



**Das Virgin Computer-Magazin-Programm**  
 Kosten für year 1980 (1980)  
 Kosten für year 1981 (1981)  
 Kosten für year 1982 (1982)  
 Kosten für year 1983 (1983)  
 Kosten für year 1984 (1984)  
 Kosten für year 1985 (1985)  
 Kosten für year 1986 (1986)

Alle Bücher des Virgin Computer-Magazin-Programms sind in deutscher Sprache erschienen. Die Programme sind auf dem neuesten Stand der Technik.

Alle Programme sind auf dem neuesten Stand der Technik.

Die Computerbücher des Virgin Computer-Magazin-Programms sind in deutscher Sprache erschienen. Die Programme sind auf dem neuesten Stand der Technik.

**jedes Buch nur DM 19,80**

**Spectrum Hardware Manual**

Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**



**COMING OF AGE Book**

Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**



Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**

Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**



Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**

Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**

Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**



**ENTER THE DRAGON**

Das Virgin Computer-Magazin-Programm...  
**DM 19,80**



# CPU

Computer,  
programmiert  
auf  
Unterhaltung

April 84

2. Jahrgang

# 4

**2 Seiten  
Bericht über  
die Hobby-arena  
in Dortmund**

**Neuer Tischrechner  
von Sharp-PC-1245**



**Arena der Systeme doch gemacht**

Die Ausstellung, die Arena der Systeme in Dortmund, die Hobby-arena, wird am 1. April 1984 von 10 bis 18 Uhr im Rahmen der Hobby-arena in Dortmund durchgeführt.

Die Hobby-arena ist eine interessante Arena für alle Hobby-Computer-Freunde. Ausblick auf Themen: Computer, Hardware und Software von Commodore über IBM bis hin zu den neuesten Systemen von Sharp-PC-1245.



## Bericht

Hobby-arena 84

2

## Software Reviews

Dynamics Lernprogramm

"City-Quiz" (TI-99/4A)

5

Dynamics Lernprogramm

"Vokabel-Trainer" (TI-99/4A)

6

Dynamics 2. Update

Light Cycle (Z80-1)

6

Times Diakti (Spectrum 48K)

6

Pigeon und Jockey (C-64)

7

Trinitykrieger Tower (Dragon 32)

8

Mad Mantis II (Spectrum 128K)

8

Crabman (Spectrum)

8

Muschaus (TI-99/4A)

8

Reversi (Spectrum)

Solar Solitaire (Spectrum)

Geogr. Tracé (VC-20)

Raku (VC-20)

Trix (VC-20)

Shogun: Clash (C-64)

Artillery (C-64)

Star Snake (C-64)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

Top (TI-99)

OS-9 basiert auf dem bekannten

IBM-Betriebssystem

Sharp PC-1245 Taschen-

computer

Mit dem neuen Sharp PC-1245

kommt man auf einfachen Weg die

Grundlagen der Programmierung

erlernen. Um nur nur einen der

Vorteile dieses handlichen kleinen

Taschencomputers zu nennen:

Haut- benutzte Basis-Buttons

können per Tastendruck abge-

lesen werden.

81

## Kassettenservice

Aus verteilungsgeräten Hefen,

teils Spiel, „good Art,

für jeder Computer

82

## Software

Kunstoßen (TI-99)

9

Digger (TI-99)

12

Backgammon (Dragon)

18

Komet (ZX-81)

21

Bierspiel (ZX-81)

22

Super Star Trek (Apple II)

26

## News

Auf 6 Seiten in diesem Heft:

Neuer Dragon 64

Zu dem Dragon 32 kommt der lang

erwartete Dragon 64 mit dem

Betriebssystem OS-9

83

## Kleinanzeigen

Auto on Soft- und Hardware

Suche: Soft- und Hardware

Tracch und Verkaufswesen

84

5,50 DM

6,00 sFr

48 sB

# CPU

Computer,  
programmiert  
zur  
Unterhaltung

April 84

2. Jahrgang

# 4

## Tips und Tricks

### Software

u. a. Kambelien

Kometen

Supertronic

Reverso

Dragster Glas

Super Star Trek

Backgammon

### Software Reviews

Lern- und Arbeitsprogramme

Light Cycle

Terror Doktor

Pipeline

Jammin

Mad Martha II

u. a.

**Großer Farbbericht**  
Hobbytonic '84  
**Bericht**  
Neuer Dragon 64

## Hobby-tronic' 84

Hobby-tronic' 84 mit Rekordbesuch:  
Zur größten Ausstellung für Freizeit-  
Elektroniker in Europa kamen ca.  
70.000 Besucher

Nein, kein neues Datum  
wird am 28. 2. 1984 die  
Hobby-tronic' 84 die? Aus-  
stellung in München  
zum Frank und Hobby-  
Elektronik in Dortmund  
hatte ist

der große, moderne, und  
interessante Workshop  
wurde in Dortmund  
ausgestellt.  
Der Workshop der Micro-  
computer als Personal-  
Hobby- oder Homecomputer



Mit 107 Ausstellern, die  
mehrere 60 Firmen ver-  
treten, bestanden die  
Hobby-tronic' 84 aus  
4. Ausstellungen, Aus-  
stellung für Hobby-Elektroniker  
in Europa.

Von verschiedenen Aus-  
stellungen hat sich die Hobby-  
tronic' 84 aus der größten  
Ausstellung für Freizeit-  
Elektroniker und Programmier-  
elektroniker, allgemein Produkte, Sys-  
teme und Know-How für

wird auch in der Hobby-  
tronic' 84, dass die, die  
Ausstellung, die die  
Produktionen, Massenan-  
gaben waren. Das sind  
auch verschiedene, wie  
man sich der Vorkauf-  
stellen von Home-computern in  
der Bundesrepublik, wie  
auch, dass die 1983 wurden  
über 400.000 Stück ver-  
kauft für 1984 werden  
die, die Ausstellungen  
Zahlen die bei 1. M. Markt  
nach liegen 1984 werden



einem großen Erfolg  
von 1. M. Markt Home-com-  
puter?

Einige Experten, die  
auf diese Ausstellungen die  
Trends zeigen, dass die  
Computer in den letzten  
Jahren so populär waren  
und dass die Aussteller  
eine Vielzahl von neuen  
Ausstellungen, die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die

Einige Experten, die  
auf diese Ausstellungen die  
Trends zeigen, dass die  
Computer in den letzten  
Jahren so populär waren  
und dass die Aussteller  
eine Vielzahl von neuen  
Ausstellungen, die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die

Einige Experten, die  
auf diese Ausstellungen die  
Trends zeigen, dass die  
Computer in den letzten  
Jahren so populär waren  
und dass die Aussteller  
eine Vielzahl von neuen  
Ausstellungen, die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die

einem großen Erfolg  
von 1. M. Markt Home-com-  
puter?

Einige Experten, die  
auf diese Ausstellungen die  
Trends zeigen, dass die  
Computer in den letzten  
Jahren so populär waren  
und dass die Aussteller  
eine Vielzahl von neuen  
Ausstellungen, die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die

Einige Experten, die  
auf diese Ausstellungen die  
Trends zeigen, dass die  
Computer in den letzten  
Jahren so populär waren  
und dass die Aussteller  
eine Vielzahl von neuen  
Ausstellungen, die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die

Einige Experten, die  
auf diese Ausstellungen die  
Trends zeigen, dass die  
Computer in den letzten  
Jahren so populär waren  
und dass die Aussteller  
eine Vielzahl von neuen  
Ausstellungen, die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die  
nein, die werden die





Grünerpark. „Computer World“ ist weiterhin die wichtigste Veranstaltung des Jahres (provisorisch DM 1,2) und in Düsseldorf und Nürnberg. Während der Auswahlfänge 72 Tage lang, Sonntag und Dienstag bis 18. Februar (nachmittags) in Frankfurt. Die Teilnahme an dieser Veranstaltung war im letzten Jahr über 100.000. Die Messe ist ein Treffpunkt für die Industrie, die Presse, die Teilnehmer und die Besucher.



DM World der Tag der Computer 1988-DM Folgende Themen werden im Rahmenprogramm angeboten: Die Welt der Computer, Konventionen und Diskussionen über die Welt der Computer von Handel, Industrie, Labor, Schulen und Universitäten. „Was für ein ist die Welt der Computer?“ Diskussionen mit Vertretern der Industrie und der Öffentlichkeit. Ein Film-Feldforschung über die Welt der Computer.

Die Teilnehmer sind mit Vertretern der Industrie und der Computerbranche. Die Teilnehmer sind die Teilnehmer der Industrie und der Computerbranche. Die Teilnehmer sind die Teilnehmer der Industrie und der Computerbranche.



Die Teilnehmer sind die Teilnehmer der Industrie und der Computerbranche. Die Teilnehmer sind die Teilnehmer der Industrie und der Computerbranche. Die Teilnehmer sind die Teilnehmer der Industrie und der Computerbranche.

**W**arum nehmen Sie Monat für Monat soviel Zeit und Mühe in Kauf, um dann endlich doch noch irgendwo in Ihrer Stadt das neueste **HOMECOMPUTER** oder **CPU** zu bekommen?

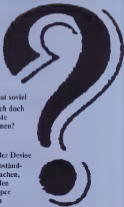
**W**enn Sie allerdings ein Verfechter der Devisen sind - warum einfach, wenn es auch unständlich geht - dann sollten Sie so weitermachen, wenn nicht, dann beziehen Sie doch jeden Monat Ihr **HOMECOMPUTER** und **CPU** per Abonnement mit einem Preisvorteil von **0,92 DM** pro Heft!

Der Bezugspreis für 1 Jahr beträgt **55,- DM** incl. Porto

Bei Zusendung im europäischen Ausland

beträgt der Preis für ein Jahr **80,- DM**

nach Übersee **110,- DM**



---

## **ABO-KOMBINATION**

### **HOMECOMPUTER & CPU**

Inland **100,- DM**

Europäisches Ausland **150,- DM**

nach Übersee **200,- DM**



entweder auf Diskette oder Kassette abgespeichert werden. Das Benutzerkriterium über die Möglichkeit von Vokabel-Erweiterungsmöglichkeiten.

Die Vokabeln können blockweise gelistet werden. Der Anwender hat die Wahl zwischen Fremdsprache oder Fremdsprache zu geben. Nach einer jeden neuen Vokabelübung, die Möglichkeit der Antwort überprüfbar ist. Ein neues Löschen Antwort wird die richtige Vokabel angezeigt. Wie das Programm beendet werden kann und dem Benutzer eine weitere Möglichkeit der Vokabel-Erweiterung und der Lösung geschuldeten Vokabel. Der Anwender kann seine eigene Lernmethode überprüfen.

## Dynamics Arbeitsprogramm "Lagerkartei" - für TI-99/4A

Über fünf oder fünf erschaffen viele Bilder, Pläne, Karten, Zeichnungen, Muster, etc., zur Rationalisierung, Systemierung, und Katalogisierung von Waren, Komponenten, etc. Das Programm "Lagerkartei" stellt eine einfache Lösung dar, diese Verfahren auf einem TI-99/4A Computer zu realisieren.

"LAGERKARTI" ist ein freundliches, gut lesbares, übersichtlich und sehr funktionäres, übersichtliches, Programm, das die Möglichkeit bietet, die Daten der Waren, Artikel, etc., in einer Kartei zu speichern. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

Der Anwender hat die Möglichkeit, Vokabeln einzugeben, zu löschen, zu ändern, abzurufen, etc. Die Möglichkeit, die Daten zu löschen, ist ebenfalls möglich.

Es ist ein beliebiges Vokabel, z. B. ein Artikelnummer oder die Preisangabe, werden in der Kartei gespeichert. Die Möglichkeit, die Kartei zu löschen oder neu zu erstellen, ist ebenfalls möglich. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

schon ein Buchstabe des Namens der Kartei eingibt. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

## Dynamics Lernprogramm "City-Quiz" - für TI-99/4A

"CITY QUIZ" ist ein Quiz, das die Möglichkeit bietet, die Städte der Welt zu lernen. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

## Dynamics Lernprogramm "Vokabel-Trainer" für TI-99/4A

Das "Vokabel-Trainer" ist ein Programm, das die Möglichkeit bietet, die Vokabeln zu lernen. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

## Dynamics Arbeitsprogramm "Data-Bank" - für TI-99/4A

"DATA BANK" ist ein Programm, das die Möglichkeit bietet, die Daten zu speichern. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

Das Programm ist ein einfaches, übersichtliches, funktionäres, übersichtliches, Programm, das die Möglichkeit bietet, die Daten zu speichern. Die Kartei kann über eine Zentrale abgerufen werden. Eine einfache und intuitive Bedienung ist ein weiteres Merkmal.

Datenwerte zu lesen, drücken die Tasten oder nach Systemen zu suchen, die die gleiche Kriterien erfüllen. Datenreiter können entweder nach Datenpaarungen oder auch basierend auf Kriterien ausgewählt werden.

Das "AddBook" (ein Extrakt der RASH) produziert Netzprotokolle und hilft bei der Recherche. Es hilft sich dabei sowohl im Kommandozeilen als auch im bläulichen Bereich zu bewegen.

## Dynamics Zubehör

Joystick-Adapter für Coleco-Flights

Dynamics-Adapterbehälter ermöglicht es, alle Joysticks und Bedienelemente passend für Atari im der gleichen Einbaugröße und zur gleichen Zeit, mit dem original KEY-DISK Bedienelement am Coleco-Flights-Derivat anzuschließen und zu bedienen.

Joystick-Adapter für Texas Instruments

Dynamics-Adapterbehälter ermöglicht es, alle Joysticks und Bedienelemente passend für Atari im der Texas Instruments-Derivat TI-PIMA anzuschließen. Eine eingebaute Schaltung schaltet automatisch zwischen 1 und 2 Spielern. Vollprogrammadapter für Joysticks

Für mehr Bewegungsfreiheit am Computer ist das Vollprogrammadapter für Vollprogrammadapter. 1. Pass mit jeweils 2 Motor-Motoren für die linken und rechten Bedienelemente. 2. Joysticks Track-Balls, Lichtschreiber usw. Schnell-Flights-Adapter für Joysticks

Dieser Adapter macht aus dem Flights ein voll funktionierendes Spiel. Die Schnellwechseladapter (als ein Adapter) ist bis zu 20 Schnell-pro-Schritt einstellbar. Der Anschluss ist einfach und bedarf keiner technischen Eingriffe am Baugrenze oder Laptop.

## Light Cycle für den Ori-1

Der Sinn dieses Spieles ist es, mit dem Laser anfangen das Netzwerkes zu löschen und sich zu seiner Verteidigung einen soliden Schutzschirm aufzubauen. Der Gegenspieler, entweder Mensch oder Computer, versucht das gleiche. Alles im Wege liegendes Objekt, müssen Sie zerstören, sonst gehen Sie zu einem bestimmten Lichtwert unter. Das Programm ist sehr gut gestaltet und verlangt höchste Genauigkeit bei den ersten Bewegungen. Eine Menge von Geräuscheffekten und hellen Schattenspielen ist enthalten. Die Anleitung ist klar und übersichtlich. Das Bedienungssystem (durch Tasten, rechts links und Feuer) ist sowohl für



1 oder 2 Spieler gleichermaßen gut angebracht. Das Programm läuft, was man nicht von allen Ori-Systemen behaupten kann, ausgezeichnet. Grafiken, Ton und Schweißarbeiten

sind zur Verfügung, wobei die automatische Funktion im Bedienungssystem, PSB Programm und auch in Deutschland im Fachhandel für einen angemessenen Preis zu erhalten.

## Terror-Daktil für den Spectrum 48K

Die Story: Sie fliegen in einer kleinen alten Sportmaschine über dem amerikanischen Hochseebereich. Plötzlich greift das Flugzeug außer Kontrolle. Die einzige Möglichkeit der Rettung liegt im Fall von ein Verhalten, was als vergebliche Zustände. Als Sie es nicht können, ist es immer möglich, Sie helfen die nach anderen Plänen,

einige besondere Meter von dem Flugzeugwerk mit. Erst die Sonne geht auf und Sie schauen sich um. Da erblicken Sie einige merkwürdige, gefährlich aussehende Kreaturen – die Terror-Daktile. Doch schon greifen diese Sie an. Ein Crack, das Sie Ihre Profile hat nach unten, und der Sie zu machen, was auch die Mission in Schwarz zu helfen.

Dieses ist harte Arbeit von den Entwicklern des Programms. Wir sind sehr stolz auf die Zeit und die wertvolle Spielbarkeit. Diese hier



wird als hochprofessionell angesehen und das ist es auch. Das Programm wird hat eine sehr gute eingetragene Daten als Gestaltungselement eingeworfen. Es sieht sehr sehr gut und professionell aus, was die Terror-Daktile beim Anflug immer größer werden, bis es schließlich

hat den ganzen Bildschirm eingenommen. Das Programm hat auch eine sehr gute Steuerung. Es ist eine sehr gute Unterstützung der Programmierer, die Sie das noch bessere Spielbarkeit notwendig gemacht wird.



## Super Pipeline und Jammin für den Commodore 64

Mit dem Aufschwung des Commodore 64 Computers haben sich einige neue Software-Trends etabliert, die das bisherige Image des Commodore 64 über den Haufen werfen. Das ist zum Beispiel die neue Generation von Action-Spielen. Diese Spiele sind nicht nur in der Grafik, sondern auch in der Spielmechanik überlegen. Ein Beispiel dafür ist das Spiel "Super Pipeline".

**Pipeline:** Nach dem was wir bisher über viele Themen für Computerspiele wissen, ist es nicht verwunderlich, dass man auch ein Action-Spiel mit dem Titel "Super Pipeline" erwarten kann. Wie das Spiel selbst aussieht, ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms. Zum Beispiel ist die Grafik nicht nur in der Darstellung der Umgebung, sondern auch in der Darstellung der Charaktere sehr schön zu sehen.

treiben und die Leistung zu verbessern. Mit dem richtigen Werkzeug ausgestattet, müssen die besten Meister das ausprobieren.

Das Spiel im ersten Moment sehr schön und modern, ist es im Laufe der Zeit aber weniger schön zu sehen. Das liegt an dem sehr hohen Grafikstandard, der nicht nur die Grafik, sondern auch die Spielmechanik verbessert. Das Spiel ist sehr schön zu sehen, und man kann sich das vorstellen. Der Spieler muss auch die Kontrolle übernehmen. Was dieses Spiel übertrifft, ist die Mündigkeit der Spieler, die sich für dieses Spiel interessieren. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms.

**Jammin:** Ein weiteres Beispiel das unsere Spielwelt mit dem Programm Jammin für den Commodore 64 bereichert. Bei diesem Programm liegt man sich, ob es ein Action-Spiel ist oder ein Puzzle-Spiel. Die Grafik ist sehr schön zu sehen, und man kann sich das vorstellen. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms.



Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms.

Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms. Das Spiel ist ein Beispiel für die Mündigkeit dieses Programms.

## Impressum

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

Das Unternehmen ist ein Unternehmen für die Entwicklung von Software.

## ZX SPECTRUM

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sprach-Interpretierung mit 48 K</li> <li>● Sprach-Interpretierung mit 80 K</li> <li>● Programmiersprache: Applesoft-Interface für den Spectrum</li> <li>● JavaSoft-Interface: Kompatibel-Computational</li> <li>● QuasiSoft-Applet</li> <li>● User-Pro</li> <li>● Profi-Interpreter mit Quelltextausgabe</li> </ul>	80 - DM 145 - DM 100 - DM 85 - DM 70 - DM 45 - DM 145 - DM
--	--

\* Alle Preise sind in DM. \* Preise sind in DM.  
 \* Alle Preise sind in DM. \* Preise sind in DM.

COMPU (A) & MICROSYSTEMS, HEMPELSTRASSE  
 54-7440-1000 54-4000-10000 1 TEL. 02-455-1004

## Transylvanian Tower für den Dragon 32

Wie anders als im Dreieck Schloß könnte dieses ge-  
staltete Grafik-Monster-  
szenario dargestellt sein.  
Kein Frage, müssen Sie  
den Anfang machen nach  
dem Sie der Grafik für die  
Ergebnis anschließen ge-  
macht haben. Dann haben  
Sie die Möglichkeit, sich  
diesem Schloß zu nähern.

Sie bestimmen Ihre Suche in  
den Eingangsblock und re-  
sultiert über die verschä-  
ndeter Tower in einem bis  
zu 100 Tausend anhalten  
und, langsam vor, Dinge  
kann haben können. Je-  
den, die ganze ist aufge-  
baut von der Logik. Die  
Zusatz und Grund-  
struktur dargestellt. Ver-  
schäuderer Wissen stehen  
den Handlung der  
Verfahren.



Dieses Programm legt  
den traditionellen Aufbau  
des meisten Adventure-  
spiele Grafik und An-

weisen entsprechen. Die  
Möglichkeiten des Dragon  
und machen dieses Pro-  
gramm empfehlenswert.

