auch toll, also auf jeden Fall eine gelungene Erweiterung der eigenen PD-Sammlung.

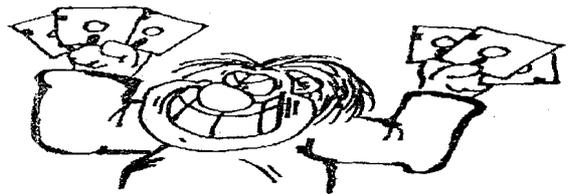
## WANTED!

Wir suchen neue PD-Disketten zur Veröffentlichung! Die Betonung liegt hier auf "neu", also keine alten Hüte, auch wenn sie nicht bei uns erhältlich sind. Für jede von Ihnen eingesandte neue PD, die wir veröffentlichen, erhalten Sie 5 PD's nach Wahl aus unserem Angebot!

## PD-SOFTWARE

... stellt eine günstige Möglichkeit dar, Ihre Softwaresammlung um interessante Titel zu erweitern!

Nutzen Sie den KE-SOFT PD-Service. Auf dem aktuellen Bestellschein finden Sie eine große Auswahl an aktueller und qualitätsgeprüfter PD-Software!



## Golf

Nun ja, ich brauche wahrscheinlich nicht erst lange zu erklären, um welche Art von Spiel es sich hier handelt. Kommen wir lieber gleich zu den verschiedenen Optionen.

Da wäre zum ersten die Option, einzelne Löcher zum Üben auszuwählen. Insgesamt sind acht Löcher vorhanden, die einzeln angewählt werden können. Natürlich kann man auch das normale Spiel wählen, bei dem alle acht Löcher nacheinander gespielt werden.

Die zweite Option ist die Anzahl der Spieler. Man kann entweder alleine oder mit bis zu drei Mitspielern, d.h. insgesamt vier Spieler, golfen. Diese Option eignet sich natürlich hervorragend für spannende Turniere im eigenen Wohnzimmer.

Hat man alles gewählt, beginnt das Spiel. Das erste Loch wird von Diskette geladen. Nun fragt man sich, wie man denn das Loch von der Diskette laden kann, die Daten sind doch nur auf dem

beispielbaren Teil, oder? Scherz beiseite, der Bildschirm wird aufgebaut. Man sieht eine Draufsicht des Platzes, bzw. Loches. Die eigene Position, bzw. die des Balles, wird als Punkt im Abschlagfeld dargestellt. Nun kann man als erstes den Winkel per Joystick bestimmen. Ist dies geschehen, wird per Knopfdruck geschlagen, und zwar je länger, desto weiter. Die Schlagkraft kann man an einem Balken erkennen, der während des Knopfdruckes ansteigt. Läßt man los, fliegt der Ball. Man muß natürlich versuchen, mit möglichst wenigen Schlägen zum Putting-Green zu gelangen. Dieser runde Ausschnitt wird dann vergrößert dargestellt. Hier wird der Winkel per Tastatur eingegeben, ebenso die Schlagstärke. Ist der Ball dann drin, wird die Übersichtstabelle angezeigt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Golf ist ein ruhiges und gemächliches Spiel für alle, die mal etwas Abwechslung aus dem Action-Alltag suchen. Nette Grafik, nettes Spiel, gut für die ganze Familie.

## In Eigener Sache

In letzter Zeit werden immer weniger Beiträge im Bereich **WORKSHOP**, **SOFTWARE** und **SPIELETIPS** eingesandt. Ich rufe nochmals alle Leser dazu auf, Beiträge einzusenden, damit **ZONG** auch weiterhin ein interessantes Forum bleiben kann! Dies gilt insbesondere für die Software:

Sie haben die Serien "Assembler" und "Spieleentwicklung" aufmerksam verfolgt und alles mitgemacht? Sie sind nun in der Lage, Spiele zu programmieren, in Turbobasic oder in Assembler?

Wenn Ihre Antworten auf diese Fragen "Ja" lauten, sollten Sie sich schnellstens bei uns melden, wenn Sie sich ein dickes Honorar verdienen wollen! Wir suchen immer noch Programmierer für die Spiele "Tecno Ninja II" und "Donald II". Aber auch bereits von Ihnen entwickelte Spiele nehmen wir gerne zur Veröffentlichung entgegen. Senden Sie uns einfach Ihre Werke auf Diskette mitsamt einer kurzen Beschreibung zu. Und keine Angst, auch wenn Ihnen Ihr Spiel nicht gut genug erscheint, probieren Sie es einfach! Vielleicht können wir Ihnen ja auch den langersehnten Tip geben, der aus Ihrem Spiel den Hit macht! Senden Sie Ihre Werke an die Redaktion **ZONG**, Frankenstrasse 24, 63477 Maintal, oder rufen Sie an unter Telefon 06181/20739.