## Mad Martha II für den Spectrum 48K

Wie Fawcett bereits der  
eine kleine Henry, April  
später bevor Frau Martha  
schickener wird, bereits in  
später einem Abenteuer  
spiel gemacht. Dies ist ein  
modernes Abenteuer dieses  
speziellen Abenteuer für  
den Spectrum erstellt  
werden.

Die Geschichte Martha  
und Henry verfolgen die  
von Jahreszeiten im zeitli-  
chen Spieles, wie Sie der  
Grafik Martha's Markt  
in einem kleinen Handel  
in Richtung bewachen. Es  
das Nachsehen wurde  
Martha einen Bewusstheit  
zu ihrem eigenen Sollen An-  
nahmen in der überlebenden  
Anfang, in der überleben  
zweite Phase auf Henry zu  
haben. Diese diese keine  
Dauerzeit eines Spiel.

Wie Martha abhandelt  
nicht wird Henry plant ein  
Mysterium, der diese ge-  
heimnisvolle mysteriöse  
Schatten der dunklen Nach-  
tertag. Er erzählt aber  
hauptsächlich die Heidi Mer-



malen erzählt, es gibt auf den  
Folgen, so daß Henry ge-  
zwungen ist die schäner-  
sten Wege und Verhältnisse  
zu bewachen, um seinen  
Besucher abzuholen. Die Pro-  
gramme ist der unvorste-  
llige Anhalt Henry's in ein  
modernes Abenteuer spiel.

Diese wirklich klassische  
Geschichten mit seinem  
Klassen über ein sprechen

das haben jemand mit den  
Reiz dieser andernartigen  
Adventure, zwischen  
kann. Frisch gibt eine  
großer Portion. Epi-  
sche Komponenten zum Ver-  
ständnis dieses Programms  
dies. Sicher wird nach  
Mad Martha II dieses in  
Frage werden eine andere  
Sollen daß dem Programm-  
autor vielleicht noch eine  
weitere Geschichte dieser  
Art erstellt.

## Gridrunner für den Spectrum 16

Dieses Programm ist die  
Umsetzung eines bereits  
von einigen Jahren her  
bekanntes Spiel für den  
VIC-20 und den Spectrum.  
Genauso wie bei der VIC-20  
Version dieses Programm  
in dem sehr sehr schnell  
Es gibt im Prinzip dieses  
den Charakter ist auch  
als Schlangen von oben nach  
unten, bewegt. Ab-  
schließen über die Grund-  
linie erreicht. Dabei wird  
das Spiel von Minute zu  
Minute höherer Stufe  
einen Mäuser darf man  
nutzen, den Fraktion  
in, benötigen, sonst ist man  
nicht möglich.

Es gibt keine andere eine  
große Menge von Program-  
men, die nicht von der Ge-  
füllt hat kann. Dieses zu  
den klassischen zählende  
Spiel wird aber dennoch  
als begünstigt, die Action  
um jeden Preis haben.

## Munchman TI-9974A

Dieses die gute Nachfolge  
der Munchman, die Pau-  
lar-Version von Texas In-  
strumental als eine empfe-  
hlenswertes Spiel. Diese  
Spiel ist ein Spiel, das  
Preis für dieses Programm  
die bis 100-1000 liegt  
dieses.

Das Spiel einen hohen  
Preis stellt, man doch be-  
wusst, Grafik erstellen.  
Nach der Bekanntheit über  
die Taktik in der dieses  
den keine. Jeppeske. Be-  
zogen, ist nicht schwierig. Die  
Klassen ist ein gut, jedoch  
Es besitzt 6-Ampere. Die  
besten abzuholen. Sollen  
kann werden und Hand-  
griffe, die die Spielzeit fort,  
verfügt und diese Misch-  
den ein Spiel, das einen  
ausgeführt ist kann man  
in ein Spiel. Dies Leben  
dieses in der Vorzüge nach  
jedem neuen Spiel, das er-  
hält sich die Scherenschnitt

# Kernbeißer

(Grundversion)

Die Aufgabe des Spiels besteht darin einen vertikalen Turm aus den besten Bausteinen durch eine Mauer zu schaffen, die von "Pia-Mann"-angewandten Insekten zu verdrängen ist. Es wird sich zeigen, dass man möglichst die verschiedensten Insekten einsetzen muss, um die Turm "Mauer" zu bauen. Obwohl man eine beliebige andere Turm-Verfälschung der Mauer auch setzen und mit Hilfe eines Insekten-Bauschiffes wieder abbrechen kann, ist dies den Bausteinen teilweise zu Boden zu tun und dort zu rekonstruieren.

Wieder abbrechen ist natürlich ein Vorteil, da die Mauer auch mit Hilfe des Kernbeißers zerlegt werden kann, was rascher nach links und aus verschiedenen Höhen-

punkten aus, die jeweils vom Zufallscomputer ermittelt werden.

Reißt die Kernbeißer muss auf einer Höhe von Null sein, um einen gelassenen Rückzug zu ermöglichen. In dem Turm sind durch die Mauer die verschiedenen Ebenen zu sehen, die mit Hilfe eines Turms durch die Mauer in das untere Feld zu sehen sind.

Sie haben drei Angriff der Kernbeißer nicht verschoben sind die Kontrolle zu handeln.

Wieder abbrechen ist ein Vorteil, da die Mauer auch mit Hilfe des Kernbeißers zerlegt werden kann, was rascher nach links und aus verschiedenen Höhen-

punkten aus, die jeweils vom Zufallscomputer ermittelt werden.

Reißt die Kernbeißer muss auf einer Höhe von Null sein, um einen gelassenen Rückzug zu ermöglichen. In dem Turm sind durch die Mauer die verschiedenen Ebenen zu sehen, die mit Hilfe eines Turms durch die Mauer in das untere Feld zu sehen sind.

lange Abstand zwischen den Bausteinen. In der ersten Ebene sind die Bausteine durch die Mauer zu sehen, die von Null sind die Kernbeißer muss auf einer Höhe von Null sein, um einen gelassenen Rückzug zu ermöglichen. In dem Turm sind durch die Mauer die verschiedenen Ebenen zu sehen, die mit Hilfe eines Turms durch die Mauer in das untere Feld zu sehen sind.

Sie haben drei Angriff der Kernbeißer nicht verschoben sind die Kontrolle zu handeln.

Wieder abbrechen ist ein Vorteil, da die Mauer auch mit Hilfe des Kernbeißers zerlegt werden kann, was rascher nach links und aus verschiedenen Höhen-

punkten aus, die jeweils vom Zufallscomputer ermittelt werden.

Reißt die Kernbeißer muss auf einer Höhe von Null sein, um einen gelassenen Rückzug zu ermöglichen. In dem Turm sind durch die Mauer die verschiedenen Ebenen zu sehen, die mit Hilfe eines Turms durch die Mauer in das untere Feld zu sehen sind.

```

100 GLL G-000
110 R00000000
120 R00 R00100 0000000000
130 GLL G000100 "000000000000000000"
140 GLL G000100 "000000000000000000"
150 GLL G000100 "000000000000000000"
160 GLL G000100 "000000000000000000"
170 GLL G000100 "000000000000000000"
180 GLL G000100 "000000000000000000"
190 GLL G000100 "000000000000000000"
200 GLL G000100 "000000000000000000"
210 GLL G000100 "000000000000000000"
220 GLL G000100 "000000000000000000"
230 GLL G000100 "000000000000000000"
240 GLL G000100 "000000000000000000"
250 GLL G000100 "000000000000000000"
260 GLL G000100 "000000000000000000"
270 GLL G000100 "000000000000000000"
280 GLL G000100 "000000000000000000"
290 GLL G000100 "000000000000000000"
300 GLL G000100 "000000000000000000"
310 R00 INSTRUCTIONS
320 PRINT TAB(10); "00000000000000"; TAB(10); "000000000000"; TAB(10); "000000000000"
330 PRINT
340 PRINT TAB(10); "ACTION"; TAB(10); "KEY"
350 PRINT
360 PRINT
370 PRINT "HAWKER RECHTS"; TAB(10); "CH"
380 PRINT
390 PRINT "HAWKER LINKS"; TAB(10); "CL"
400 PRINT
410 PRINT "HAWKER DROP"; TAB(10); "NEW KEY"
420 PRINT
430 PRINT
440 PRINT G000100
450 PRINT "000000000000000000"
460 GLL G000100 "000000000000000000"
470 GLL G000100 "000000000000000000"
480 PRINT "000000000000000000"
490 GLL G000100 "000000000000000000"

```

```

000 IF 4Y=00 THEN 310 ELSE 400
010 FOR DEL=1 TO 200
020 NEXT DEL
030 GOTO 4000
040 FOR I=1 TO 1000000: "ASTROCAL" P
050 NEXT I
060 Y=1
070 GOTO 1000
080 STU=1
090 GOTO
100 GOTO
000 IF STU=0 THEN 3000
010 FOR STU=0000 TO 9999: 0000
020 FOR STU=0000 TO 9999: 0000
030 FOR STU=0000 TO 9999: 0000
040 GOTO 1
050 IF ST=0 THEN 200
060 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
070 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
080 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
090 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
100 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
110 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
120 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
130 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
140 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
150 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
160 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
170 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
180 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
190 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
200 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
210 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
220 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
230 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
240 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
250 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
260 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
270 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
280 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
290 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
300 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
310 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
320 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
330 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
340 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
350 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
360 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
370 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
380 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
390 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
400 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
410 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
420 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
430 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
440 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
450 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
460 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
470 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
480 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
490 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
500 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
510 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
520 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
530 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
540 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
550 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
560 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
570 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
580 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
590 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
600 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
610 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
620 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
630 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
640 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
650 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
660 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
670 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
680 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
690 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
700 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
710 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
720 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
730 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
740 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
750 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
760 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
770 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
780 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
790 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
800 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
810 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
820 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
830 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
840 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
850 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
860 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
870 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
880 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
890 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
900 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
910 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
920 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
930 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
940 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
950 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
960 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
970 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
980 FOR ST=0000 TO 9999: 0000
990 FOR ST=0000 TO 9999: 0000

```

L-340





# Digger

für den TI-99/4A mit Extended Modul

Das Spiel "Digger" ist von seinem Ablauf her dem bekannten Pac Man ähnlich.

In diesem Labirinthe wandelt man sich durch Hauptausgänge der Spindel - Digger - geradlinig durch Digital-Strahlensystem als kleine Figur durch das Labyrinth. Jeder Gang von der Mächtige wird wieder für eine Ebene gelöst aber man kann nicht die roten Karbonaten des Labirinthens durch sind vorher verstopft worden. Man muss sie kleiner verstopfen, so daß dies 20 Punkte.

Es gibt außerdem noch große Karbonate im Labirinthe, die man durch die kleinen Karbonate und große "Super" Karbonate sammeln kann und die man nicht verstopfen kann.

Man soll mit jeder der Figuren ein vollständiges Labirinthe sammeln, man soll so viele Punkte sammeln. Die roten Karbonate sind ein Hindernis für die Figuren, die man durch sie nicht durch das Labirinthe bewegen kann. Man soll die roten Karbonate nicht sammeln. Die roten Karbonate sind ein Hindernis für die Figuren, die man durch sie nicht durch das Labirinthe bewegen kann. Die roten Karbonate sind ein Hindernis für die Figuren, die man durch sie nicht durch das Labirinthe bewegen kann.

- 100 - 120 Fächerweitzug
- 120 - 150 Fächerweitzug
- 150 - 180 Fächerweitzug
- 180 - 210 Fächerweitzug
- 210 - 240 Fächerweitzug
- 240 - 270 Fächerweitzug
- 270 - 300 Fächerweitzug
- 300 - 330 Fächerweitzug
- 330 - 360 Fächerweitzug
- 360 - 390 Fächerweitzug
- 390 - 420 Fächerweitzug
- 420 - 450 Fächerweitzug
- 450 - 480 Fächerweitzug
- 480 - 510 Fächerweitzug
- 510 - 540 Fächerweitzug
- 540 - 570 Fächerweitzug
- 570 - 600 Fächerweitzug
- 600 - 630 Fächerweitzug
- 630 - 660 Fächerweitzug
- 660 - 690 Fächerweitzug
- 690 - 720 Fächerweitzug
- 720 - 750 Fächerweitzug
- 750 - 780 Fächerweitzug
- 780 - 810 Fächerweitzug
- 810 - 840 Fächerweitzug
- 840 - 870 Fächerweitzug
- 870 - 900 Fächerweitzug
- 900 - 930 Fächerweitzug
- 930 - 960 Fächerweitzug
- 960 - 990 Fächerweitzug











# BACKGAMMON

```

10 CLER=1000
20 *****
30 W=
40 W= B A C C D A R P O M 0
50 W=
60 W= G I N N E W I S 0
70 W=
80 *****
90 W=3170+5000=8170 W=1101
100 W=1521
110 W=7050+300 W=
120 W=81281
130 W=150+0+2017+0
140 W=1001+5000+11+0
150 W=1079
160 W=121+2000+30+0
170 W=0+1+10+0
180 IF 8001210+7000+1440
190 W=7000+1000
200 W=0
210 TIC=8001210
220 TIC=800141
230 PRINT#10 "DEIN MEINER SICHT TIC=1" AND TIC=10
240 IF 5021011+7000 TIC=1+2
250 IF 1100+00+7000 TIC=0+11
260 IF 1001+00+7000 TIC=1+100
270 TIC=8001210+10+0
280 W=8001210
290 IF 1110+00+7000 W=
300 IF 100+1000+1100+1111
310 IF 100+1000+1100+1111
320 FOR L=1 TO 7
330 PRINT#10,"BEIN ZUG W= "
340 W=0
350 W=8001210+0
360 IF 8001210+7000 W=0
370 W=1100+1100 W=
380 W=1001+1000+1100 W=
390 IF 8001210+7000 W=0
400 W=8001210+0
410 IF 8001210+7000 W=0
420 W=8001210+0
430 IF 8001210+7000 W=0
440 IF 8001210+7000 W=0
450 IF 8001210+7000 W=0
460 IF 8001210+7000 W=0
470 IF 8001210+7000 W=0
480 IF 8001210+7000 W=0
490 IF 8001210+7000 W=0
500 W=0
510 IF 8001210+7000 W=0
520 W=8001210+0
530 IF 8001210+7000 W=0
540 IF 8001210+7000 W=0
550 W=0
560 W=8001210+0
570 W=8001210+0
580 IF 8001210+7000 W=0
590 FOR TIC TO 0
600 IF 8001210+7000 W=0
610 W=0
620 IF 8001210+7000 W=0
630 W=0
640 W=8001210+0
650 IF 1110+00+7000 W=0
660 FOR W=0 TO 1
670 FOR W=0 TO 1
680 IF 8001210+7000 W=0
690 W=0
700 W=0

```

Das Problem bei dem Entwurf des Spieles war der etwas kleine Dragon Bildschirm. Dieser läßt zusätzlich zum Spielfeld nur drei Reihen für Anzeige der Züge und Zusatzinformationen zu. Dadurch kommt es bei Doppelwürfen zu Überschreitungen, die sich leider nicht vermeiden ließen. Nach unserer Meinung wird das Spiel dadurch aber nicht beeinträchtigt.

### Spieldurchführung

Der Spieler zieht mit Würfeln W von A nach A. Die Computerrolle Schwarz 5 von A nach A. Am Anfang werden die Steine nach dem Regeln etwas nach aufgestellt. Vor dem ersten Wurf wird durch Zufallsgenerator entschieden wer legt mit. Auch die weiteren Würfe werden mit dem Zufallsgenerator erzeugt. Dabei besteht die Möglichkeit auch wieder Doppelwürfe.

Hilft B der Computer das erste Wurf versucht die Anzüge der gegnerischen Steine an die ersten Züge des Spielers und erzieht gegen die ungenutzten Züge an. Bei Doppelwürfen steht nach der ersten und letzten Züge der Stein. Nach dem Spiel wird jedes Spiel statistisch ausgewertet.

Es ist noch die Spielhilfe geschrieben. Nach ca. 5000 Spielen ist in der ersten Zeile die Aufstellung zum Würfeln. Dafür kann jede Linie gelöscht werden. Um wieder zu helfen die Spieler die besten gegnerisch zu sein. Dabei werden in der ersten Zeile die gewählten Augen angezeigt und das Spiel neu generiert.

Die zweite Zeile zeigt zum Teil den Zug von 7000. Dazu zeigt die Frage nach dem Zug an. Am Ende ist 0000 über dem jeweiligen Stein des Gegners angegeben und nach dieser Umschreibung folgt symbolisch dieser Sachverhalt mit "Nach". Es ist jetzt der Zufallsgenerator des Zuges und "Zug" ist ein paar Sekunden lang der Zug vor dem letzten Zug, der durch ein zweites D vor dem Zug war (0000) angegeben. Die Frage der 2. Zeile erfolgt wie der erste 2. Züge.

Bei Doppelwürfen sind 4 Züge genau immer die durch weitere D vor dem vorgeschlagenen Zug. Bei 0000 Dem. Wie durch 2 Züge. Nach dem D steht in der Aufklärung die Spieler angegeben.

Computer würfeln zum Zug die auch schon angegeben und angegeben wird. Deswegen wird der Spieler zum Würfeln aufgefordert und mit einer Züge angegeben.

**Technische Details:**  
Während der Spieler seine nächsten Zug eingetippt haben, so erzieht sich der dritte Zeile, aufgibt der Zug, und der Computer bleibt beim ersten Nachzug stehen. Es muß jetzt der nächste Zug



```

1480 CHTZMZ
1490 IF 1470=0 THEN 1490
1500 B=0000001770
1510 IF 1490=1770 THEN
1520 IF 1480=1770 THEN 1520
1530 FOR N=0 TO 24
1540 IF 1480=1770 THEN 1530
1550 NEXT N
1560 IF 1480=1770 THEN 1560
1570 FOR N=1 TO 24
1580 IF 1560=1770 THEN 1570
1590 IF 1570=1770 THEN 1590
1600 IF 1580=1770 THEN 1600
1610 IF 1590=1770 THEN 1610
1620 IF 1600=1770 THEN 1620
1630 NEXT N
1640 FOR N=0 TO 24
1650 IF 1640=1770 THEN 1650
1660 IF 1650=1770 THEN 1660
1670 IF 1660=1770 THEN 1670
1680 IF 1670=1770 THEN 1680
1690 IF 1680=1770 THEN 1690
1700 IF 1690=1770 THEN 1700
1710 GOSUB 1710
1720 IF 1700=1770 THEN 1720
1730 FF=1770
1740 IF 1730=1770 THEN 1740
1750 GOTO 2000
1760 FOR N=1 TO 24
1770 IF 1760=1770 THEN 1770
1780 IF 1770=1770 THEN 1780
1790 IF 1780=1770 THEN 1790
1800 IF 1790=1770 THEN 1800
1810 IF 1800=1770 THEN 1810
1820 NEXT N
1830 FOR N=0 TO 24
1840 IF 1830=1770 THEN 1840
1850 IF 1840=1770 THEN 1850
1860 IF 1850=1770 THEN 1860
1870 IF 1860=1770 THEN 1870
1880 IF 1870=1770 THEN 1880
1890 IF 1880=1770 THEN 1890
1900 IF 1890=1770 THEN 1900
1910 IF 1900=1770 THEN 1910
1920 IF 1910=1770 THEN 1920
1930 IF 1920=1770 THEN 1930
1940 IF 1930=1770 THEN 1940
1950 IF 1940=1770 THEN 1950
1960 IF 1950=1770 THEN 1960
1970 IF 1960=1770 THEN 1970
1980 IF 1970=1770 THEN 1980
1990 IF 1980=1770 THEN 1990
2000 GOTO 1000
2010 FOR N=0 TO 24
2020 IF 2010=1770 THEN 2020
2030 IF 2020=1770 THEN 2030
2040 IF 2030=1770 THEN 2040
2050 IF 2040=1770 THEN 2050
2060 IF 2050=1770 THEN 2060
2070 IF 2060=1770 THEN 2070
2080 IF 2070=1770 THEN 2080
2090 IF 2080=1770 THEN 2090
2100 NEXT N
2110 PRINT B(1);B(2);B(3);B(4);B(5);

```

Im Spieldeklarationsverzeichnis befindet sich eine Liste, auf der Zunge von Z=H. Sie zeigt an, wo sich die Ziffern auf der Zunge befinden. Die Ziffern sind dabei jeweils von 0 bis 9. Eine wichtige Funktion ist, daß ein doppelter Einsatz der "Zunge"-Taste das Spiel sofort abbricht. Berücksichtigen die Füllverteilung "FC Erste 10" 100, 000, 000, je nach Spielart. Nachweis eines Spiels mit "Hau".

Kombinationen:

Eingabe:  
 E Zyg -> Anfangsbuchstabe - Ende -  
 Buchstabe - Ende  
 E Zyg -> Wiederanzahl  
 Kombination von zwei  
 Zyg - Ende - Buchstabe - Ende  
 Setzen nicht möglich  
 Neu - nach "Drei Züge von"  
 Füllverl. Eingabe der Startbuchstabe  
 von "Zug"  
 -- Zug  
 Füllverl. Eingabe der Startbuchstabe  
 nach "Zug"  
 (Füllverl. Buchstabe - Ende - Neu -  
 Ende von Neuzugabe  
 Abbruch  
 Buchstabe - Ende - Neu - Ende





# Kometen

Nach dem das Programm auf EUN gestartet wurde, erscheint auf dem Bildschirm das Spielfeld (Weltraum). Am linken Bildrand ist ein Schutzschild dargestellt, das es zu verteidigen gilt.

Darüber die Laserkanone positioniert. Am oberen Bildrand wird oben das aktuelle Punktzahl und High-Score anzeigt.

Das eigentliche Aufgabe des Schutzschildes besteht darin die Erde vor herannahenden Wackelkometen der Kategorie A und B zu schützen. Diese werden nach mehreren von Schutzschildern absorbiert und verschluckt. Sollten die Kometen (darunter durch Kometen) den Schutzschild erreichen, brechen sich in drei bis zwei Bruchstücke. Der Schutzschild kann diesen bruch in einmischen und das Spiel zu beenden.

Man muß also versuchen die Kometen mit der Laserkanone abzuschießen. Dies ist nicht so einfach, da die Kometen nur zwei unterschiedlichen Geschwindigkeiten auf dem Schutzschild vorliegen. Die langsamen Kometen bewegen sich von jeder Position aus mit der Laserkanone anrichten, bei den schnellen wird es problematisch. Deshalb sollte man sich möglichst in der Mitte des Schutzschildes aufhalten, um nicht durch einen schnellen Kometen ausmanövriert zu werden. Die langsamen Kometen, die schneller und die Wackelkometen, sind in verschiedenen Kategorien. Für jeden Kometen die abgebrochen wurde, erhält der Spieler ein Punktzahl. Diese ist abhängig von der letzten Position des getroffenen Kometen. Je schneller ein Komete absorbiert wird, desto mehr Punkte erhalt man dafür.

Die schnellen Kometen röhren, entsprechend, die doppelte Punktzahl. Die Punktzahl bis zu abgesprochenen Wert wird in Abhängigkeit von der Position (es gibt sieben verschiedene) bei Treffen wird die Punktzahl 4 mal im Vielfachen vergrößert. Folgebildung von der Laserkanone werden mit 1-500 Punkte gestrahlt. Die Score-Anzeige wird nach jedem Folgebildung oder Treffen auf den nächsten Status gebracht.

Achtung! Sollten 20 Treffer hintereinander erzielt werden (Kometen oder Wackelkometen) oder ein drittes Komete in dem Schutzschild, es ausgelassen ist, sind diese durch Folgebildung zu erzielen man einen Bonus von 2000 Punkten. Dieses wird auf dem Bildschirm entsprechend bei weiteren 20 Treffern erhöht auf die Bonus-Anzeige von weiteren 2000 Punkten.

Es besteht auch die Möglichkeit des Spielabbruchs am entsprechenden, durch drücken der Taste 'S' (Stop). Betätigt man die Taste 'W' (Weiter) kann das Spiel wieder fortgesetzt werden. Das Spiel ist beendet, wenn entweder drei Kometen in den Schutzschild eingedrungen sind, oder eine Laserkanone mit einem Kometen oder Wackelkometen getroffen wurde. Durch Drücken von 'J' kann man das Spiel beenden werden. Dabei wird die High-Score-Anzeige auf den aktuellen Stand gebracht. Bei Betätigung der Taste 'N' wird das Programm gelistet.



NO.	NAME	SCORE	DATE
1	...	...	...
2	...	...	...
3	...	...	...
4	...	...	...
5	...	...	...
6	...	...	...
7	...	...	...
8	...	...	...
9	...	...	...
10	...	...	...
11	...	...	...
12	...	...	...
13	...	...	...
14	...	...	...
15	...	...	...
16	...	...	...
17	...	...	...
18	...	...	...
19	...	...	...
20	...	...	...
21	...	...	...
22	...	...	...
23	...	...	...
24	...	...	...
25	...	...	...
26	...	...	...
27	...	...	...
28	...	...	...
29	...	...	...
30	...	...	...
31	...	...	...
32	...	...	...
33	...	...	...
34	...	...	...
35	...	...	...
36	...	...	...
37	...	...	...
38	...	...	...
39	...	...	...
40	...	...	...
41	...	...	...
42	...	...	...
43	...	...	...
44	...	...	...
45	...	...	...
46	...	...	...
47	...	...	...
48	...	...	...
49	...	...	...
50	...	...	...

NO.	NAME	SCORE	DATE
1	...	...	...
2	...	...	...
3	...	...	...
4	...	...	...
5	...	...	...
6	...	...	...
7	...	...	...
8	...	...	...
9	...	...	...
10	...	...	...
11	...	...	...
12	...	...	...
13	...	...	...
14	...	...	...
15	...	...	...
16	...	...	...
17	...	...	...
18	...	...	...
19	...	...	...
20	...	...	...
21	...	...	...
22	...	...	...
23	...	...	...
24	...	...	...
25	...	...	...
26	...	...	...
27	...	...	...
28	...	...	...
29	...	...	...
30	...	...	...
31	...	...	...
32	...	...	...
33	...	...	...
34	...	...	...
35	...	...	...
36	...	...	...
37	...	...	...
38	...	...	...
39	...	...	...
40	...	...	...
41	...	...	...
42	...	...	...
43	...	...	...
44	...	...	...
45	...	...	...
46	...	...	...
47	...	...	...
48	...	...	...
49	...	...	...
50	...	...	...

NO.	NAME	SCORE	DATE
1	...	...	...
2	...	...	...
3	...	...	...
4	...	...	...
5	...	...	...
6	...	...	...
7	...	...	...
8	...	...	...
9	...	...	...
10	...	...	...
11	...	...	...
12	...	...	...
13	...	...	...
14	...	...	...
15	...	...	...
16	...	...	...
17	...	...	...
18	...	...	...
19	...	...	...
20	...	...	...
21	...	...	...
22	...	...	...
23	...	...	...
24	...	...	...
25	...	...	...
26	...	...	...
27	...	...	...
28	...	...	...
29	...	...	...
30	...	...	...
31	...	...	...
32	...	...	...
33	...	...	...
34	...	...	...
35	...	...	...
36	...	...	...
37	...	...	...
38	...	...	...
39	...	...	...
40	...	...	...
41	...	...	...
42	...	...	...
43	...	...	...
44	...	...	...
45	...	...	...
46	...	...	...
47	...	...	...
48	...	...	...
49	...	...	...
50	...	...	...

# Börsenspiel für den ZX-81

Dieses Programm simuliert den Ablauf des Börsengeschäftes. Sie sind mit Ihrem Computer direkt mit der Börse in New York verbunden und können somit am Geschehen über Ihre Tastatur teilnehmen. So kann der Stand der Aktien beurteilt und frei über An- und Verkauf entschieden werden. Es liegt nun an Ihnen, ob Sie Ihr Geld in Aktien gut anlegen, oder ob Sie durch Ihre Entscheidung in Konkurs gehen.

Nach dem Start erscheint ein ansprechendes Bild, die Spielanleitung mit einer ausführlichen Beschreibung. Dazu lesen oder nach durch TL-Druckdruck austauschen werden, um zum Spiel Börsenbeginn zu kommen. Zur Verfügung stehende Aktien zwischen Sind Sie eine Aktion durchgekauft und drücken nun Taste, um den aktuellen Kurs der Aktien mit Angeber über zu zeigen oder zu folgen. Preis für Aktien wird angegeben, und der Veränderung zum Vorlag. Sollten Ihnen bei Ihren Entscheidungen

Im unteren Teil der aktuellen Börsenbörse wird Ihre Kapitallage mitveranschaulicht an Angaben angezeigt. Durch Druck auf eine Taste erhalten Sie den Anzahl von Aktien in der Kommanditengatteltabelle. Ist dies Ihnen noch einmal alle Angaben zu jeder Aktie zur Verfügung. Ihr Kapital wird nach dem Kauf einer oder mehreren Aktien je demal angezeigt.

Auch Spekulationen und Postings an denen die Börse geschlossen ist sind im Programm enthalten.

Dividendenrechnungen über auch Vermittlungsbüro, und, wie ein stark reiches Börsen, auch in diesem Programm enthalten.

**Programmregeln**  
Nachdem Sie das Programm vollendet haben, gegeben haben. Stellen Sie sich mit ROM für einen kurzen Zeit mit einem leeren Bildschirm, da das Mischprogramm gespeichert wird, oder auch die gesamte Tabelle und alle vorkommenden, die erstellt sind.

Das Programm benötigt 1200 Speicherplätze (fast über auf 600) Speicherplätze reduziert werden, indem nach einem Programmstart die Daten 2 bis 64 gelöscht werden. Allerdings sind die Programme Daten wie auch mit GOOTO

oder durch einen Programmierer geändert werden. Somit können nach die getrennten Zellen im Variablenfeld der vollendeten  
Leistung: Alle Buchstaben für die Länge hoch neben sind, einen eigenen Variablenfeld:

- U Postkontenvariable
- T Postkontenvariable
- A Postkontenvariable
- E Postkontenvariable
- M Variablefeld für Großbuchstaben CHR\$ 127
- M Variablefeld für Großbuchstaben CHR\$ 127
- A Variablefeld der Aktienmarkt
- S Variablefeld aktueller Wert der Aktie
- V Variablefeld Wert am Vorlag der Aktie
- K Variablefeld mit Anzahl der Aktien
- T Variablefeld
- D Variablefeld Eingabe und Anzahl der Aktien
- O Zähler zur Programmsteuerung
- WF Wert der Aktie
- B Zur Verfügung stehender Geldbetrag
- AE Aktienkäufer
- VA Veränderung der Aktie gegenüber Vorlag
- Z Zähler zur Programmsteuerung
- Z Zähler zur Programmsteuerung
- ZE Zählerfeld für Aktiensteuerung
- N Nicht steuerbare
- S Nicht steuerbare
- M Variable für Daten
- PY Zählerfeld für Programmsteuerung
- S Variable für Programmsteuerung
- E Postkontenvariable verwendet nach im Programm
- GE Variable Abschließgebührensteuerung
- DV Variable für Dividenden

AS Variable für Dividendenrechnung  
P Zählerfeld zur Programmsteuerung

B Zählerfeld zur Programmsteuerung

**Programmstruktur**

1	Mischprogramm
2 - 32	Variablen
33 - 34	Eingabe des Mischprogramm
40 - 44	Daten werden in die Programmvariable eingelesen
50 - 52	Programmübersicht
60 - 62	Quelle werden Variablenfelder generiert
700 - 710	Anzeige der Programmübersicht
712	Zeit wird mit Ziffer generiert
714	Börse beginnt wird erstellt und eingegeben
800	Daten werden in Variablenfelder gelesen
894 - 898	Gesamtbilanz wird erstellt und eingegeben
898 - 899	Der Programm wird erstellt und eingegeben
900 - 940	Programmsteuerung
950 - 970	Zähler für Programmsteuerung werden generiert
971 - 1000	Zählersteuerung Programm weiter
1000 - 1004	Ausgabe der Zählersteuerung beenden
1010 - 1012	Programmsteuerung
1040 - 1045	Aktienwerte werden generiert, Speicher generiert
1050 - 1070	Eingabe mit Kommando zur Eingabe
1700 - 1704	Posting und Spiel weiter
1710 - 1712	Dividendenrechnung und Ausgabe
2000 - 2020	Programm beendet mit Kommando

1 ROM	65 ZEICHEN	9 DIM	NR\$( 3 )
2 ROM		10 DIM	SR\$( )
3 LET U=0		11 DIM	VR\$( )
4 LET T=1		12 DIM	KR\$( )
5 LET P=0		13 DIM	TR\$( )
6 LET B=21		14 DIM	OR\$( )
7 DIM WK\$( 2 )		15 LET D=11	
8 DIM NK\$( 2 )		16 LET ME=T	



```

17 LET B1=675
18 LET B1=154
19 LET W=0
20 LET W=0
21 LET W=0
22 LET Z=0
23 LET W= "FO40366595FD787C2B6
640188428614823368723861E053E937
72318FC36840311F88FD467C2336851
934052310723368223C13E63772318F
C3681C3"

```

```

31 FOR I=16514 TO 16574
32 POKE I,16+CODE W#CODE W#I.2
I=476

```

```

33 LET W=ABC:3 TO J
34 NEXT I
40 LET W="156 rca lb) abc cba

```

```

41 FOR I=T TO N
42 LET W(I)=C#K TO 3)
43 LET C#C#R TO 3)
44 NEXT I

```

```

50 LET Z="<- <- <- <- <- <- <-
<- <- <- <- <- BOERSENSPIEL <-
<- <- <- <- <- (C.BY H.PITZI
US <- <- <- <- <- ES IST SCHO
N BUCHRUUCKEN,SOWOHL FUER DEN
LAERN,ALS RUCH AUCH WIEDER FUER
DEN PROF."

```

```

51 LET Z="ZB+" WENN INNERHALB K
URZESTER ZEIT MIT HORRENDEH S
UHMEN AN DER BOERSE JOHLDERT MI
RD,<- /- <- <- <- <- WERTPAPIERE
IN IHREM KURS DURCH AN-ODER VER
KAUF STETIG AN FALLEN UND SOHI
RICHTUNGSWEISE GLEISE,FUER DAS
WERTSCHAFTELEBEN JEDES LANDE,G
ESTELLT WERDEN."

```

```

52 LET Z="ZB+<- <- <- <- <-
<- <- MIT DEM SPIEL BOERSE HOECHT
E ICH IHREN GELEGENHEIT GEBEN,SI
CH MIT HILFE IHRES COMPUTERS IN
DAS AUFGEBENGELET EINER BOEMSE
KINDIGENFASSTEN UND SELBST EINMAL
IHR GLUECK ZU VERSUCHEN."

```

```

53 LET Z="ZB+<- <- <- <- <-
<- <- <- <- <- <- SETZEN SIE S
ICH BEGIBN AUF EINEN STUHL,<- <-
<- <- <- <- <- <- <- HOLE
N SIE BLITTE TIEF LOFT UND GATSPR
AHEN SIE SICH,<- <- <- <- <- <-

```

```

54 LET Z="ZB+" SOBLOD IHR COMP
UTER UEBER EINE TELEFONLEITUNG N
IT DEN ZENTRALRECHNER IN NEW YOR

```

V/LISA VERBUNDEN IST GIBT DRS SPI  
EL LOS.<- <- <- <- <- <- <- <- <- <-

```

55 LET Z="ZB+"SIE ERHALTEN LBN
N DIREKT UEBER DIESEN BILDSCHIR
N DIE NEUESTEN DATEN AUS NEW YORK
,<- <- <- <- <- <- SIE KOENNEN A
UCH DAMI UEBER IHRE TRASTRUTR AN-
UND VERKAUFGRAFTRAGE ABHECKELN.

```

```

56 LET Z="ZB+<- <- <- <- <- <- B
ITTE DRUECKEN SIE NACH JEDER EIN
GABE DIE NEW LINE TASTE UND HBE
N SIE GEBULD,BIS DIE LEITUNG NAC
H NEW YORK STEHT.<- <- <- <- <-
<- <- <- <- <- <- <- <- <- <-

```

```

57 LET Z="ZB+<- <- <- <- <- SIE SBN
ALTEI IN KUERZE SCH AKTUELLEN SO
ERSENSTAND.<- <- <- <- <- <- <-
<- <- <- <- <- <- <- <- <- <-

```

```

58 FOR I=T TO 32
59 LET W(I)=CHR(128)
60 LET Y(I)=CHR(136)
61 NEXT I

```

```

100 PRINT AT 3,10,"B O E R S E "
,AT 4,9,"*****"

```

```

102 PRINT AT 8,10,PRINT 12,0,10
104 FOR I=T TO LBN ZB-31

```

```

106 PRINT AT 10,0,ZB(I TO I+31)
108 PLOT ENDGEG.RNDG16

```

```

109 IF INKEY("<") THEN GOTO 112
110 NEXT I

```

```

112 POKE 16438,0
114 FOR I=0 TO 20

```

```

116 PRINT AT I,0,YB
118 NEXT I

```

```

120 PRINT AT T,0,"boersestebers
icht",AT 3,T,"FOLGENDE AKTI,NEOD
EN GEHDELT"

```

```

122 124 PRINT AT A,T,W(I),TAB A,"
,TAB 7," INT,BALLSTIC RESSILES

```

```

126 PRINT AT 7,T,W(2),TAB A,"
,TAB 7," ADD CROSS OF HEDKHA "

```

```

128 PRINT AT 3,T,W(3),TAB A,"
,TAB 7," LICHTKREISEN RUMPL,OWE

```

```

130 PRINT AT 11,"AK(4),TAB A,"
,TAB 7," AMERICAN BRNCRFT CO.

```

```

132 PRINT AT 11,3,W(5),TAB A,"
,TAB 7," CENTURED BOOK SHOP "

```

```

134 PRINT AT 13,7,"schneid/DIE
KURSTENGEHEND RM-",TAB 9,"DERN
SICH LAUFEN."

```

```

136 PRINT AT 18,1,"FUER JEDE TR

```

```

POSITION VERBODEN. TRO T. TRO T. TRO T
OP COMPUTER 1.25 PROCENT. TRO T
"GEZONDHEID."

```

```

130 PRINT AT 22.3, "STARTKAPITAAL
13000,-DOLLAR."
140 LET IN:=100 DOO 100 140 200

```

```

500 FOR I=1 TO 4
502 LET S1:=VRL NH: TO 3)
503 LET M1:=VRL NH: "0 3)
504 LET NH:=NH+1 TO 1)
505 LET I:=I+1
506 LET S1:=S1+INT (NH*400)
507 NEXT I
508 IF IN<=0 THEN GOTO 604
570 CLS

```

```

400 LET L=USR 16314
402 PRINT AT 1.7, "WIL. PREIS:
"VERKING STUCCO"
404 FOR I=1 TO 4
406 PRINT AT 14.3, "NH=1) 1) 1) 1) 1)
51) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
505 NEXT I

```

```

700 LET V=V+M
700 LET M=M+I
700 FOR I=1 TO 4
702 LET M:=M+I
700 NEXT I
700 LET V:=V+M
700 PRINT

```

```

800 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
805 PRINT
810 PRINT TAB T. "VERBODEN: 2
NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)

```

```

500 LET NH=1
502 FOR I=1 TO 4
504 LET M:=M+I
506 LET NH:=NH+1
508 NEXT I
510 LET NH=1
512 PRINT
514 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
516 PRINT

```

```

520 FOR I=1 TO 4
522 LET M:=M+I
524 NEXT I
526 PRINT
528 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
530 PRINT

```

```

532 FOR I=1 TO 4
534 LET M:=M+I
536 NEXT I
538 PRINT
540 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
542 PRINT

```

```

544 FOR I=1 TO 4
546 LET M:=M+I
548 NEXT I
550 PRINT
552 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
554 PRINT

```

```

556 FOR I=1 TO 4
558 LET M:=M+I
560 NEXT I
562 PRINT
564 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
566 PRINT

```

```

568 FOR I=1 TO 4
570 LET M:=M+I
572 NEXT I
574 PRINT
576 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
578 PRINT

```

```

580 FOR I=1 TO 4
582 LET M:=M+I
584 NEXT I
586 PRINT
588 PRINT TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1)
590 PRINT

```

```

592 PRINT AT 2.7, "Loosverkoop
NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
594 LET NH=1

```

```

1000 IF NH=2 THEN GOTO VRL "10
48"
1000 IF NH=2 THEN GOTO VRL "10
48"

```

```

1010 IF NH=2 THEN PRINT AT 3.7,
"NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
TAB T. "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
US: "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
1012 PRINT AT 3.7, "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)

```

```

1014 IF NH=2 THEN GOTO VRL
"1014"
1015 GOTO VRL "1015"

```

```

1110 IF NH=2 THEN LET NH=
1112 IF NH=2 THEN GOTO 1300
1120 FOR I=1 TO 4
1122 IF I=1 THEN GOTO VRL "11
90"

```

```

1140 LET NH=1
1150 IF NH=2 THEN LET NH=NH
+INT (NH*5)
1160 IF NH=2 THEN LET NH=NH
+INT (NH*5)

```

```

1170 IF NH=2 THEN LET NH=NH
+INT (NH*5)
1180 GOTO VRL "1200"

```

```

1190 LET NH=1
1200 IF NH=2 THEN LET NH=NH
+INT (NH*5)

```

```

1210 IF NH=2 THEN LET NH=NH
+INT (NH*5)
1220 IF NH=2 THEN LET NH=NH
+INT (NH*5)

```

```

1230 LET NH=INT (NH)
1240 NEXT I
1250 GOTO VRL "1440"

```

```

1260 FOR I=1 TO 4
1262 LET NH=INT (NH+I)
1264 NEXT I

```

```

1270 RETURN
1440 PRINT
1442 LET NH=1

```

```

1450 FOR I=1 TO 4
1452 PRINT AT 3.7, "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
ON WORKING. "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
ON. IN DEPT. "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
1454 PRINT AT 3.7, "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
ON. IN DEPT. "NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)

```

```

1456 IF NH=2 THEN GOTO VRL
"1456"
1458 LET NH=1

```

```

1460 LET NH=1
1462 IF NH=2 THEN PRINT AT
"NH=1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1) 1)
1464 IF NH=2 THEN GOTO VRL
"1464"

```

```

1466 LET NH=1
1468 LET NH=1

```

```

1470 IF NH=2 THEN GOTO 1470
1472 LET NH=1
1474 IF NH=2 THEN GOTO 1474
1476 IF NH=2 THEN GOTO 1476
1478 IF NH=2 THEN GOTO 1478

```

```

1500 LET CD=1.25*ABS(CD-N)*ABS(N
1510
1520 LET S=I
1530 IF CD*ABS(N)=GE10 THEN LET
UPRINT (1.25*ABS(1.5-1.25*CD*ABS(
N)))^1/1520
1540 IF CD*ABS(N)=GE10 THEN LET
S=I
1550 IF S=I THEN PRINT AT E.T.10
IG HADEN NICHT SOFFEL BRUGELD"
1560 IF S=I THEN COSUB DEJ
1570 IF S=I THEN LET P=I-S
1580 IF S=I THEN PRINT AT E.T.10
IG HADEN UN S" UM AT E.T.10UB
BRUGELD"
1590 IF S=I THEN COSUB SPS
1600 IF CD*ABS(N) AND CD*ABS(N) COIN
17 THEN LET S=I
1610 IF S=I THEN PRINT AT E.T.10
IGNE NUTZEN NEIN VORHANDEN"
1620 IF S=I THEN LET CD=N+I
1630 IF S=I OR S=I THEN COSUB DE
S
1640 IF S=I OR S=I THEN GOTO VRL
1640"
1650 IF CD*ABS(N) THEN LET S=I+ABS
(CD-N)*ABS(N)
1660 IF CD*ABS(N) THEN LET S=I-CD*
ABS(N)
1670 LET S=I-GE
1680 LET P=I-ABS(N)*ABS(N)
1690 LET S=INT (ABS(I-1/1520
1700 PPRINT AT E.T.10"RESTLICHES BR
UGELD S" S.B."
1710 COSUB DEJ
1720 NEXT I
1730 FOR I=I TO E
1740 PRINT AT I.U.10
1750 NEXT I
1760 GOTO VRL "1760"
1770 LET N=I
1780 CLS
1790 LET L=USR VRL "10314"
1800 PRINT AT A.T.10"NA DIE BRUGLE
AN HOCHENDE GE-" TAG T."SCHLU
SSEN IST FORDERN SIE SICH" TAG T
."JETZ EIN WEICH PUSHEREN."
1810 PRINT
1820 PRINT
1830 PRINT TAG T."WENN SIE DRO S
PHEL JETZ GE-" TAG T."SCHON WOL
LEN OHNE LESEN SIE" TAG T."BITTE
S SICH."
1840 PRINT
1850 PRINT TAG T."WENN SIE WEITE
R SPELLEN WOLLEN" TAG T."GEBEN S
IE EINEN I EIN."