# ACHTUNG!

## Das ZONG-Team sucht Verstärkung!

Sind Sie in der Lage, selbstständig alle zwei Monate pünktlich Ihre Artikel abzuliefern, haben Sie noch Ideen und Interesse am Atari 8-Bit und haben Sie das Zeug, zu einem der folgenden Rubriken zu schreiben, dann melden Sie sich umgehend bei uns! **ZONG**-Mitarbeiter erhalten selbstverständlich eine faire Bezahlung!

**Spieletips**

**Workshops**

**Serien**

**Software**

**Anrufen unter: 0 61 81 / 2 07 39**



# GROSSE POKEREI

Da für diese Ausgabe leider niemanden Workshop eingensanft hat, greife ich wieder einmal selbst zur Tastatur und erläutere ein paar Dinge, die man beim Programmieren in Turbobasic sinnvoll einsetzen kann.

Jeder weiß, daß man mit dem POKE-Befehl einen Wert in eine Speicheradresse schreiben kann. In Turbobasic haben wir zusätzlich den Befehl DPOKE, mit dem wir einen 2-Byte Wert in eine Doppelspeicheradresse schreiben können. Das Format:

POKE a,b

DPOKE a,c

wobei a die Speicheradresse,

b ein ganzzahliger Wert von 0-255

und c ein ganzzahliger Wert von 0 bis 65535 sein muß.

Zum Ermitteln, welcher Wert in einer Adresse steht, verwenden wir die Funktionen PEEK oder DPEEK. Analog zum POKE steht PEEK für eine Speicheradresse, DPEEK für eine doppelte Speicheradresse. Das Format:

b=PEEK(a)

c=DPEEK(a)

wobei a die Speicheradresse ist,

b den Inhalt der Adresse ergibt,

und c den Inhalt der Doppeladresse ergibt.

Man könnte den Befehl DPOKE a,c mit POKE a,c DIV 256: POKE a+1,c MOD 256 ersetzen, ebenso c=DPEEK(a) mit c = PEEK(a) \* 256 + PEEK(a+1).

Doch nun genug der Theorie, kommen wir zu etwas Praxis. Vie-

le Befehle, ach Quatsch, fast alle Befehle des Basic oder Turbobasic stehen indirekt für einen oder mehrere Pokes. Dies dient der Erleichterung beim Programmieren, hat aber den Nachteil, daß diese "verschlüsselten" Befehle langsamer ausgeführt werden, als POKE-Befehle. Nun können wir manche Befehle durch POKES ersetzen und haben somit einen schnelleren Programmablauf. Dies wirkt sich im normalen Turbobasic eigentlich kaum aus, aber im compilierten Turbobasic macht es schon eine erhebliche Geschwindigkeitssteigerung.

Ein weiterer Vorteil ist, daß manche Befehle durch POKE gekürzt werden können. Ein

COLOR 1: PLOT X,Y

könnte durch einen einzigen

POKE P,1

ersetzt werden.

Der dritte Vorteil ist, daß natürlich nicht alle Speicheradressen direkt durch Befehle zugänglich sind. Wer ein DE RE ATARI besitzt (oder ein anderes Buch mit Memory Map) findet dort jede Menge interessante Dinge. Einige Beispiele:

POKE 65,0

schaltet das Diskettengeräusch aus.

POKE 77,0

setzt den Attract-Mode Zähler zurück. Der Attract Mode ist ein Modus, der als Bildschirm-schoner dient. Wird keine Taste gedrückt, zählt der Rechner diesen Wert ca. alle 5 Sekunden eins hoch. Erreicht der Wert 127, fängt der Bildschirm an, die Farben zu wechseln, damit das Bild nicht einbrennt. Bei Spielen muß

man natürlich diese Adresse öfter auf Null setzen, damit das Spiel nicht plötzlich die Farben wechselt, denn beim Spielen wird ja der Joystick benutzt, und nicht die Tastatur. Man kann natürlich den Wert auch selbst auf 127 setzen, um den Attract-Mode künstlich einzuschalten. Das ist z.B. sinnvoll, wenn das Spiel beendet ist und man keine Lust hat, ein Titelbild zu programmieren. Diese Technik wurde bei den VCS-Spielen früher immer angewandt.

Weitere Beispiele: In Adresse 87 steht, welcher Grafik-Modus benutzt wird. Schaltet man nun mittels GRAPHICS x in einen Grafikmodus und führt danach ein POKE 87,0 aus, "denkt" der Computer, er ist in Modus 0, obwohl er vielleicht in Modus 1 oder 2 ist. Auf diese Weise kann man in anderen Modi direkt mit PRINT (ohne #6) auf den Bildschirm schreiben. Natürlich kann man dann auch die Insert, Delete und Clear-Zeichen verwenden, um z.B. eine Art Scrolling zu erzeugen.

In den Adressen 729 und 730 stehen die Tastaturverzögerung und die Wiederholungsrate für gehaltene Tasten. Die Verzögerung ist die Zeit, die der Computer wartet, bis die Wiederholung einsetzt, die Wiederholungsrate ist die Geschwindigkeit der Wiederholung. Schreibt man z.B. in 729 einen ganz kleinen Wert, so schafft man es nicht mehr, nur ein Zeichen zu tippen.