```

```

1790 IF ABS(N)=I THEN GOTO VRL
1790"
1800 IF ABS(N)=I THEN RETURN
1810 IF ABS(N)=I THEN GOTO VRL
1810"
1820 GOTO VRL "1790"
1830 LET S=I
1840 CLS
1850 FOR S=I TO E
1860 PRINT AT I.U.10
1870 NEXT I
1880 PRINT AT A.T.10"COMPLICATEDUS
SCHAFFEN" AT B.B."*****
*****"
1890 LET P=I
1900 FOR S=I TO A
1910 LET CD=ABS(N)+I
1920 LET CD=INT (CD*1/1520
1930 LET CD=N+I
1940 LET CD=N+I
1950 IF CD*ABS(N) THEN GOTO VRL "19
50"
1960 PRINT AT A.T.10"SEE ERHALTEN
FUER DIES ERTEIL"
1970 PRINT AT B.P.T.10"TAG A
."P=I" TAG T."AS" DIVIDEN"
E"
1980 LET CD=N-CD*ABS(N)
1990 LET P=I+I
2000 LET S=I+ABS
2010 NEXT I
2020 PRINT AT E.T.10"Belesen I EI
NE TRITE DAUFSEN."
2030 IF ABS(N)=I THEN GOTO VRL
2030"
2040 CLS
2050 RETURN
2060 CLS
2070 FOR I=I TO E
2080 PRINT AT I.U.10
2090 NEXT I
2100 LET L=USR VRL "10314"
2110 PRINT AT B.B."CHECK ME" TAG T
."ADRESSE" VRL "10314" AT B.B."
1015 FOR D=I TO I FOR J=I TO I
1020 GIBEN DIESEN SCHECK" AT J.
2."FUR KLEIN VRL DEN BETRAG" A
T B.B."TAG S" TAG AT I.I."TAG S."
AT I.I."UNTERSCHRIFT" AT I.I."
DER GIBALTER"
2120 FOR I=1 TO I
2130 STOP
2140 FOR I=I TO E+I
2150 NEXT I
2160 PRINT AT E.T.10
TAG T."
2170 RETURN

```

## Super Star-Trek

Als Kapitän des Raumschiffes "Enterprise" haben Sie die Aufgabe, eine klingonische Kriegsflotte, die die Föderation bedroht, aufzusparen und zu zerstören. Sie haben dazu nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. In der Galaxis gibt es einige Nebengebieten, bei denen Sie aufpassen und Schäden reparieren können. Die Galaxis ist wie folgt in 8 x 8 Quadranten aufgeteilt:

für den Apple II

PROG QUAD0.HIFFES  
 ENTREPRE 7  
 TITEL CHITRNGE 1

JANUAR 1984

Wenn Sie zum nächsten Quadranten wechseln, ist auch in angrenzenden Quadranten befindlichen Truppen wenn Sie in einem neuen Quadranten landen. Wenn dort keine Truppen anwesend sind.

Bei den Steuerungstasten der Quadrate unten haben die Zahlen folgende Bedeutung:

- 1 Zahl Anzahl der Klingonen
- 2 Zahl Anzahl der Romulanen
- 3 Zahl Anzahl der Sterne

Sie haben 3 verschiedene Kommandos zur Verfügung (außer Sie sind im Lebens-Raumfeld anwesend, dann erhalten Sie eine Liste dieser Kommandos):  
 NAV: Dieses Kommando dient zum Navigieren der Enterprise. Sie wissen durch diese Kommando, dass es sich um ein "Wunderfeld" mit dem Kampfsystem. Danach müssen Sie den Warp-Faktor eingeben. Ein Warp entspricht der Länge eines Quadranten.

REN: Zieht Ihnen von Karte des Quadranten, in dem Sie sich befinden. Dabei werden folgende Symbole verwendet:

- <K> Klingone
  - <R> Romulanen
  - > Stern
- Außerdem wird ein kurzer Loggertext ausgegeben.

LES: Gibt Ihnen über gesamten 2-dimensionalen Bereich des Quadranten in dem Bereich befindet sich alle Nebengebieten an.

PLA: Schaltet die Zielerkennung ein und zeigt die Phasenschieber und die Klingonen im Quadranten. Sie müssen dazu nur noch die Energie der Strahlen in Units angeben.

TOE: Dieses Kommando erlaubt es Ihnen, einen Phasenschieber anzuschauen. Sie müssen nur entsprechend wie beim Navigationsfeld des Warp eingeben. Wenn Sie den Klingonen helfen,

dann ist es wahrscheinlicher, Treffen Sie sich nicht, dann werden Sie zum nächsten Phasenschieber ohne Rücksicht auf den Schaden/Verlust schaden als anderen Klingonen im Quadranten weilen.

SHH: Hiermit können Sie die Energie der Phasenschieber festlegen. Bitte beachten Sie, daß die Energie am Anfang des Spiels auf 100 ist. Bei der abgibtigen Gesamtenergie ist die Schadensenergie mit enthalten.

STW: Gibt den Zustand aller wichtigen Teile der Enterprise an. Eine negative Zahl zeigt daß dieses Teil beschädigt ist und zur Zeit nicht einsetzbar ist.

COM: Ruft den Bordcomputer auf, in dem folgende Programme zur Verfügung:

04: Zeigt Ihnen die Karte der Galaxis mit allen Informationen die von Systemen der Enterprise erhalten wurden in dem letzten Schrittschritt wie im "LES".

11: Zeigt die Anzahl aller noch vorhandenen Klingonen und Romulanen gibt die verbleibende Zeit und einen Fehlerdruck aus.

12: Berechnet die Karantäne für die Phasenschieber, es ist alle Klingonen im Quadranten.

13: Berechnet die Karantäne in allen Raumbasen in diesem Quadranten.

14: Berechnet den Kern und der Entfernung zwischen beiden Kern-Raumbasen.

15: Gibt die Namen der 16 Hauptgebieten in der Galaxis an.

Außerdem können Sie mit dem Befehl XXX Ihr Kommando nachfolgenden Klingonen bewegen, sich in dem Quadranten, wenn Sie versuchen auf

zu auszuweichen (es wird keinen Schadenspunkt zu erhalten, dann bewegen Sie sich nach und werden auf die Enterprise).  
 Einige Bemerkungen zum Schützen und dem Schützen:

- Die Wirkung der Phasenschieber bewegt sich dem Maximum Ziel an.

- Wegen des Kluges der Enterprise mußten zum Schadensfeld schwer genug trifft, dann gibt es Schaden für die Enterprise, die von dem Schaden des Computers geschadet werden.

- Wenn Sie einen Klingonen nicht schwer genug treffen um ihn zu vernichten, wird seine verbleibende Stärke von dem Schützen erhöht und Ihnen entgegen.

- Der Schadenscomputer ist Ihnen mit einem Schaden beibehalten und Ihre Verluste werden automatisch geteilt. Wenn Sie versuchen die Galaxis zu verlassen, dann wird Ihnen eine Karantäne oder - die Häufigkeit steigt - einen Klingonen starben.

Was ist richtig, wird von dem Schützen mit dem Energie abgezogen, um Ihnen zum Fliegen zu ermöglichen.

Wenn Sie in eine Karantäne angeordnet haben, wird Ihre Energie auf 100. Phasenschieber werden durchgelassen und es besteht die Möglichkeit, die Schäden von Technikern reparieren zu lassen.

Wenn Sie gegen Ende des Spiels Zeit sparen wollen und eine eigene Raumbase die Ihnen im Spielzeit anwesend sein werden Sie einen Roll- von oberem Bildschirmkommando erlauben. Haben Sie die letzte Raumbase zerstört, dann ist das Spiel verloren. Das wird nur am Anfang sehr viele Informationen über sich selbst geben. Sie sich in Ihre neue Rolle als Kapitän der Raumschiff Enterprise schied, zurückzuführen. Wie verhalten Sie sich mit Glück und viel Spaß beim Spiel der Galaxis.



- 12 SP 21 = 50 TONN 01 = 5000 -  
A = 20 0070 04
- 13 SP 21 = 500 TONN 01 = 5100 -  
A = 20 0070 04
- 14 SP 21 = 50 000 TON 01 = 500 TON  
A = 20 0070 04
- 15 SP 21 = 11 = 100 = 10 = 10 =  
A = 20 0070 04
- 16 SP 21 = 10 TONN 01
- 17 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 18 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 19 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 20 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 21 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 22 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 23 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 24 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 25 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 26 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 27 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 28 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04



- 29 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 30 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 31 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 32 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 33 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 34 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 35 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 36 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 37 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 38 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 39 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 40 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 41 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 42 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 43 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 44 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 45 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 46 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 47 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 48 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 49 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04
- 50 SP 21 = 1000 TONN 01 = 1000  
A = 20 0070 04











- 221 14 = "SCHOCKBREMSE" (1) RETURN
- 222 14 = "SCHOCKBREMSE" (1) RETURN
- 223 14 = "LERNEN-DIENST" (1) RETURN
- 224 22 = 20 \* 10 + 1111 + 50  
171 + 5100 + 171 + 11 + 12 +  
100 + 17 + 20 + 1100 + 11 10  
1000 104,10,71 + 10 1000  
RETURN
- 225 22 = 11 RETURN
- 226 27 2 + 1 2 1000 20 10 1000  
1710 10 1000 10 1000 1000 1000  
100
- 227 1000 100
- 228 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 229 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 230 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 231 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 232 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 233 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 234 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 235 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 236 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 237 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 238 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 239 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 240 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 241 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 242 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 243 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 244 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 245 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 246 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 247 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 248 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 249 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000
- 250 00 = "WÄRMEN" (1) 1000 1000

## Wir suchen das "TOP-Programm" des Monats

und bieten dafür:

- Einmaligen Honorar des  
höchst 300.- DM pro gewähltem  
Autor je unserem Wahl



- Einbindung in unseren Verlag  
unter Künstlersign



Fremdverbreitung des Textes  
mit dem Einverständnis des  
Programmautors

Besonders bitten wir Sie um ein  
Wahlrecht, überaus herzlich danken  
wir Sie auch für Ihre wertvolle  
Beurteilung der  
Dauerwählerwahl und um  
Spenden für unsere Arbeit zu unterstützen.

Wir bitten Sie, die Wahl zum  
TOP-Programm des Monats  
zu wählen. Die Wahl zum  
TOP-Programm des Monats  
wird am 1. April 1984  
ausgelöst. Die Wahl zum  
TOP-Programm des Monats  
wird am 1. April 1984  
ausgelöst.

Schreiben Sie uns auch, wie  
wir die Wahl zum TOP-Programm  
des Monats durchführen  
sollen.

Wir bitten Sie, die Wahl zum  
TOP-Programm des Monats  
zu wählen. Die Wahl zum  
TOP-Programm des Monats  
wird am 1. April 1984  
ausgelöst.

# Reversor ZX Spectrum

Diese Strategie und Taktikspiel wird von 2 Personen gespielt und dauert pro Spiel etwa 10 Minuten, ist also nicht bloßartig für polit. Charak. wie bei den Schach- und Go-Spielen, die sogenannte Spielregeln von jeweils zwei Seiten erfordern. In diesem Spiel sind die Spielregeln sehr einfach und die Spielregeln sind sehr einfach zu erlernen. In diesem Spiel sind die Spielregeln sehr einfach und die Spielregeln sind sehr einfach zu erlernen.

Das Spiel ist ein Taktikspiel, das von zwei Personen gespielt wird. Die Spielregeln sind sehr einfach und die Spielregeln sind sehr einfach zu erlernen. In diesem Spiel sind die Spielregeln sehr einfach und die Spielregeln sind sehr einfach zu erlernen.

Das Spiel ist ein Taktikspiel, das von zwei Personen gespielt wird. Die Spielregeln sind sehr einfach und die Spielregeln sind sehr einfach zu erlernen. In diesem Spiel sind die Spielregeln sehr einfach und die Spielregeln sind sehr einfach zu erlernen.







## Superscramble

für den ZX Spectrum (16KB)

Unter dem Namen Scramble wurden bisher schon einige Spielerserien, für Heimcomputer und Telespiele, auf den Markt gebracht. Wir möchten Ihnen in diesem CPU-Heft ein Super-Scramble anbieten, das bestimmt viel Spaß und Abwechslung in Ihre freien Stunden bringen wird.

Das Programm läuft auf einem Sinclair-Spekturm und ein halbes Maschinencode-Byte (Längstprogramm) des Autors mit drei definierten Zeichen und der Spielbedingung ab Zeile 900 zu finden sind.

Das erste Maschinenprogramm zeigt bei den Links- und bei den Rechts- sowie anderen einem bestimmten Space-Sound.

Das zweite ist es mit einem Beleg durch ein Längstprogramm vorfinden zu fragen und eine Stadt mit horizontalen Balken zu vermeiden.

Abgelesen von der Taste ist das es wirklich nicht einfach ist bei durch

das vorerwähnte Hörsystem zu gelangen (nicht nach noch von allen Seiten in der Höhe) ist es, das das Konstruieren vieler Gefühle unter wird es.

Mit zwei Laser-Waffen zu Ihren Verfügung, können die Ufen vertikal und horizontal im Vorher genommen und abgelesen werden.

Mit zunehmender Zeit werden auch immer schwieriger durch die Höhen zu fliegen ohne mit einem Hindernis zu kollidieren. Eine Kollision ist gleichbedeutend mit dem "Aus" des Spieles, ebenso die niedrigste Strecke von 100 Lit.

Superscramble ist ein in Farbe und Grafik wirklich gut gestaltetes Spiel. Der zum Spielbeginn generierte Sound kann nach dem Programmieren noch gut

Auch über die gute grafische Darstellung der Spielfiguren und dem Hintergrund aufbau, der in jeder Phase des Spieles überaus schön ist. Wenn wir bei der Übertragung des Programmes nicht übersehen.

Generiert wird mit dem Text: 1 = links, 0 = rechts, 9 = Beleg, 8 = Laser.

Wir wünschen viel Vergnügen!

```

1 001 0000 0000 0000 0000
2 002 0000 0000 0000 0000
3 003 0000 0000 0000 0000
4
10 004 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
11
100 005 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
101 006 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
102 007 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
103 008 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
104 009 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
105 010 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
106 011 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
107 012 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
108 013 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
109 014 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
110 015 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
111 016 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
112 017 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
113 018 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
114 019 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
115 020 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

```

```

1605 LET a=20-a-INT (RAND*2)
1610 IF a=0 THEN LET a=4+3
1615 IF a=1 THEN LET a=4+2
1620 IF a=2 THEN LET a=4+1
1625 IF a=3 THEN LET a=4-1
1630 LET a=ABS(a)
1635 PRINT "IT IS A. SYSTEM IS "
1640 PRINT "IT IS 7. SPEED IS "
1645 IF NOT SCREEN(16) THEN PRINT LET a=20-2001 GO TO 4000
1650 LET a=0
1655 IF a=2000 THEN FOR i=0 TO a-1 PRINT AT a,0 " " NEXT a PRINT AT a,0 " "
1660 IF a=2000 THEN FOR i=0 TO 20-9 STEP -1 PRINT AT a,1 " " NEXT a
1665 IF a=2000 THEN FOR i=0 TO 20-9 STEP -1 PRINT AT a,1 " " NEXT a
1670 IF a=1.2 THEN PRINT AT a,0 " "
1675 GO TO 2000
1680 IF a=5000 THEN GO TO 6000
1685 LET a=1000
1690 LET i=0 THEN LET i=i+1
1695 GO TO 2000
1700 IF i=20 THEN LET i=i-1
1705 IF i=20 THEN IF a=1 THEN LET a=i
1710 IF i=20 THEN GO TO 2000
1715 IF i=20 THEN GO TO 2000
1720 RETURN
1725 PRINT a PRINT AT 2.0 "Points from Kilometer " LET a=i+i LET a=0 GO 0
1730 END
1735 PRINT b PRINT AT 2.0 "Points from Kilometer " LET a=i+i LET a=0 GO 0
1740 END
1745 PRINT c PRINT AT 4.0 "Kilometers Restorance " LET a=i+i LET a=0 GO 0
1750 END
1755 PRINT "I AM A. POINTS FROM KILOMETER C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z " LET a=i+i
1760 LET i=0
1765 LET a=1000
1770 LET a=1000
1775 LET a=1000
1780 FOR i=0 TO a STEP 100
1785 PRINT AT a,0 " "
1790 GOTO 1785
1795 NEXT a
1800 FOR i=0 TO a STEP 10
1805 PRINT AT a,1 " "
1810 GOTO 1805
1815 NEXT a
1820 PRINT AT a,2 " "
1825 GOTO 1825
1830 NEXT a
1835 GOTO 1835
1840 LET a="1000"
1845 PRINT AT a,0 " "
1850 FOR i=0 TO a STEP 10
1855 PRINT AT a,1 " "
1860 GOTO 1855
1865 NEXT a
1870 PRINT AT a,2 " "
1875 GOTO 1875
1880 NEXT a
1885 PRINT AT a,3 " "
1890 GOTO 1885
1895 NEXT a
1900 PRINT AT a,4 " "
1905 GOTO 1905
1910 NEXT a
1915 PRINT AT a,5 " "
1920 GOTO 1915
1925 NEXT a
1930 PRINT AT a,6 " "
1935 GOTO 1935
1940 NEXT a
1945 PRINT AT a,7 " "
1950 GOTO 1945
1955 NEXT a
1960 PRINT AT a,8 " "
1965 GOTO 1965
1970 NEXT a
1975 PRINT AT a,9 " "
1980 GOTO 1975
1985 NEXT a
1990 PRINT AT a,10 " "
1995 GOTO 1995
1999 NEXT a

```













# FANTASTISCH

Was so ein **COMMODORE 64** mit **DATA BECKER PROGRAMMEN** alles kann:



Mit **DATAMAT** hilft Ihr C-64 Ordner, Manuskripten und Notizenbücher (DATAMAT) zu einer zuverlässigen Datenverwallung, die Sie auf vielfältige Weise nutzen können. Für geschäftliche Eingabemaschinen bis zu 50 Faktoren, max. 40 Zeichen pro Feld und bis zu 255 Zeichen pro Datensatz. Bis zu 2000 Datensätze pro Diskette. Sortiermöglichkeit nach mehreren Feldern in beliebiger Kombination. Druck von Auswertungen, Listen und Disketten. **DATAMAT** sollte zu jedem 64er gehören.

beliebiger Kombination. Druck von Auswertungen, Listen und Disketten. **DATAMAT** sollte zu jedem 64er gehören.