In 731 haben wir das Tastatur-Klick-Flag. Hiermit können wir das Tastaturgeräusch ein- oder ausschalten.

Adresse 752 ist das Cursor-Flag. Wer bei Texteingaben keinen Cursor sehen möchte, kann ihn so einfach abschalten.

Adresse 755 ist besonders deli-

kat. Eine Null bewirkt die Darstellung aller inversen Zeichen als normale Zeichen. Eine eins bewirkt die Darstellung als Leerzeichen, eine zwei als invers und eine drei als inverse Leerzeichen. Addiert man vier zum diesen Werten, stehen alle Zeichen auf dem Kopf. Damit lassen sich einige witzige Effekte erzielen, aber auch ein einfacher blinkender Cursor oder z.B. eine Invers blinkende Schrift.

Nachdem wir nun einige interessante Adressen kennen, überlegen wir uns mal, was es denn nützen könnte, anstatt manchen Befehlen die dazugehörigen POKES zu verwenden.

Fangen wir mal mit dem SOUND-Befehl an. Für den SOUND-Befehl gibt es acht Adressen.

53760: Tonhöhe Kanal 0

53761: Distortion und Lautstärke Kanal 0

53762, 53763: Kanal 1

53764, 53765: Kanal 2

53766, 53767: Kanal 3

Die Tonhöhe ist der Wert, der beim SOUND-Befehl als zweites steht. Der dritte und vierte Wert, also Distortion und Lautstärke werden zusammengefaßt, und zwar Distortion \* 16 + Lautstärke. Das ist zwar eigentlich komplizierter, hat aber einen Vorteil. Es gibt noch ein Register, nämlich 53768, das Audio-Kontroll-Register. Mit diesem Register kann man diverse Zusatzfunktionen steuern. Allerdings wird das Register bei einem SOUND-Befehl immer auf Null zurückgesetzt, daher muß man bei Verwendung dieses Registers auf den SOUND-Befehl verzichten. Doch was können wir denn mit dem Audio-Kontroll-Register anfangen?



Das Register besteht aus acht Bit, die alle eine andere Funktion haben. Bit 0 (also Wert 1) schaltet den Takt den Soundgenerators von 64kHz auf 15kHz um, d.h. alle Geräusche klingen viel tiefer. Bit 1 (Wert 2) fügt einen High-Pass-Filter in Kanal 1 (also der zweite Kanal!), der durch Kanal 3 getaktet wird. Bit 2 fügt den Highpassfilter für Kanal 0, getaktet durch Kanal 2 ein. Doch was ist ein Highpass-Filter? Ganz einfach: Ein Filter, der nur hohe Frequenzen durchläßt und die tiefen wegfiltert. Weiter: Bit 3 verbindet die Kanäle 2 und 3, somit haben wir einen 16-Bit Kanal mit einem viel größeren Tonumfang. Bit 4 verbindet analog die Kanäle 0 und 1. Bit 5 taktet Kanal 2 mit 1,79MHz, d.h. die Töne dieses Kanals klingen viel höher, Bit 6 analog für Kanal 0. Bit 7 wandelt den 17-Bit Poly-Zähler in einen 9-Bit Poly Zähler um. Was das ist, sei einmal egal, jedenfalls wirkt sich dies auf Töne mit Distortion 0 und 8 aus, diese klingen dann wesentlich klarer. Damit kann man dann sogar mit Distortion acht richtige Töne erzeugen, und zwar ganz neue Klänge!

So, jetzt sollte klar sein, warum man hier lieber POKE anstatt SOUND benutzen sollte. Noch ein Tip: Zum Programmanfang einmal SOUND 0,0,0,0 einsetzen, um die Kanäle zu initialisieren. Mehr zum Thema Sound in einer der nächsten Ausgaben.

Das nächste Beispiel für einen Befehl, der durch POKE ersetzt werden kann, ist PLOT (und COLOR). Wie schon erwähnt, kann man COLOR x: PLOT a,b durch POKE c,x ersetzen. Die Anwendung ist hier ganz einfach. Der COLOR-Wert wird natürlich gepoket, allerdings geht man bei COLOR vom ASCII-Wert aus, bei POKE vom Internen Wert. Siehe dazu eine Interne-Code-Tabelle (z.B. ZONG 11/89 oder Gamedesigner's Workshop). Die Adresse, in die gePOKEt wird, errechnet man sich durch vorheriges PEEKen der

**Bildschirmadresse:**  
 $P = \text{DPEEK}(88)$ . Nun ist P die linke obere Ecke des Bildschirms. Mit POKE P,1 kann man also ein Zeichen dorthin setzen. Die anderen Positionen errechnen sich wie folgt: Horizontale Position einfach hinzuaddieren, vertikale Position multipliziert mit Anzahl der Spalten hinzuaddieren. Beispiel: Im Grafikmodus 0 haben wir 40 Spalten, also errechnet sich z.B. Position 5,8 mit  $P + 8 * 40 + 5$ . Das klingt jetzt natürlich kompliziert. Das liegt aber nur daran, daß wir von X und Y-Werten ausgehen. Fängt man gleich mit den Adresswerten an, ist es viel einfacher. Wenn wir z.B. ein Spiel programmieren und eine Figur bewegen, dann müssen wir nicht mehr entweder X oder Y verändern, sondern können einfach einen Wert verändern, womit sich die Bewegung viel einfacher in nur einer Routine unterbringen läßt:

P sei die Bildschirmadresse  
 X die Position der Figur

$S = \text{STICK}(0)$

$R = -40 * (S = 14) + 40 * (S = 13) - (S = 11) + (S = 7)$

POKE P+X,0

$X = X + R$

POKE P+X,1

und schon hat sich die Figur bewegt. Keine vier IF ... THEN und keine vier Routinen. Nebenbei kann man natürlich mit POKE auch die Zeichen auf dem Bildschirm darstellen, die sonst eine Funktion ausführen würden (Clear, Insert, Delete usw.).

Kommen wir zum Schluß noch zu den Speicheradressen 18 bis 20. Dies sind die Atari-Internen Timer. Adresse 20 wird bei jedem Bildschirmaufbau, also ca. alle 50tel Sekunde, um eins erhöht. Ist der Wert 255 erreicht und wird nochmals erhöht, geht es wieder von vorne los, also bei Null, und Adresse 19 wird um eins erhöht. Das bedeutet, daß Adresse 20 ca. alle 5,12 Sekun-

den durchläuft und Adresse 19 um eins erhöht. Wenn Adresse 19 "überläuft" (aha, ein Überläufer!), fängt auch diese wieder von vorne an und erhöht dabei Adresse 18 um eins. Das bedeutet wiederum, daß sich Adresse 18 ca. alle 21,85 Minuten um eins erhöht. Schön, und was nützt uns das nun?

Naja, wir können zum einen diese Adressen auslesen und zum anderen natürlich auch Werte hineinschreiben. Wenn wir in einem Spiel einen Sekundenzähler einbauen wollen, brauchen wir nur Adresse 20 auf Null zu POKen und abzufragen, ob sie größer 50 geworden ist. Wenn ja, ist eine Sekunde (oder mehr, je nach Geschwindigkeit des Programmes) um und man POKet wieder die Null hinein. Ebenso kann man mit den anderen Adressen verfahren, z.B. um das Timing von Türen, Monstern usw. zu steuern. Natürlich kann man auch eine simple Uhr programmieren, aber wer will das schon, wo man doch eine am Handgelenk hat.

So, nun bin ich schon fast am

Ende meiner Zeit (und Geduld (und Lust)) und habe nur noch ein paar Schlußworte zu sagen, Amen.

Also: Dieser Artikel enthält jede Menge interessante Ideen und Anregungen, die man nicht nur einfach ausprobieren, sondern auf jeden Fall auch weiterentwickeln sollte. So kann z.B. aus der einen oder anderen Idee ein komplettes Spiel entstehen.

Außerdem habe ich hier nur die grundsätzlichen Möglichkeiten erwähnt. Man kann alle Dinge natürlich miteinander kombinieren, nicht nur die Bits des Audio-Kontrollregisters miteinander, sondern auch die Bildschirm-Ausgabe mit dem Ton und dem blinkenden Cursor und dem Timer. Hier sollte jeder seiner Fantasie freien Lauf lassen. Schließlich unterscheidet sich unser kleiner Atari von größeren Computern in erster Linie dadurch, daß wir ihn ganz einfach selbst programmieren und Zugriff nehmen können!

## An alle User!

Für unsere Rubrik "Workshop" suchen wir ständig neue Themen und Kurzlistings! Beteiligen Sie sich an ZONG und senden Sie uns Ihre Kurzlistings mit kleinen Erläuterungen oder Abhandlungen über ein bestimmtes Thema, das auch andere User interessieren könnte! Machen Sie mit, jede Veröffentlichung wird natürlich honoriert!

Senden Sie Ihre Beiträge an:  
**ZONG-Redaktion**  
**Frankenstr. 24, 63477 Maintal**

## PROGRAMMDISKETTE

Folgende Files befinden sich auf der Diskette ...

## Seite A ...

DOS.SYS	Disk Operating System
DUP.SYS	Disk Utility Programm
AUTORUN.SYS	Turbobasic XL
AUTORUN.BAS	ZONG-Auswahlmenü
TIERE.TB	Tiere auf der Treppe
TIERE.CHR	Zeichensatz
CASTLES.COM	Castles Of Confusion
AUTORUN.CTB	Hauptprogramm
CASTLE1.CHR	Zeichensatz
CASTLE2.CHR	Zeichensatz
CASTLE3.CHR	Zeichensatz
CASTLE4.CHR	Zeichensatz
MLROUT.DAT	ML-Routine
CAVES1.TB	Caves Of Ctulhi
CAVES.HI	Highscore
CAVES2.TB	The Betrayal
CTULHI.HI	Highscore

## Auswahlmenü

Das Auswahlmenü läßt sich per Joystick, Tastatur oder CX-85 Zehnertastatur bedienen. Steuern Sie links/rechts/oben/unten bzw. Cursortasten ohne Control bzw. 4/6/8/2 auf der CX-85. Laden eines Programmes durch Feuer/Return/Enter. Das Auswahlprogramm zeigt .TB und .COM Files an, die sich im Normalfall auch laden lassen. Abweichungen hiervon finden Sie in den entsprechenden Programmbeschreibungen. Durch CTRL+"B" gelangen Sie ins Turbobasic.