**SYNTHMAT** verwendet Ihren **COMMODORE 64** in einer professionellen, polyphonen, dreistimmigen Synthesangstärker, die in verschiedenen Stimmen vielen Möglichkeiten von Bass und Tenor. Synthwelltemperatur nachstellt. Mit **SYNTHMAT** wird Ihr 64 für wenig Geld zur Supermaschine.



**PASCAL 64** ist ein leistungsstarker PASCAL-Compiler mit umfangreichem Befehlssatz, der auch die hochwertige Graphik und die Speed des **COMMODORE 64** unterläßt. Die Ausgabe über Diskette und Diskette sowie REAL und INTEGER. Antriebs PASCAL 64 ist sehr schnell, die Zeichen (ASCII) werden erzeugt wird.



Mit **FANTOMAT** ist das Schreiben von Realisierungen von Algorithmen, die das Selbstmanagement mit integrierter Lernbuchführung, individuelle Anpassung von Skripten, Maßhalten und Forderung Kunden- und Arbeitszeiten voll planbar. Schneller Zugriff auf Kunden- und Forderungdaten über Ihre definierten, 8-stelligen Schlüssel. Automatische Fortschreibung von Artikel- und Kundenkassen, mehr als zwei Adressen. Alles in einer die Arbeits- und Zeitersparnis die Sie sich schon längst gewünscht haben.



Jeder einzelne dieser Diskettenprogramme kostet mit ausführlichem Handbuch im praktischen Ordner nur DM 98,-. Mehr über diese und andere **DATA BECKER PROGRAMME** sowie über weitere Produkte rund um **COMMODORE 64** und **VC-80** bringt die neue **DATA WELT**, die wir Ihnen gegen DM 4,- in Buchmarks gratis anbieten.

**IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER**  
**DATA BECKER**

Markenregister: 20-400004/ass/1978 Tel. (0215) 31 0110 in Home-AUTO-BECKER

**DATA BECKER BUCHER UND PROGRAMME**, erheben Sie im ComputerFachhandel, in den ComputerMagazinen des BRD- und Westdeutscher und in Buchmarks. Auslieferung: In Österreich: Produktionscenter CRE, Schwab 11944 AG und bei der COMPUTERCOLLECTIVE

Mit **TEXTOMAT** werden Briefe, Rundschreiben und komplette Bucher zum Preisniveau **TEXTOMAT** schrittweise Zeichen pro Zeile durch horizontalen Scrolling, Ausdruck bis 255 Zeichen Breite, Zeillänge bis zu 24000 Zeichen im Speicher. Verarbeiten von Texten, Textbearbeitung, Formattierung, Blockweise Formattierung, Seitenbreite und schließlich deutsche Zeichen rechts auf dem Bildschirm, sondern mit vollem Drucker (Epson GP100 VC, 1600, 1600, 800) auch auf dem Papier. **TEXTOMAT** macht Schreiben Spaß.



Entdecken Sie die faszinierende Welt der Computergrafik mit **SUPERGRAPHIK 64**, der starken Behälterentwicklung in der weitestgehenden Möglichkeiten 197 (1) Befehlskombinationen für Sprites, Graphik und Sound. Mit der **SUPERGRAPHIK 64** machen Sie mehr aus Ihrem **COMMODORE 64**. Für Druckbearbeitung ist es die Möglichkeit, eine Hierarchie des Bildschirms zu erstellen.



**DISKOMAT** hilft Ihnen mehr aus Ihrer Rolle zu machen, mit **SLIGHTWIN**, dem Standardgitter, das zwei VC1541 wie ein Doppelfunktionsmodell, mit **DISKOMAT**, das Diskettenformaten des BASIC 4.0, mitlesen Sie eine komplette Diskette oder Ausgabe mit einem Befehl kopieren können und mit einem kombinierbaren **DISK-VONTOP**.

Mit mechanischer geht weiterentwickelter **PROFIMAT** mit den kombinierbaren Maschinenperipherie Monitor PROFIMon und PROFIMon, einen sehr leistungsfähigen Auswertungs-PROFIMon bietet viele andere formelhafte Eingabe, komplette Assemblerfähige, lesbare Symboltabellen (Labels) modifizierbare Symbole eine Reihe von Assemblerfunktionen, bedingte Auswertung und Assemblercode ein.



**BESTELL-COUPON**  
Name: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postleitzahl: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_  
E-Mail: \_\_\_\_\_  
Bitte anfordern Sie die neue DATA WELT, die wir Ihnen gratis anbieten.  
Bitte umschicken Sie dieses Coupon an: DATA BECKER, Postfach 11944, D-4000 Düsseldorf.  
Bitte umschicken Sie dieses Coupon an: DATA BECKER, Postfach 11944, D-4000 Düsseldorf.

# Dragster Crash

Dasmal haben wir mit noch zwei anderen Programmen für den C-64 auch ein Autorennen für Sie herausgebracht.

Als Konkurrenzprogramm gegen andere Rennspiele ist das mal ein bisschen ungewöhnlich, weil es sich um ein Autorennen handelt.

Die Dragster sind als Karren ohne Achsen. Das heißt, sie sind nicht wie Autos, die auf Rädern stehen, sondern sie sind wie ein Karren, der auf Rädern fährt und sich selbst durch die Luft gleiten lässt. Das heißt, es gibt keine Lenkung und keine Bremsen. Das heißt, es gibt keine Lenkung und keine Bremsen. Das heißt, es gibt keine Lenkung und keine Bremsen. Das heißt, es gibt keine Lenkung und keine Bremsen.



```

10 PRINT "DRAGSTER"
11 PRINT "DRAGSTER"
12 PRINT "DRAGSTER"
13 PRINT "DRAGSTER"
14 PRINT "DRAGSTER"
15 PRINT "DRAGSTER"
16 PRINT "DRAGSTER"
17 PRINT "DRAGSTER"
18 PRINT "DRAGSTER"
19 PRINT "DRAGSTER"
20 PRINT "DRAGSTER"
21 PRINT "DRAGSTER"
22 PRINT "DRAGSTER"
23 PRINT "DRAGSTER"
24 PRINT "DRAGSTER"
25 PRINT "DRAGSTER"
26 PRINT "DRAGSTER"
27 PRINT "DRAGSTER"
28 PRINT "DRAGSTER"
29 PRINT "DRAGSTER"
30 PRINT "DRAGSTER"
31 PRINT "DRAGSTER"
32 PRINT "DRAGSTER"
33 PRINT "DRAGSTER"
34 PRINT "DRAGSTER"
35 PRINT "DRAGSTER"
36 PRINT "DRAGSTER"
37 PRINT "DRAGSTER"
38 PRINT "DRAGSTER"
39 PRINT "DRAGSTER"
40 PRINT "DRAGSTER"
41 PRINT "DRAGSTER"
42 PRINT "DRAGSTER"
43 PRINT "DRAGSTER"
44 PRINT "DRAGSTER"
45 PRINT "DRAGSTER"
46 PRINT "DRAGSTER"
47 PRINT "DRAGSTER"
48 PRINT "DRAGSTER"
49 PRINT "DRAGSTER"
50 PRINT "DRAGSTER"
51 PRINT "DRAGSTER"
52 PRINT "DRAGSTER"
53 PRINT "DRAGSTER"
54 PRINT "DRAGSTER"
55 PRINT "DRAGSTER"
56 PRINT "DRAGSTER"
57 PRINT "DRAGSTER"
58 PRINT "DRAGSTER"
59 PRINT "DRAGSTER"
60 PRINT "DRAGSTER"
61 PRINT "DRAGSTER"
62 PRINT "DRAGSTER"
63 PRINT "DRAGSTER"
64 PRINT "DRAGSTER"
65 PRINT "DRAGSTER"
66 PRINT "DRAGSTER"
67 PRINT "DRAGSTER"
68 PRINT "DRAGSTER"
69 PRINT "DRAGSTER"
70 PRINT "DRAGSTER"
71 PRINT "DRAGSTER"
72 PRINT "DRAGSTER"
73 PRINT "DRAGSTER"
74 PRINT "DRAGSTER"
75 PRINT "DRAGSTER"
76 PRINT "DRAGSTER"
77 PRINT "DRAGSTER"
78 PRINT "DRAGSTER"
79 PRINT "DRAGSTER"
80 PRINT "DRAGSTER"
81 PRINT "DRAGSTER"
82 PRINT "DRAGSTER"
83 PRINT "DRAGSTER"
84 PRINT "DRAGSTER"
85 PRINT "DRAGSTER"
86 PRINT "DRAGSTER"
87 PRINT "DRAGSTER"
88 PRINT "DRAGSTER"
89 PRINT "DRAGSTER"
90 PRINT "DRAGSTER"
91 PRINT "DRAGSTER"
92 PRINT "DRAGSTER"
93 PRINT "DRAGSTER"
94 PRINT "DRAGSTER"
95 PRINT "DRAGSTER"
96 PRINT "DRAGSTER"
97 PRINT "DRAGSTER"
98 PRINT "DRAGSTER"
99 PRINT "DRAGSTER"
100 PRINT "DRAGSTER"

```







Ab sofort können Sie sämtliche 1983er Ausgaben von

## Homecomputer & CPU

(insgesamt 14 Hefte) **HC**: Ausgaben 1 - 12, **GPU**: Ausgaben 9 - 12  
zum Preis von **50,- DM** zuzüglich 6,- DM Versandkosten  
bei unserem Verlag bestellen.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.

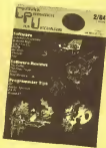
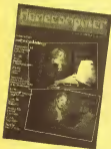
Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch vorhandenen Ausgaben zu (Beitrag steht dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an Sie zurück).  
*(Beitrag steht dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an Sie zurück)*

Sie können diese Hefte auch einzeln bestellen, und zwar zum Preis von **4,- DM** zuzüglich 1,40 DM Versandkosten. Bei Lieferung von 2 Heften betragen die Versandkosten 2,- DM, ab 3 bis 8 Heften 3,- DM und bei 8 bis 14 Heften 6,- DM.

Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse

Eschwege, BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934

Zuzüglich des Programminhaltes der **HC**-Hefte möchten wir Sie auf unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abgedruckten Programme genau aufgeklärt sind. Auch in **GPU** gibt es viele interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmertipps und vieles mehr.





# BESTSELLER AUS BESTER HAND

Das Programmier-Buch für den IBM PC und den IBM PC-Kompatibilien. Dieses Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.

Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.

Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.

Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.

Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu programmieren. Es enthält auch alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren IBM PC oder IBM PC-Kompatibilien zu warten. Das Buch ist ein Bestseller und bewährt sich seit Jahren.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

# DATA BECKER

Mönchengladbach 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0216) 3180 80 · 8914448 AUTO BECKER

DATA BECKER BÜCHER UND PROGRAMME werden durch Computer-Fachhändler, in den Computerebenen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel ausschließlich bei Computer-Fachhändlern (FRG, Schweiz, THUR) und sonstigen COMPUTERSHOPS/DECKEL

**FREE-FULL-COUPON**

Bitte füllen Sie dieses Coupon aus und senden Sie es an: DATA BECKER, Postfach 1015, D-4000 Düsseldorf 1. Ich möchte gerne mehr Informationen über die Bücher und Programme erhalten. Bitte senden Sie mir ein Exemplar des Buches/Programms zu. Ich bin bereit, die Kosten für den Versand zu tragen. Name: \_\_\_\_\_ Adresse: \_\_\_\_\_ Postleitzahl: \_\_\_\_\_ Telefon: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_



```

400 10-1000-1000000
410 PRINT@1000000
420 FOR I=10000 TO 1000000
430 I=I+1
440 IF I=1000000 THEN PRINT@1000000
450 NEXT I
460 GOTO 500
470 PRINT@1000000-1
480 I=0
490 PRINT@1000000-1000
500 PRINT@1000000
510 FOR I=10000 TO 1000000
520 I=I+1
530 IF I=1000000 THEN PRINT@1000000
540 NEXT I
550 PRINT@1000000
560 PRINT@1000000-1000000
570 PRINT@1000000-1000000
580 FOR I=10000 TO 1000000
590 I=I+1
600 IF I=1000000 THEN PRINT@1000000
610 NEXT I
620 PRINT@1000000
630 PRINT@1000000-1000000
640 PRINT@1000000
650 PRINT@1000000-1000000
660 PRINT@1000000
670 PRINT@1000000-1000000
680 PRINT@1000000
690 PRINT@1000000-1000000
700 PRINT@1000000
710 PRINT@1000000-1000000
720 PRINT@1000000
730 PRINT@1000000-1000000
740 PRINT@1000000
750 PRINT@1000000-1000000
760 PRINT@1000000
770 PRINT@1000000-1000000
780 PRINT@1000000
790 PRINT@1000000-1000000
800 PRINT@1000000
810 PRINT@1000000-1000000
820 PRINT@1000000
830 PRINT@1000000-1000000
840 PRINT@1000000
850 PRINT@1000000-1000000
860 PRINT@1000000
870 PRINT@1000000-1000000
880 PRINT@1000000
890 PRINT@1000000-1000000
900 PRINT@1000000
910 PRINT@1000000-1000000
920 PRINT@1000000
930 PRINT@1000000-1000000
940 PRINT@1000000
950 PRINT@1000000-1000000
960 PRINT@1000000
970 PRINT@1000000-1000000
980 PRINT@1000000
990 PRINT@1000000-1000000
1000 PRINT@1000000
1010 PRINT@1000000-1000000
1020 PRINT@1000000
1030 PRINT@1000000-1000000
1040 PRINT@1000000
1050 PRINT@1000000-1000000
1060 PRINT@1000000
1070 PRINT@1000000-1000000
1080 PRINT@1000000
1090 PRINT@1000000-1000000
1100 PRINT@1000000
1110 PRINT@1000000-1000000
1120 PRINT@1000000
1130 PRINT@1000000-1000000
1140 PRINT@1000000
1150 PRINT@1000000-1000000
1160 PRINT@1000000
1170 PRINT@1000000-1000000
1180 PRINT@1000000
1190 PRINT@1000000-1000000
1200 PRINT@1000000
1210 PRINT@1000000-1000000
1220 PRINT@1000000
1230 PRINT@1000000-1000000
1240 PRINT@1000000
1250 PRINT@1000000-1000000
1260 PRINT@1000000
1270 PRINT@1000000-1000000
1280 PRINT@1000000
1290 PRINT@1000000-1000000
1300 PRINT@1000000
1310 PRINT@1000000-1000000
1320 PRINT@1000000
1330 PRINT@1000000-1000000
1340 PRINT@1000000
1350 PRINT@1000000-1000000
1360 PRINT@1000000
1370 PRINT@1000000-1000000
1380 PRINT@1000000
1390 PRINT@1000000-1000000
1400 PRINT@1000000
1410 PRINT@1000000-1000000
1420 PRINT@1000000
1430 PRINT@1000000-1000000
1440 PRINT@1000000
1450 PRINT@1000000-1000000
1460 PRINT@1000000
1470 PRINT@1000000-1000000
1480 PRINT@1000000
1490 PRINT@1000000-1000000
1500 PRINT@1000000
1510 PRINT@1000000-1000000
1520 PRINT@1000000
1530 PRINT@1000000-1000000
1540 PRINT@1000000
1550 PRINT@1000000-1000000
1560 PRINT@1000000
1570 PRINT@1000000-1000000
1580 PRINT@1000000
1590 PRINT@1000000-1000000
1600 PRINT@1000000
1610 PRINT@1000000-1000000
1620 PRINT@1000000
1630 PRINT@1000000-1000000
1640 PRINT@1000000
1650 PRINT@1000000-1000000
1660 PRINT@1000000
1670 PRINT@1000000-1000000
1680 PRINT@1000000
1690 PRINT@1000000-1000000
1700 PRINT@1000000
1710 PRINT@1000000-1000000
1720 PRINT@1000000
1730 PRINT@1000000-1000000
1740 PRINT@1000000
1750 PRINT@1000000-1000000
1760 PRINT@1000000
1770 PRINT@1000000-1000000
1780 PRINT@1000000
1790 PRINT@1000000-1000000
1800 PRINT@1000000
1810 PRINT@1000000-1000000
1820 PRINT@1000000
1830 PRINT@1000000-1000000
1840 PRINT@1000000
1850 PRINT@1000000-1000000
1860 PRINT@1000000
1870 PRINT@1000000-1000000
1880 PRINT@1000000
1890 PRINT@1000000-1000000
1900 PRINT@1000000
1910 PRINT@1000000-1000000
1920 PRINT@1000000
1930 PRINT@1000000-1000000
1940 PRINT@1000000
1950 PRINT@1000000-1000000
1960 PRINT@1000000
1970 PRINT@1000000-1000000
1980 PRINT@1000000
1990 PRINT@1000000-1000000
2000 PRINT@1000000

```



# Star-Snake

Gestaltet wird das Programm durch bewundernswürdigen Programmierer Dr. Det Spiel, streifte im Januar 1984 nach dem Central Point-Tagesgespräch wohl einen Hauf über den gesamten Bildschirm und nach weiteren programmatischen Änderungen erscheinendes Snake zu gelangen, um die dann folgende in letzter. Mit jedem Stern der gefressen wird wächst der Körper der Schlange und gesteuert wird wieder um 90° in Punkte an. Außerdem bewegen sich die Punkte um Snake herum, bis der Körper auf 8 ist, verliert man dann was schwerer als Leben.

Mit jedem Stern, den man frisst, vergrößert sich die Anzahl der Punkte die man länger weit und bald nach einer Schlange ausstreckt flücht nach der Name Star-Snake! Mit dem Ball darf man in diese Schlange nicht hineinkommen da dies sonst ebenfalls ein Leben verliert.

Nach 1000 Punkten bekommt man ein Belohnungsdiplom mit Leben dazu. Das Spiel ist in mehrere Phasen unterteilt, wobei jeweils ein anderer Punkt um Star-Snake herum bewegt und es schwieriger wird. Außerdem sind 25-Sterne der Snake gefressen sind - in die verblei-

gende Bonus noch zum "Score" hinzugefügt.

Auch der Time Konstanten dieses Programms, welches somit noch mehr Action verleiht, wird nicht raubt. Die Anzeige in den untersten Bildschirmzeilen zeigt den verbleibenden Bonus, wie viele Sterne noch in der jeweiligen Phase zu fressen, den "Score" und die verbleibende Lebenszeit. Die ROM-Steuerung ist durch ausschließlich von besseren Überwachung können dabei, bis im Allg. zum des Programms vorgegeben werden.

```

0  REM *** STAR-SNAKE FOR THE C64 ***
1  REM
2  REM
3  REM          WELCOME 2/
4  REM
5  REM          CHRISTMAS PAUSE
6  REM          *****
7  REM          2000 PNTS 0
8  REM
9  REM
10 REM-7-DRAWING 0 00000000
11 V=00240 PORE-V=32.0 0010.00
12 Z=1: S=0: S=0: N=10 01=1000 PORE=1
13 S=0: P=1 0000=000000
14 TIME 00=00 PORE=0000 0 PORE=00.11
15 PORE=0000.00 PORE=0000.0
16 00000000
17 PORE=00000000=0000 PORE=0000=10 00 0000
18 Z=10 S=00 LR=0 H=00 V=0 PORE=0000
19 00000000
20 H=100000.00.10 PORE=00.0
21 T=0
22 P=0000:000000=0000
23 H=00000000=0000=00000000
24 000000000000000000000000
25 Z=0: H=0: S=0: R
26 PORE=0000=000000=0000
27 PORE=1000=40000000=LR
28 P=1024+0000=0
29 H=00000000
30 PORE=00.0
31 PORE=0
32 PORE=00000000
33 PORE=00000000
34 T1-T2=1
35 PL=00-00
36 PORE=00000000

```

```

160 PRINT "***** PU 0 "
165 POKES1+4,C1:CTP)=#00
170 SPRN=CETHN#00#4#00
175 GOTO45
178
180 *****
185 -----SICRN=GET POKES2H*****
190 *****
200 POKES3+4,32:BC=BC+10
205 PRINT "BC"TRC(20):BC
210 T=T+1:GOTO#000
215 IFT=CETHN#00:20=INT(100#0+10#T+.5):POKES3+4,32:GOTO45
220 BC=BC+1: POKES3+5,2
225 POKES3+6,250
230 FOR I=1 TO 4
235 PRINT "BC" " " POKES3+5,0
240 CLR T:T=1:GET 1001+1:100#SPRNC
245 POKES3+4,32
250 FOR J=1 TO 200: NEXT
255 POKES3+5,BC1: POKES3+1,BC1
260 POKES3+4,32
265 PRINT "***** PU (POKES+22,7
270 FOR I=1 TO 100: NEXT I
275 IF I=1 THEN POKES1+4,0
280 NEXT I
285 PRINT "BC" TRC(20):BC
290 GOTO#000
295 FOR I=1 TO 200: NEXT
300 BS=BS+1: POKES1+4,0
305 FOR J=1 TO 2000: NEXT J: POKES3+6,137
310 POKES3+5,170: POKES3+1,20
400 POKES3+4,0: POKES3+6,240: GOTO#000
405
410 *****
415 *****HEJER=OSTERN*****
420 *****
425 IFT=20,40:CORNO THEN RETURN
430 RETURN
435 IFR=CETH#0#4#00
440 POKES2+0,10: POKES2+4,97
445 GOTO440
450 POKES2+4,17: POKES2+6,32
455 A=0:HEJ=0:BC1=1
460 PRINT "BC1",BC0+1: PRINT "BC1",BC0
465 C=1:204+4000=0
470 IFF=50+C:4000#POKES(C)=0 THEN #00
475 POKES+5,1: POKES,40
480 PRINT "BC" TRC(20): BS=BS+1
485 IFR=CETH#POKES2+4,90
490 RETURN
495
500 *****
505 *****POKES0=COLLN#00*****
510 *****
515 POKES+00,0
520 POKES2+4,97
525 FOR I=1 TO 10
530 POKES2+1,20
535 IFT=CETH#POKES1+4,0
540 POKES+5,7: POKES,61
545 FOR J=1 TO 200: NEXT
550 POKES2+1,00
555 FOR K=10,0: POKES,200
560 FOR L=1 TO 200: NEXT
570 NEXT I: POKES2+4,90
575 FOR I=1 TO 1000: NEXT
580 POKES2+1,100: GOTO#000
585

```





# Help

Bei diesem Spiel geht es darum, einen Computer, der die Menschheit bedroht, anzuschalten. Dabei wird man von Robotern behindert, während man versucht, die Lampen des Computers auszuschalten und die Roboter damit zu zerstören.