Die Programmdiskette  
können Sie jederzeit  
für DM 6,- bei KE-SOFT nachbestellen.  
Verwenden Sie einfach  
den aktuellen Bestellschein.

**Achtung Software Autoren!**

Senden Sie uns Ihre Programme zu!  
Bei Veröffentlichung winken bis zu

**DM 500,-**

Honorar!

## Tiere auf der Treppe

Ein kleines Strategiespiel sollte nie fehlen, also gibt's diesmal ein paar Tiere auf der Treppe.

Nach Laden des Programmes sieht man zunächst eine zwölfstufige Treppe, auf der zehn Tiere sitzen. Bitte fragt jetzt nicht, was das für Tiere sind, denn sonst bekommt Ihr Antworten wie "Acid-Monster" oder "zerfreddel-te Brunstwanstlinge". Im Grunde genommen ist es egal, wie diese Tiere heißen! Wichtig ist nur, daß sie ziemlich häßlich sind und keiner von uns gerne mehr von diesen Tieren hätte. Eben! Wenn Ihr Euch die Tiere genauer ansieht, werdet Ihr merken, daß immer abwechselnd ein rosa- und ein hellblaues Tier auf der Treppe sitzt. Diese Farben sollen das Geschlecht der Tiere andeuten: rosa - weiblich, hellblau - männlich.

Was haben diese Tiere nun vor? Naja, die Klärung überlassen wir am besten RTL und widmen uns lieber dem Spiel. Eure Aufgabe ist es also nun, die Tiere auf der Treppe umzusortieren, damit sie sich nicht vermehren können. Am

Ende sollen oben alle Männchen und unten alle Weibchen sitzen, wobei zwischen den Männchen und den Weibchen zwei freie Stufen sein müssen.

Das könnt Ihr bewerkstelligen, indem Ihr die Tiere von ihrem Platz auf ein freies Feld hüpfen laßt. Das Problem ist, daß die Tiere schon so heiß sind, daß Ihr sie nur in Paaren bewegen könnt! Zum Glück sind die Tiere allerdings so dumm, daß sie nicht merken, wer da mit ihnen hüpf, Hauptsache, sie hüpfen nicht allein. (Aha, nicht nur häßlich, sondern auch noch dumm!)

Ihr bewegt also den Pfeil mit dem Joystick nach links und rechts und löst mit dem Feuerknopf einen Sprung aus. Das geht nur, wenn auf der Stufe, unter der sich der Pfeil befindet, und auf der Stufe rechts daneben ein Tier sitzt. Diese beiden Tiere hüpfen dann auf die beiden freien Stufen. Damit Ihr noch prüfen könnt, wie gut Ihr im Hüpfen seid, werden Eure gemachten "Hüpfer" angezeigt.

## Castles Of Confusion

Jaja, die Geldgier. Da haben wir's mal wieder: So ein kleiner Depp konnte mal wieder nicht genug kriegen und wir müssen nun dafür geradestehen! Der kleine Depp, den wir bei diesem Spiel umhersteuern, wagte es, in verfallene Burgruinen, in denen das Moos schon an den Wänden klebt, einzudringen und dort nach vergessenen Schätzen zu suchen.

Nun, Schätze gibt's in diesen Burgruinen genug, aber leider (wie immer) wimmelt es auch nur so von Gefahren, denen der kleine Depp bei Nichtbeachten schnell zum Opfer fallen könnte.

Also: Tun Sie Ihr Bestes, denn der kleine Depp hat's nicht leicht!

Nach Erscheinen des Titels kann man mit SELECT den Schwierigkeitsgrad (A, B oder C) auswählen. START läßt das Spiel beginnen.

Aufgabe ist es, den kleinen Depp umherzusteuern und dabei alle Schatzkisten sowie den Schlüssel einzusammeln. Sodann kann der Raum durch die Tür verlassen werden.

Der Depp wird mit dem Joystick nach links und rechts gesteuert. Um nach oben zu kommen, kann man den kleinen Depp unter einen Transporter stellen und nach oben steuern und - schwupp - wird der kleine Depp nach oben angesaugt. Folgende Gefahren stellen sich dem kleinen Deppen in den Weg: am Boden herumliegende Nägel, tödliche Säurebecken, herumkrabbelnde Spinnen sowie deren Fäden, unter den Füßen bröckelnder Boden, tödliche Flammen, fiese Monster, auftauchende und verschwindende Brücken. Außerdem läuft am unteren Bildschirmrand eine Zeit ab, die, falls abgelaufen, auch ein Deppenleben kostet.

## COHNANS QUEST:

# THE CAVES OF CTULHU

Ein Action-Abenteuer von Robert De Letter

Vor langer Zeit, so zirka im zwölften Jahrhundert, als es noch Dinge gab, die man nicht begreifen konnte, wurde das Land von heimtückischen Plagen und bösen Geistern heimgesucht. Es war bekannt, daß das Buch des Todes, das Necronomicon, allein in der Lage war, diese Geister zu bannen. Doch dieses Buch war schon seit Ewigkeiten im Besitz des Herrschers der Dunkelheit: Ctulhu.

Der König wußte keinen Rat. Da erzähle ihm einer seiner Diener vom tapferen Cohnan, der schon viele böse Monster besiegt hatte. Der König ließ Cohnan zu sich rufen und versprach ihm Ruhm und Reichtum, wenn es ihm gelänge, Ctulhu das Necronomicon zu entreißen und zu ihm zu bringen.

Cohnan machte sich auf die Suche und kam bald zu einer Höhle, deren Ausstrahlung so böse war, daß es für ihn fest stand: Hier haust Ctulhu. Wagemutig betrat er die Höhle und fand sich bald in tiefen und gefährlichen Schluchten wieder. In den Höhlen gab es gefährliche Spitzen und seltsamen Zauber, doch auch Gold, das Cohnan natürlich mitnahm. Einmal fand er einen Zauberer, der ihm ein Amulet gab. Er sprach: "Gib dieses Amulet Ctulhu, und er läßt Dich frei. Das Buch, das Du suchst, ist aber in einer ande-

ren Höhle. Hier hast Du einen Plan." Nach langem Plagen erreichte Cohnan endlich Ctulhu und gab ihm das Amulet. Nun war er wieder frei, aber das Buch hatte er nicht. Also machte er sich auf die Suche nach der zweiten Höhle, die auf dem Plan verzeichnet war. Auch diese fand er bald und am bössartigen Vibrieren im Boden erkannte er, das Ctulhu ihn bereits erwartete.

Hier gab es noch schlimmere Gefahren. Beinahe alles war hier verzaubert. Plötzlich entstand hinter Cohnan tödlicher Nebel, ein andermal lagen seltsame Steine herum, die genau auf markierte Positionen paßten. Dann kam er in einen Raum, in dem jede Bodenplatte, die er betrat, unter ihm verschwand.

Als er nach unzähligen gefährlichen Räumen in die Kammer von Ctulhu kam, hörte er dessen blasphemische unsagbar grauenvolle Stimme: "Du willst Dich mit mir messen, Erdenwurm? Nun denn, so soll es sein!" Und plötzlich explodierte Cohnan der Boden unter den Füßen, dafür entstand neben ihm eine neue Plattform, auf die er schnell sprang. Und wieder und wieder, immer schneller und schneller ... Cohnan kämpfte um sein Leben, und gerade in dem Moment, in dem er glaubte, er müsse vor Erschöpfung zusam-

menbrechen, war es plötzlich ganz still und nur das leise Flüstern von Ctulhu war noch zu hören: "Das Buch sei Dein, Du hast die Prüfung bestanden. Doch sei bereit, in zwölf Monden wieder von mir gerufen zu werden."

So kam es, daß Cohnan überglücklich zum König zurückkehrte, der inzwischen gestorben war. Sein Palast war von bössartigen Banden von Linksabbiegen-Schildern ausgeraubt worden und das ganze Land war in der Gewalt der aggressiven Omabande, die mit Vorliebe junge, starke, wehrlose Männer angreifen.

Doch das ist eine andere Geschichte und die soll ein andermal erzählt werden.

## Das Spiel

Das Spiel besteht aus zwei Teilen, die beide vom Auswahlmenü aus gestartet werden können.

## The Caves

Der erste Teil ist ein Jump & Run, in dem man in dunklen Höhlen umherrennt und in jedem Raum 10 Goldbarren sammeln muß, bevor man den Ausgang betreten kann. Außerdem muß man

den unsichtbaren Zauberer finden, der einem das Amulet gibt, und zwar in jedem Raum! Nur wer 10 Amulette besitzt, wird von Ctulhu freigelassen! Außerdem gibt es Teleporter, die man nutzen kann, um an eine andere Stelle zu gelangen.

## The Betrayal

Im zweiten Teil hat man verschiedene Aufgaben. Es gibt Räume, in denen man alle Goldstücke einsammeln muß, ohne die Mauern zu berühren, die man hinterläßt. In anderen Räumen muß man alle Steine auf die markierten Plätze schieben. In einem Raum muß man alle Bodenplatten betreten, aber jede nur einmal, und im letzten Raum mißt man sich mit Ctulhu, indem man schnellstens die auftauchende Bodenplatte betritt, bevor die unter einem verschwindet.

Insgesamt haben wir im ersten Teil 10 Räume und im zweiten Teil 15 Räume zu schaffen, also jede Menge Stoff für lange Nächte. Viel Spaß!

Programm von Robert De Letter.  
Musik von Kemal Ezcan.  
Story von Kemal Ezcan.

**Wer schickt uns noch so schöne Spiele?**

# Kleinanzeigen

Zu verkaufen: **Tektronix Phaser 340P** Farbphaserdrucker, 4 Seiten/Minute Vollfarbe, 600\*300dpi, 24Mb, Postscript, Papier bis 300g/m<sup>2</sup>, 6 Monate alt, wenig Seiten gedruckt, Neupreis DM 15.500 für DM 8.000 abzugeben. Außerdem: Diverse schwarze **Holzdisplays**, 3 Stück **Lichtschranken** Reichweite 5 Meter sowie Alarmzentrale. Kemal Ezcan, Tel. 06181-20739 tagsüber oder 06181-87539 abends oder Fax 06181-83436 immer.

**Atari VCS-2600 Spiele:** Demon Attack, Donkey Kong, Outlaw, Vanguard, Jungle Hunt, Asteroids, Kangaroo, Popeye, Combat, Air Sea Battle, Pac Man, Berzerk, Q-Bert, Centipede, Pole Position, Dig Dug, Moon Patrol, Amidar und andere. Einzeln je DM 8,-, ab 5 Stück je DM 5,-. Suche außerdem Adventure, Superman und andere. Auch Tausch möglich. Telefon 06181-20739, 10-18 Uhr.

**AMIGA-Spiele** je 10,-: Birds Of Prey, Trivial Pursuit. Je 20,-: Mickeys ABC, Mickeys Memory Challenge, Mickeys Jigsaw Puzzles, Supaplex. Je 30,-: Traders. **PC-Games** je 5,-: 5+1 Hardball, 5+1 TV Sports Football, CDV Game Power, Vision Games 1, Romside Animationen, 3D-Magic, Giga-Windows, More Utilities, Monkey Graphic & Sounds, Monkey Graphic Animation, CDV März, Blasteroids. Je 10,-: Curse Of Enchantia, Rolling Ronnie, Crown, Eco Phantoms. Je 20,-: Lure Of The Temptress, Mystic Towers. 30,-: 7th Guest/Dune Doppelpack. 50,-: Weltatlas 4 Deutsch. **Für Gameboy:** Cyraid 15,-, Tarzan 20,-. **Für Nintendo** je 20,-: Elite, Quantum Fighter, Shatterhand. **Für Super Nintendo US:** Tetris & Dr. Mario, DM 30,-. Alles komplett mit Packung und Anleitung. Telefon 06181-20739, 10-18 Uhr.

**Suche alles über uralte TV-Spiele** (Spielautomaten!), z.B. aus Zeitschriften Telematch, Video Games oder US-Zeitschriften. Telefon 06181-20739, 10-18 Uhr.

**Suche Atari 130XE**, funktionstüchtig. Angebote unter 030/4968656.

**Biete je 10,-:** Mr. Robot (K), Bandits (D), Kaiser 2 (D), Adalmar (D), Monster Hunt (D), je 5,-: The Convicts (D), Numtris (D), Taipei (D), Splash/Warsaw Tetris (D), Mega Magazin 1 (D), Quick Handbuch (L). Versand 5,-, bei Gesamtabnahme 70,- komplett. Robert Kern, Tel. 07376/708 (Wochenende).

**Suche Chip Gatearray IC C025953 f. 800XE.** Dirk Jobalty, Wörlitzer Str. 41, 12685 Berlin.

**Suche XF-551 Floppy.** Verkaufe 130XE mit Farbmonitor DM 250,- VB. Helmchen, Tel. 033609-35481.

**Suche das Spiel Hotel** auf Disk oder Cass für 800XE (nur Original). Andreas Snella, Tel. 0171/4478258.

**Biete folgende Original-Kassetten:** Darts, Feud, Boulder Dash 4, Decision In The Desert, Atari Smash Hits 1 und 1\*1 des Programmierens in Basic. Tel. 033397-61190 ab 18:00 Uhr.

**Suche USAAF** von SSI, Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

**Suche für Atari 800XL** gebrauchtes **Netzteil.** U.J. Terfloth, Oyenstr. 14, 46325 Weseke.

**Motorola Flare D2-Handy** mit Akku, Ladegerät, Autoadapter und Ledertasche, DM 350,- ohne Karte. Tel. 06181-20739.

**Fatar Studio 900 Masterkeyboard** mit 88 gewichteten Tasten, wie neu, nur 10 Stunden benutzt, DM 1100,-, **E-Mu Classic Keys Expander**, Super Techno Sounds, wie neu, sogar noch Garantie, DM 1000,-. Tel. 06181-20739.

**Suche The Goonies, Whistler's Brother, Drol, Spelunker, Original oder Kopie.** Telefon 06181-20739, 10-18 Uhr.

Wer ein **Update der Schreiersgrüner Messedemo** haben möchte, melde sich bei mir. Stefan Springer, Tel. 0177/2419190.

Bitte  
benutzen Sie  
für Ihre  
**kostenlosen  
Kleinanzeigen**  
bitte den  
Gutschein auf  
dem Bestell-  
schein!

Bei Anzeigen, die ausschließliche Verkaufsanzeigen, aber keine kompletten Systemauflösungen sind, behält sich die Redaktion die Veröffentlichung oder Kürzung vor.

## Impressum

ZONG, Magazin für Atari XL/XE Computer soll dazu dienen, aktuelle Information und Software unter den Benutzern bekannt zu machen und damit den Atari XL/XE am Leben zu erhalten.

**Anschrift der Redaktion:**  
Redaktion ZONG, Frankenstraße 24, 63477 Maintal, Tel. (06181) 20739/87539, Fax 83436

**Herausgeber & Vertrieb:**  
KE-SOFT Kemal Ezcan.

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

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin sowie auf der ZONG-Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

**Erscheinungsweise**  
Das ZONG-Magazin für Atari XL/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen zweimonatlich jeweils zum Ersten des Erscheinungsmonats.

# RESTPOSTENLISTE

Die Titel aus der Restpostenliste können ab sofort nur von ZONG-Abonnenten bestellt werden. Dafür entfallen die Spezialangebote. Notieren Sie Ihre Wahl einfach mit auf dem Bestellschein oder bestellen Sie telefonisch.

## Die aktuelle Auswahl ...

<u>Titel</u>	<u>D</u>	<u>Preis</u>	<u>Titel</u>	<u>D</u>	<u>Preis</u>	<u>Titel</u>	<u>D</u>	<u>Preis</u>
3D-Pac Plus	D	9,80	Lightraces	D	10,00	Sons Of Liberty (SSI)	D	29,80
40 Pin Chip Set	H	39,80	Loderunner Tooldisk	D	10,00	Starbase Fighter	D	19,80
ABBUC-Magazin 41	D	5,00	MAC/65 (OSS)	M	99,80	Strip Poker	D	29,80
ABBUC-Magazin 42	D	5,00	Maxwells Demon	D	19,80	Super "C:" Emulator	D	5,00
AMC-Soft 1/93	D	5,00	Moonmist (Infocom)	D	29,80	T34 - The Battle	D	15,00
Adax	D	9,80	Music Cons. Set	D	24,80	TOP-Magazin 3/95	D	5,00
Atlantis	M	19,80	Osterinsel/Königsdia.	D	5,00	TOP-Magazin 4/95	D	5,00
Battle Of Antietam	D	29,80	PD-Magazin 1/96	D	5,00	TOP-Magazin 5/95	D	5,00
Bismarck	D	29,80	Pac Man	M	29,80	TOP-Magazin 6/95	D	5,00
Bubble Zone	D	15,00	Pilot	M	29,80	Temple Of Apshai	D	29,80
Deluxe Invaders	D	14,80	Pinball Cons. Set	D	29,80	The Count	D	19,80
Despatch Rider	K	5,00	Plastron	D	29,80	The Disassembler 1.1	D	14,80
Disk-Box f. 10 Disks	Z	5,00	Pyramidos	D	14,80	Theatre Europe	D	29,80
Drop-It	D	9,80	Rebel Charge At Chi.	D	29,80	Timewise	D	9,80
Enrico 1	D	5,00	Robotron 2084	M	5,00	User-Mag 4/91 (würg)	L	2 Pf.
Enrico 2	D	5,00	SYZGY 1/94	D	5,00	Wargame Cons. Set	D	29,80
Galahad & Holy Grail	D	9,80	SYZGY 1/95	D	5,00	Wargames	D	19,80
Gemstone Warrior	D	29,80	SYZGY 2/94	D	5,00	Warship (SSI)	D	29,80
Genius Maus für PC	H	9,80	SYZGY 2/95	D	5,00	Whomper Stomper	D	10,00
Ghostbusters	D	29,80	SYZGY 3/94	D	5,00	Yahze	D	5,00
Gunslinger	D	29,80	SYZGY 3/95	D	5,00	Zenji	M	5,00
Hacker (Activision)	D	29,80	SYZGY 4/94	D	5,00			
Hela Culture	D	5,00	SYZGY 4/95	D	5,00			
Infidel (Infocom)	D	29,80	SYZGY 5/95	D	5,00			
James Bond Liv. Day.	D	14,80	SYZGY 6/94	D	5,00			
Jawbreaker 3	D	14,80	SYZGY 6/95	D	5,00			
Jawbreaker/Mousek.	D	15,00	Sea Bandit	D	19,80			
Jinks	D	14,80	Seven Cities Of Gold	D	29,80			
Jinxter	D	19,80	Sexversi	D	9,80			
Joystickverläng. 1m	H	9,80	Shiloh (SSI)	D	29,80			
Kangaroo	D	15,00	Slime	M	19,80			
Learning By Using + D L		19,80						

Einige der ausverkauften Artikel befinden sich noch als Einzelstücke in der Liste. SYZGY ist übrigens ein deutsches Diskettenmagazin, ebenso PD-Mag.

D= Datenträger: D-Diskette, M-Modul, L-Literatur, H-Hardware, Z-Zubehör.