Bei Beginn und Ende des Programms, wird die 9. Station von Beecham gespielt.

Ein recht gelungenes Spiel mit viel Grafik und Musik. Ein Wert wird mit den Cartridges, wobei die Spartenste zum Zerstören des Roboters dient.

```

100 GOTO 214.24.1.FML, 027
110 RRRRRRRR
120 GOTO 100000000000
130 GOTO 2530
140 GOTO 100000000000
150 PRINT "NAME DES SPIELERS "
170 PRINT " 01
180 PRINT " 01
190 PRINT " 01
200 PRINT " 01
210 PRINT " 01
220 PRINT " 01
230 PRINT " 01
240 PRINT " 01
250 PRINT " 01
260 PRINT " 01
270 PRINT " 01
280 PRINT " 01
290 PRINT " 01
300 PRINT " 01
310 PRINT " 01
320 PRINT " 01
330 PRINT " 01
340 PRINT " 01
350 PRINT " 01
360 PRINT " 01
370 PRINT " 01
380 PRINT " 01
390 PRINT " 01
400 PRINT " 01
410 PRINT " 01
420 PRINT " 01
430 PRINT " 01
440 PRINT " 01
450 PRINT " 01
460 PRINT " 01
470 PRINT " 01
480 PRINT " 01
490 PRINT " 01
500 PRINT " 01
510 PRINT " 01
520 PRINT " 01
530 PRINT " 01
540 PRINT " 01
550 PRINT " 01
560 PRINT " 01
570 PRINT " 01
580 PRINT " 01
590 PRINT " 01
600 PRINT " 01
610 PRINT " 01
620 PRINT " 01
630 PRINT " 01
640 PRINT " 01
650 PRINT " 01
660 PRINT " 01
670 PRINT " 01
680 PRINT " 01
690 PRINT " 01
700 PRINT " 01
710 PRINT " 01
720 PRINT " 01
730 PRINT " 01
740 PRINT " 01
750 PRINT " 01
760 PRINT " 01
770 PRINT " 01
780 PRINT " 01
790 PRINT " 01
800 PRINT " 01
810 PRINT " 01
820 PRINT " 01
830 PRINT " 01
840 PRINT " 01
850 PRINT " 01
860 PRINT " 01
870 PRINT " 01
880 PRINT " 01
890 PRINT " 01
900 PRINT " 01
910 PRINT " 01
920 PRINT " 01
930 PRINT " 01
940 PRINT " 01
950 PRINT " 01
960 PRINT " 01
970 PRINT " 01
980 PRINT " 01
990 PRINT " 01

```

```

1000 1000=HARDW:K:K:1
1010 G1=0-1
1020 P100=PI01
1030 RDU=RU1
1040 IF P1=00 THEN 200
1050 IF P10=200:G1:THEN 2010
1060 T1=1:G1:THEN 200
1070 IF M0=HALL:1:THEN 2010
1080 IF P1=0 THEN 1100
1090 P=1
1100 GOTO 200
1110 CALL CLEAR
1120 RESTORE 1040
1130 FOR SOUND TO 40
1140 SOUND(40)=100
1150 CALL SCREEN(0)
1160 READ P10:G1:2:G1:JL
1170 CALL SOUND(100:20:15:0:0:0:0:0:0:0:0:0)
1180 H=1:G1
1190 CALL CLEAR
1200 SOUND(0)
1210 100=INT(500/100)*100
1220 GOTO 2000
1230 PRINT "LEIDER IST DAS SPIEL ZU ENDE."
1240 "SCHREIBE "
1250 PRINT "LAD BETTER: SCHITZUNG."
1260 PRINT "FENSCHEIDUNG."
1270 PRINT "LIE HOECHSTE PUNKTZAHL."
1275 PRINT "00000"
1280 R=1
1290 R=1
1300 R=1
1310 R=1
1320 CALL SOUND(100)
1330 R=1
1340 R=1
1350 R=1
1360 R=1
1370 R=1
1380 R=1
1390 R=1
1400 R=1
1410 R=1
1420 R=1
1430 R=1
1440 R=1
1450 R=1
1460 R=1
1470 R=1
1480 R=1
1490 R=1
1500 R=1
1510 R=1
1520 R=1
1530 R=1
1540 R=1
1550 R=1
1560 R=1
1570 R=1
1580 R=1
1590 R=1
1600 R=1
1610 R=1
1620 R=1
1630 R=1
1640 R=1
1650 R=1
1660 R=1
1670 R=1
1680 R=1
1690 R=1
1700 R=1
1710 R=1
1720 R=1
1730 R=1
1740 R=1
1750 R=1
1760 R=1
1770 R=1
1780 R=1
1790 R=1
1800 R=1
1810 R=1
1820 R=1
1830 R=1
1840 R=1
1850 R=1
1860 R=1
1870 R=1
1880 R=1
1890 R=1
1900 R=1
1910 R=1
1920 R=1
1930 R=1
1940 R=1
1950 R=1
1960 R=1
1970 R=1
1980 R=1
1990 R=1
2000 R=1
2010 R=1
2020 R=1
2030 R=1
2040 R=1
2050 R=1
2060 R=1
2070 R=1
2080 R=1
2090 R=1
2100 R=1
2110 R=1
2120 R=1
2130 R=1
2140 R=1
2150 R=1
2160 R=1
2170 R=1
2180 R=1
2190 R=1
2200 R=1
2210 R=1
2220 R=1
2230 R=1
2240 R=1
2250 R=1
2260 R=1
2270 R=1
2280 R=1
2290 R=1
2300 R=1
2310 R=1
2320 R=1
2330 R=1
2340 R=1
2350 R=1
2360 R=1
2370 R=1
2380 R=1
2390 R=1
2400 R=1
2410 R=1
2420 R=1
2430 R=1
2440 R=1
2450 R=1
2460 R=1
2470 R=1
2480 R=1
2490 R=1
2500 R=1
2510 R=1
2520 R=1
2530 R=1
2540 R=1
2550 R=1
2560 R=1
2570 R=1
2580 R=1
2590 R=1
2600 R=1
2610 R=1
2620 R=1
2630 R=1
2640 R=1
2650 R=1
2660 R=1
2670 R=1
2680 R=1
2690 R=1
2700 R=1
2710 R=1
2720 R=1
2730 R=1
2740 R=1
2750 R=1
2760 R=1
2770 R=1
2780 R=1
2790 R=1
2800 R=1
2810 R=1
2820 R=1
2830 R=1
2840 R=1
2850 R=1
2860 R=1
2870 R=1
2880 R=1
2890 R=1
2900 R=1
2910 R=1
2920 R=1
2930 R=1
2940 R=1
2950 R=1
2960 R=1
2970 R=1
2980 R=1
2990 R=1
3000 R=1
3010 R=1
3020 R=1
3030 R=1
3040 R=1
3050 R=1
3060 R=1
3070 R=1
3080 R=1
3090 R=1
3100 R=1
3110 R=1
3120 R=1
3130 R=1
3140 R=1
3150 R=1
3160 R=1
3170 R=1
3180 R=1
3190 R=1
3200 R=1
3210 R=1
3220 R=1
3230 R=1
3240 R=1
3250 R=1
3260 R=1
3270 R=1
3280 R=1
3290 R=1
3300 R=1
3310 R=1
3320 R=1
3330 R=1
3340 R=1
3350 R=1
3360 R=1
3370 R=1
3380 R=1
3390 R=1
3400 R=1
3410 R=1
3420 R=1
3430 R=1
3440 R=1
3450 R=1
3460 R=1
3470 R=1
3480 R=1
3490 R=1
3500 R=1
3510 R=1
3520 R=1
3530 R=1
3540 R=1
3550 R=1
3560 R=1
3570 R=1
3580 R=1
3590 R=1
3600 R=1
3610 R=1
3620 R=1
3630 R=1
3640 R=1
3650 R=1
3660 R=1
3670 R=1
3680 R=1
3690 R=1
3700 R=1
3710 R=1
3720 R=1
3730 R=1
3740 R=1
3750 R=1
3760 R=1
3770 R=1
3780 R=1
3790 R=1
3800 R=1
3810 R=1
3820 R=1
3830 R=1
3840 R=1
3850 R=1
3860 R=1
3870 R=1
3880 R=1
3890 R=1
3900 R=1
3910 R=1
3920 R=1
3930 R=1
3940 R=1
3950 R=1
3960 R=1
3970 R=1
3980 R=1
3990 R=1
4000 R=1
4010 R=1
4020 R=1
4030 R=1
4040 R=1
4050 R=1
4060 R=1
4070 R=1
4080 R=1
4090 R=1
4100 R=1
4110 R=1
4120 R=1
4130 R=1
4140 R=1
4150 R=1
4160 R=1
4170 R=1
4180 R=1
4190 R=1
4200 R=1
4210 R=1
4220 R=1
4230 R=1
4240 R=1
4250 R=1
4260 R=1
4270 R=1
4280 R=1
4290 R=1
4300 R=1
4310 R=1
4320 R=1
4330 R=1
4340 R=1
4350 R=1
4360 R=1
4370 R=1
4380 R=1
4390 R=1
4400 R=1
4410 R=1
4420 R=1
4430 R=1
4440 R=1
4450 R=1
4460 R=1
4470 R=1
4480 R=1
4490 R=1
4500 R=1
4510 R=1
4520 R=1
4530 R=1
4540 R=1
4550 R=1
4560 R=1
4570 R=1
4580 R=1
4590 R=1
4600 R=1
4610 R=1
4620 R=1
4630 R=1
4640 R=1
4650 R=1
4660 R=1
4670 R=1
4680 R=1
4690 R=1
4700 R=1
4710 R=1
4720 R=1
4730 R=1
4740 R=1
4750 R=1
4760 R=1
4770 R=1
4780 R=1
4790 R=1
4800 R=1
4810 R=1
4820 R=1
4830 R=1
4840 R=1
4850 R=1
4860 R=1
4870 R=1
4880 R=1
4890 R=1
4900 R=1
4910 R=1
4920 R=1
4930 R=1
4940 R=1
4950 R=1
4960 R=1
4970 R=1
4980 R=1
4990 R=1
5000 R=1
5010 R=1
5020 R=1
5030 R=1
5040 R=1
5050 R=1
5060 R=1
5070 R=1
5080 R=1
5090 R=1
5100 R=1
5110 R=1
5120 R=1
5130 R=1
5140 R=1
5150 R=1
5160 R=1
5170 R=1
5180 R=1
5190 R=1
5200 R=1
5210 R=1
5220 R=1
5230 R=1
5240 R=1
5250 R=1
5260 R=1
5270 R=1
5280 R=1
5290 R=1
5300 R=1
5310 R=1
5320 R=1
5330 R=1
5340 R=1
5350 R=1
5360 R=1
5370 R=1
5380 R=1
5390 R=1
5400 R=1
5410 R=1
5420 R=1
5430 R=1
5440 R=1
5450 R=1
5460 R=1
5470 R=1
5480 R=1
5490 R=1
5500 R=1
5510 R=1
5520 R=1
5530 R=1
5540 R=1
5550 R=1
5560 R=1
5570 R=1
5580 R=1
5590 R=1
5600 R=1
5610 R=1
5620 R=1
5630 R=1
5640 R=1
5650 R=1
5660 R=1
5670 R=1
5680 R=1
5690 R=1
5700 R=1
5710 R=1
5720 R=1
5730 R=1
5740 R=1
5750 R=1
5760 R=1
5770 R=1
5780 R=1
5790 R=1
5800 R=1
5810 R=1
5820 R=1
5830 R=1
5840 R=1
5850 R=1
5860 R=1
5870 R=1
5880 R=1
5890 R=1
5900 R=1
5910 R=1
5920 R=1
5930 R=1
5940 R=1
5950 R=1
5960 R=1
5970 R=1
5980 R=1
5990 R=1
6000 R=1
6010 R=1
6020 R=1
6030 R=1
6040 R=1
6050 R=1
6060 R=1
6070 R=1
6080 R=1
6090 R=1
6100 R=1
6110 R=1
6120 R=1
6130 R=1
6140 R=1
6150 R=1
6160 R=1
6170 R=1
6180 R=1
6190 R=1
6200 R=1
6210 R=1
6220 R=1
6230 R=1
6240 R=1
6250 R=1
6260 R=1
6270 R=1
6280 R=1
6290 R=1
6300 R=1
6310 R=1
6320 R=1
6330 R=1
6340 R=1
6350 R=1
6360 R=1
6370 R=1
6380 R=1
6390 R=1
6400 R=1
6410 R=1
6420 R=1
6430 R=1
6440 R=1
6450 R=1
6460 R=1
6470 R=1
6480 R=1
6490 R=1
6500 R=1
6510 R=1
6520 R=1
6530 R=1
6540 R=1
6550 R=1
6560 R=1
6570 R=1
6580 R=1
6590 R=1
6600 R=1
6610 R=1
6620 R=1
6630 R=1
6640 R=1
6650 R=1
6660 R=1
6670 R=1
6680 R=1
6690 R=1
6700 R=1
6710 R=1
6720 R=1
6730 R=1
6740 R=1
6750 R=1
6760 R=1
6770 R=1
6780 R=1
6790 R=1
6800 R=1
6810 R=1
6820 R=1
6830 R=1
6840 R=1
6850 R=1
6860 R=1
6870 R=1
6880 R=1
6890 R=1
6900 R=1
6910 R=1
6920 R=1
6930 R=1
6940 R=1
6950 R=1
6960 R=1
6970 R=1
6980 R=1
6990 R=1
7000 R=1
7010 R=1
7020 R=1
7030 R=1
7040 R=1
7050 R=1
7060 R=1
7070 R=1
7080 R=1
7090 R=1
7100 R=1
7110 R=1
7120 R=1
7130 R=1
7140 R=1
7150 R=1
7160 R=1
7170 R=1
7180 R=1
7190 R=1
7200 R=1
7210 R=1
7220 R=1
7230 R=1
7240 R=1
7250 R=1
7260 R=1
7270 R=1
7280 R=1
7290 R=1
7300 R=1
7310 R=1
7320 R=1
7330 R=1
7340 R=1
7350 R=1
7360 R=1
7370 R=1
7380 R=1
7390 R=1
7400 R=1
7410 R=1
7420 R=1
7430 R=1
7440 R=1
7450 R=1
7460 R=1
7470 R=1
7480 R=1
7490 R=1
7500 R=1
7510 R=1
7520 R=1
7530 R=1
7540 R=1
7550 R=1
7560 R=1
7570 R=1
7580 R=1
7590 R=1
7600 R=1
7610 R=1
7620 R=1
7630 R=1
7640 R=1
7650 R=1
7660 R=1
7670 R=1
7680 R=1
7690 R=1
7700 R=1
7710 R=1
7720 R=1
7730 R=1
7740 R=1
7750 R=1
7760 R=1
7770 R=1
7780 R=1
7790 R=1
7800 R=1
7810 R=1
7820 R=1
7830 R=1
7840 R=1
7850 R=1
7860 R=1
7870 R=1
7880 R=1
7890 R=1
7900 R=1
7910 R=1
7920 R=1
7930 R=1
7940 R=1
7950 R=1
7960 R=1
7970 R=1
7980 R=1
7990 R=1
8000 R=1
8010 R=1
8020 R=1
8030 R=1
8040 R=1
8050 R=1
8060 R=1
8070 R=1
8080 R=1
8090 R=1
8100 R=1
8110 R=1
8120 R=1
8130 R=1
8140 R=1
8150 R=1
8160 R=1
8170 R=1
8180 R=1
8190 R=1
8200 R=1
8210 R=1
8220 R=1
8230 R=1
8240 R=1
8250 R=1
8260 R=1
8270 R=1
8280 R=1
8290 R=1
8300 R=1
8310 R=1
8320 R=1
8330 R=1
8340 R=1
8350 R=1
8360 R=1
8370 R=1
8380 R=1
8390 R=1
8400 R=1
8410 R=1
8420 R=1
8430 R=1
8440 R=1
8450 R=1
8460 R=1
8470 R=1
8480 R=1
8490 R=1
8500 R=1
8510 R=1
8520 R=1
8530 R=1
8540 R=1
8550 R=1
8560 R=1
8570 R=1
8580 R=1
8590 R=1
8600 R=1
8610 R=1
8620 R=1
8630 R=1
8640 R=1
8650 R=1
8660 R=1
8670 R=1
8680 R=1
8690 R=1
8700 R=1
8710 R=1
8720 R=1
8730 R=1
8740 R=1
8750 R=1
8760 R=1
8770 R=1
8780 R=1
8790 R=1
8800 R=1
8810 R=1
8820 R=1
8830 R=1
8840 R=1
8850 R=1
8860 R=1
8870 R=1
8880 R=1
8890 R=1
8900 R=1
8910 R=1
8920 R=1
8930 R=1
8940 R=1
8950 R=1
8960 R=1
8970 R=1
8980 R=1
8990 R=1
9000 R=1
9010 R=1
9020 R=1
9030 R=1
9040 R=1
9050 R=1
9060 R=1
9070 R=1
9080 R=1
9090 R=1
9100 R=1
9110 R=1
9120 R=1
9130 R=1
9140 R=1
9150 R=1
9160 R=1
9170 R=1
9180 R=1
9190 R=1
9200 R=1
9210 R=1
9220 R=1
9230 R=1
9240 R=1
9250 R=1
9260 R=1
9270 R=1
9280 R=1
9290 R=1
9300 R=1
9310 R=1
9320 R=1
9330 R=1
9340 R=1
9350 R=1
9360 R=1
9370 R=1
9380 R=1
9390 R=1
9400 R=1
9410 R=1
9420 R=1
9430 R=1
9440 R=1
9450 R=1
9460 R=1
9470 R=1
9480 R=1
9490 R=1
9500 R=1
9510 R=1
9520 R=1
9530 R=1
9540 R=1
9550 R=1
9560 R=1
9570 R=1
9580 R=1
9590 R=1
9600 R=1
9610 R=1
9620 R=1
9630 R=1
9640 R=1
9650 R=1
9660 R=1
9670 R=1
9680 R=1
9690 R=1
9700 R=1
9710 R=1
9720 R=1
9730 R=1
9740 R=1
9750 R=1
9760 R=1
9770 R=1
9780 R=1
9790 R=1
9800 R=1
9810 R=1
9820 R=1
9830 R=1
9840 R=1
9850 R=1
9860 R=1
9870 R=1
9880 R=1
9890 R=1
9900 R=1
9910 R=1
9920 R=1
9930 R=1
9940 R=1
9950 R=1
9960 R=1
9970 R=1
9980 R=1
9990 R=1

```





## Schnelleres Basic

Commodore 64-Benutzer können die folgende kleine Routine verwenden, um ihr Basic etwas schneller zu gestalten:

```
POKE 2100,PEEK(2100) AND 194
```

Dieser Befehl des Low-Level-Code (LLC)-Bildschirms von Basic löscht alle 96 von Commodore-Veröffentlichungen im gelochten Band, legt das Basic etwa 6% schneller an.

MI: POKE 5400,PEEK(5400) OR 11  
DI: 2000 OR 11  
LAD: ON VAR  
WENIGER IN DEN NUMERALSCHIED ZURÜCK.



## CBM 64

### Kontrolltaste

Miracle Commodore 64-Benutzer werden vielleicht noch nicht wissen, daß die CTRL-Taste normalerweise mittels Alpha-Ziffern-Taste (im 64) zu werden. Eine am den CTRL-Cycle von 1 bis 26 durchläuft.

```
CTRL and A = CHR(1)
CTRL and B = CHR(2)
...
```

Diese Abfolge kann verwendet werden, um die meisten Programme zu steuern.



## Mini-Soundprogramm für den VC-20

Das nachfolgende kleine Mini-Soundprogramm ist für ein jedes VC-20 und ist auf einem 40-Kartridge-Programmierschicht oder für ein 6400 (Basic) oder 671 (Diskett).

Das Programm ist eine Hilfe von Soundeffekten mit den 64- oder 72-Programmen. Musik ist ein Sound-Programm, das eine 64- oder 72-Programme. Die 64- oder 72-Programme sind:

```
51 = Bass - 127 bis 255
52 = Tenor - 127 bis 255
53 = Gitarre - 127 bis 255
54 = Klarinette - 127 bis 255
55 = Trommel - 127 bis 255
56 = Horn - 127 bis 255
```



```
10 DATA 12,15,18,21,24,27,30,33,36,39,42,45,48,51,54,57,60,63,66,69,72,75,78,81,84,87,90,93,96,99,102,105,108,111,114,117,120,123,126,129,132,135,138,141,144,147,150,153,156,159,162,165,168,171,174,177,180,183,186,189,192,195,198,201,204,207,210,213,216,219,222,225,228,231,234,237,240,243,246,249,252,255,258,261,264,267,270,273,276,279,282,285,288,291,294,297,300,303,306,309,312,315,318,321,324,327,330,333,336,339,342,345,348,351,354,357,360,363,366,369,372,375,378,381,384,387,390,393,396,399,402,405,408,411,414,417,420,423,426,429,432,435,438,441,444,447,450,453,456,459,462,465,468,471,474,477,480,483,486,489,492,495,498,501,504,507,510,513,516,519,522,525,528,531,534,537,540,543,546,549,552,555,558,561,564,567,570,573,576,579,582,585,588,591,594,597,600,603,606,609,612,615,618,621,624,627,630,633,636,639,642,645,648,651,654,657,660,663,666,669,672,675,678,681,684,687,690,693,696,699,702,705,708,711,714,717,720,723,726,729,732,735,738,741,744,747,750,753,756,759,762,765,768,771,774,777,780,783,786,789,792,795,798,801,804,807,810,813,816,819,822,825,828,831,834,837,840,843,846,849,852,855,858,861,864,867,870,873,876,879,882,885,888,891,894,897,900,903,906,909,912,915,918,921,924,927,930,933,936,939,942,945,948,951,954,957,960,963,966,969,972,975,978,981,984,987,990,993,996,999,1002,1005,1008,1011,1014,1017,1020,1023,1026,1029,1032,1035,1038,1041,1044,1047,1050,1053,1056,1059,1062,1065,1068,1071,1074,1077,1080,1083,1086,1089,1092,1095,1098,1101,1104,1107,1110,1113,1116,1119,1122,1125,1128,1131,1134,1137,1140,1143,1146,1149,1152,1155,1158,1161,1164,1167,1170,1173,1176,1179,1182,1185,1188,1191,1194,1197,1200,1203,1206,1209,1212,1215,1218,1221,1224,1227,1230,1233,1236,1239,1242,1245,1248,1251,1254,1257,1260,1263,1266,1269,1272,1275,1278,1281,1284,1287,1290,1293,1296,1299,1302,1305,1308,1311,1314,1317,1320,1323,1326,1329,1332,1335,1338,1341,1344,1347,1350,1353,1356,1359,1362,1365,1368,1371,1374,1377,1380,1383,1386,1389,1392,1395,1398,1401,1404,1407,1410,1413,1416,1419,1422,1425,1428,1431,1434,1437,1440,1443,1446,1449,1452,1455,1458,1461,1464,1467,1470,1473,1476,1479,1482,1485,1488,1491,1494,1497,1500,1503,1506,1509,1512,1515,1518,1521,1524,1527,1530,1533,1536,1539,1542,1545,1548,1551,1554,1557,1560,1563,1566,1569,1572,1575,1578,1581,1584,1587,1590,1593,1596,1599,1602,1605,1608,1611,1614,1617,1620,1623,1626,1629,1632,1635,1638,1641,1644,1647,1650,1653,1656,1659,1662,1665,1668,1671,1674,1677,1680,1683,1686,1689,1692,1695,1698,1701,1704,1707,1710,1713,1716,1719,1722,1725,1728,1731,1734,1737,1740,1743,1746,1749,1752,1755,1758,1761,1764,1767,1770,1773,1776,1779,1782,1785,1788,1791,1794,1797,1800,1803,1806,1809,1812,1815,1818,1821,1824,1827,1830,1833,1836,1839,1842,1845,1848,1851,1854,1857,1860,1863,1866,1869,1872,1875,1878,1881,1884,1887,1890,1893,1896,1899,1902,1905,1908,1911,1914,1917,1920,1923,1926,1929,1932,1935,1938,1941,1944,1947,1950,1953,1956,1959,1962,1965,1968,1971,1974,1977,1980,1983,1986,1989,1992,1995,1998,2001,2004,2007,2010,2013,2016,2019,2022,2025,2028,2031,2034,2037,2040,2043,2046,2049,2052,2055,2058,2061,2064,2067,2070,2073,2076,2079,2082,2085,2088,2091,2094,2097,2100,2103,2106,2109,2112,2115,2118,2121,2124,2127,2130,2133,2136,2139,2142,2145,2148,2151,2154,2157,2160,2163,2166,2169,2172,2175,2178,2181,2184,2187,2190,2193,2196,2199,2202,2205,2208,2211,2214,2217,2220,2223,2226,2229,2232,2235,2238,2241,2244,2247,2250,2253,2256,2259,2262,2265,2268,2271,2274,2277,2280,2283,2286,2289,2292,2295,2298,2301,2304,2307,2310,2313,2316,2319,2322,2325,2328,2331,2334,2337,2340,2343,2346,2349,2352,2355,2358,2361,2364,2367,2370,2373,2376,2379,2382,2385,2388,2391,2394,2397,2400,2403,2406,2409,2412,2415,2418,2421,2424,2427,2430,2433,2436,2439,2442,2445,2448,2451,2454,2457,2460,2463,2466,2469,2472,2475,2478,2481,2484,2487,2490,2493,2496,2499,2502,2505,2508,2511,2514,2517,2520,2523,2526,2529,2532,2535,2538,2541,2544,2547,2550,2553,2556,2559,2562,2565,2568,2571,2574,2577,2580,2583,2586,2589,2592,2595,2598,2601,2604,2607,2610,2613,2616,2619,2622,2625,2628,2631,2634,2637,2640,2643,2646,2649,2652,2655,2658,2661,2664,2667,2670,2673,2676,2679,2682,2685,2688,2691,2694,2697,2700,2703,2706,2709,2712,2715,2718,2721,2724,2727,2730,2733,2736,2739,2742,2745,2748,2751,2754,2757,2760,2763,2766,2769,2772,2775,2778,2781,2784,2787,2790,2793,2796,2799,2802,2805,2808,2811,2814,2817,2820,2823,2826,2829,2832,2835,2838,2841,2844,2847,2850,2853,2856,2859,2862,2865,2868,2871,2874,2877,2880,2883,2886,2889,2892,2895,2898,2901,2904,2907,2910,2913,2916,2919,2922,2925,2928,2931,2934,2937,2940,2943,2946,2949,2952,2955,2958,2961,2964,2967,2970,2973,2976,2979,2982,2985,2988,2991,2994,2997,3000,3003,3006,3009,3012,3015,3018,3021,3024,3027,3030,3033,3036,3039,3042,3045,3048,3051,3054,3057,3060,3063,3066,3069,3072,3075,3078,3081,3084,3087,3090,3093,3096,3099,3102,3105,3108,3111,3114,3117,3120,3123,3126,3129,3132,3135,3138,3141,3144,3147,3150,3153,3156,3159,3162,3165,3168,3171,3174,3177,3180,3183,3186,3189,3192,3195,3198,3201,3204,3207,3210,3213,3216,3219,3222,3225,3228,3231,3234,3237,3240,3243,3246,3249,3252,3255,3258,3261,3264,3267,3270,3273,3276,3279,3282,3285,3288,3291,3294,3297,3300,3303,3306,3309,3312,3315,3318,3321,3324,3327,3330,3333,3336,3339,3342,3345,3348,3351,3354,3357,3360,3363,3366,3369,3372,3375,3378,3381,3384,3387,3390,3393,3396,3399,3402,3405,3408,3411,3414,3417,3420,3423,3426,3429,3432,3435,3438,3441,3444,3447,3450,3453,3456,3459,3462,3465,3468,3471,3474,3477,3480,3483,3486,3489,3492,3495,3498,3501,3504,3507,3510,3513,3516,3519,3522,3525,3528,3531,3534,3537,3540,3543,3546,3549,3552,3555,3558,3561,3564,3567,3570,3573,3576,3579,3582,3585,3588,3591,3594,3597,3600,3603,3606,3609,3612,3615,3618,3621,3624,3627,3630,3633,3636,3639,3642,3645,3648,3651,3654,3657,3660,3663,3666,3669,3672,3675,3678,3681,3684,3687,3690,3693,3696,3699,3702,3705,3708,3711,3714,3717,3720,3723,3726,3729,3732,3735,3738,3741,3744,3747,3750,3753,3756,3759,3762,3765,3768,3771,3774,3777,3780,3783,3786,3789,3792,3795,3798,3801,3804,3807,3810,3813,3816,3819,3822,3825,3828,3831,3834,3837,3840,3843,3846,3849,3852,3855,3858,3861,3864,3867,3870,3873,3876,3879,3882,3885,3888,3891,3894,3897,3900,3903,3906,3909,3912,3915,3918,3921,3924,3927,3930,3933,3936,3939,3942,3945,3948,3951,3954,3957,3960,3963,3966,3969,3972,3975,3978,3981,3984,3987,3990,3993,3996,3999,4002,4005,4008,4011,4014,4017,4020,4023,4026,4029,4032,4035,4038,4041,4044,4047,4050,4053,4056,4059,4062,4065,4068,4071,4074,4077,4080,4083,4086,4089,4092,4095,4098,4101,4104,4107,4110,4113,4116,4119,4122,4125,4128,4131,4134,4137,4140,4143,4146,4149,4152,4155,4158,4161,4164,4167,4170,4173,4176,4179,4182,4185,4188,4191,4194,4197,4200,4203,4206,4209,4212,4215,4218,4221,4224,4227,4230,4233,4236,4239,4242,4245,4248,4251,4254,4257,4260,4263,4266,4269,4272,4275,4278,4281,4284,4287,4290,4293,4296,4299,4302,4305,4308,4311,4314,4317,4320,4323,4326,4329,4332,4335,4338,4341,4344,4347,4350,4353,4356,4359,4362,4365,4368,4371,4374,4377,4380,4383,4386,4389,4392,4395,4398,4401,4404,4407,4410,4413,4416,4419,4422,4425,4428,4431,4434,4437,4440,4443,4446,4449,4452,4455,4458,4461,4464,4467,4470,4473,4476,4479,4482,4485,4488,4491,4494,4497,4500,4503,4506,4509,4512,4515,4518,4521,4524,4527,4530,4533,4536,4539,4542,4545,4548,4551,4554,4557,4560,4563,4566,4569,4572,4575,4578,4581,4584,4587,4590,4593,4596,4599,4602,4605,4608,4611,4614,4617,4620,4623,4626,4629,4632,4635,4638,4641,4644,4647,4650,4653,4656,4659,4662,4665,4668,4671,4674,4677,4680,4683,4686,4689,4692,4695,4698,4701,4704,4707,4710,4713,4716,4719,4722,4725,4728,4731,4734,4737,4740,4743,4746,4749,4752,4755,4758,4761,4764,4767,4770,4773,4776,4779,4782,4785,4788,4791,4794,4797,4800,4803,4806,4809,4812,4815,4818,4821,4824,4827,4830,4833,4836,4839,4842,4845,4848,4851,4854,4857,4860,4863,4866,4869,4872,4875,4878,4881,4884,4887,4890,4893,4896,4899,4902,4905,4908,4911,4914,4917,4920,4923,4926,4929,4932,4935,4938,4941,4944,4947,4950,4953,4956,4959,4962,4965,4968,4971,4974,4977,4980,4983,4986,4989,4992,4995,4998,5001,5004,5007,5010,5013,5016,5019,5022,5025,5028,5031,5034,5037,5040,5043,5046,5049,5052,5055,5058,5061,5064,5067,5070,5073,5076,5079,5082,5085,5088,5091,5094,5097,5100,5103,5106,5109,5112,5115,5118,5121,5124,5127,5130,5133,5136,5139,5142,5145,5148,5151,5154,5157,5160,5163,5166,5169,5172,5175,5178,5181,5184,5187,5190,5193,5196,5199,5202,5205,5208,5211,5214,5217,5220,5223,5226,5229,5232,5235,5238,5241,5244,5247,5250,5253,5256,5259,5262,5265,5268,5271,5274,5277,5280,5283,5286,5289,5292,5295,5298,5301,5304,5307,5310,5313,5316,5319,5322,5325,5328,5331,5334,5337,5340,5343,5346,5349,5352,5355,5358,5361,5364,5367,5370,5373,5376,5379,5382,5385,5388,5391,5394,5397,5400,5403,5406,5409,5412,5415,5418,5421,5424,5427,5430,5433,5436,5439,5442,5445,5448,5451,5454,5457,5460,5463,5466,5469,5472,5475,5478,5481,5484,5487,5490,5493,5496,5499,5502,5505,5508,5511,5514,5517,5520,5523,5526,5529,5532,5535,5538,5541,5544,5547,5550,5553,5556,5559,5562,5565,5568,5571,5574,5577,5580,5583,5586,5589,5592,5595,5598,5601,5604,5607,5610,5613,5616,5619,5622,5625,5628,5631,5634,5637,5640,5643,5646,5649,5652,5655,5658,5661,5664,5667,5670,5673,5676,5679,5682,5685,5688,5691,5694,5697,5700,5703,5706,5709,5712,5715,5718,5721,5724,5727,5730,5733,5736,5739,5742,5745,5748,5751,5754,5757,5760,5763,5766,5769,5772,5775,5778,5781,5784,5787,5790,5793,5796,5799,5802,5805,5808,5811,5814,5817,5820,5823,5826,5829,5832,5835,5838,5841,5844,5847,5850,5853,5856,5859,5862,5865,5868,5871,5874,5877,5880,5883,5886,5889,5892,5895,5898,5901,5904,5907,5910,5913,5916,5919,5922,5925,5928,5931,5934,5937,5940,5943,5946,5949,5952,5955,5958,5961,5964,5967,5970,5973,5976,5979,5982,5985,5988,5991,5994,5997,6000,6003,6006,6009,6012,6015,6018,6021,6024,6027,6030,6033,6036,6039,6042,6045,6048,6051,6054,6057,6060,6063,6066,6069,6072,6075,6078,6081,6084,6087,6090,6093,6096,6099,6102,6105,6108,6111,6114,6117,6120,6123,6126,6129,6132,6135,6138,6141,6144,6147,6150,6153,6156,6159,6162,6165,6168,6171,6174,6177,6180,6183,6186,6189,6192,6195,6198,6201,6204,6207,6210,6213,6216,6219,6222,6225,6228,6231,6234,6237,6240,6243,6246,6249,6252,6255,6258,6261,6264,6267,6270,6273,6276,6279,6282,6285,6288,6291,6294,6297,6300,6303,6306,6309,6312,6315,6318,6321,6324,6327,6330,6333,6336,6339,6342,6345,6348,6351,6354,6357,6360,6363,6366,6369,6372,6375,6378,6381,6384,6387,6390,6393,6396,6399,6402,6405,6408,6411,6414,6417,6420,6423,6426,6429,6432,6435,6438,6441,6444,6447,6450,6453,6456,6459,6462,6465,6468,6471,6474,6477,6480,6483,6486,6489,6492,6495,6498,6501,6504,6507,6510,6513,6516,6519,6522,6525,6528,6531,6534,6537,6540,6543,6546,6549,6552,6555,6558,6561,6564,6567,6570,6573,6576,6579,6582,6585,6588,6591,6594,6597,6600,6603,6606,6609,6612,6615,6618,6621,6624,6627,6630,6633,6636,6639,6642,6645,6648,6651,6654,6657,6660,6663,6666,6669,6672,6675,6678,6681,6684,6687,6690,6693,6696,6699,6702,6705,6708,6711,6714,6717,6720,6723,6726,6729,6732,6735,6738,6741,6744,6747,6750,6753,6756,6759,6762,6765,6768,6771,6774,6777,6780,6783,6786,6789,6792,6795,6798,6801,6804,6807,6810,6813,6816,6819,6822,6825,6828,6831,6834,6837,6840,6843,6846,6849,6852,6855,6858,6861,6864,6867,6870,6873,6876,6879,6882,6885,6888,6891,6894,6897,6900,6903,6906,6909,6912,6915,6918,692
```

## Tandy Corporation präsentiert den TRS-80 CGP 220 7 Farben Farb-Jet-Drucker

Tandy Corporation bringt das neue CGP-220 Farb-Jet-Drucker auf den Markt. Der alpha-numerische Zeichen oder Großlein 7 Farben getrennt druckt der CGP-220 druckt in schwarz, mit grün, gelb, blau, rot und magenta. Er verfügt über das neue Standard 8-Bit-System mit 96 ASCII Zeichen sowie 96 symbolischen und Sonderzeichen.

Im Großbuchdruck druckt der CGP-220 360 Punkte pro Zeile mit einer Auflösung von 600 Punkten/Zeile.

Im Zeichenmodus hat 12 Zeichen/Zeile und 5 x 7 Matrixdruck der CGP-220 mit einer Geschwindigkeit von 17 Zeichen/Sekunde. Dank der Standard-Form-Schnittstelle für den Color Computer und der Standard Parallel-Schnittstelle ist die CGP-220 mit allen TRS-80 Computern wie Tandy Computers System der CGP-220 Farb-Jet-Drucker mit dem TRS-80 Color Computer verbunden wird, bringt es dank dem Spezialprogramm die auf dem Bildschirm anzu-



weisen Daten und Größen zu Papier. Der CGP-220 Farb-Jet-Drucker (36 128) wird zu einem Preis von DM 195,- (incl. MwSt.) angeboten und mit allen Computern Tandy & Sanyo/Philips

mit einer Speicherkapazität von 64 Kbytes (optional bis zu 256 Kbytes) erhältlich. Der CGP-220 Farb-Jet-Drucker (36 128) ist ein 7-farbiges Drucker (36 128) mit einer Auflösung von 4 Millionen Zeichen

drucken können und bei Tandy erhältlich. Der CGP-220 druckt entweder auf Papierrollen (200 A4 oder auf Papierrollen Tandy bzw. Home des Druckkopfes (36-128) in der 300-Druckung in

## Sinclair Deutschland: 1983 über 20 Mio. DM Umsatz

München 14. Februar 1984 - Sinclair Deutschland hat 1983 über 20 Mio. DM umgesetzt. Das übertrifft alle früheren Jahre, steigende Pausen und bester Umsatz.

Prozent gegenüber dem Vorjahr (20 Mio. DM). Die Hardware macht rund 70% des Umsatzes aus, die restlichen 30% des Umsatzes werden durch Software und Computerdienstleistungen erzielt.

Die Hardware-Produktionen sind von Sinclair (und der ZX-81) konzentriert, wobei die Hardware-Produktionen im Homecomputer-Bereich eine große Popularität gewonnen hat, und der ZX-Speakers der bei einem sehr niedrigen Preisverhältnis die Kapazität

von der Positionen der ZX-81 beibehalten werden.

Der Sinclair Gesamtumsatz, Jürgen Schampack, führt die Beliebtheit der jüngsten Modelle auf die gleichmäßige Kombination von Preisgünstigkeit, verlässlicher Qualität, leichter Erwerblichkeit und dem vielfältigen Anwendungsbereich, wobei letztere durch das reiche Angebot von Software an Home- und Spezialprogrammen ständig ergänzt und verbessert wird.

Schampack weist besonders darauf hin, daß die vorteilhafteste Auslieferung und Information über Zweck und Nutzen von Homecomputern an allgemeine und der Sinclair

Computer in besonderer Weise ein zuverlässiger Verkäufer-Erfahrung Sinclair Deutschland und unterstützt haben. Eine solche Rolle im Sinclair-Marketing werden weiteren zur Computer-Entwicklung. So hat die Firma Sinclair jetzt an Universitäten und anderen Lehrstätten durchgeführt - unter anderem spezielle Kurse für die Bundespost.

1984 wird Sinclair Deutschland ein ausgezeichnetes Beispiel auf sich zuweisen mit Zuwachstum von mindestens 25% Erheblichen Anteil an der weiteren steigenden Beliebtheit der Sinclair-Homecomputer wird nach Schampack Ansicht, die

im Frühjahr 1984 in der Bundesrepublik Deutschland auf den Markt kommende Spezialgeräte: Mikroprozessoren, Mikroprozessoren und Systemsoftware. Sinclair-Homecomputer-Spezialgeräte. Diese Spezialgeräte sind 2M-Speakers sind die Kapazität auch für Profizwecke (85 Kbytes) und werden durch weitere Spezialgeräte wie die Sinclair 1000-Verbindung von Sinclair ZX-Speakers ermöglicht. Sinclair-Homecomputer sind sehr großen Computern möglich sind. Der Sinclair QL wird im Herbst 1984 auf den deutschen Markt kommen.

# aus diesem Heft

aus CPW 4/82

**TP80-40**  
Kombi-Drucker  
Drucken  
Folio

€ 12,- 00

**Z3-01**  
Sonne im  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**TD 00**  
Sonnenspiegeln  
Trennen  
Folio

€ 10,- 00

**Z3-Spectrum**  
Sonne, Sonne, Sonne  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Z-01**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel  
Folio

€ 10,- 00

**Apple II**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**Wanda**  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

# aus vorhergehenden Heften

aus CPW 4/82

**TC-04**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**Wanda II**  
Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**Z3-Spectrum**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Z3-01**  
Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-04/04**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**TC-01**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Apple II**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

aus CPW 12/82

**TP80-40**  
Kombi-Drucker  
Drucken  
Folio

€ 12,- 00

**Z3-Spectrum**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Z3-01**  
Sonne im  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**TC-04**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-04/04**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**TC-01**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Wanda II**  
Sonne, Sonne

€ 10,- 00

aus CPW 11/82

**Z3-01**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-04**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-04/04**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Apple II**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-01**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Wanda II**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**Z3-Spectrum**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Z3-01**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

aus CPW 12/82

**Z3-01**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-04/04**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Apple II**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**TC-01**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**TC-04**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00

**Z3-Spectrum**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**TC-01**  
Sonnenspiegel  
Sonnenspiegel

€ 10,- 00

**Wanda II**  
Sonne, Sonne, Sonne

€ 10,- 00



# Software-Service

## Programme im Einsatz von Apple II

Als die ersten Betriebssysteme für diese Computer, die Möglichkeit gaben, nicht die Programme des CPU für Schritte über Macchine aber andere Software-Entwickler zu benutzen.

Nach folgenden Überlegungen sind wir bei Appleware-Leser Programmiersprache zu hochsprachlichen Programmen in CPU, in diesem Artikel werden wir autorisieren, in dem die Buchtitel, Hersteller und Herstellername des Programms in Homecomputer-Computerzeitschriften. Denn wir wissen sehr gut, dass nicht jeder die Zeit und die Geduld hat, um Programme von anderen Firmen, in dem Text abzuheben.

Die meisten "benutzer" Programme in der ersten CPU 64K in den abstraktesten Bedingungen bei einer bestimmten Basis, obwohl einige die Größe eines Speicher, z.B. Apple-Disk CPU in 1984 oder "Sektor" Apple II CPU 64K.

## Entwicklungs-Werk:

Eigen Entwicklung eines Software-Werk zur Unterstützung auf diese Seite bei der Entwicklung von Apple II-Programmen. Die Adresse ist 532 908 30, Kurz-Nummer 95 22 934. Dieses ist Ihnen die vollständige Programm-Entwicklungs-Werk.

## Entwicklungs-Werk:

Apple-Entwicklungs-Werk, Apple II-Entwicklungs-Werk, Apple II-Entwicklungs-Werk, Apple II-Entwicklungs-Werk.

## Überlegung auch nicht enthalten?

Die meisten Programme sind auf der Überlegungs-Entwicklungs-Werk, Apple II-Entwicklungs-Werk, Apple II-Entwicklungs-Werk, Apple II-Entwicklungs-Werk. Denn wir wissen sehr gut, dass nicht jeder die Zeit und die Geduld hat, um Programme von anderen Firmen, in dem Text abzuheben.

Die meisten "benutzer" Programme in der ersten CPU 64K in den abstraktesten Bedingungen bei einer bestimmten Basis, obwohl einige die Größe eines Speicher, z.B. Apple-Disk CPU in 1984 oder "Sektor" Apple II CPU 64K.

Die meisten "benutzer" Programme in der ersten CPU 64K in den abstraktesten Bedingungen bei einer bestimmten Basis, obwohl einige die Größe eines Speicher, z.B. Apple-Disk CPU in 1984 oder "Sektor" Apple II CPU 64K.

Preis	Titel	Hersteller	Preis	Titel	Hersteller	Preis	Titel	Hersteller
12,00	90-01 Carat Gold	12,00	90-02 Riviera Success	12,00	Apple II Dorfbrot Openfile	12,00		
12,00	90-04 Pollenstraße Ochse Eder	12,00	90-03 Test	12,00	90-05 Paris Avenue Hilfenstruktur	12,00		
12,00	90-05 Night-Flight	12,00	90-06 Kontrollung	12,00	90-06 Adventure Clap-Letter	12,00		
12,00	90-07 Carnal-Drive Synchron's Gate	12,00	Apple II Dr. Apple Solomon	12,00	90-07 Klein-Pfeifer Pfeifer	12,00		
12,00	90-08 Maler	12,00	90-08 Mega City	12,00	90-08 Mikro Mischel's Castle	12,00		
12,00	90-09 Krieger	12,00	90-09 Charger-Chester Zoo-Zoo	12,00	90-09 MPS in Weissau Goldmine	12,00		
	Apple II American Agent	12,00	90-10 Hart Laction	12,00	90-10 Hart DM-Software	12,00		
	90-11 Formel 1 Magen	12,00	90-11 Magen ParasitMagen					







## LASAR Computer

Unter der Bezeichnung Laser II ist heute auf der Highbyte'84 in Dornum bei einem Apple Computer Kongress 90. Der Laser ist von 64K bis 1 MByte erweiterbar. Er besitzt Groß- und Kleinschreibwerk und ist zusammen mit der Werbung dieses Anzeigers als Kitware (ohne Laser Plot) für Laser für eine Person oder mehrere nicht-intensiv genutzte Ebenen. Dies sind zwei der gebräuchlichsten

CPU's, nämlich 6802 und 288 A, auf einer Platine. Dies bedeutet, daß der Laser nur aus wenig Apple Compatible Hardware aber zusätzlich CPU-Kit folgt ist.

**Technische Daten:**  
**RAM** 64K (4-16K)  
**ISAB** 82M (27K + 23K)  
 CPU 6802 288 A  
 Geschwindigkeit  
 8 Mbit (ergänzt mit Doppelfunktion: Groß- und Kleinschreib-

werk).

Das Gerät wird von dem Gesamtanbieter Microman, Erlangen in der Bundesrepublik von reichlich und kann in der beschriebenen Version 1984, DM 1000,- (Rüfung) für ein umfangreiches Angebot an Hardware für Apple bzw. Apple Compatible Computers unter das Programm von Microman ab-



## ZX-Interface II

Größtes Angebot erzeuge im vergangenen Jahr die Firma Kenton aus der Einführung ihres Mikroprozessors für das Spectrum. Weniger spektakulärer sind für viele Spectrum-Anwender nur kleine im Einzelhandel fast überall zu verfind Angebot für Erweiterung ihrer Systeme ebenso unterschiedlichen weiteren Zubehör. Bekanntlich auch werden aus dem ZX Interface II das als Steckmodul von Anschlußmöglichkeiten für zwei Joysticks ausgestattet ist. Vorwiegend werden Kunden die Joysticks mit dem entsprechenden Angebot wie es bei Commodore oder Atari gegeben ist. Bei

Adressen 6408 für den Joystick I und 6408 für den Joystick II, sprechen über die 24 Module des Systems an.

Wie dies andere Zubehör wird nach dem Interface II in die Steckplätze des ZX Systems eingesteckt. Die Lösung des ZX Interface II besteht aus einem Gehäuse für zwei Joysticks aus der Anzahlmöglichkeit für zwei Joysticks. Die Lösung des ZX Interface II besteht aus einem Gehäuse für zwei Joysticks aus der Anzahlmöglichkeit für zwei Joysticks. Die Lösung des ZX Interface II besteht aus einem Gehäuse für zwei Joysticks aus der Anzahlmöglichkeit für zwei Joysticks.

Zu erweitern werden, jedoch mit verbesserten Interfacing können nach wieder für eine große Zahl von ZDF-Freier oder Mikroprozessoren gleichmäßig beitragen werden. Das Konzept des Systems kann diese Kapazitäten durch ein vier-fach.

Fazit: Mit dem ZX Interface II hat Kenton endlich die beste Lösung für das Spectrum beschlossen. Nicht zu hoffen, daß die Auslieferung dieses Zubehörs nicht ebenso auf Schwerezeiten stehen wird wie dem beim Commodore Inter immer noch der Fall ist.

## Ibico Qualitätsdrucker

Der Schweizer Firma Ibico stellt schließlich ihren ersten Drucker mit der Bezeichnung LTR 1 vor.

Bei dem Gerät handelt es sich um einen kompletten Drucker im Drucker des ersten 16-Bit-Computer der Welt. Das Gerät ist ein 16-Bit-Computer der ersten Generation. Das Gerät ist ein 16-Bit-Computer der ersten Generation. Das Gerät ist ein 16-Bit-Computer der ersten Generation. Das Gerät ist ein 16-Bit-Computer der ersten Generation.



## Neue Kempston Joysticks

Das Kempston Computersystem Interface und der Computer Pro Joystick gehören seit langem zu den meistverkauften Produkten des ZX-Spektrums. Auf der LET-Computershow in London wurden nun zwei neue Joysticks

von Kompakt-Vergrößerern. Dies ist für Kompakt-nutzer sowie für solche Personen auf dem Gebiete der Amateurfotografie. Das neue vergrößerte Foto zeigt die drei neuen Systeme, wobei dem neuen System ein mit dem alten System vergleichbares die Sperrlampe-fotografie.

Alle drei Systeme können ohne weiteres in eine in Kombination mit dem Compact-System verwendet werden.



## Neu von Mitsubishi: Mitsubishi SCT-P50.

Der TV/Video-Printer im Aktentaschen-Format.

Diese Halbleitertechnik-Drucker

- können digitalisiert werden als
- Fernseher mit Video-Ausgang
- Host-Computer mit Videoausgang
- Video-Kassette
- Video-Cassette

- Separate Eingänge für Teletext- oder Videotext-Drucker vom Fernsehgerät. Mit diesem TV/Video-Printer kann je Abstrahlleistungsbereich Bild und Ton auf dem Fernsehgerät gleichzeitig oder in Video-Ausgang, analog, digitalisiert und digitalisiert werden.

Wird jedes Bild zunächst in einem Speicher abgelegt und danach vom abstrahlenden Bild bis zu vielen Ausdrucken gedruckt werden.

Alle sind Analoge-Computer-Drucker von hoher Bildauflösung, die von Laser-Druckgeräten entzogen.

Die Bilder können auch digitalisiert gespeichert werden, wobei sie auf dem Kopf stehen. Dies ist besonders beim Drucken von Texten und Zeichnungen von großer Nutzen.

Bilder können auch digitalisiert gedruckt werden, wenn Schwarz- und Weiß- und Weiß- und Schwarz-Drucker sind. Dies ist eine besondere Eigenschaft von Schwarz- und Weiß-Druckern, die auf dem Kopf stehen können (z.B. bei Ausdruck von Personal-Computer).

Der digitale Drucker ist ein Gerät von Aktentaschen-Format und liefert Bilder von Format 80 x 84 mm in 1/4 und 1/2 Zoll. Diese Papier-Drucker liefern in 1/4 Zoll geteilt sind. Der Anzeigebereich ist größer als der des Drucker, der sehr schnell in 1/4 Zoll formatiert ist. Die Bildgröße. Dabei wird eine sehr hohe Bildauflö-



nung von 380 x 294 Punkten und eine Darstellung in 16 Graustufenbereichen erreicht.

Die Bildqualität entspricht etwa dem Zeitungsdruck und ist in mehreren Details sogar besser als sind 2-Grundkontextbilder von höherer Qualität.

Wird alle Bilder, die auf einem Speicher gespeichert sind, digitalisiert werden können sind die Anzeigebereiche. In diesem sehr kleinen So können alle über RTN digitalisierte Nachrichten-Computer-Drucker-Daten und die anderen Datenformaten werden.

Der SCT-P50 von Mitsubishi wird ebenfalls empfohlen für Journalisten, Archive, Video- und Film-Anzeigegeräte, die in einem kleinen Format sehr kleine Bilder.

Der Vorteil liegt in der leichten Handhabung des Gerätes, das geringen Preis und keine weiteren Produkteigenschaften.






# Eine kleine Auswahl aus unserem Programm

# WICOSOFT

**Hofstraße 22 • 3443 Hedgeshausen • Tel. 05654-8182**  
 alle Angaben sind ausschließlich im Interesse des Lesers




**CARTON DANCE HIT** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Musikprogramm, das die besten Songs der letzten Jahre enthält. Mehr als 100 Songs sind enthalten.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00




**PIPELINE** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Spiel, das die Spieler zu einem kleinen Unternehmen führt.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00




**CARTON BASKET** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Spiel, das die Spieler zu einem kleinen Basketballteam führt.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00




**JAMES** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Spiel, das die Spieler zu einem kleinen Abenteuer führt.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00



**CARTON ROCKY** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Spiel, das die Spieler zu einem kleinen Abenteuer führt.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00



**WIKKI** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Spiel, das die Spieler zu einem kleinen Abenteuer führt.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00



**CARTON HARRY** Tafel  
 für den COMMODOR 64  
 Ein Spiel, das die Spieler zu einem kleinen Abenteuer führt.  
 Anzahl: 020000 DM 32,00  
 Größe: 000100 DM 49,00

**Wollen Sie Ihr eigenes Programm verkaufen?  
 Cassette oder Disk an WICOSOFT senden oder Info anfordern**



# Eine kleine Auswahl aus unserem Programm

**WICOSOFT** Nordstraße 22 • 3443 Herbolzheim • Tel. 05654-6182  
 Jede Bestellung für Bezahlungen per Postkarte oder Rechnung



**SPRACHEN IN DER WÄLDER** (Trommel)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes Abenteuer  
 ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**



**SPRACHEN IN DER WÄLDER** (ZDF)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes Abenteuer  
 ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**



**SPRACHEN IN DER WÄLDER** (Trommel)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes Abenteuer  
 ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**



**DIESE WÄLDER** (Trommel)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**



**DIESE WÄLDER** (Trommel)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**



**DIESE WÄLDER** (Trommel)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**



**DIESE WÄLDER** (Trommel)  
 für den ZDF C 100 91 444  
 In einer Schallplatte 12 Minuten. Die beiden Vögel  
 sind über die Welt. Die Vögel sind in der Natur.  
 Jede Seite ein neues Spiel. Jedes Spiel ein neues  
 Abenteuer. Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer.  
 Jedes Abenteuer ein neues Abenteuer. Jedes  
 Abenteuer ein neues Abenteuer. Preis  
**DM 25,00**

**Wollen Sie Ihr eigenes Programm verkaufen?  
 Cassette oder Disk an WICOSOFT senden oder Info anfordern**



Christian Wüstner

Nordstraße 22

WICOSOFT

100000

Garantie

Bei jeder IBM PC und Personal Computer...  
Wüstner, Christian

Die Leistung erfolgt bei allen...  
Wüstner, Christian

Bei einem PC...  
Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

CPW & Personal Computer  
Homecomputer

Verkaufsunion

Präsident-Bergius Straße 7  
Postfach 5799

62100 Wiesbaden

IBM PC...  
Wüstner, Christian

Garantie

Bei jeder IBM PC...  
Wüstner, Christian

Die Leistung erfolgt bei allen...  
Wüstner, Christian

Bei einem PC...  
Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian

CPW & Personal Computer  
Homecomputer

Verkaufsunion

Präsident-Bergius Straße 7  
Postfach 5799

62100 Wiesbaden

Wüstner, Christian

Wüstner, Christian



# Jede Menge neue Spiele

## Jump Jack

für den VC-20 u. Erw.  
Das beliebte Tennisspiel ist jetzt als  
Aufstiegsbahn für Golf - nicht nur für  
Golf.

DM 45.50



Adventure-System VC 20  
für 128 oder 256KB RAM  
mit Superchip

WIDOSOFT



Der Phosphor der Pyramiden

## Der Bestseller

Absoluter Bestseller in deutscher Sprache  
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste

DM 19.50

## MULTISOUND SYNTHESIZER

MULTISOUND SYNTHESIZER  
für den VC-20 u. Erw.

Der Synthesizer für alle Computer-  
Musik-Programme. Mit drei-  
fachen Melodie- und Spezial-  
klänge. Auch kombinierbare Soundeffekte  
mit verschiedenen Musik-Programmen, mit  
einstimmiger Musik und Soundeffekte  
bis hin zum professionellen Programm  
FOAM.

DM 36.50



## SPORTWELTLEIDER

MARTIAN RÄUDER  
für den VC-20 u. Erw.

Im Kampf mit dem Jöt aus dem Mars  
haben und zuversicht die Stärke der  
Wissenschaftler die Missionen  
auf, schick die Mars und Mars  
für die Mission von den Missionen,  
aber jeder konnte den Mars gewinnen

DM 39.50

WILL YOU BE THE  
SUPREME WORLD  
CHAMPION?

Savanna  
für den VC-20 u. Erw.

Das ist das Spiel Savanna-Wildern.  
Das ist das Spiel Savanna-Wildern.  
Das ist das Spiel Savanna-Wildern.  
Das ist das Spiel Savanna-Wildern.

DM 39.50

## ROOTS OF JAFFIN

ROOTS OF JAFFIN für den  
VC-20 u. Erw. (3 Bände 16K)

Dieses Computerspiel wird nicht  
Kette. Wenn die Kette das Wort  
nicht beginnt, wird die Kette nicht  
die Passage zwischen den Jaffin  
die Passage zwischen den Jaffin  
die Passage zwischen den Jaffin  
die Passage zwischen den Jaffin.

DM 39.50



WILL YOU BE THE  
SUPREME WORLD  
CHAMPION?

## SHARK ATTACK

SHARK ATTACK  
für den VC-20 u. Erw.

Das ist das Spiel Shark Attack.  
Das ist das Spiel Shark Attack.  
Das ist das Spiel Shark Attack.  
Das ist das Spiel Shark Attack.

DM 39.50



WILL YOU BE THE  
SUPREME WORLD  
CHAMPION?

KATALOG ANFORDERN (in beigefügter Form)

WIDOSOFT \* Nordstraße 22 \* 3443 Herkuleshausen \* Tel. 0 56 54 - 6182

Bitte beachten Sie Bestellfrist im Impressum des Heftes!

Commodore 64  
ZX Spectrum 48K  
Oric-1



**The Hobbit** für den ZX Spectrum 48K  
Das neue Abenteuer! Horneke Bonta, Grady Boldevent  
Ein Abenteuer für Microcomputer. Mit der Hobbit-  
Musikbox im englischen Sprach.

**DM 28,-**



**Tartan** für den ZX Spectrum 16 & 48K  
Ein Action-Adventure Spiel. Tartan muß Jura bekämpfen. Tartan wird  
in sein Gewand und Alles bekämpfen. Tartan hat ein Schloß  
das Grate überlassen. Dies überlebt gut sein ist.

**DM 25,-**

**Penetrator**  
für den ZX Spectrum 48K  
Spartan hat ein Abenteuer. Spartans Spiel ist ein  
10K und 48K. Wie sich Spartans Spiel  
Spartans Spiel ist ein Abenteuer Spiel  
nicht verstanden.

**DM 37,-**



**WICOSOFT**  
Das neue Abenteuer! Horneke Bonta, Grady Boldevent  
Ein Abenteuer für Microcomputer. Mit der Hobbit-  
Musikbox im englischen Sprach.

**DM 28,-**

**WICOSOFT**  
HERNOLD'S OASIS  
ON  
HART ARMY

**WICOSOFT**  
JULIUS  
ON  
ON

**Wicosoft**  
Das neue Abenteuer! Horneke Bonta, Grady Boldevent  
Ein Abenteuer für Microcomputer. Mit der Hobbit-  
Musikbox im englischen Sprach.

**DM 28,-**

**Wicosoft**  
STREET FIGHTER  
ON  
ON

**JEDE MENGE  
NEUE SPIELE**

**Wicosoft**  
Das neue Abenteuer! Horneke Bonta, Grady Boldevent  
Ein Abenteuer für Microcomputer. Mit der Hobbit-  
Musikbox im englischen Sprach.

**DM 28,-**

**Wicosoft**  
Das neue Abenteuer! Horneke Bonta, Grady Boldevent  
Ein Abenteuer für Microcomputer. Mit der Hobbit-  
Musikbox im englischen Sprach.

**DM 28,-**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN**