



Das Virgin Computerbücher-Programm
 Games for your VIC-20 (VIC-20)
 Games for your Dragon 32
 Games for your TRS 80
 Games for your ORIC 1
 Games for your ZX-81
 Games for your ZX Spectrum
 Games for your Atari
 Games for your BBC Micro

Bücher, die mehr aus Ihrem Computer machen!
 Jedes einzelne Buch enthält mehr als 20 komplette, spielfertige
 Programm listings für den betreffenden Computer.

Alle Programme werden erläutert und sind mit
 Bedienungsanleitungen versehen.

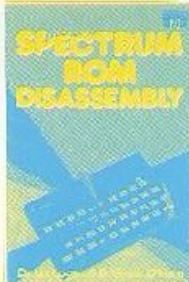
Ein Computerlexikon, das alle wichtigen Begriffe aus der
 Computertersinologie enthält, vervollständigt den Inhalt
 jedes Buches dieser Reihe.

jedes Buch nur DM 19,80

Spectrum Hardware Manual
 von Adrian Dickens

Der Sinclair ZX-Spectrum hat die Computerwelt
 revolutioniert.
 Dieses Buch erklärt das Geheimnis seines
 Erfolges und wie das Gerät arbeitet. Viele
 Aspekte, die das offizielle Manual nicht oder nur
 kurz streift, werden Ihnen hier ausführlich
 vorgestellt. Wie die Farben Ihres TV-Monitors
 optima eingestellt werden können, wie der
 interne Lautsprecher durch einen anderen ersetzt
 wird und vieles mehr.
 Dazu sind gerichte, wie der Spectrum mit
 zusätzlicher (auch selbstgebauter) Hardware
 aufrüstet ist.

DM 29,80



The Complete Spectrum ROM Disassembly
 von Dr. Ian Logan und Dr. Frank O'Hara

Der ZX-Spectrum wird von seinem eingebauten
 17K-ROM gesteuert.
 Die beiden Autoren erläutern Ihnen den
 Interpreter und zeigen Ihnen, was der Spectrum
 tut und was dabei in ihm vorgeht.
 In Detail: Befehlsnamen, Lautsprecher, Input /
 Output, Variable und mathematische Funktionen.
 Ihr Spectrum besitzt eine große Anzahl von
 eingebauten Funktionen. Leses such nach ihnen,
 so zum eigenen Nutzen zu verstehen und sie in
 eigenen Programmen sinnvoll einsetzen.
 Ein Maß für alle engagierten Spectrum-
 Programmierer!

DM 39,80

COMMODORE 64 Games Book
 von Clifford und Mark Ranshaw

Erläuben Sie die Faszination der Computer-
 Technik!
 Die Brüder Ranshaw gelten in England als die
 Nummer 1 in Sachen Commodore Programmieren
 und dieses Buch wurde von der Fachpresse
 als eines der besten für den CBN 64 gelobt.
 Jedes der hier vorgestellten Programme macht
 hervorragenden Gebrauch von den Fähigkeiten,
 die den Commodore 64 gegenüber anderen
 Geräten seiner Preisklasse auszeichnen.
 Kein Commodore 64-Anwender sollte dieses
 Buch in seiner Sammlung misser.

DM 29,80



Meteoric Programming for the ORIC 1
 von John van der Reyden

Viel Software für wenig Geld bietet Ihnen dieses
 Buch.
 30 speziell für den ORIC 1 entwickelte
 Programme: z.B. Lunar Lander, Eliminator, Sea
 Gopher und viele mehr, die Ihnen zeigen, welche
 Farben, Grafiken und welche fantastischen Sound der
 ORIC produzieren kann.
 Selbstverständlich fehlen auch praktische Tips
 nicht, die für alle Hasen ebenso interessant sind
 wie für junge Fische!
 Eine ideale Ergänzung dieses Computers!

DM 29,80

VC-20 Innovative Computing
 von Clifford Ranshaw

Ein Buch, geschrieben von einem der kreativsten
 Programmierer in der Microcomputer-Welt!
 Spannende, interessante Spiele wie Nuclear
 Attack, Space Fight, Hopper, Invasion, Squash,
 Golf, Grand Prix, Adventure, und sogar Schach!
 Komplexe Listings dieser und weiterer Spiele,
 leicht verständlich mit vielen Tips und Tricks
 angeordnet, eröffnen Ihnen neue Dimensionen
 Ihres VC-20.

DM 29,80



Over the Spectrum
 von Alfred Milgram

Ein Buch, das alle Wünsche von Spectrum Fans
 erfüllt.
 Komplett Listings von mehr als 30 Programmen,
 die zeigen, was in dem kleinen schwarzen Kasten
 an Kraft und Raffinesse steckt!
 Die Palette reicht von Geschicklichkeitsspielen
 wie Frogger, Meteor Storm, Eliminator über
 Shoot-'em-Up-Spiele wie Salskull zu subtilen Adventu-
 res.
 Nützliche Winke und Tips, sowie Geschichtspere-
 gramme machen dieses Buch zu einem
 Nachschlagewerk für jeden Spectrum-Anwender.

DM 39,80

Not only 30 programs for the ZX-81 1K
 von Melbourne House Publishers

Backgammon, Roulette, Blackjack, Star Wars,
 Breakout, Memory, Mini-Adventure, 1K-Draughts,

Jedes Buch enthält 30 Programme für den ZX-81 in
 der Grundversion. Jedes einzelne Buch.
 Jedes Programm wird erklärt, Programmings
 werden gegeben und viele Peaks und Pikes
 erläutert.

Ein Buch, das zeigt, was in 1 K stecken kann!

DM 29,80



ENTER THE DRAGON
 von Colin Carter

Die Sammlung kreativer Programme für den
 Dragon 32. Das Buch enthält komplette Listings
 für viele der bekanntesten Arcade und Action-
 Spiele wie Lunar Lander, Invaders, Meteor Storm,
 3-D-Treasure Hunt, Flight Simulator und viele
 andere.

Viele Programme nutzen die hervorragenden
 Möglichkeiten der Dragon High-Resolution Grafik.
 Enter the Dragon zeigt Ihnen sogar wie Sie
 ihrem Drachen das Sprechen beibringen können.
 Dazu eine Menge Tips und Informationen, die für
 den Beginner ebenso nützlich sind wie für den
 Fortgeschrittenen.

DM 28,80



WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654 - 6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

erscheint monatlich im:
Roeske Verlag, Eschwege

Herausgeber:
Ralph Roeske

Redaktion:
Ralph Roeske (Chefredakteur) (verantwortlich)
Gertrud Marx-Fischer

Zeichnungen:
Stefan Köhler

Herstellung:
Roeske Verlag, Eschwege

Satz und Reproduktion:
Roeske Verlag, Eschwege

Druck:
Vogt GmbH 3436 Hessisch Lichtenau

Vertrieb:
Inland: Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung
sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Berg-Strasse 7
5700 Wiesbaden
Tel.: 06121-2660

Anfragen nicht an Vertrieb oder Druckerei, sondern
nur an den Verlag!

Anschrift:
Roeske Verlag
CPU
Westring 59c
3440 Eschwege
Tel. Sa. Nr. 05651 8558

Anzeigenleitung:
W & M
Agentur für Werbung
und Marketing GmbH
Postfach 111341
4000 Düsseldorf 1

Erscheinungsweise:
Erstverkaufstag von CPU ist Mitte des Monats.

Urheberrecht:
Alle in CPU veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungsrechte, vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopie, Microfilm, Fassung in Datenverarbeitungssystemen, usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags. Alle veröffentlichte Software wurde vor Veröffentlichung durch den Verlag oder von freien Mitarbeitern erstellt. Aus ihrer Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder Bezeichnungen frei von Schutzrechten sind.

Bezugspreise:
Einzelheft: 5,50 DM
Abonnement: Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben)
Ausland: Europa 83,-DM USA 110,-DM

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1. Aug. 1983.
Bitte Medienunterlagen anfordern.

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Veröffentlichung gerne entgegen.
Honorare nach Vereinbarung.
Bei Zusendung von Manuskripten und Software, erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum Abdruck und Versand der veröffentlichten Programme auf Datenträger.
Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der Unkosten. Zusendungen von Software zur Veröffentlichung soll bitte folgendes enthalten:
Kopierfähige Kassette oder Diskette mit dem Programm (Computer-Bezeichnung, von Drucker gestelltes Listing oder Serie von Bildschirmfotos (keine Schreibmaschinenlistings) evtl. Bildschirmfotos von einer Probelauf- und ausführliche Programmabbeschreibung
Für eingesandte Programmunterlagen kann keinerlei Haftung übernommen werden.

bringt im März '84

CPU testet den QL -
den sensationellen 32-Bit-Microcomputer von Sinclair



Software

n. a. Höhlenforscher
Old Surehand
Bewitched
Warlord
Murcaldy Castle
Gif Keks
Lander



Software Reviews

Log Run
Grand Prix
Six
Snake Pit

Tips, Tricks und News

Berichte
Hannover Messe
Hobby-tronic

Hardware

Sinclair QL 2

Software Reviews

Galaxians (C-64) 3
Purple Turtles (C-64) 3
Stix (C-64) 4
Snake Pit (C-64, Sinclair Spectrum) 4
Grand Prix (Dragon 32) 5
Log Run (VC-20) 5

Tips, Tricks und News

..... 6

Software Charts

..... 10

Leserbriefe

..... 12

Berichte

Hannover Messe 14
Hobby-tronic 15

Software

Höhlenforscher (VC-20) 16
River Rescue (VC 20) 20
Old Surehand (Atari) 22
Bewitched (Apple II) 24
Superhirn (Apple) 32
Flipper (Spectrum) 36
Cave Fight (Spectrum) 38
Adventure (ZX-81) 40
Warlord (ZX-81) 45
Murcaldy Castle (TI 99/4A) 49
Gif Keks (TI-99/4A) 54
SOS im Weltall (C-64) 56
Gold Mine (C-64) 61
Lander (C-64) 66

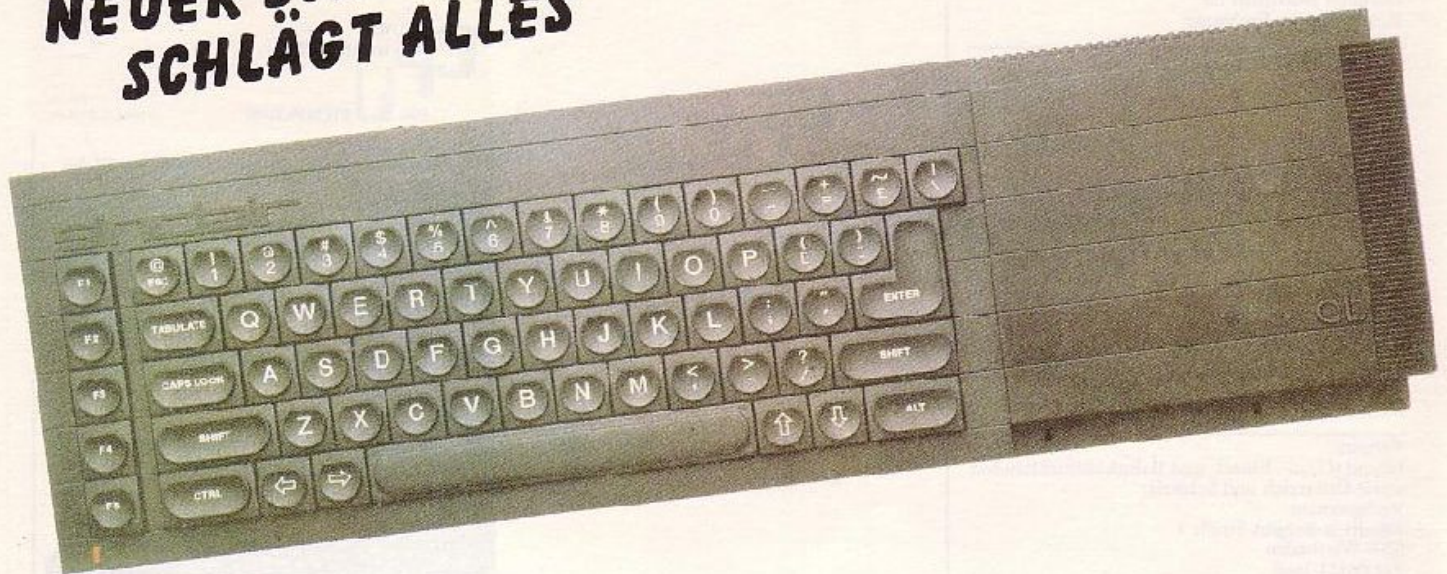
Kassettenservice

..... 68

Kleinanzeigen

..... 69

NEUER SINCLAIR QL SCHLÄGT ALLES



"Er wird alles können was der IBM PC kann und mehr". Diese Worte stammen aus dem Munde von Sir Clive Sinclair.

Er sprach sie aus, als er und sein Geschäftsführer Nigel Searle den neuen QL, den ersten 32-Bit-Microcomputer für weniger als 1600,- DM vorstellte.

Dieser, im Februar 1984 auf den Markt kommende 128K-Micro, der für den ernsthaften Heim- und Geschäftsanwender konzipiert wurde, könnte in der Tat den Microcomputermarkt revolutionär beeinflussen.

Die herausragenden Features des Gerätes:

128K RAM. Erweiterungen um jeweils 0,5 MByte möglich.

32K Bildschirm RAM.

2 eingebaute Microdrives a 100K.

32 Bit-Prozessor (Motorola 68008).

Schreibmaschinentastatur, 5 Funktionstasten, 4 Cursorstasten.

Hochauflösende Farbgrafik:

Vierfarbig 512 x 256 Pixels.

Achtfarbig 256 x 256 Pixels.

85 Zeichen x 25 Linien.

Sinclair liefert vier Softwarepakete, u.z.: Grafikanwendung, Database Wortprozessor und Terminplaner, hergestellt von der Firma Psion kostenlos mit.

Was sonst nur bei Geräten ab 5000,- DM üblich ist, vielfache Fensterdefinition, beim QL sind es 10, ist für Sinclairs Neuen kein Problem.

Mit dem QL lassen sich

Netze von bis zu 64 Geräten herstellen, die mit einer Datengeschwindigkeit von 100Kbaud kommunizieren. Über den Erweiterungsport können 6 weitere Microdrives angeschlossen werden, was 800 KByte externe Speicherkapazität ergibt (eine Interface zum Anschluß einer Winchester Harddisk ist in Vorbereitung).

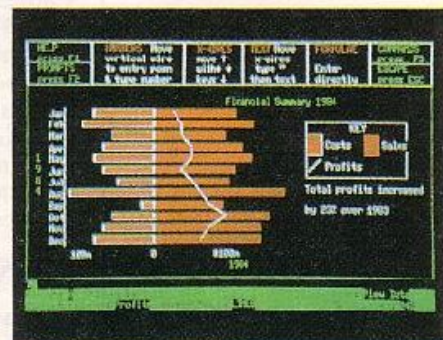
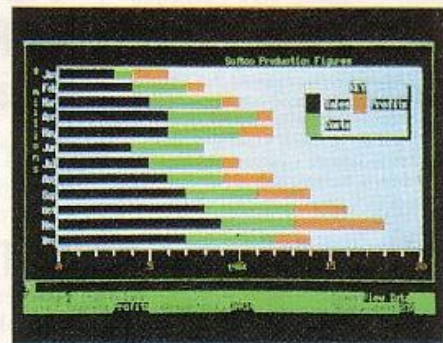
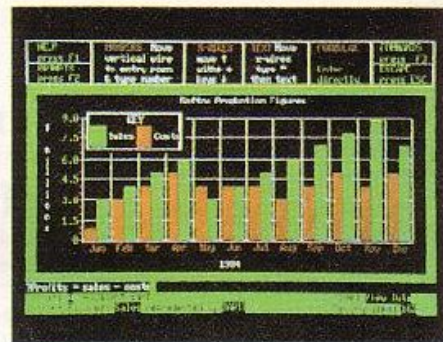
Wegen des Motorola 68008 32 Bitprozessors ist eine fast unbegrenzte Erweiterung möglich. In Kürze - und hoffentlich bleibt es diesmal dabei - sollen Pascalcompiler, 68008-Assembler, Analog-/Digitalinterface, Modem, paralleles Druckerinterface mit mehrfachkanaligem Soundgenerator zum Erwerb im Handel sein.

Derzeit sollen etwa 20000 Geräte pro Monat hergestellt werden. Eine weitere Fabrik zur Herstellung soll im Herbst 84 für eine Steigerung sorgen.

Ab Juli soll der QL auch in den USA und im übrigen Europa verkauft werden. Der Preis wird auch hierzulande dem englischen ähnlich sein.

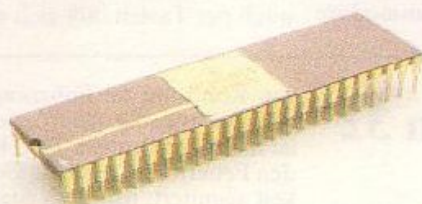
Etwas neues hat sich die Firma Sinclair zum QL einfallen lassen: Sie gründete den QLUB (QL Users Bureau). Die Mitgliedschaft wird 35 Pfund im Jahr kosten, worin sechs Briefe mit Neuigkeiten über Hardware und Software vermittelt werden.

Letzte Meldung: Der QL hat kein Kassetteninterface.



Die Basicbefehle des QL

ABS	CURSOR Position in Fenster	INKEYS	PRINT
ATAN	DATA	INPUT	RANDOM
ACOT	DATES Zeit und Datum von batteriebetriebener eingebauter Uhr	INT	RFM
AUTO mathische Zeichennummerierung bei Programmeingabe	DEF iniere FuNktion	INVERSE	REP
BAUD rate für serielle Karte. 75, 300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600 oder 19200	DEF iniere PROCEDURE	LEN	RESTORE
BORDER	DELETE	LET	RND
BEEP	DIM ensioniere	LIST	RUN
BLOCK fülle Block mit spezieller Farbe	DRAW Linie	LN	SAVE
CAT Anzeigen des Katalogs	EDIT	LOAD	SBYTES
CHRS	END :DEFinieren	LOCAL	SCALE
CIRCLE	END IF	LOG	SCROLL
CLEAR	END REP eat	LRUN Befehl zum Microdrive	SELE ktieren
CLOSE	END SELECT	MERGE	SQRT
CLS	EXEC	MODE	SIN
CODE	EXP	NEW	STOP
CONTINUE	FLASH	NEXT	STRIP
COPY	FOR END FOR	ON GOSUB	TAB
COS	FORMAT	ON GOTO	TAN
COT	GOTO	OPEN	TRACE
CSIZE ändert Zeichengröße	GOSUB	PAPER	UNDER unterstreichen in aktueller Farbe
	IF THEN ELSE	FAUSE	USE
	INK	PEEK	USR
		PLOT	WHEN
			WINDOW (10 verschiedene) Fenster anzeigen



VIDEOaktiv WOCHENENDE und HEIMCOMPUTER PRAXIS TAGE im "Dorf am Himmel"

Für alle Video- und Heimcomputer-Aktiven und -Einsteiger, veranstalten wir **Freizeit-Seminare** im nächstgelegenen heilklimatischen Kurort Deutschlands (1015m), Höchenschwand. Das moderne "Haus des Gastes" ist Treffpunkt der aktiven Video- und Heimcomputerfreunde. Auf dem Dach des Südschwarzwaldes mit der Aussicht bis zur Kette der Schweizer Alpen stehen, neben Wissensvermittlung und Praxisübungen, auch Freizeit, Entspannung und Unterhaltung im Vordergrund. Für Familienmitglieder werden individuelle Freizeit- und Rahmenprogramme durchgeführt.
Kurz: Mit der ganzen Familie Wissen und Gesundheit tanken!
Jeder Teilnehmer kann seine tragbare

Videoausrüstung oder seinen persönlichen Heimcomputer mitbringen. Darüber hinaus stellen namhafte Gerätehersteller Übungs-Einheiten mit Zubehör von A-Z (z.B. Video-Farbmischpult) zur Verfügung.
Kursleiter ist der Fachjournalist und Marketing-Berater, Hans-Peter Förster. Bekannt auch als Autor der Bücher "Das Video Buch", "Video mein Hobby" und "Bildschirmtext". Sicher kennen Sie seine Fachbeiträge, die er regelmäßig für VIDEOaktiv verfaßt.
Gastreferenten sind der ZDF-Redakteur Klaus Möller (er verrät Kamera-Tips und -Tricks aus der Profi-Welt) und Dipl.-Wirtschafts-Ing. Helmut Rompel, Computer-Hard- und Soft-

ware-Spezialist.
Den sportlich aktiven Teilnehmern bietet Höchenschwand Hallenbäder, Kuranwendungen, Kurausschank, Massagen, Sauna, Tennis, beheiztes Freibad, Trimm-Park, Frei-Schach, Berg- und Naturwanderungen u.v.m.
In der Freizeit wird ausreichend Unterhaltung geboten: Konzerte, Heimatabende, Tanz, Theatergastspiele, Discothek, Ausflugsfahrten (ca. 1 Autostunde bis Basel, Zürich und Schaffhausen u.v.m.).
Für gute Entspannung und Unterhaltung sorgen auch eine Vielzahl vorzüglicher Küchen mit Schwarzwald-Spezialitäten.
Schönemeyer, Rompel + Partner
Mühsteige 5 · 7120 Bietigheim-Bissingen 4

LOG RUN

für den VC-20 ohne Erweiterung

Terminal Software hat den Krazy-Kong-Affen kurzerhand in einen Bären verwandelt und den Helden, der Jane befreit, in einen Holzfäller namens Tom.

Mit diesen kleinen Kunstgriff hat man aus dem Krazy-Kong-Programm ein LOG RUN (Baumstammrennen oder ähnlich) gemacht. Ob dies besonders originell ist oder nicht, dies mag dahingestellt bleiben.

Das Ergebnis dieser Programmkosmetik ist auf jeden Fall ein amüsantes Programm für die Grundversion des VC-20. Wer eine Speichererweiterung besitzt, entfernt diese vor dem Laden der Kassette.

Wer die vorgenannten Affenspiele kennt, und wer kennt sie wohl nicht, für den ist der Ablauf dieses Spiels schon klar. Ein Bär rollt Baumstämme eine Rampe herunter, Tom der Holzfäller, muß diesen entweder ausweichen, sie

überspringen oder sich vor ihnen verstecken. Oben angekommen, ergreift er den Hammer, mit dem er (den Rest wollen wir unseren Tierfreunden zu Liebe besser nicht verraten).

Eine Biene, Schmetterling oder was auch immer das Insekt darstellen soll, gilt es ebenfalls auszuweichen, was zusätzlich für Spannung sorgt.

Trotz oder vielleicht wegen der starken Ähnlichkeit mit dem Kong-Programmen, ein gutes und recht unterhaltsames Spiel. Erstaunlich gut ist die gelungene Darstellung der Spielfiguren und des Umfeldes in schöner, hochauflösender Grafik. Viele Leute, die meinen, der VC-20 habe seit der Geburt seines größeren Bruders, den Commodore

TERMINAL SOFTWARE



VC-20 LOGRUN

64, keine Daseinsberechtigung mehr, sollten sich dessen Möglichkeiten anhand des hier vorgestellten Programmes einmal anschauen.

Die Steuerung erfolgt zweckmäßiger Weise mittels eines Joystick, jedoch auch per Tasten läßt sich gut spielen.

Grand Prix für den Dragon 32

Grand Prix - der große Preis, Rennbahnatmosphäre, das besondere Feeling, Nervenkitzel. Dies sind Assoziationen, die einem unweigerlich durch den Kopf gehen, denkt man an Formel-1-Rennen.

Die Frage ist, ob das hier vorliegende Programm diesem Anspruch gerecht werden kann.

Nach dem problemlosen Laden des Programms von Kassette und einem Stimmungsbild, muß der oder die Spieler (zwei können gleichzeitig fahren) die Rennstrecke, den Schwierigkeitsgrad und die Hindernisse wählen. Danach wird nach den Namen der Spieler gefragt, die später in die Bestenliste eingetragen werden.

Acht der schönsten Rennstrecken der Welt stehen zur Verfügung: Indianapolis, Monza, Nivelles, Österreichring, Brands Hatch, Jarama, Clermont Ferrand und Monte Carlo.

Spielt man alle durch und addiert die Einzelergebnisse, hat man einen spannenden Wettbewerb, wie er bei den Punktebewertungen zu Weltmeisterschaft in der Formel 1 auch üblich ist. Innerhalb der einzelnen Rennstrecken kann die Geschwindigkeit von 0-9 eingestellt werden und was einen besonderen Reiz ausmacht, jedoch auch eine besondere Schwierigkeit darstellt, die



Zahl der Hindernisse. Hindernisse sind z. B. Öl auf der Fahrbahn (Rutschgefahr), Steine und anderes.

Zur Kontrolle der Fahrzeuge sind Joysticks notwendig, eine Tastensteuerung ist nicht vorgesehen. Durch Druck auf den Feuerknopf wird die Geschwindigkeit reguliert, mit dem Steuerknüppel die Fahrtrichtung. Bei den höheren Geschwindigkeiten ist eine Zurücknahme der Geschwindigkeit in Kurven angebracht, da der Wagen sonst von der Faahrbahn abkommt und somit aus dem Wettbewerb ausscheidet.

Über der Rennstrecke ist eine Anzeigetafel, die Zeit und Schwierigkeitsgrade anzeigt. Interessant ist auch die Möglichkeit, mit Poke 65495,0 das Spiel doppelt so schnell als normal zu gestalten. Bei älteren Dragon-Modellen funktioniert dieser Poke allerdings nicht. Besser wäre es hier gewesen, diese Möglichkeit von vornherein in das Programm einzubauen.

Die grafische Ausgestaltung der Rennstrecke ist gut gelungen. Etwas düffrig muten dagegen die Rennwagen selbst an, die lediglich aus einem recht kleinen grünen bzw. roten Punkt bestehen. Vom Hocker reißt einen auch der Sound nicht. Ein kräftiges Motorgeräusch, wie wir es von anderen Autorennprogrammen gewöhnt sind, hätte dem Spiel bestimmt zusätzlichen Reiz verliehen.

Von der Schwierigkeit her, wird dieses Programm durch seine variable Einstellmöglichkeit allen Spielertypen gerecht. Und durch den Wettkampf beim Spiel zu Zweit kommt auch die Spannung nicht zu kurz.

Ghost Hunt

für den ZX-81 + 16K



Manchmal ist es gar nicht so ganz klar, was sich hinter den Titeln einiger Computer- und Telespiele eigentlich verbirgt. Nur zu oft entpuppt sich dann der "gefährliche Drache" oder ähnlich klingende Gestalten als zahnlose Echsen.

Was verbirgt sich also hier hinter dem wohlklingenden Titel "Ghost Hunt (Geisterjagd)"? Nun, wenn wir uns den Bildschirm ausdruck anschauen, ist dem Eingeweihten sofort klar: Es handelt sich schlicht und ergreifend um ein Pac-Man-Programm!

Der von Ihnen gesteuerte Geisterjäger muß alle Kraftpillen, oder was auch immer die im Labyrinth vorhandenen Punkte darstellen sollen, aufessen. Dabei darf er sich nicht von den Geistern erwischen lassen, die erst einzeln und

später in immer größerer Zahl auftauchen und den Jäger ihrerseits jagen. Die besonders gekennzeichneten Kraftpillen verleihen dem Jäger für kurze Zeit Kräfte, mit denen er die Geister besiegen kann. Allerdings hält diese Wirkung nicht lange an. Hat man ein Feld komplett abgeräumt, gibt es einen Bonus und ein neuer Durchgang schwieriger als der vorhergehende beginnt.

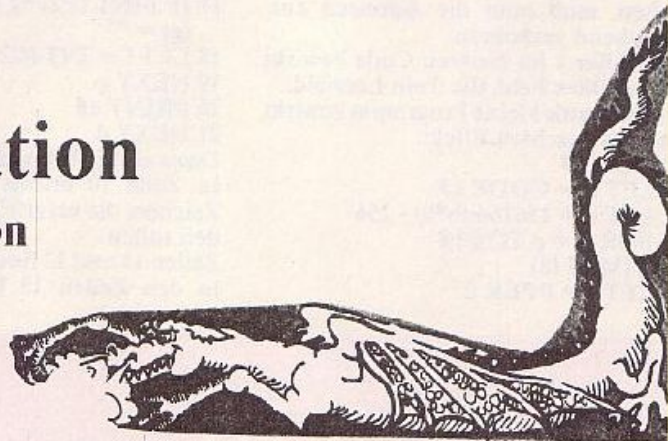
So weit so gut. Doch wie steht es mit der Ausführung? Die ist nicht von schlech-

ten Eltern, wie wir finden.

Da das ganze Programm in Maschinensprache geschrieben ist, geht die Geisterjagd höllisch schnell vonstatten. Der Bildaufbau ist klar und übersichtlich, die einzelnen Komponenten des Spiels sind gut zu unterscheiden (etwas, was bei ZX-81 Programmen nicht selbstverständlich ist).

Unter den vielen Programmen seiner Art, kann sich dieses durchaus sehen lassen und mit dem Prädikat gut ausgezeichnet werden.

Kommunikation mit dem Dragon



Eine Weiterentwicklung der zur Zeit auf dem Markt befindlichen Sprachausgabemodule, hat eine Firma aus Brighton mit dem schönen Namen ORION Data angekündigt. Das Gerät soll ab März/April in den Handel kommen.

Es handelt sich hierbei um ein Sprachmodul mit der vorläufigen Bezeichnung "Micro Command", welches gesprochene Kommandos via Mikrofon in Signale umwandelt, die der Dragon-Computer versteht.

Das mit Mikrofon ausgestattete Modul wird direkt in den Dragon (Moduleingang) gesteckt.

Es soll ein Lehrprogramm beigelegt

werden, das die Erkennung von mehr als 15 Worten, die vom Anwender in das Mikrofon gesprochen werden, ermöglicht. Danach kann das vom Programm umgesetzte Wort angehört werden.

Mit Hilfe dieses nützlichen Zubehörs wird es möglich sein, über das gesprochene Wort die Kommandos über Tastatur oder Joystick zumindest teil-

weise zu ersetzen.

Vorgesehen ist dieses Modul für den Sinclair Spectrum und Dragon 32. Als (unverbindliche) Preisvorstellung wurden ca. 50 Englische Pfund, d. h. 200,- DM, genannt. Ein Testgerät stand uns leider nicht zur Verfügung, so daß unsere Information lediglich auf Angaben des Herstellers basieren.

Dreidimensional ist "in"

Vor einigen Monaten haben wir über eine neue Spielgeneration, nämlich dreidimensionale Programme berichtet (Postern - 3 Deep Space). In der Zwischenzeit erfreut sich diese Machart immer größerer Beliebtheit, wenn auch das Aufsetzen der rot-grünen Brille als lästig empfunden wird. So ist es klar, daß weitere 3-D Programme auf den Markt kommen. Hewson (England) hat 3 brandneue Actionspiele kreiert, die man sicher auch bald bei uns erhalten kann: Scidab Attack, Lunar Mission und Space Wars. Die Programme sind vorerst nur für den Spectrum zu haben.

Symbolprobleme

Manche unserer Leser, die Programme für den VC-20 aus dem Heft in ihren Computer eingeben, haben Schwierigkeiten, die Steuerzeichen und speziell verwendeten Symbole auf Ihrem Keyboard wiederzufinden. Nun, die einfachste Methode um herauszufinden, was diese Symbole bedeuten ist folgende: Tippen Sie zuerst ein Paar Anführungsstriche ein (") und drücken dann die entsprechende Taste. Das angezeigte Zeichen verändert sich je nachdem in welchem Modus sich das Gerät gerade befindet. Ein Beispiel: Wenn der Computer sich im Grafik-Modus befindet und Sie halten gleichzeitig "CTRL" und Taste "8" gedrückt, wird ein Grafiksymbol angezeigt.

Große Buchstaben auf dem Spectrum

Dazu muß man zuerst einmal wissen, wo der Zeichensatz des Spectrums angesiedelt ist. Kapitel 14 des Handbuches sagt uns, daß dies im oberen Teil des ROM der Fall ist, ab 15616 aufwärts.

Um nun diese Zeichen vergrößert zu erhalten, muß man die Adressen entsprechend verändern.

Die Ziffer 1 im binären Code bewirkt ein gefülltes Feld, die 0 ein Leerfeld. Das folgende kleine Programm bewirkt den gewünschten Effekt:

```
10 Input a$
11 LET b = CODE a$
12 LET c = 15616+(b*8) - 256
13 FOR d = c TO c+8
14 DIM e$(8)
15 LET f = PEEK d
```

```
16 FOR g = 7 TO 0 STEP -1
17 IF f-INT(f/2)*2 THEN LET e$(g) = ""
18 LET f = INT(f/2)
19 NEXT g
20 PRINT e$
21 NEXT d
```

Dazu einige Erläuterungen:

In Zeile 10 erfolgt die Eingabe der Zeichen, die vergrößert dargestellt werden sollen.

Zeilen 11 und 12 finden diese im ROM; in den Zeilen 13 bis 16 werden sie

abgelagert.

Wichtig sind die Befehle in den Zeilen 17 und 18: Hier wird erkannt, daß der Wert der durch PEEK gesetzten Stelle 0 oder 1 im binären Code ist.

Zeile 19 führt zurück zu g, dem Wert des aktuellen Bit. Nachdem alle 8 Bits gefüllt und in e\$(8) gespeichert sind, werden sie in Zeile 20 gedruckt.

Zeile 21 führt schließlich zurück zur nächsten Adresse.

Neuer Britischer

Micro angekündigt

Die Firma Amstrad, ein englischer Hersteller von hochqualitativen Hi-Fi Geräten, hat einen neuen Mikrocomputer angekündigt.

Das Gerät wird nach Angaben des Herstellers um die 200 englische Pfund kosten, daß sind umgerechnet 800,- DM und dem neuesten Stand der Technik entsprechen. In den Handel soll der Neuling im späten Frühjahr gelangen.

Besonderheiten des Amstrad-Computers sind ein eingebauter Farbmonitor und ein Kassettengerät. Der Rech-

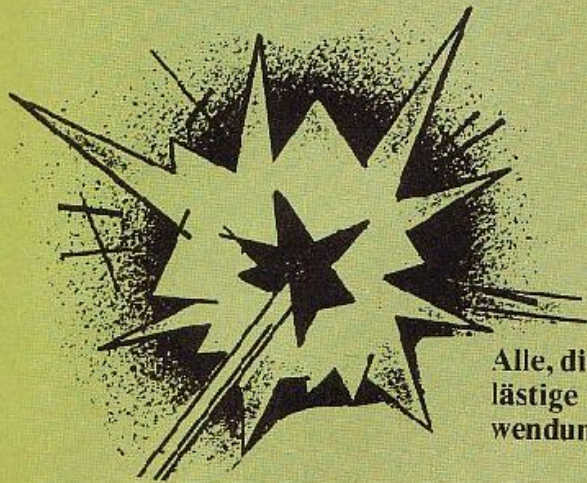
ner basiert auf dem Z-80 Mikroprozessor, hat 64 K-Byte RAM in der Grundversion und soll ausbaufähig sein bis zu 4 M. Das Keyboard mit großen funktionellen Tasten hat ein separates, numerisches Feld. Es hat eine hochauflösende Grafik, ähnlich dem BBC-Computer. Im Soundbereich wartet man mit 3 Kanälen und 6 Oktaven auf. Eine Centronics Schnittstelle

mit Anschlußmöglichkeit für eine Diskettenstation rundet das Angebot ab.

Die Fertigung des neuen Computers ist in Japan bereits angelauten.

Ein Foto des Markneulings wurde leider bis jetzt noch nicht veröffentlicht, ebenso ist nicht bekannt, ob und wann an einen Verkauf in der Bundesrepublik gedacht ist.





(Forth)-Kraft für den Commodore 64

Alle, die anspruchsvolle Programme erstellen möchten, kennen das lästige Problem: Die Programmiersprache Basic ist für viele Anwendungen einfach zu langsam.

In Maschinensprache programmieren wäre eine Lösung. Doch für den Einsteiger in das Computerhobby ist dies oft schwer, zumal wenn eine hilfreiche Unterweisung nicht möglich ist. Hier bietet sich FORTH als gute Alternative an. Wie vieles, so kommt auch hier der Anstoß aus England, wo der Software-Hersteller Romik ein auf Kassette befindliches Programm

"FORTH" seit kurzer Zeit anbietet. FORTH ist eine Programmiersprache, die ihre Stärke in Wortbefehlen hat. Programme in FORTH sind auf einfachen Subroutinen aufgebaut und recht übersichtlich. Für Commodore 64-Besitzer die einmal mit einer anderen Sprache als Basic experimentieren möchten, ein guter Einstieg! Natürlich ist das Pro-

grammbüchlein, zumindest das hier vorliegende, in englischer Sprache gehalten. Eine Übersetzung für den deutschsprachigen Anwender wäre sichtbar angebracht. Zu beziehen ist das Programm über den Fachhandel, der Preis liegt bei circa 100,- DM.

ORIC-Listschutz möglich

Möglich ist (fast) alles! Wenn ein Programm ausschließlich in Maschinensprache geschrieben ist, kann der Programmierer ein Listen oder Kopieren des Programmes weitgehend ausschließen.

Bei einem Basic-Programm ist solch ein umfassender Schutz nicht so leicht zu realisieren. Ein erfahrener Programmierer wird die meisten dieser Schutzmethoden durchschauen und relativ schnell "knacken". Trotzdem gibt es einige Möglichkeiten, diesen "Knackern" ihr Handwerk zumindest zu erschweren: Der gewiehte Programmierer schreibt sein Programm grundsätzlich so, daß es automatisch nach dem Laden startet und nicht wieder in Basic-Kommandos zurückkehrt. Durch einen Programm-

abbruch mittels RESET bleibt das Listing allerdings intakt. Am wirkungsvollsten und relativ einfach ist dem Problem beizukommen, indem man die Kommandos, die zum Basic zurückführen, verändert. Beim ORIC-1 hat man die Möglichkeit, den Anwenderspeicher nach einem Programmende "leerzumachen". Dies bewirkt, daß der Anwender das LIST-Kommando nun nicht mehr nutzen kann. Im Feld 0 des ORIC-Speichers steht eine Adresse, die angesteuert wird,

wann immer ein Programm endet (Bytes H001B und H001C). Wenn der Oric nun eingeschaltet ist, führt er einen Sprung nach # F42D im ROM aus, was eine komplette Reinitialisierung der Maschine bewirkt. Wenn # F42D nun in der Bytes # 001B und 001C lagert, wird sich der Oric selbst reinitialisieren, wenn ein Benutzer das Programm stoppt. Die Kommandos POKE #001B, #F42D bewirken daher den gewünschten Effekt.

Malkasten für den Commodore 64

Eine interessante Neuentwicklung auf dem Zubehörmarkt für den Commodore 64, bietet seit neuesten das englische Softwarehaus Audiogenic an. Es handelt sich um ein flaches Feld, eine Art Tablett, mit der Bezeichnung Koala Painter, mit dem es möglich ist,

farbige Zeichnungen und Illustrationen drückt auf den Bildschirm zu übertragen. Dies für ca. 90 Englische Pfund erhältliche Set, beinhaltet das Grafik-Tablett und separate Schreiber, Software (Disketten) und ein Anleitungsbuch.

Die beigelegte Software ist Menue gesteuert und erlaubt die Übertragung von 16 Farben Schemata. Es ist möglich, Freihandzeichnungen mit gespeicherten Grafiken und Basicbefehlen zu kombinieren.

Sprechender Commodore

Nach dem nun für fast alle Mikros, Sprachmodule angeboten werden, geht Commodore, wie man gerüchteweise gehört hat, neue Wege. So soll im Sommer ein neuer Heimcomputer, mit der Bezeichnung 364 mit einem eingebauten Sprachteil, auf den Markt gebracht werden. Eine billigere Version soll später folgen.

Dieses Gerät soll 32K System ROM und 64K RAM enthalten. Ein neugestaltetes Keyboard oder Tastenfeld, mit einem separaten oder numerischen Teil, ist vorgesehen. Eine gute und eine weniger gute Eigenschaft soll das Gerät aufweisen:

Das 364iger ROM soll alle Befehle, wie sie in dem Supererweiterungsmodul des VC-20 enthalten sind, haben. Weniger gut ist, daß keine Sprites vorgesehen sind und daß weder VC-20 noch C-64 Software mit dieser neuen Maschine kompatibel sind. Der 364iger benutzt Basic 4, dies ist das gleiche Basic, das auf den größeren Commodore-Maschinen verwendet wird.

Erstmals gezeigt wurde dieser Computer auf der CONSUMA-ELECTRONIC-SHOW in Las Vegas im Januar. Wann dieses Gerät auf den europäischen bzw. deutschen Markt gebracht wird, ist noch nicht bekannt.

Commodore

64

Tips:

POKE 808,239 setzt RUN/STOP außer Betrieb.

POKE 808,237 bewirkt eine Wiederaufnahme dieser Funktion.

POKE 775,200 unterdrückt das List-Kommando.

POKE 775,167 bringt es wieder zur Funktion.



DRAGON

32

In den meisten Programmen ist es notwendig, eine Zeitverzögerung bzw. Pause vorzusehen. Dazu werden meist die folgenden Befehle verwandelt:

Beispiele:

```
FOR I=1 TO 100:NEXT I
```

oder

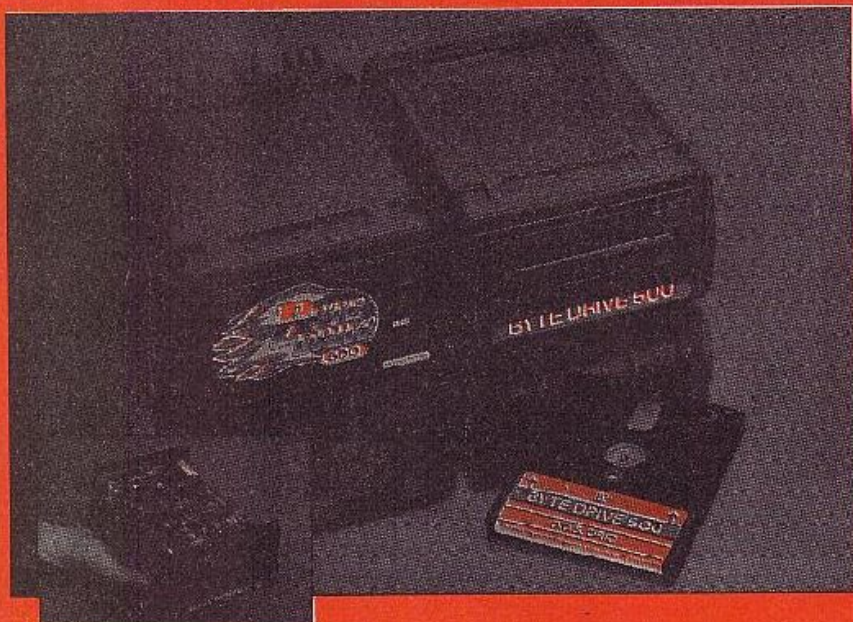
```
TIMER=0:IF TIMER=1000 THEN..
```

Doch beide Methoden können in bestimmten Fällen problematisch werden, da sie Zeit und Speicherplatz benötigen.

Eine bessere Methode, speziell wenn Sie einen kleinen Aufenthalt im Programm erreichen wollen, ist das Play-Kommando PLAY "P1", das eine Verzögerung von ca. 2,5 Sekunden bewirkt. Mit PLAY "P5" erreicht man eine noch kürzere Pause.

TIPS & TRICKS

ORIC - SUPERDRIVE



Eine bärenstarke Kraft für Ihren ORIC oder BBC-Computer erhalten Sie mit dem neuen BYTE-DRIVE 500, der englischen Firma I.T.I. Kathmill aus Chatham (Ken).

Es handelt sich hierbei um die erste und bekannte Master D.O.S. Diskette für diese beiden Mikros.

Mit 500KBytes Kapazität und extrem kurzen Zugriffszeiten, erschließt dieses Geräte neue Dimensionen für den ambitionierten Anwender.

Der Preis dieses kompakten Zubehörs liegt in England bei etwa 300 Pfund (1.200 DM).

Weitere Einzelheiten: Netzteil und Anschlußkabel für den gleichzeitigen Betrieb von 2 Laufwerken, Interface, Master D.O.S. Diskette, 100-seitiges Manual.

Für die nahe Zukunft sind Geräte kompatibel mit Dragon, Spectrum und Commodore Computern vorgesehen.

Riesengewinne

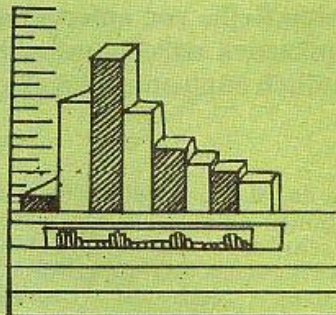
Bei uns noch nicht so sehr verbreitet ist ein Köder, mit dem vornehmlich in den USA und in England manche Softwarefirmen für den Absatz ihrer Programme sorgen.

Da werden Riesengewinne demjenigen versprochen, der ein Programm als erster vollständig löst.

Ganz kräftig haut jetzt die Firma Twig Systems Software aus Wendover (England), auf die Pauke: Gleich 10.000 Englische Pfund, das sind sage und schreibe 40.000 DM, sind als Preis demjenigen zugesagt, der als erster den Quiz, bestehend aus insgesamt 6 Programmen, vollständig löst.

Der bekannte englische Disc-Jockey Dave Lee Travis wurde bemüht, um der Sache noch weitere Popularität zu verschaffen. Nach seinen Aussagen sollen diese Programme sehr, sehr schwer zu lösen sein, doch unmöglich sei es nicht. Der Aufgabenkatalog umfaßt Tests in Bezug auf Intelligenz, Geschicklichkeit und Kenntnisse am Gerät.

Im Moment werden die Programme für den BBC-Computer, Spectrum, ZX-81 und den Dragor 32 angeboten. Weitere Computertypen sollen folgen.



Angesichts der Höhe des ausgesetzten Preises sehen wir dieser Aktion mit einer gewissen Skepsis entgegen, ohne die Aufrichtigkeit des Anbieters in Frage zu stellen.

Wir werden diesen Wettstreit aufmerksam weiter verfolgen und hoffen, bald, oder vielleicht auch erst später, den Champ hier vorstellen zu können.

Richtigstellung

In der Februarausgabe von Happycomputer, einer Computerzeitung, die nicht in unserem Verlag erscheint, wurde ein Adventure-Programm für den Commodore-64-Computer abgedruckt. Dies wäre auch völlig in Ordnung, hätte man sich dort nicht zu der Bemerkung hinreißen lassen, das dort abgedruckte Programm sei das erste deutschsprachige Adventure, das in einer deutschen Computerzeitung abgedruckt sei.

Nun, wir sind keine Prinzipienreiter und Kleinigkeitskramer, sonst hätten wir uns schon verschiedentlich über Äußerungen und Handlungen einiger Konkurrenzblätter erregen müssen. Als Beispiel sei hier ein Verlag genannt, der unseren Titel "Homecomputer" fast identisch für ein eigenes Blatt übernommen hat.

Dennoch möchten wir unsere neueren Leser darauf hinweisen, daß wir in der Aprilausgabe unserer Zeitschrift "Homecomputer" ein schönes und interessantes Abenteuerspiel für den VC-20 (Spukschloß), veröffentlicht haben. Allerdings erschien uns damals diese Tatsache nicht als so revolutionär, daß wir dies besonders herausstellten.

Schließlich ist es unser Ziel und unser Bemühen, Ihnen interessante Programme, aus allen Bereichen des Heimcomputers, anzubieten.

Und dies gelang uns bisher immer eher als den anderen!

SOFTWARE CHARTS aus Deutschland

Welche Programme sind "in" im deutschsprachigen Raum?

ZX Spectrum

1. Manic Miner (2)	BUG-BYTE
2. Penetrator (1)	Melbourne House
3. The Hobbit (3)	Melbourne House
4. Arcadia (-)	Imagine
5. Gehen Sie in das Gefängnis (5)	Automata
6. Flipper (-)	Wicosoft
7. Jumping Jack (4)	Imagine
8. Pimania (6)	Automata
9. Chess Player (-)	Quicksilva
10. Adventures Nightmare (8)	Wicosoft

Commodore VC-20

1. Wacky Waiters (2)	Imagine
2. Scramble (1)	Terminal
3. Grid up (6)	Livewire
4. 3-Deep-Space (10)	Postern
5. Crazy Kong (4)	Anirog
6. Fluch des Pharao (3)	Wicosoft
7. Multisound Synthesizer (5)	Romik
8. Arcadia (-)	Imagine
9. Gridder (8)	Terminal
10. Martian Raiders (9)	Romik

Commodore 64

1. Dickys Diamonds (1)	Romik
2. Crazy Kong (3)	C-Tech
3. Superscramble (2)	Terminal
4. Gridder (7)	Terminal
5. Hungry Horace (5)	Melbourne House
6. Hustler (9)	Bubble Bus
7. Purple Turtles (-)	Quicksilva
8. Paric 64 (4)	Interceptor
9. Frogger (8)	Anirog
10. 3-Deep Space (6)	Postern

ZX-81

1. Hopper (2)	PSS
2. Star Trek (5)	PSS
3. Crazy Kong (1)	PSS
4. Galaxians (8)	Artic
5. Pimania (3)	Automata
6. Galactic Trooper (4)	Romik
7. Scramble (10)	M. Krogen
8. Ghost Hunt (6)	PSS
9. Super Nine (9)	Romik
10. Chess 16K (7)	Artic

Purple Turtles

für den Commodore 64

Nach einem Nachmittag, an dem wir eine Reihe von aufregenden Arcade-Programmen mit wilden Kampfszenen durchgetestet haben, können wir uns bei diesem Spiel endlich entspannt zurücklehnen und den Spargang einlegen.

Die Game-Lords, wie Quicksilva sich gerne selbst zu nennen pflegt, haben hier ein Spiel für die Ästheten unter den Computerfreaks geschaffen.

Schon die professionell gemachte Eingangsmelodie wirkt so wohltuend, daß man diese erst einige Zeit auf sich einwirken läßt, ehe man sich besinnt, daß man die Space-Taste drücken muß, um mit dem Spiel beginnen zu können.

Ebenso entspannend wirkt auf den Betrachter auch die Szenerie, die an gut gemachte Comics erinnert. Hier werden, was beileibe nicht bei allen Programmen am Markt üblich ist, alle Register des zu den Besten seiner Klasse zählenden Commodore 64 gezogen.

Zum Spiel selbst, das sich auch von seiner Idee her wohltuend von den Kampfspielen abhebt: Purple Turtles, dies sind purpurrote Wasserschildkröten (auf unserem Bildschirm allerdings mehr rosa, doch was soll's!) und zwar vier Stück an der Zahl, die eine lebende Brücke zwischen Flußufern bilden. Über die aus dem Wasser ragenden Panzer dieser niedlichen Tierchen

muß der lustig aussehende Herr mit Hut, hüpfender Weise den Fluß durchqueren um an der anderen Seite Äpfel, Bananen und andere gesunde Sachen aufzusammeln und mit diesen auf die gleiche Art wieder zurückhüpfen. Eine weise Eule belohnt jeden erfolgreichen Gang mit einem Flügelschlag.

Wenn das allerdings alles ohne Komplikationen ablaufen würde, wäre es zwar sehr schön, aber auf Dauer doch etwas langweilig. Der eigentliche Gag ist dann auch die besondere Schwierigkeit, auf die es zu achten gilt: Von Zeit zu Zeitsirkt eine oder manchmal auch zwei der Schildkröten auf den Flußboden. Setzt der schon erwähnte Herr mit Hut just in diesem Moment zum Sprung an, stellt er fest, was viele vor ihm schon gemerkt haben, nämlich daß das Wasser halt keine Balken hat. Was jetzt passiert, ist jedem klar: Miteinem "Platsch", begleitet von einer kleinen Wasserfontäne, plumst der Herr mit Schirm, Charme und Melone, sprich Hut, in das Wasser. Schwimmen kann er offensichtlich nicht, denn er taucht nicht wieder auf.

Dem Spieler stehen insgesamt 5 der wasserscheuen Männchen zur Verfügung, ehe eine Melodie den endgültigen Abgesang und "Game Over" das Spielende anzeigt.

In eine Bestenliste können die Ergebnisse einschließlich des Namens festgehalten werden.

Nur optische Zugabe sind vorbeiziehende Wolken und Ballons (diese haben wir doch schon irgendwo gesehen? - Richtig, es sind Original Demo-Sprites von Commodore), die das Programm abrunden.

Das Programm ist mittels Joystick oder

Tasten gut spielbar und nicht übermäßig schwer zu handhaben. Der geübte Spieler wird es eher als zu leicht empfinden. Doch dies schmälert den Unterhaltungswert dieses Programms überhaupt nicht. Hier haben wir ein Programm, mit dem wir auch bei Leuten, die den Computerspielen sonst eher skeptisch gegenüberstehen, Eindruck schinden können!



Galaxians

für den Commodore 64

Nun, dies ist natürlich reine Geschmacksache. Fest steht allerdings unserer Meinung nach, daß die Szenerie des Weltraums das sicher typische und interessanteste Umfeld für Computerspiele darstellt.

Nachdem diese Tatsache bekannt ist, bleibt nur noch der Vergleich dieses hier getesteten Programms mit den vielen, vielen seiner Art.

Die Handlung ist nicht gerade revolutionär neu und läuft am Ende darauf

Der Titel läßt es schon vermuten: Ein Programm der Science Fiction Genres! Für manche Leute sind diese Art Spiele bereits ein alter Hut, für die allermeisten Computerfans nach wie vor der Renner unter den Computerspielen.

hinaus, daß die Angreifer, die wie riesige Vögel ausschen, sich aus ihrem Verband lösen und die Basis des Spielers angreifen. Dieser muß nach bekannter Manier versuchen, alle Angreifer abzuschießen. Danach kommt ein neues Bild mit neuen Angreifern, schneller und mit mehr Power und so weiter. Drei Leben stehen zur Verfügung.

Good Luck!

Im Vergleich mit anderen Programmen

dieser Art, schneidet dieses recht gut ab, so zwischen Durchschnitt und sehr guten Programmen. Dafür spricht die gute bis sehr gute grafische Gestaltung, der befriedigende Einsatz der musikalischen Möglichkeiten des C-64 und der gradlinige Aufbau des Spiels, auf das gerade Jüngere "abfahren" sollten. Nur würden wir es jedem dringend ab-raten, dieses Spiel per Tasten bewältigen zu wollen. Per Joystick ist es schon schwierig genug!

STIX

für den Commodore 64

Es ist immer wieder beeindruckend, daß den Spielmachern, wie man die Programmierer dieses Genre-Analog den Liedermachern nennen könnte, doch immer wieder neue Varianten altbekannter Themen einfallen.

So ist Stix, obwohl die Hardlung im Weltall angesiedelt ist, doch wieder etwas völlig anderes als das Gewohnte. Stix, das sind Energiebündel, die das Universum durchziehen und alles vernichten, was sich in ihrer Bahn befindet. Der Spieler muß versuchen, diese in einem Kraftfeld einzufangen und sie dadurch unschädlich zu machen.

Um die dreidimensional aussehenden Stix, die ständig ihre Form und Lage wechseln einzufangen, muß ein Lichtpunkt, vom Spieler per Joystick oder Tastatur gesteuert, im Kraftfeld aufgebaut werden. Dabei muß er nicht nur darauf achten, nicht mit den Stix selbst zu kollidieren, sondern auch auf die gefährlichen Radiowellen achten. Er-

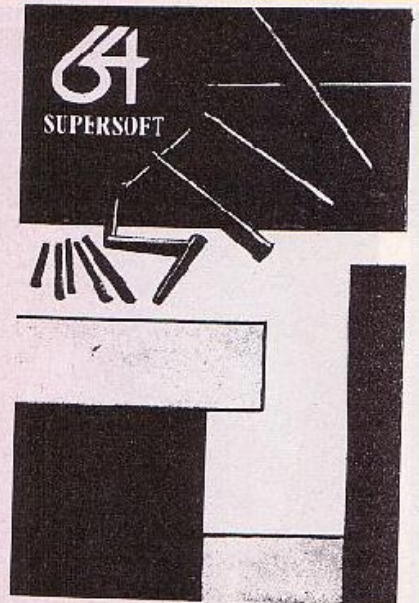
reichen diese den Lichtpunkt ehe das Kraftfeld aufgebaut ist, geht das ganze in einer Explosion unter.

Eine dritte Art von Störern sind die Quarks und die Antiquarks, die Ihnen ebenfalls ans Leben wollen.

Letzendlich müssen Sie auch noch darauf achten, daß Ihre Energievorräte nicht völlig aufgebraucht werden (eine Anzeige zeigt den jeweiligen Energievorrat am Monitor), ehe ein Kraftfeld erstellt ist.

In eine neue Dimension, das heißt, ein neues Bild, gelangt man jeweils, nachdem mehr als 75% des Raumes mit Kraftfeldern ausgefüllt ist. Vier Leben stehen zur Verfügung.

Das Programm ist 100% in Maschinen-

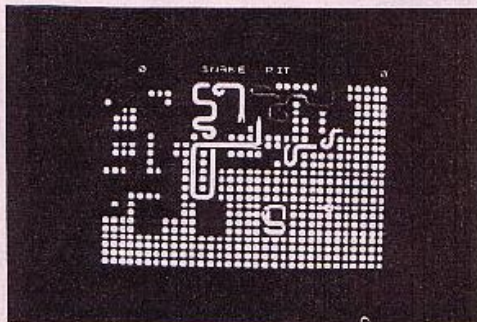


sprache geschrieben und dadurch sehr schnell. Über die Originalität der Spielidee haben wir bereits eingangs geschrieben. Nachzutragen bleibt noch, daß auch der Sound den Möglichkeiten des C-64 alle Ehre macht und wesentlich zur guten Einfühlung in dieses Programm beiträgt. Wer Action mag, dem wird dieses Spiel sicher gefallen!

Snake Pit

Zwei Versionen dieses Programms haben wir getestet und zwar für den Commodore 64 und den Sinclair Spectrum. Beide sind von der Grafik her fast identisch, so daß die nachfolgenden Aussagen für beide Computer zutreffen.

und
Spectrum 16/48K



für den
Commodore 64



Zur Spielidee: Der gesamte Bildschirm ist ausgefüllt mit Schlangereiern. Die Schlangen liegen zusammengerollt dazwischen.

Der vom Spieler kontrollierte Eierdieb Pit muß diese Eier durch überfahren aufsammeln. Doch wehe, wenn ihn die Schlangen erwischen, die sich das natürlich nicht gefallen lassen.

Diese recht simple Geschichte wurde sehr gut umgesetzt, so daß hieraus ein

spannendes und amüsanteres Spiel entstand. Die Ähnlichkeit mit einem Pac-Man-Programm ist nur rein optisch vorhanden. Es ist schon ziemlich lustig, welche Haken und Bögen Pit schlagen muß, um den Schlangen, die in verfolgen, zu entgehen.

Wirklich gelungen ist die Grafik, die hochauflösenden Bildpunkte beider Computer sehr gut zu hübschen Bildern ausnutzt.

Die Steuerung erfolgt beim Commodore 64 über Joystick oder Tasten, beim Spectrum nur über das Tastenfeld.

Die Handhabung des Programms verlangt eine gewisse Fingerfertigkeit und gute Reaktionen. Aber das erwartet man schließlich von einem guten Computerspiel, zu denen man dieses hier zählen kann, ja auch. Oder etwa nicht?



Laß den
Briefträger
laufen,
statt selbst
CPU zu kaufen!

Abonnement

Ein Abonnement ist der einfachste, schnellste und bequemste Weg, jeden Monat Ihre CPU zu bekommen (und das nicht nur zur Winterzeit)!

Außerdem sparen Sie durch ein Abonnement Geld. Der Bezugspreis für ein Jahr (12 Ausgaben) beträgt nur 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

Hannover Messe'84



Die Messe der Messen:

Bereits jetzt, zwei Monate vor dem Beginn der Hannover Messe 1984 die vom 4. bis zum 11. April stattfindet, deutet sich wieder einmal an, daß auch dieses Jahr wieder alle Rekorde geschlagen werden.

Schon im Vorfeld gibt es eine Fülle von interessanten Meldungen und Informationen, die wir Ihnen, liebe Leser, nicht vorenthalten möchten.

Wir werden daher schon jetzt über Aspekte, die aus der Sicht unseres Hobbys interessant erscheinen, berichten.

Auch diesmal nimmt die Microelektronik mit rund 300 Unternehmen auf 9800 Quadratmetern Ausstellungsfläche eine wichtige Stellung ein.

Noch attraktiver als im Vorjahr präsentiert sich die Micro-tronic bei der Hannover Messe 84. Die Schubkraft dieser Technologie, an deren Einsatz

die Wettbewerbsfähigkeit ganzer Nationen gemessen wird, stellen die rund 300 Aussteller dieser Richtung eindeutig unter Beweis. Nach der erfolgreichen Premiere zur Hannover Messe 83 bietet die Micro-tronic 84 den Fachbesuchern und den Mitausstellern der "Messe der Messen" die Gelegenheit, sich konzentriert und aktuell über die vorhandenen Anwendungsmöglichkeiten der Microelektronik zu informieren.

Eingebettet ist die Micro-tronic in den Weltmarkt Elektronik und Elektrotechnik. Diese Fachmesse ist mit über 1800 Ausstellern, die mehr als 122000 Quadratmeter Fläche belegen, die nach der Ausstellerzahl größte Fachmesse unter den zehn, die es auf der Hannover Messe insgesamt gibt. 1984 steht die Micro-tronic unter dem Motto "Nutzen

Sie Ihre Chance", nämlich, mit dem innovativen Einsatz von Microelektronik technisch und wirtschaftlich leistungsfähig zu bleiben.

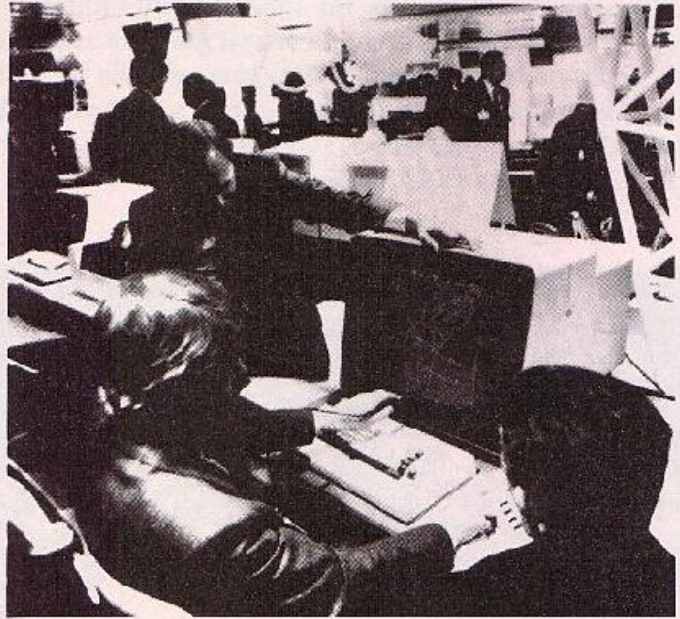
Das Ausstellungsprogramm umfaßt aktive, passive, elektromechanische und mechanische Bauelemente bzw. Bauteile der Elektronik. Hilfsmittel, Produkte und Dienstleistungen für den Einsatz der Microelektronik runden das Angebot ab. Wesentlicher Bestandteil des Konzeptes sind thematisch neuorientierte, der technischen Entwicklung angepasste Ausstellungszentren in Form von sieben Gemeinschaftsausstellungen.

Im 7. Zentrum der Sonderschau "Innovative Anwendungen der Microelektronik" geht es darum, mit Produktbeispielen die vielfältigen Möglichkeiten der praktischen Umsetzung aufzuzei-



gen. Drei Themen prägen hier das Gesicht der Micro-tronic: Das Eindringen der Microelektronik in immer weitere Bereiche der Automatisierungstechnik, die Nutzung der grafischen Datenverarbeitung im technischen Bereich und die Kopplung der Elektronik zur Umwelt durch die Sprache. Die Sprachsynthese, eine inzwischen bereits etablierte Technik und die Spracherkennung bilden auf dem Hard- und Softwarebereich einen Schwerpunkt. Beispielsweise behandelt die Vortragsreihe "Entwicklungstrends der Microelektronik" den Entwicklungsstand bei 32bit-Microprozessoren oder 256K RAM speichern.

Ein gegenüber dem Vorjahr verstärktes Anliegen der Micro-tronic ist es auch, die Leistungsfähigkeit von jungen Firmen zu demonstrieren. Man rechnet damit, daß die Micro-tronic 84 noch mehr Besucher anziehen wird, als dies im Vorjahr mit 126000 zu verzeichnen war. Für Messebesucher ist der Eintritt zu allen Forumsveranstaltungen frei.



Hobby-tronic 84 - Wir sind dabei

Zum siebten Male findet in der Westfalen Halle in Dortmund die Hobby-tronic statt. Aus bescheidenen Anfängen hat sich diese Ausstellung zur mittlerweile wichtigsten Messe für Microcomputer gemauert. Viele unserer Leser werden, wie in den Vorjahren, dorthin pilgern.

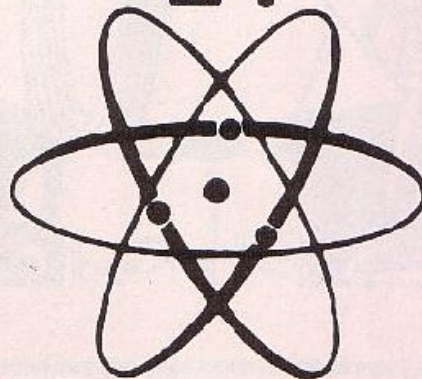
Um ihnen die Möglichkeit zu geben, uns kennenzulernen und um unsere Verlagsprodukte einem noch größeren Publikum vorzustellen, beteiligen wir uns erstmals als Aussteller bei dieser Messe.

Wir freuen uns schon jetzt, Sie, lieber Leser, dort begrüßen zu dürfen.

Die Hobby-tronic beginnt am 22. Februar mit einem Händlertag. Vom 23. bis zum 26. Februar ist die Ausstellung für die Allgemeinheit geöffnet. Schauen Sie einmal herein, es lohnt sich ganz bestimmt.

Wir stellen aus und würden uns freuen, Sie an unserem **Stand Nr. 5074** in Halle **5** begrüßen zu können.

Hobby-tronic '84



**7. Ausstellung
für Mikrocomputer,
Funk- und Hobby-Elektronik
23. – 26. Februar 1984
(22. 2. Händlertag)**



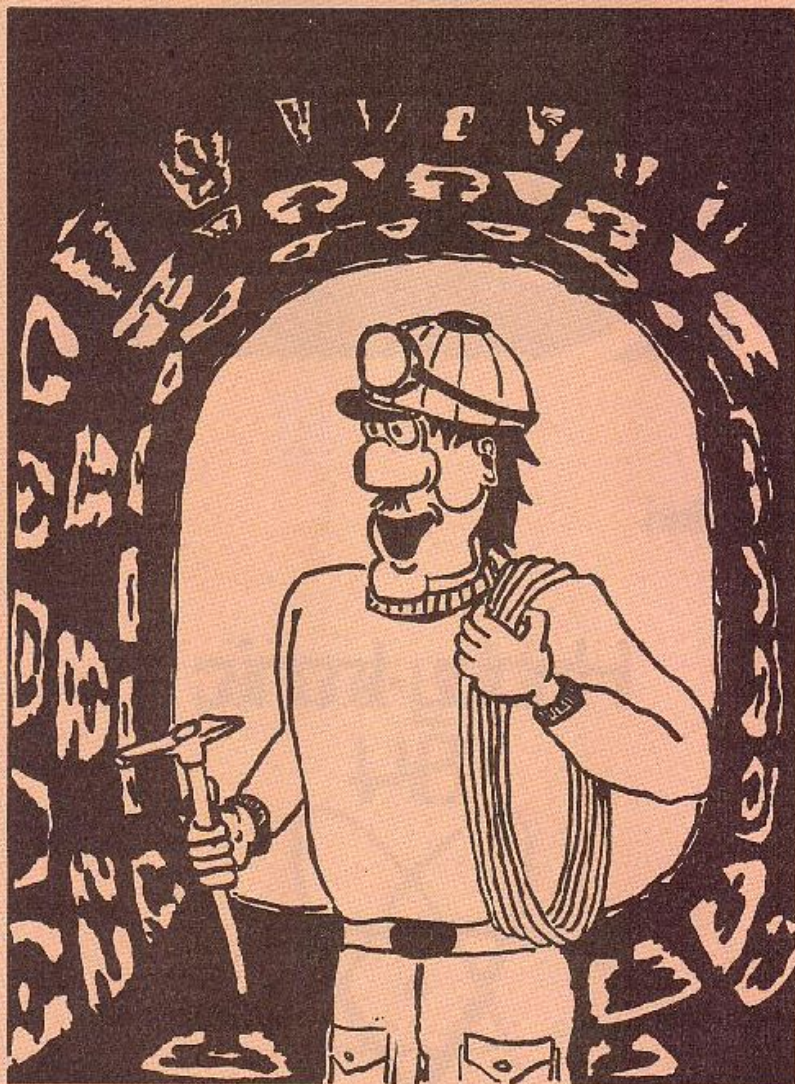
Ausstellungsgelände Westfalenhallen Dortmund

Höhlenforscher

VC-20

Mit dem Programm "Höhlenforscher" möchten wir wiedereinmal ein interessantes Adventure für Ihren VC-20 anbieten.

Einige "Newcomer in diesem Geschäft glauben zwar, sie wären die ersten im deutschsprachigen Raum gewesen, als sie im letzten Monat ein Abenteuerspiel abdruckten, doch sei an dieser Stelle angemerkt, daß wir schon im April 1983 mit "Spukhaus" für den VC-20 ein Superadventure veröffentlicht haben.



Das typische für ein solches Textadventure ist, daß der Spieler in einem Dialog mit dem Computer steht.

Der Computer beschreibt die Situation, sieht und handelt nach den entsprechenden Befehlen in einer erdachten Welt für den Spieler. Aus diesem Spiel setzt sich der Befehl aus einem Verb und einem Nomen zusammen.

Zum Beispiel: Nimm Lampe.

Welche Befehle es sonst noch im Programm gibt, möchten wir hier nicht verraten. Denn gerade das Herausfinden der Befehle, ist ja ein besonderer Reiz dieser Art von Spielen.

Programmablauf:

Als Spieler haben Sie die Aufgabe, die auf dem Bildschirm erscheinenden Höhlen zu erforschen und darin Schätze zu finden.

Diese müssen vor der Höhle abgelegt werden.

Wenn man alle Schätze gefunden hat, sollten die Punkte gezählt werden. Sind 100 Punkte erreicht, ist das Spiel beendet.

Einen kleinen Tip möchten wir Ihnen noch geben: Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, versuchen Sie es mit Maggie. Seien Sie jedoch vorsichtig; hinter jeder Ecke könnte eine neue Gefahr lauern.

HERZLICH WILLKOMMEN
IM ABENTEUER.

DEINE AUFGABE IST ES
IN DER HOEHLE: SCHAETZE
UND PUNKTE ZU SAMMELN.

AUSSERHALB DER HOEHLE

BEFEHLSWOERTER SIND:
NORDEN, HOCH, RUECK,
ICH, PUNKTE, NIMM, ZUENDE,
KLETTER, ...

BENUTZE EIN VERB UND
EIN NOMEN ZUSAMMEN.

VIEL SPASS !

TASTE --> START

```

1: REM*****
2: REM***-----HOEHLNFORSCHER FUER VC-20 1/8/16 K-ERWITERUNG-----***
3: REM***
4: REM***-----BY CHRISTOF UND STEFAN BUERGER-----***
5: REM*****
10 PRINT "M";
20 TT=0: T4=500
30 POKE36879,25
40 Z4=0
50 GOSUB 1790:PRIN "M";
60 DIM V$(28),P(1),T(10,4,1),B(10,0),Q(0),S(10)
70 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 1:READ T(I,J,K):NEXT K,J,I
80 B(3,0)=1:B(0,0)=2:B(6,0)=3:B(1,0)=4 B(8,0)=5:B(1,1)=6 B(7,0)=7
90 P(0)=.3:F(1)=.5
100 FOR I=1 TO 29:READ V$(I):NEXT I
110 PRINT GOSUB 1260
120 GOSUB 1580
130 PRINT
    
```

VC-20

```
140 N$="":C$=N$
150 INPUT "WBEFEHL: ";C$
160 H=LEN(C$):TT=TT+1000:KK=KK+1
170 PRINT "JA"
180 FOR I=1 TO H:IF MID$(C$,I,1)<>" "THEN NEXT
190 U=99:B=I:IF I>5 THEN B=5
200 A$=LEFT$(C$,B-1):IF I>=H THEN 230
210 B=H-I:IF B>4 THEN B=4
220 B$=RIGHT$(C$,H-I):N$=LEFT$(B$,B)
230 GOSUB 1220
240 IF I=0 THEN PRINT:PRINT"ICH WEISS NICHT WIE MAN "<";C$"T">":GOTO 140
250 IF I=12 THEN 1890
260 IF I<>14 THEN 290
270 GOSUB 1740
280 GOTO 1070
290 IF I<>13 THEN 320
300 PRINT"IN ORDNUNG!":Z4=12:GOSUB 2040
310 GOTO 110
320 IF I<>15 THEN 350
330 PRINT:PRINT"ICH HOFFE ES HAT DIR SPASS GEMACHT !!":GOSUB 1740
340 END
350 D=6:GOSUB 1850
360 IF B<>4 THEN U=L
370 V=I:IF V>15 THEN 470
380 IF U=99 THEN F=L
390 GOSUB 1180
400 R=RND(1):IF M<100 THEN L=M:GOTO 1050
410 M1=INT(M/100):M2=M-M1*100:M3=INT(M1/10):M4=M1-M3*10:IF M4=0 THEN 450
420 IF R<P(M4-1)THEN L=M2:GOTO 1050
430 IF M3<50 THEN L=M3:GOTO 1050
440 M2=M3-50
450 GOSUB 1530
460 GOTO 1070
470 IF N$=""THENPRINT:PRINTA$;" WAS?" :GOTO 140
480 A$=N$:GOSUB 1220
490 IF I=0 THEN 250
500 O=I-20:IF V<>16 THEN 590
510 IF O=6 THEN PRINT:PRINT"DU BIST ALBERNI!":GOTO 1070
520 IF UC>99 AND O>2 THEN 1050
530 GOSUB 1850
540 IF B=4 AND O=8 THEN O=7:GOSUB 1850
550 IF O=4THENPRINT"DA HIER KEIN(E) "B$" IST,KANNST DU AUCH KEINE BEKOMMEN":GOTO 1070
560 O1=O:O=0:GOSUB 1870
570 IF C=4 THEN PRINT:PRINT"DU KANNST NICHT MEHR TRAGEN":GOTO 1070
580 O=O1:B(L,B)=0:Q(C)=U:PRINT:PRINT"GUT.":GOTO 1070
590 IF V<>17 THEN 020
600 GOSUB 1870
610 IF C=4 AND O=8 THEN O=7:GOSUB 1870
620 IF C=4 THEN 040
630 O1=O:O=0:GOSUB 1850
640 IF B=4 THEN PRINT:PRINT"KEIN PLATZ MEHR DA":GOTO 1070
650 I=8:O=O1:B(L,I)=0:Q(C)=0:IF O<>1 THEN 1030
660 O=6:GOSUB 1850
670 IF B=4 THEN 1050
680 B(L,B)=0:PRINT:PRINT"DER DRACHE FUERCHTET SICH SEHR VOR KATZEN."
690 PRINT"ER IST IN EINEN ANDEREN RAUM GEFLUECHTET."
700 R=INT(RND(1)*10)
710 FOR B=0 TO 3:IF B(R,B)=0 THEN 740
720 NEXT
730 GOTO 700
740 IF R=L THEN 700
750 B(R,B)=6:F=U:U=99
760 M=RND(1):IF M>0.25 THEN 1070
770 PRINT:PRINT"DIE KATZE IST JEDOCH WEGGELAUFEN.":B(L,I)=0
780 M=INT(RND(1)*10):IF M=L OR M=R THEN 700
790 FOR I=1 TO 3:IF B(M,I)=0 THEN B(M,I)=1:GOTO 1070
800 NEXT
810 GOTO 700
820 IF V<>18 THEN 080
830 GOSUB 1870
840 IF C=4 THEN PRINT:PRINT"DU HAST KEINE(N) ";B$:GOTO 1070
```

VC-20

```
850 IF O=2 AND T4=500 THEN PRINT:PRINT"DIE LAMPE BRENNT NUN."
860 T4=TT/3600+15:T3=0:GOTO 1070
870 GOTO 940
880 IF V<19 THEN 950
890 GOSUB 1850
900 IF B=4 THEN PRINT"NICHTS DER GLEICHENI":GOTO 1070
910 IF O=6 THEN 510
920 IF O=1 THEN S2=0:PRINT"DIE KATZE BESASS ZAUBERKRAEFTE.ALS DU SIE TOET
FN ";
930 IF O=1 THEN PRINT"WOLLTEST, VERZAUBERTE SIE DICH IN EINE STEIN-SAEULE." :END
940 PRINT"DAS KANNST DU DOCH NICHT MACHEN!":GOTO 1070
950 IF V<20 THEN 1070
960 GOSUB 1870
970 IF C=4 THEN 940
980 E$="OIL":O=7:GOSUB 1870
990 IF C=4 THEN 940
1000 Q(C)=8:PRINT:PRINT"DIE LAMPE IST NACHGE- FUELLT!"
1010 IF T4=600 THEN T4=500:GOTO 1070
1020 T3=0:T4=TT/3600+15:GOTO 1070
1030 IF Q<7 THEN 1070
1040 B(L,B)=8:PRINT:PRINT"OH JE,DU HAST DAS OEL VERSCHUETTET":GOTO 1070
1050 IF U=99 THEN 1070
1060 IF L<F THEN PRINT:PRINT"VERGISS DEN DRACHEN NICHT.":L=U
1070 IF L=0 OR F=0 OR L=2 THEN 1130
1080 O=2:GOSUB 1870
1090 IF C<4 AND T4<500 THEN 1130
1100 GOSUB 1850
1110 IF B<4 AND T4<500 THEN 1130
1120 L=F:PRINT "IM DUNKELN HAST DU ANGST!":GOTO 1130
1130 IF S(L)=0 THEN S(L)=1
1140 IF T4>TT/3600 THEN 110
1150 IF T3=0 THEN PRINT:PRINT"DIENE LAMPE GEHT GLEICH AUS":T3=T4+5:GOTO 110
1160 IF TT/3600 >T3 THEN T4=600:PRINT:PRINT"DIE LAMPE IST ERLO- SCHENI!"
1170 GOTO 110
1180 M=1000:FOR I=0 TO4
1190 IF T(L,I,0)=V THEN M=T(L,I,1)
1200 IF T(L,I,0)<0 THEN NEXT
1210 RETURN
1220 I2=4:I1=20:IF LEN(A$)=1 THEN I1=11:I2=1
1230 FOR I=I1 TO 1 STEP-1
1240 IF A$=LEFT$(V$(I),I2) THEN RETURN
1250 NEXT:RETURN
1260 FOR T=1 TO 22:PRINT="":NEXT
1270 PRINT"ON L+1 GOSUB 1290,1310,1320,1330,1350,1370,1400,1420,1440,1470,1500
1280 PRINT"Q":RETURN
1290 PRINT"IN DER NAEHE IST EIN FELSSPALT."
1300 PRINT"EIN SCHILD BESAGT 'HIER HINEIN':RETURN
1310 PRINT"DU BIST IN EINEM TIEFEN-LOCH. ES IST NACH SUEDEN OFFEN":RETURN
1320 PRINT"DU HAST HOFFNUNGSLOS IM WALD DIE ORIENTIERUNG VERLOREN.":RETURN
1330 PRINT"DU BIST AN EINEM SCHUTTHAUFEN. IM NORDEN ENDET EIN SCHMALER GANG."
1340 PRINT"EIN SCHILD BESAGT VERSUCHE ES MIT MAGIE":RETURN
1350 PRINT"DU BIST IN EINEM NIEDRIGEN O/W-GANG. MATTES LICHT FAEHLT INDIE
HOEHLE"
1360 RETURN
1370 PRINT"DU BIST IN EINER TROPFSTEINHOEHLE. IM NORDEN IST EIN SCHMALER GANG ZU
SEHEN."
1380 PRINT"DA IST EINE PASSAGE IM OSTEN. IM SUEDEN TRENNT EINE SCHLUCHT "
1390 PRINT"DIE HALLE IN OST UND WESTTEIL.":RETURN
1400 PRINT"DU BIST IN EINEM RUNDEN RAUM. WEGE FUEHREN IN ALLE RICHTUNGEN."
1410 PRINT"IN DER MITTE IST EIN GEROELLHAUFEN DER BIS ZUR DECKE REICHT.":RETURN
1420 PRINT"DU STEHST AM NORDRAND EINER 3 METER TIEFEN UND 2 METER BREITEN "
1430 PRINT"SCHLUCHT.DIE HALLE SETZT SICH DAHINTER FORT.":RETURN
1440 PRINT"DU STEHST AM SUEDRAND EINER 3 METER TIEFEN SCHLUCHT."
1450 PRINT"DAHINTER LIEGT EINE TROPFSTEINHOEHLE."
1460 PRINT"WEGE FUEHREN NACH OST UND WEST":RETURN
1470 PRINT"DU BIST AUF EINEM STEILEN,OLITSCHIGEN "
1480 PRINT"UND SCHLUEPFRIGEN PFADDER NACH SUEDEN UND OSTEN FUEHRT.ER IST ZU ST
EIL";
1490 PRINT" UM WIEDER ZURUECK-ZUKLETTERN.":RETURN
1500 PRINT"DU LIEGST SCHWER- VERLETZT AM FUSSE EINER 3 METER HOHEN GRA-NIT
WAND."
```

VC-20

```
1510 PRINT"DU STARRST AN DIE DECKE UND"
1520 PRINT"DENKST JEBER DEIN WEI-TERES SCHICKSAL NACH.":RETURN
1530 ON M2+1 GOSUB 1550,1560,1570
1540 RETURN
1550 PRINT"DAS GEHT HIER NICHT!":RETURN
1560 PRINT"ES GESCHIEHT NICHTS!!":RETURN
1570 PRINT"DIE WAENDE SIND ZU GLATT UM AN IHNEN HOCHZUKLETTERN.":RETURN
1580 FOR I=0 TO 3:IF B(L,I)=0 THEN 1700
1590 ON B(L,I) GOTO 1610,1630,1640,1650,1660,1670,1680,1690
1600 GOTO 1700
1610 PRINT:PRINT"EINE NIEDLICHE KATZE STREICHT UM DEINE BEINE.":GOTO1700
1620 GOTO 1700
1630 PRINT:PRINT"EINE OELLAMPE LIEGT AM BODEN.":GOTO 1700
1640 PRINT:PRINT"EIN GROSSES GOLDSTUECKLIEGT AUF DEM BODEN.":GOTO 1700
1650 PRINT:PRINT"EINIGE SILBERMUENZEN LIEGEN VERSTREUT AM BODEN.":GOTO 1700
1660 PRINT:PRINT"EIN RUBIN GLITZERT IN EINER NIESCHE.":GOTO 1700
1670 PRINT:PRINT"EIN RIESIGER DRACHE VERSPERRT DIR DEN WEG.":GOTO 1700
1680 PRINT:PRINT"EINE OELKANNE STEHT IN DER NAEHE.":GOTO1700
1690 PRINT:PRINT"EINE LEERE OELKANNE LIEGT AM BODEN.":GOTO 1700
1700 NEXT I
1710 PRINT"§":FOR I=1 TO 22:PRINT"=";
1720 NEXT I:PRINT"¶";
1730 RETURN
1740 Z=0:FOR I= 0 TO 10:Z=Z+S(I)*4:NEXT
1750 FOR I=0 TO 3:IF B(0,I)=1 OR (B(0,I)>2 AND B(0,I)<6) THEN Z=Z+14
1760 NEXT:PRINT:PRINT"NACH "KK" AKTIONEN HAST DU" Z "PUNKTE."
1770 IF Z=100 THEN 2220
1780 RETURN
1790 PRINT"HERZLICH WILLKOMMEN IM ABENTEUER."
1800 PRINT"¶ DEINE AUFGABE IST ES IN DER HOEHLE SCHAETZEUND PUNKTE ZU SAMMELN.":
1810 PRINT"§§§§ LEGE ALLE SACHEN AUSSERHALB DER HOEHLE§§§§ §AB.§§§":I=
.
1820 GOSUB 2040:PRINT"¶ VIEL SPASS !"
1830 PRINT"¶ TASTE --> START":POKE198,0:WAIT198,1:GETZ#:PRINT"¶":RETURN
1840 NEXT:RETURN
1850 FOR B=0 TO 3:IF B(L,B)=0 THEN RETURN
1860 NEXT:RETURN
1870 FOR C=0 TO 3:IF C(C)=0 THEN RETURN
1880 NEXT:RETURN
1890 PRINT
1900 PRINT"DU TRAEGST:"
1910 PRINT
1920 Z1=Q(0)+Q(1)+Q(2)+Q(3):IF Z1 THEN 1940
1930 PRINT"NICHTS":GOTO 140
1940 FOR ZZ=0 TO 3:IF Q(ZZ)=0 THEN 2020
1950 IF Q(ZZ)=1 THEN PRINT"EINE KATZE"
1960 IF Q(ZZ)=2 THEN PRINT"EINE OEL LAMPE"
1970 IF Q(ZZ)=3 THENPRINT"EINEK GOLDKLUMPEN"
1980 IF Q(ZZ)=4 THEN PRINT"EINIGE SILBER MUENZEN"
1990 IF Q(ZZ)=5 THEN PRINT"EIN GLITZERNDER RUBIN"
2000 IF Q(ZZ)=7 THEN PRINT"EINE OELKANNE"
2010 IF Q(ZZ)=8 THENPRINT"EINE LEERE KANNE"
2020 NEXT ZZ:PRINT
2030 GOTO 140
2040 PRINT"BEFEHLSWOERTER SIND: NORDEN,HOCH,HUEPF, ICH,PUNKTE,NIMM";
2050 PRINT",ZUENDE ,KLETTER,...¶"
2060 PRINT"BENUTZE EIN VERB UND EIN NOMEN ZUSAMMEN.":RETURN
2070 DATA 10,4,1,2,2,2,3,2,4,2
2080 DATA 2,8,5,6,7,6,9,51203,8,5
2090 DATA 1,02100,2,02100,3,02100,4,02100,0,0
2100 DATA 2,4,6,52109,8,52109,9,51201,0,0
2110 DATA 3,3,4,5,6,0,8,0,11,0
2120 DATA 1,6,2,7,3,4,8,4,9,51108
2130 DATA 1,06205,4,06205,6,1,7,6,8,1
2140 DATA 1,5,5,10,8,10,7,10206,5,10
2150 DATA 3,9,4,1,5,10,8,10,7,10107
2160 DATA 1,8,2,3,5,3,7,3,3,3
2170 DATA 8,52107,9,51104,6,10,7,10,0,0
2180 DATA NORD,SUED,OSTE,WEST,RUNT,HOCH,HUEP,KLET,MAG1,HINE,RAUS,ICH
2190 DATA HILF,PUNK,ENDE,NIMM,LEGE,ZUEN,TOET,FUEL
2200 DATA KATZ,LAMP,GOLD,MUEN,RUBI,DRAC,OEL,KANN
2210 END
2220 PRINT"§HERZLICHEN GLÜCKWÜNSCHDU HAST ES GESCHAFFT. §":END
```

River Rescue

VC-20

"River Rescue" besteht aus einem Vorprogramm und einem Hauptprogramm.

In dem Vorprogramm werden die Zeichen definiert, im Hauptprogramm erfolgt dann das eigentliche Spiel.

Als Freizeitkapitän geraten Sie unglücklicherweise mit Ihrer Segeljacht "Neptun" in fremde Gewässer, die solche Art von Eindringlinge garnicht schätzen, zumal Sie auch noch versuchen, die gerade gekenterten und zuvor entflohenen Gefangenen der dortigen Insel zu retten.

Die Einwohner der Insel versuchen natürlich alles, um dies zu verhindern.

Während der Rettungsaktion werden Sie deshalb ständig von Torpecos beschossen, denen Sie ausweichen müssen.

Nach einer bestimmten Zeit, vorausgesetzt Sie konnten den Angriffen der Inselbewohner standhalten, nähert sich die Küste, und ein Bonus wird verteilt (je nach Schwierigkeitsgrad).

Man hat im Spiel vier Versuche, das heißt, 4 Schiffe zur Verfügung, um die in Seenot geratenen, sicher an Land zu bringen.

Das Schiff wird mit der rechten und linken Shift-Taste gesteuert.

Nach jedem Durchlauf wird er um 1 erhöht, wobei Grad 9 fast nur von Profis zu schaffen ist.

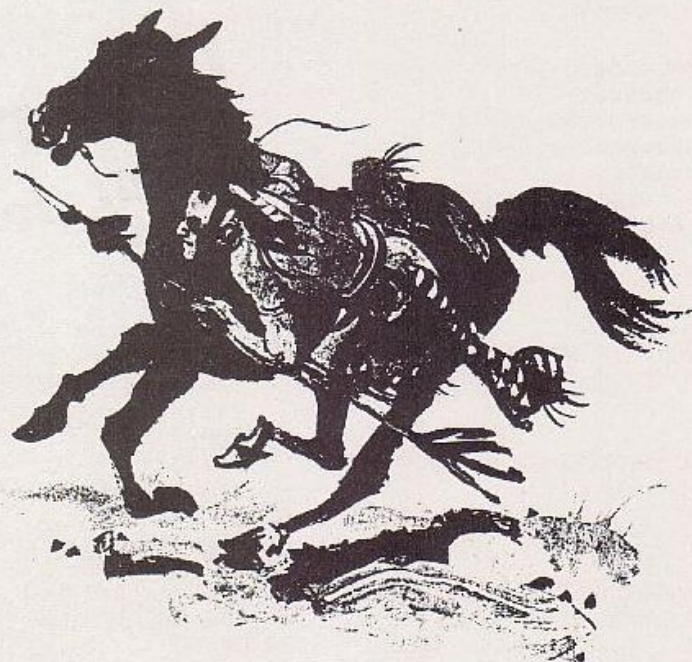
Viel Spaß!

RIVER RESCUE VORPROGRAMM (C) 1983 BY THOMAS LANGENS

```
5 GOSUB500
200 DX=7168
210 FORS=0TO79:READW:POKEX+S,W:NEXT
220 NEW
300 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
320 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
330 DATA224,240,248,252,252,248,240,240
340 DATA7,7,3,31,15,7,15,15
350 DATA0,15,17,48,51,52,52,52
360 DATA0,240,136,12,204,44,44,44
370 DATA50,49,48,16,8,4,3,1
380 DATA76,140,12,8,16,32,192,128
390 DATA25,26,60,88,152,30,60,60
400 DATA24,60,60,60,60,24,24,60
450 NEW
500 POKE36879,25
520 PRINT"  Q  RIVER RESCUE "
530 PRINT"  QQQ  BY THOMAS LANGENS "
540 PRINT"  Q  (C) 1983 "
550 PRINT"  QQ  PLEASE WAIT "
555 PRINT"  QQQQQ  DAD  Q "
560 RETURN
```



ATARI



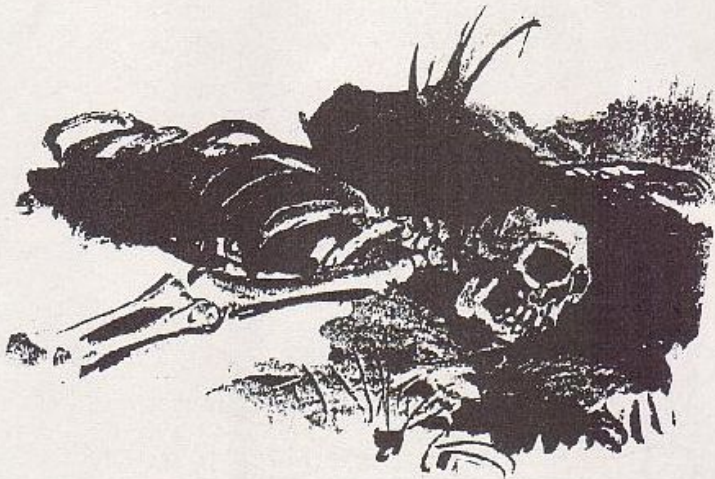
Old-Surehand

Beim Spiel "Old-Surehand" können sie sich als Meisterschütze versuchen, in dem Sie mit 14 Schüssen, 10 Flaschen treffen müssen.

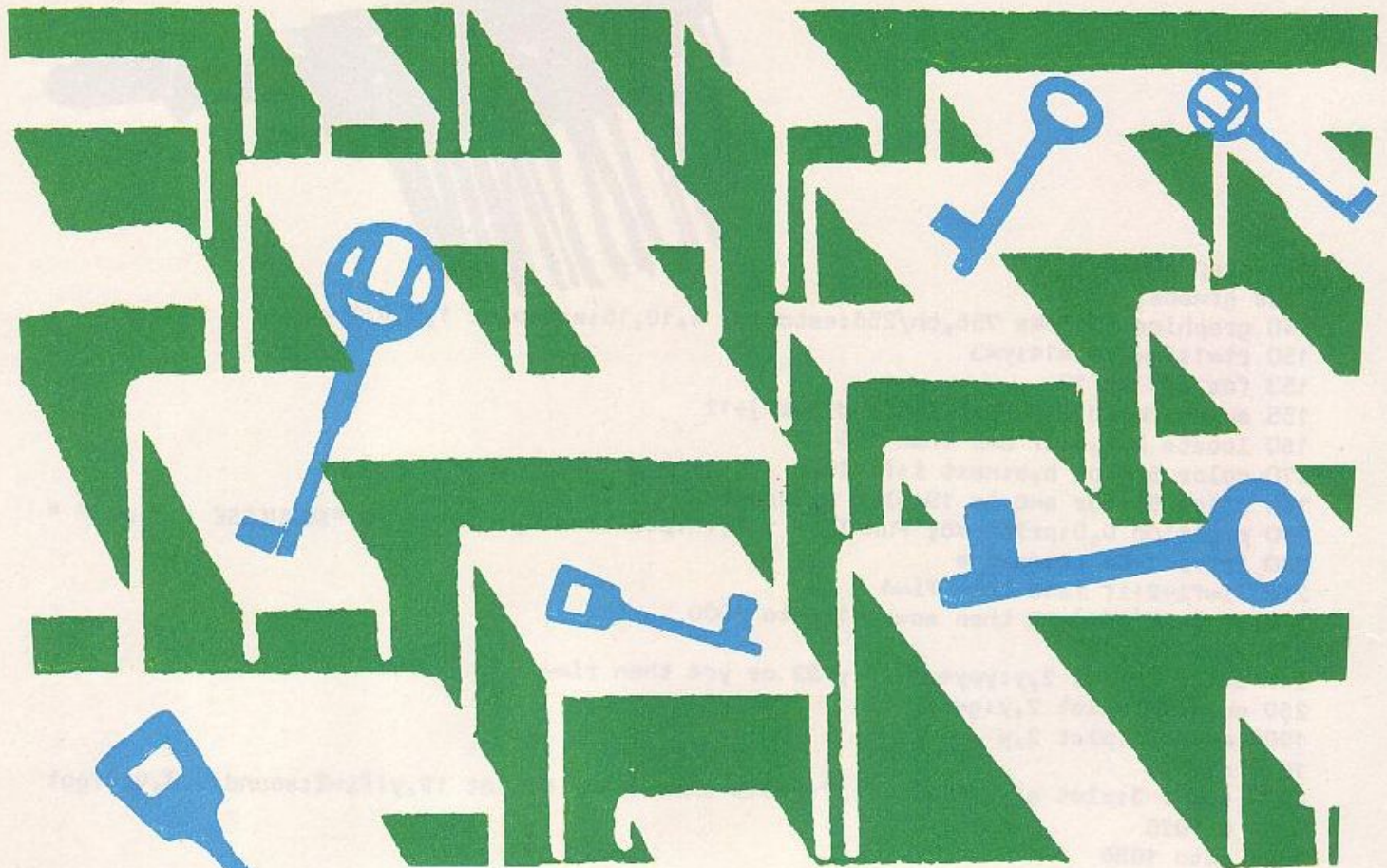
Gelingt dies, bekommen Sie ein Bonusspiel.

Um das Spiel nach dem Laden der Kassette zu starten, wird irgendeine Taste gedrückt.

Um schießen zu können, betätigt man die Taste "F".



```
1 rem -C- by Jens Berke
2 poke 82,0:poke 752,1:gosub 4000
3 data 96,240,102,124,96,120,40,232
4 data 0,0,16,0,0,0,0,0
5 data 24,60,24,255,153,165,38,96
6 data 16,16,56,56,56,56,56,56
7 data 24,60,24,255,153,165,100,6
8 data 90,32,212,200,202,32,36,153
9 ch=(peek(106)-8)*256
10 if peek(ch+16)<>0 then 120
11 print chr$(125);"           Bitte warten           "
120 for i=0 to 1023:poke ch+i,peek(57344+i):next i
100 for a=2 to 7:for b=0 to 7:read c:poke ch+b+a*8,c:next b:next a
120 trap 120:poke 764,255:graphics 0:print "schwierigkeitsgrad (1-8) ";;input g
    :if g<1 or g>8 then 120
```

Bewitched! für den Apple II+

Bewitched! ist ein Irrgartenspiel für den Apple II+, das es auch in einer kommerziellen Version für den VC-20 gibt. Das Spiel benötigt einen Apple II+, der mit 64 KByte, dem Pascal-Betriebssystem und einem Joystick ausgerüstet ist.

Der Spieler (durch rotes Rechteck angezeigt) befindet sich in einem Labyrinth, und versucht 12 Tresore zu öffnen. Er wird durch die Bewegungen mit dem Joystick in die gewünschte Richtung gelenkt. Die Tresore haben vier verschiedene Schlösser, die mit vier verschiedenen Schlüsseln geöffnet werden können. Sie sind mit schwarzen Zahlen, die ihren Schlössern entsprechend, dargestellt. Die Schlüssel sind mit weißen Ziffern gekennzeichnet. Der Spieler muß also zuerst zu einer weißen Ziffer laufen, den Schlüssel holen und dann zum entsprechenden Tresor und ihn öffnen. Der Inhalt des Tresors geht auf sein Punktekonto. Auf dem Bildschirm wird rechts oben durch eine Zahl angezeigt, welchen

Schlüssel der Spieler gerade hat. Wie in allen Labyrinthspielen, wird der Spieler verfolgt. Es gibt Wächter, die den Spieler sofort verhaften, wenn sie auf ihn treffen. Im ersten Level ist es nur einer; pro Level kommt einer hinzu. In ein anderes Level gelangt man, indem man alle zwölf Tresore öffnet. Man hat die Möglichkeit, Bonuspunkte zu erreichen, wenn man sich beim Tresorentleeren beeilt. Weiterhin wird ein automatischer Highscore geführt und auf dem Bildschirm angezeigt. Es ist nach jedem Level möglich, das Spiel durch das Drücken einer beliebigen Taste zu verlassen. Ein neues Spiel startet man, indem man einen beliebigen Joystick-Knopf drückt.

Es fällt auf, daß das ganze Spiel in Pascal geschrieben ist. Pascal bietet hervorragende Möglichkeiten, ein Spiel aufzubauen. Gegenüber Assembler kommen natürlich alle Vorteile einer Hochsprache durch mächtigere Befehle zur Geltung. Gegenüber BASIC sind die Vorteile leichter Zugriff auf Variablen und die Option von lokale Variablen. Das Programm demonstriert deutlich, daß Apple-Pascal keineswegs träge ist, sondern, daß bei geschickter Programmierung eine annehmbare Ausführungsgeschwindigkeit erreichbar ist.

```
(**S**)  
(*C (C) 1983 by Robert Talksdorf Augasse 25 8750 Aschaffenburg *)  
(*R-*)  
program bewitched;  
uses turtlegraphics,applestuff;  
const  
  maxshapes = 12;  
  maxlines = 6;  
  maxrows = 10;  
  maxarray = 1;
```

APPLE II

```
type
  direction = (stay,up,down,left,right);
  table     = array[stay..right] of record
                                xchange:integer;
                                ychange:integer;
                                end;

var
  dtable,
  ftable   : table;
  shapes   : array[1..maxshapes] of
            packed array[1..maxlines,1..maxrows] of boolean;
  arrays   : array[1..31] of string[25];
  ghost    : array[1..5] of record
            x :integer;
            y :integer;
            dir :direction;
            end;
```

```
scrx,scry,
fldx,flgy,
shapsize,
bonus,flash,
points,
high,level,
key,opened : integer;
lastfield  : char;
playerdir  : direction;
hit        : boolean;
time       : integer[8];
```

```
procedure titlepage;
begin
  write(chr(12));
  gotoxy(14,8);
  write('Bewitched !');
  gotoxy(10,10);
  write('by Robert Tokksdorf');
  gotoxy(9,13);
  write(' (Please wait a moment) ');
end;
```

```
procedure initstatic;
```

```
procedure shape(num,line: integer; shap: string);
var i: integer;
begin
  for i:=1 to length(shap) do
    if shap[i]<>' ' then shapes[num,7-line,i]:=true;
  end;
```

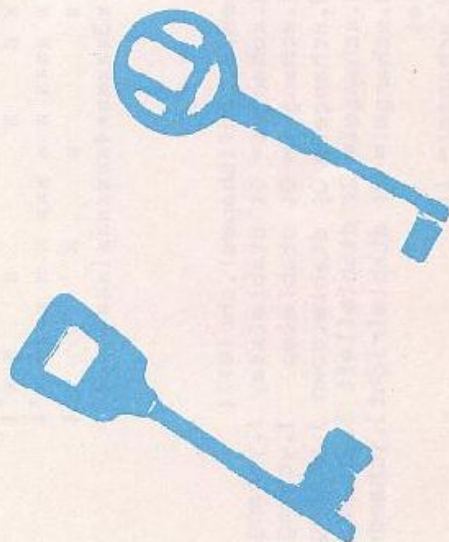
```
procedure shapeonce;
begin
  shape(1,1,' x x x x x');
  shape(1,2,' x x x x x');
  shape(1,3,' x x x x x');
  shape(1,4,' x x x x x');
  shape(1,5,' x x x x x');
  shape(1,6,' x x x x x');
```

```
  shape(2,1,' o o o x o ');
  shape(2,2,' o o o x o ');
  shape(2,3,' x x x x x');
  shape(2,4,' o x o o o ');
  shape(2,5,' o x o o o ');
  shape(2,6,' x x x x x');
```

```
  shape(3,1,' x x x x x');
  shape(3,2,' x x x x x');
  shape(3,3,' x x x x x');
  shape(3,4,' x x x x x');
  shape(3,5,' x x x x x');
  shape(3,6,' x x x x x');
```

```
  shape(4,1,' x x x x x');
  shape(4,2,' x o o o x');
  shape(4,3,' x o o o x');
  shape(4,4,' x o o o x');
  shape(4,5,' x o o o x');
  shape(4,6,' x x x x x');
```

```
  shape(5,1,' x x x x x');
  shape(5,2,' x x x x x');
  shape(5,3,' x x x x x');
  shape(5,4,' x x x x x');
  shape(5,5,' x x x x x');
  shape(5,6,' x x x x x');
```



```

shape(6,1,' X X X X X');
shape(6,2,' X X X X X');
shape(6,3,' X X X X X');
shape(6,4,' X X X X X');
shape(6,5,' X X X X X');
shape(6,6,' X X X X X');
end;

procedure shapetwice;
begin
  shape(7,1,' X X X X X');
  shape(7,2,' X X X X X');
  shape(7,3,' X X X X X');
  shape(7,4,' X X X X X');
  shape(7,5,' X X X X X');
  shape(7,6,' X X X X X');
end;

shape(8,1,' X X X X X');
shape(8,2,' X X X X X');
shape(8,3,' X X X X X');
shape(8,4,' X X X X X');
shape(8,5,' X X X X X');
shape(8,6,' X X X X X');
end;

shape(9,1,' X X X X X');
shape(9,2,' X X X X X');
shape(9,3,' X X X X X');
shape(9,4,' X X X X X');
shape(9,5,' X X X X X');
shape(9,6,' X X X X X');
end;

shape(10,1,' X X X X X');
shape(10,2,' X X X X X');
shape(10,3,' X X X X X');
shape(10,4,' X X X X X');
shape(10,5,' X X X X X');
shape(10,6,' X X X X X');
end;

shape(11,1,'#####');
shape(11,2,' X X X X X');
shape(11,3,' X X X X X');
end;

shape(11,4,'##### X');
shape(11,5,' X X X X X');
shape(11,6,'##### X');
end;

shape(12,1,' X X X X X');
shape(12,2,' X X X X X');
shape(12,3,' X X X X X');
shape(12,4,'#####');
shape(12,5,' X X X X X');
shape(12,6,' X X X X X');
end;

procedure makeonce;
begin
  arrays[1]:= 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX';
  arrays[2]:= 'X';
  arrays[3]:= 'XXXXXXXXXXXX X XXXXXXXXXXXX';
  arrays[4]:= 'X';
  arrays[5]:= 'XXXXXXXX XXX XXX XXXXXXX';
  arrays[6]:= 'X';
  arrays[7]:= 'X XXXX X XXXX X XXXX X';
  arrays[8]:= 'X';
  arrays[9]:= 'X XXXX X X XXXX X';
  arrays[10]:= 'X';
  arrays[11]:= 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX';
  arrays[12]:= 'X';
  arrays[13]:= 'XXXXXXXX XX X XXXXXXX X';
  arrays[14]:= 'X';
  arrays[15]:= 'XXXXXXXX XXX XXX XXXXXXX';
  arrays[16]:= 'X';
  arrays[17]:= 'X XXXX X XXXX X X';
  arrays[18]:= 'X';
  arrays[19]:= 'X XXXX X X XXXX X';
  arrays[20]:= 'X';
  arrays[21]:= 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX';
  arrays[22]:= 'X';
  arrays[23]:= 'XXXXXXXX XX X XXXXXXX X';
  arrays[24]:= 'X';
  arrays[25]:= 'XXXXXXXX XXX XXX XXXXXXX';
end;

arrays[26]:= 'X X X X';
arrays[27]:= 'X X XXXX X XXXX X X';
arrays[28]:= 'X X X X X X';
arrays[29]:= 'X XXXX X X XXX X X';
arrays[30]:= 'X X X X';
arrays[31]:= 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX';
end;

begin
  randomize;
  fillchar(shapes, sizeof(shapes), chr(0));
  dtablereftay 1, xchange:= 0; dtablereftay 1, ychange:= 0;
  dtablereftup 1, xchange:= 0; dtablereftup 1, ychange:= 1;
  dtablereftdown 1, xchange:= 0; dtablereftdown 1, ychange:= -1;
  dtablereftleft 1, xchange:= 2; dtablereftleft 1, ychange:= 0;
  dtablereftleft 1, xchange:= -2; dtablereftleft 1, ychange:= 0;
  dtablereftleft 1, xchange:= 1;
  dtablereftleft 1, xchange:= -1;
  dtablereftdown 1, ychange:= 1;
  dtablereftdown 1, ychange:= -1;
  shapes:= 2*((maxrows+15) div 16);
  shapeonce; shapetwice;
  makeonce; maketwice;
  highs:= 0;
  initturtle;
  gotoxy(9,13);
  write('
end;

procedure showpoints;
var points: string;
begin
  str(points, points);
  pointstr:= concat('000', points);
  pointstr:= copy(pointstr, length(pointstr)-3, 4);
  moveto(251, 150);
  wstring(pointstr);
end;

procedure giveoutfield;
var sh, x, y: integer;
highs: string;

```



```

fldx:= 2; fldy:= 2;
scrx:=10; scry:=174;
key:=0; opened:=0;
playerdir:=stay;
drawblock(shapes[4],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
scrx,scry,10);
ghost[1].x:=13; ghost[1].y:=28; ghost[1].dir:=stay;
ghost[2].x:=13; ghost[2].y:=18; ghost[2].dir:=stay;
ghost[3].x:=13; ghost[3].y:= 8; ghost[3].dir:=stay;
ghost[4].x:=13; ghost[4].y:= 2; ghost[4].dir:=stay;
ghost[5].x:=13; ghost[5].y:= 6; ghost[5].dir:=stay;
lastfield:= ' '; time:=0;
end;

```

```

procedure moveplayer;
var i: integer;
begin

```

```

  note(30,1);
  case playerdir of
    left,right: for i:= 1 to 5 do

```

```

      begin
        scrx:=scrx+dtable[playerdir].xchange;
        drawblock(shapes[4],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
scrx,scry,10);

```

```

      end;
    up,down : for i:=1 to 6 do

```

```

      begin
        scry:=scry+dtable[playerdir].ychange;
        drawblock(shapes[4],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
scrx,scry,10);

```

```

      end;
    stay : begin

```

```

        drawblock(shapes[4],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
scrx,scry,10);

```

```

      for i:=1 to 60 do;
      end

```

```

    end;
  if lastfield<>' ' then

```

```

    begin
      case lastfield of
        '1' : i:= 5;
        '2' : i:= 6;

```

```

begin
  pencolor(none);
  moveto(0,186);
  pencolor(green);
  moveto(249,186);
  pencolor(none);
  for y:= 1 to 31 do

```

```

    for x:= 1 to 25 do
      begin

```

```

        case arrays[y,x] of
          ' ' : sh:= 1;
          'x' : sh:= 2;
          '1' : sh:= 5;
          '2' : sh:= 6;
          '3' : sh:= 7;
          '4' : sh:= 8;
          'a' : sh:= 7;
          'b' : sh:=10;
          'c' : sh:=11;
          'd' : sh:=12

```

```

        end;

```

```

        drawblock(shapes[sh],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
x*10-10,186-y*6,10);

```

```

      end;

```

```

    moveto(251,160);

```

```

    wstring('Scr:');

```

```

    showpoints;

```

```

    moveto(251,130);

```

```

    wstring('High');

```

```

    str(high,high);

```

```

    highs:=concat('000',high);

```

```

    highs:=copy(highs,length(highs)-3,4);

```

```

    moveto(251,120);

```

```

    wstring(highs);

```

```

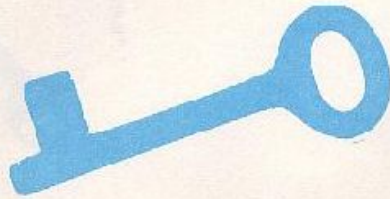
  end;

```

```

procedure initdynamic;
begin
  arrays[3]:= 'xxxxxxxxbxx x xxxxxxxxxxxx';
  arrays[11]:= 'x3xxxxxxxx4xxxxxxxx1xxxxxxxx2x';
  arrays[21]:= 'x3xxxxxxxx4xxxxxxxx1xxxxxxxx2x';
  arrays[31]:= 'x3xxxxxxxx4xxxxxxxx1xxxxxxxx2x';
  fillscreen(black);
  giveoutfield;

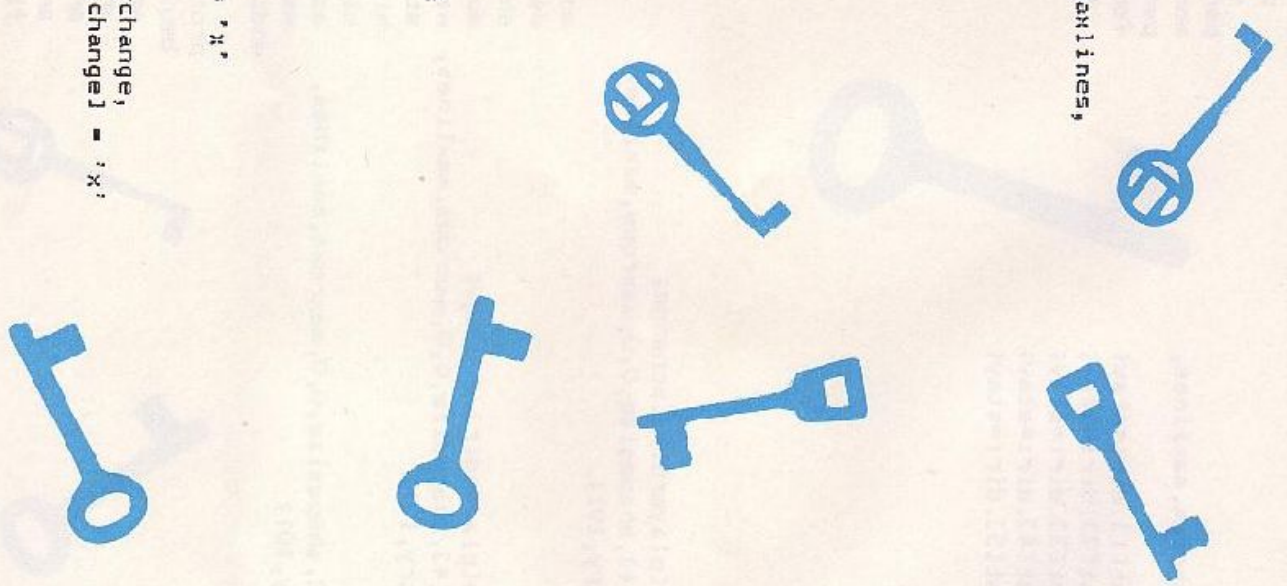
```



```

'3' : i:=7;
'4' : i:=8;
'a' : i:=9;
'b' : i:=10;
'c' : i:=11;
'd' : i:=12;
end;
drawblock(shapes[i], shapeSize, 0, 0, maxRows, maxLines,
          fldx*10-10, 185-fldy*6, 10);
end;
arrays[fldy, fldx]:=lastfield;
fldx:=fldx+ftable[playerdir].xchange;
fldy:=fldy+ftable[playerdir].ychange;
lastfield:=arrays[fldy, fldx];
arrays[fldy, fldx]:='p';
end;
procedure getpaddledir;
var pad0, pad1, i: integer;
newdir: direction;
begin
  pad0:=paddle(0);
  if pad0< 55 then newdir:=right
  else if pad0>>200 then newdir:=left
  else
    begin
      for i:=1 to 3 do;
        pad1:=paddle(1);
        if pad1< 55 then newdir:=up
        else if pad1>>200 then newdir:=down
        else newdir:=playerdir;
      end;
    end;
  if (fldy=31) and (newdir<>up)
  then newdir:=stay
  else
    if arrays[fldy+ftable[newdir].ychange,
              fldx+ftable[newdir].xchange] = 'x'
    then begin
      newdir:=playerdir;
      if arrays[fldy+ftable[newdir].ychange,
                fldx+ftable[newdir].xchange] = 'x'
      then newdir:=stay;
    end;
  playerdir:=newdir;
end;

```



```

procedure chkkeys;
var plot: boolean;
begin
  case lastfield of
    'a': begin
      plot:=true;
      key:=1;
    end;
    'b': begin
      plot:=true;
      key:=2;
    end;
    'c': begin
      plot:=true;
      key:=3;
    end;
    'd': begin
      plot:=true;
      key:=4;
    end;
    '1': begin
      if key=1 then
        begin
          plot:=true;
          key:=0;
        end;
    end;
    '2': begin
      if key=2 then
        begin
          plot:=true;
          key:=0;
        end;
    end;
    '3': begin
      if key=3 then
        begin
          plot:=true;
          key:=0;
        end;
    end;
    '4': begin
      if key=4 then

```

März 1984

```

begin
  plot:=true;
  key:=0;
  end;
  end;
  ': plot:=false
end;
if plot then
  begin
    note(30,2);
    note(20,2);
    note(15,2);
    note(12,2);
    note(11,2);
    if key>0 then begin
      drawlock(shapes[1],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
        260,174,10);
      drawlock(shapes[key+8],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
        260,174,6);
    end
  else begin
    drawlock(shapes[1],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
      260,174,0);
    lastfield:=';
    opened:=opened+1;
    points:=points+5+level;
    showpoints;
    end;
  end;
end;

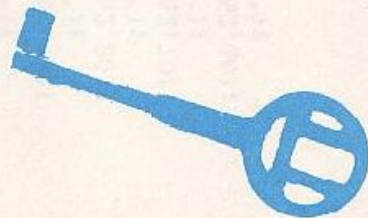
function moveghost: boolean;
var sh,i: integer;
    newdir: direction;
begin
  moveghost:=false;
  for i:= 1 to level do
    with ghost[i] do
      begin
        if random>9000
        then begin
          case (random mod 4) of
            0: newdir:=left;

```

```

            1: newdir:=right;
            2: newdir:=up;
            3: newdir:=down
          end;
          if (y=31) then newdir:=up;
          if arrays[y+ftable[newdir].ychange,x+ftable[newdir].xchange]
            <> 'x'
          then dir:=newdir
          else dir:=stay;
        end
      else if arrays[y+ftable[dir].ychange,x+ftable[dir].xchange] = 'x'
      then begin
        case (random mod 4) of
          0: newdir:=left;
          1: newdir:=right;
          2: newdir:=up;
          3: newdir:=down
        end;
        if (y=31) then newdir:=up;
        if arrays[y+ftable[newdir].ychange,x+ftable[newdir].xchange]
          <> 'x'
        then dir:=newdir
        else dir:=stay;
      end;
      case arrays[y,x] of
        'y' : sh:= 1;
        '1' : sh:= 5;
        '2' : sh:= 6;
        '3' : sh:= 7;
        '4' : sh:= 8;
        'a' : sh:= 9;
        'b' : sh:=10;
        'c' : sh:=11;
        'd' : sh:=12;
        'p' : sh:= 4
      end;
      drawlock(shapes[sh],shapsize,0,0,maxrows,maxlines,
        x*10-10,186-y*6,10);
      x:=x+ftable[dir].xchange;
      y:=y+ftable[dir].ychange;
      if (y=31) then dir:=up;
      if arrays[y,x]='p' then moveghost:=true;

```



APPLE II

```
drawblock(shapes[3],shapexize,0,0,maxrows,maxlines,
x*10-10,186-y*6,10);
end;
end;
procedure chkkeyboard;
var ch: char;
begin
  if keypress then begin
    read(ch);
    exit(program)
  end;
end;

procedure sethigh;
var highs: string;
    j,i: integer;
begin
  for i:= 1 to 10 do;
    begin
      chartype(5);
      moveto(251,130);
      wstring('High');
      for j:=1 to 5 do;
        chartype(10);
        moveto(251,130);
        wstring('High');
        high:=points;
      end;
      moveto(251,120);
      str(high,high);
      highs:=concat('000',high);
      highs:=copy(highs,length(highs)-3,4);
      wstring(highs);
      for i:= 50 downto 1 do
        note(i,5);
      end;
    end;
  procedure chkforbonus;
  var j,i: integer;
  begin
    end;
  end;
  bonus:=0;
  if not hit then
    if time<800 then bonus:=5
    else if time<1600 then bonus:=2;
  end;
  if bonus>0 then
    begin
      points:=points+bonus;
      for i:= 1 to 10 do
        begin
          chartype(5);
          moveto(262,100);
          wchar('B');
          note(20,10);
          moveto(262,90);
          wchar('0');
          note(15,10);
          moveto(262,80);
          wchar('N');
          note(10,10);
          moveto(262,70);
          wchar('U');
          note(7,10);
          moveto(262,60);
          wchar('S');
          note(5,10);
          moveto(262,100);
          for j:=1 to 100 do;
            chartype(10);
            wchar(' ');
            moveto(262,90);
            wchar(' ');
            moveto(262,80);
            wchar(' ');
            moveto(262,70);
            wchar(' ');
            moveto(262,60);
            wchar(' ');
          end;
          showpoints;
        end;
      end;
    end;
  begin
    titlepage;
    initstatic;
    repeat
      level:=1;
      points:=0;
      repeat
        initdynamic;
        repeat
          getpaddledir;
          moveplayer;
          chkkeys;
          hit:=moveghost;
          time:=time+1;
        until (opened=12) or hit;
        arrays[f1dy,f1dx]:=lastfield;
        note(10,10);
        note(20,15);
        note(30,20);
        level:=level+1;
      until (level=6) or hit;
      chkforbonus;
      chkkeyboard;
      until (level=6) or hit;
      if hit then
        for flash:=1 to 150 do
          begin
            textmode;
            note(5,5);
            grafmode;
          end;
        if points>high then sethigh;
        repeat
          chkkeyboard;
        until (button(0)) or (button(1)) or (button(2));
        until false;
      end.
    end.
  end.
end;
```


Umfassend!

Neu – Deutschlands stärkste Video-Zeitschrift

Zweidrittel aller Produkte, die uns im Jahr 2000 zur Verfügung stehen, sind noch nicht erfunden.

Wenn aber etwas Neues kommt sollten Sie zu den Informierten gehören.

Lesen Sie was der Fachmann liest, damit Sie umfassend und verständlich informiert sind

VIDEO VIS

Die Zeitschrift für den privaten Bildschirm zeigt den Stand der Dinge von heute und morgen... und hat morgen die Nachricht von übermorgen. Immer zum richtigen Zeitpunkt, damit Sie die Information auch anwenden können.

**ZEITSCHRIFT
FÜR DAS
PRIVATE
FERNSEHEN**



VIDEO VIS
Österreich-aktuell

Freizeit Magazin
DM 6,-; sfr. 1,50; US 60.

Zeitschrift für das private Fernsehen

Neue Stereorecorder

San Francisco:
Electronic Consumer Show

Aktuell:
Video-Szene Berlin

Praxistest:
Betarecorder JVC HR-7000

Video-Überwachung

Rainer Werner Fassbinder
Seine Filme auf Video

Babykassette von Video 2000 und VHS

hifivideo

Elektronische Supershow in Düsseldorf

Aktuelle Neuerscheinungen im großen VIS-Viertel

Video-Spiele
Interview mit der neuen Generation

Es gibt viele Zeitschriften zum Thema Video. VIS (der Name kommt von VISION) zeigt den technischen Stand der Gegenwart und die Möglichkeiten in der praktischen Anwendung für den Menschen. VIDEO VIS behandelt in waldosierter Form, was uns die Zukunft bringen kann. – Damit Sie wissen, wo es lang geht, bei den modernen Bildschirmmedien.

Wir bestellen beim Verlag
Erwin Jungfer GmbH & Co. KG,
Am Schloßbahnhof - 3420 Herzberg am Harz
»Kenlern«-Abonnement VIS
3 Monate lang für nur DM 13,50

Name _____

Straße _____ Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

Nach der Beantwortung der Frage können Sie sich geistig und seelisch auf das folgende Superhirnspiel vorbereiten. Es folgt nämlich eine Frage von J.S. Bach.

Daraufhin geben Sie die Anzahl der Farben ein mit denen Sie spielen wollen. Es empfiehlt sich eine Grenze von 1 bis 9, da eine zweistellige Zahl Schwierigkeiten bei der Ablesbarkeit der Auflistungen macht. Bei einer Grenze von 9 Farben haben Sie jedoch sowieso eine ganze Weile zu raten.

Jetzt können Sie Ihre Kombination eingeben, aber aufpassen! Nach jeder Eingabe ist RETURN zu drücken.

Haben Sie die richtige Kombination erraten, werden Sie mit einem Ausschnitt aus der Ouvertüre "Carmen" belohnt. Benötigen Sie jedoch mehr als 10 Versuche um den Computer auf die Schliche zu kommen, so tröstet er Sie mit einem Trauermarsch in G-Moll.

Bleibt nur noch zuzagen, viel Spaß bei einem anspruchsvollen Spielchen, das nicht allzulang ist und ein paar nette Überraschungen bietet!

Superhirn

für den Apple II

Nach dem Laden des Programmes Superhirn, erscheint auf dem Bildschirm die Frage: Farbmonitor? Da auf einem grünen Monitor keine Farben darstellbar sind, ist diese Frage zum vollständigen Genuß des Programmes relativ wichtig.

```
10 REM *****
11 REM *
12 REM * SUPERHIRN *
13 REM *
14 REM * von *
15 REM *
16 REM * Rudolf Keller *
17 REM *
18 REM * und *
19 REM *
20 REM * Juergen Hauser *
21 REM *
22 REM *****
23 REM

29 GOTO 50
30 L = PEEK (222)
32 IF L = 254 AND 0 < > 1 THEN 2000
35 RESUME
50 HOME : VTAB 10
60 PRINT "Haben Sie 'nen Farbmonitor angeschlossen": PRINT : PRINT
70 PRINT "Dann druecken Sie ein 'F' !"
72 PRINT : PRINT
80 GET A$: IF A$ = "F" THEN CLO = 1
100 GOSUB 12600: GOSUB 400
200 HOME : GOSUB 63050: CLEAR : GOTO 500
300 TEXT : HOME : D$ = CHR$ (4): PRINT D$ "CATALOG": RETURN
400 FOR TV = 770 TO 790: READ Z: POKE TV, Z: NEXT TV: RETURN
500 FOR XM = 39 TO 0 STEP - 1: COLDR = 0: VLIN 39, 0 AT XM: NEXT XM
510 SPEED = 100: TEXT : HOME
600 VTAB 12: HTAB 10: NORMAL
700 PRINT "##- Superhirn -##"
800 FOR 0 = 1 TO 1500: NEXT
900 FOR D = 240 TO 1 STEP - 5: POKE 768, D: POKE 769, 20: CALL 770: NEXT
```

```

1000 VTAB 15: HTAB 10: PRINT "Copyright by:"
1100 FOR K = 1 TO 1000: NEXT K: VTAB 20: HTAB 10: PRINT "RAND" KE
      LLER": FOR WE = 40 TO 100 STEP 3: POKE 768, WE: CALL 770:
1200 CALL - 912: NEXT WE
      NORMAL : HOME
1300 VTAB 5: PRINT "Sie koennen mit so vielen ": PRINT "Farben o
      perieren wie Sie wollen.": FOR D = 1 TO 3000: NEXT
1400 VTAB 10: PRINT "Geben Sie nun die Anzahl der ge-": PRINT "w
      uenscht-n Farben/Grenze ein.": FOR K = 1 TO 5500: NEXT
1500 SPEED= 235
1600 DIM L$(20,4): DIM N$(12): DIM AAA(12): DIM SGT$(12): DIM GGT$(12)
1700 E = 0:U = 0:F = 0:M = 0:A = 0:B = 0:C = 0:D = 0
1800 AZ = 0:BZ = 0:CZ = 0:DZ = 0:AS = 0:BS = 0:CS = 0:DS = 0
1900 AG = 0:BG = 0:CG = 0:DG = 0:U = 0:W = 0
2000 HOME : VTAB 12
2100 PRINT "Welche Grenze wuenschen Sie?"
2150 PRINT : GOTO 30
2200 VTAB 14: INPUT X: PRINT : PRINT
2300 PRINT "Sie haben ZEHN Versuche!": PRINT : PRINT
2400 PRINT "Geben Sie bitte 4 Zahlen zwischen 1 und "
2500 FOR U = 1 TO 3500: NEXT
2600 HOME : VTAB 12: HTAB 5: PRINT "Bitte nach jeder Zahl,": PRINT : HTAB
2700 5: PRINT "RETURN druecken!": FOR D = 1 TO 3000: NEXT
2800 AZ = INT ( RND (1) * X) + 1
2900 BZ = INT ( RND (1) * X) + 1
3000 CZ = INT ( RND (1) * X) + 1
3100 DZ = INT ( RND (1) * X) + 1
3200 AG = 0:BG = 0:CG = 0:DG = 0:AS = 0:BS = 0:CS = 0:DS = 0
3300 HOME :W = W + 1: VTAB 12:D = 1
3400 PRINT "1. Zahl ?": PRINT : INPUT A: PRINT
3500 PRINT "2. Zahl ?": PRINT : INPUT B: PRINT
3600 PRINT "3. Zahl ?": PRINT : INPUT C: PRINT
3700 PRINT "4. Zahl ?": PRINT : INPUT D: PRINT
3750 D = 0
3800 AA = A:BB = B:CC = C:DD = D
3900 REM Vergleich Staemmig
4000 IF A = AZ THEN AS = 1
4100 IF B = BZ THEN BS = 1
4200 IF C = CZ THEN CS = 1
4300 IF D = DZ THEN DS = 1
4400 IF AS + BS + CS + DS = 4 THEN GOTO 14900
4500 REM A-Vergleich
4600 IF A = AZ THEN 5700
4700 IF AG = B AND B < > BZ THEN AG = 1
4800 IF AG = 1 THEN B = 0.1
4900 IF B = 0.1 THEN 5700
5000 IF AG = C AND C < > CZ THEN AG = 1
5100 IF AG = 1 THEN C = 0.1
5200 IF C = 0.1 THEN 5700
5300 IF AG = D AND D < > DZ THEN AG = 1
5400 IF AG = 1 THEN D = 0.1
5500 IF D = 0.1 THEN 5700
5600 REM B-Vergleich
5700 IF B = BZ THEN 5800
5800 IF BZ = A AND A < > AZ THEN BG = 1
5900 IF BG = 1 THEN A = 0.2
6000 IF A = 0.2 THEN 6800
6100 IF BZ = C AND C < > CZ THEN BG = 1
6200 IF BG = 1 THEN C = 0.2
6300 IF C = 0.2 THEN 6800
6400 IF BZ = D AND D < > DZ THEN BG = 1
6500 IF BG = 1 THEN D = 0.2
6600 IF D = 0.2 THEN 6800
6700 REM C-Vergleich
6800 IF C = CZ THEN 7800
6900 IF CZ = A AND A < > AZ THEN CG = 1
7000 IF CG = 1 THEN A = 0.3
7100 IF A = 0.3 THEN 7900
7200 IF CZ = B AND B < > BZ THEN CG = 1
7300 IF CG = 1 THEN B = 0.3
7400 IF B = 0.3 THEN 7800
7500 IF CZ = D AND D < > DZ THEN CG = 1
7600 IF CG = 1 THEN D = 0.3
7700 IF D = 0.3 THEN 7800
7800 REM D-Vergleich
7900 IF D = DZ THEN 8900
8000 IF DZ = A AND A < > AZ THEN DG = 1
8100 IF DG = 1 THEN A = 0.4
8200 IF A = 0.4 THEN 8900
8300 IF DZ = B AND B < > BZ THEN DG = 1
8400 IF DG = 1 THEN B = 0.4
8500 IF B = 0.4 THEN 8900
8600 IF DZ = C AND C < > CZ THEN DG = 1
8700 IF DG = 1 THEN C = 0.4
8800 IF C = 0.4 THEN 8900
8900 REM Anzeige Staemmig
9000 ST = AS + BS + CS + DS
9025 GT = AG + BG + CG + DG

```



```

16000 SPEED= 255: NORMAL : RESTORE : FOR WD = 1 TO 31: READ XX: NEXT WD
16100 FOR P = 1 TO 1: READ X,Y: POKE 760,X: POKE 769,Y: CALL 770: NEXT
P
16125 FOR O = 1 TO 2000: NEXT
16150 BR : TEXT : HOME
16200 GOSUB 15300: GOTO 1700
16300 END
16400 REM DATA EINLFSEN
16500 DATA 173,48,192,136,208,5,206,1,3,240,9,202,208,245,174,0,3,76,2,
3,96
16600 REM DATA TONLEITER
16700 DATA 151,120,100,75,59,49,36,29,24,18
16800 REM DATA TRAUERMARSCH
16900 DATA 160,250,180,200,180,100,180,250,151,200,160,100,160,201,180,
100,180,200,180,100,180,255
17300 REM CARMEN
17400 DATA 71,125,63,94,71,31,85,125,85,125,85,94,97,31,85,94,80,31,85,2
50,80,125,97,94,71,31,85,250,107,123,127,94,97,31,141,250
17500 DATA 97,250,97,63,63,63,71,63,80,63,85,63,97,63,85,63,80,63,85,25
0,113,125,85,125,85,125,93,94,75,31
17600 DATA 55,250,55,250,55,63,63,21,55,21,53,21,67,63,63,63,97,63,85,6
3,80,125,80,63,85,2,80,21,85,21,107,63,63,63,71,250
17700 DATA 71,63,107,21,97,21,107,21,141,63,80,63,85,125,97,125,108,180
17800 REM BACH
17900 DATA 120,45,90,45,74,45,80,45,120,45,80,45,67,45,75,90,59,90,97,9
0,59,90
18000 DATA 90,45,120,45,90,45,75,45,80,45,120,45,80,45,67,45,75,90,90,2
55,90,56
18100 DATA 59,45,75,45,59,45,90,45,75,45,120,45,80,45,67,45,75,90,90,2
90,55,135
18200 DATA 67,45,80,45,67,45,101,45
,101,90,75,90,59,135
,80,45,135,45,113,45,120,9
18300 DATA 75,45,90,45,75,45,113,90,67,135,80,45,101,45,80,45,120,90,75
,135
18400 DATA 90,45,113,45,90,45,135,90,80,90,70,180,75,225
18500 DATA 101,45,75,45,59,45,67,45,101,45,67,45,55,59,90,49,90,80,9
0,47,90
18600 DATA 75,45,101,45,75,45,59,45,67,45,101,45,67,45,55,45,59,90,75,9
0,45,90,59,90
18700 DATA 36,45,44,45,59,45,44,45,75,45,59,45,90,45,75,45,67,90,52,90,
44,90,36,90
18800 DATA 39,45,49,45,67,45,49,45,80,45,67,45,101,45,80,45,75,90,59,90,
49,90,39,90
18900 DATA 44,45,52,45,63,45,52,45,80,45,63,45,107,45,90,45,101,90,49,1
35,59,45,75,45,59,45
19000 DATA 90,90,52,135,67,45,90,45,67,45,101,90,59,135,75,45,90,45,75,
45
19100 DATA 107,45,47,45,52,45,59,45,63,45,52,45,80,45,63,45,59,90,59,135
59,45,90,225
19200 DATA 49,45,40,45,49,45,59,45,49,45,71,45,59,15,49,45,59,45,71,45,
59,45,101,225
19300 DATA 55,45,44,45,55,45,67,45,55,45,80,45,67,45,55,45,67,45,80,45,
67,45,107,170
19400 DATA 59,45,49,45,59,45,75,45,59,45,90,45,75,45,63,45,70,45,90,45,
75,45,107,170
19500 DATA 67,45,55,45,67,45,80,35,67,45,97,45,80,45,67,45,80,45,101,45
,80,45,120,225
19600 DATA 120,45,90,45,75,45,80,45,120,45,80,45,67,45,75,90,90,90,97,9
0,120,90
19700 DATA 90,45,75,45,59,45,75,45,90,45,75,45,107,45,90,45,75,45,90,97,9
,107,45,90,45,127,45,75,45,80,45,90,45
19800 DATA 97,45,80,45,67,45,80,45,97,45,80,45,135,45,113,45,97,45,113,
45,135,45,113,45,160,45,113,45,120,45,135,45
19900 DATA 151,45,120,45,90,45,120,45,151,45,120,45,100,45,151,45,127,4
5,151,45,180,45,151,45,211,45,151,45,160,45,180,45
20000 DATA 191,90,80,90,97,90,120,135,120,45,90,43,75,45,80,45,120,45,8
0,45,67,45
20100 DATA 75,45,90,45,75,45,59,45,67,45,80,45,67,45,55,45,59,45,75,45,
59,45,49,45,55,45,59,45,67,45,75,45
20200 DATA 80,45,75,45,67,45,59,45,55,45,67,45,46,45,67,45,39,45,67,45,
75,45,44,45,55,45,67,45,80,45,67,45
20300 DATA 97,45,80,45,75,45,90,45,120,45,90,45,120,45,90,45,97,45,67,45,
5,151,45,120,45,180,255,180,56
63000 VTAB 20: PRINT "Weiterspielen :A druecker !": GET S$: IF S$ = "A" THEN
RETURN
63010 GOSUB 300:D$ = CHR$(4): PRINT D$:"CATALOG"
63020 END
63050 FOR JD = 1 TO 152: READ BV: NEXT
63100 FOR HK = 1 TO 304: READ DF,SDF: POKE 763,DF: POKE 769,SDF: CALL 77
0: NEXT
63200 RETURN
63300 END
63400 RESTORE : FOR EER = 1 TO 53: READ AL: NEXT
63500 FOR FA = 1 TO 60: READ LS,LD: POKE 768,LS: POKE 769,LD: CALL 770: NEXT
63600 RETURN
63610 END

```



```

558 PRINT INK 5;AT 3,0;X#;AT 3,25;X#;AT 3,29;Y#
559 PRINT INK 6;AT 5,15;X#;AT 6,12;Y#;AT 6,17;Y#;AT 6,24;Y#;AT 6,30;Y#
560 PRINT INK 2;AT 8,12;"g";AT 8,18;"g"
561 PRINT INK 5;AT 10,12;Y#;AT 10,17;Y#
562 PRINT INK 4;AT 13,0;Y#;AT 13,6;Y#;AT 13,21;X#
563 PRINT INK 5;AT 16,3;Y#;AT 16,19;X#;AT 16,23;X#
570 PRINT INK 1;AT 19,0;"8888 88888 88888 888888888"
580 PRINT AT 1,0; INK 6;"s"
595 PRINT AT 0,15; INK 1; INVERSE 1;"?"
598 GO SUB 1000
600 REM Hauptprogramm
640 IF a>=19 THEN GO SUB 1000
645 IF b>=29 THEN LET b=-b
655 IF q=4 THEN PRINT AT 19,10;" " LET q=0; POKE 23560,120
658 IF PEEK 23560=110 THEN LET q=q+1
660 IF PEEK 23560=97 OR PEEK 23560=102 THEN PRINT AT 19,PEEK 23560-87; INK 0;"
3333" POKE 23560,110; REM 3333 Graphik ohne shift
670 PRINT AT a,b;" "
675 LET a=a+1; LET b=b+v
680 IF ATTR (a,b)<>31 THEN GO TO 800
685 PRINT AT a,b;"g"
700 GO TO 600
800 PRINT AT a-1,b;"g"
802 IF ATTR (a,b)=94 THEN PRINT AT a,b; INK 1;"8"; BEEP .1,1; BEEP .3,4; LET v
=1; LET pp=pp+100
805 IF ATTR (a,b)=30 AND ABS (b)<>2 THEN FOR i=1 TO 5: LET s=1000; BEEP .01,10;
NEXT i PRINT AT 1,0;" "
810 IF ATTR (a,b)=26 THEN BEEP .01,30; GO TO 900
835 IF ATTR (a,b)=25 AND ABS (b)=15 THEN PRINT INK 6; INVERSE 1; BRIGHT 1;AT
0,9;"ZX FLIPPER"; LET pp=pp+80
855 IF ATTR (a,b)=28 AND ABS (b)>=21 THEN PRINT AT 13,21; OVER 1; FLASH 1; INK
6;"#"; LET pp=pp+30; GO SUB 2000
860 BEEP 0,003,22
870 GO TO 965
900 GO SUB 2800
905 IF ABS (b)>14 THEN GO TO 940
910 REM Loch1
915 LET pp=pp+50
920 PRINT OVER 1; FLASH 1; INK 2;AT 8,12;"0"; BEEP 1,5
930 PRINT INK 0;AT 19,4;"#"
935 GO TO 965
940 REM Loch2
941 LET pp=pp+150
945 PRINT OVER 1; FLASH 1; INK 2;AT 8,18;"0"; BEEP 1,5
950 PRINT INK 0;AT 19,24;"#"
965 PRINT AT a-1,b;" "
966 LET v=INT (RND*4)
968 IF ATTR (a,b)=24 THEN LET v=0; BEEP .005,3
970 LET a=-a+.5
975 LET pp=pp+ATTR (a,b)-20
980 IF pp>=800 THEN PRINT AT 21,19; FLASH 1;"EXTRA"
985 PRINT AT 21,11;P+pp
990 GO TO 600
1000 REM Kugelzähler
1001 PRINT AT 19,10;" "
1002 LET q=4
1005 FOR i=1 TO 20: BEEP .05,0+i; NEXT i
1007 IF pp>=800 THEN GO TO 1015
1010 IF k=3 THEN GO TO 1100
1012 LET k=k-1
1020 FOR j=ABS (b) TO 27: PRINT AT a,j;" g"; NEXT j
1025 LET a=-.17; LET b=23
1030 LET v=0
1035 LET p=p+pp; LET pp=0
1040 GO SUB 2000
1045 GO SUB 2800
1050 IF PEEK 23560<>107 THEN GO TO 1050
1055 PRINT AT 21,28;"^"; BEEP 1,-5; PRINT AT 21,28;" " AT 20,28;"^" AT 19,28;"g"
BEEP .5,-10; PRINT AT 20,28;" " AT 19,28; INK 1; INVERSE 1;"^"
1060 PRINT AT 21,19;" " KUGEL "k;AT 21,2;"PUNKTE = "P+pp
1065 RETURN
1100 REM Ende
1101 LET p=p+s
1105 GO SUB 1060
1110 IF p+pp>h THEN LET h=p+pp
1120 PRINT AT 21,20;"REKORD= "h
1125 PRINT AT 11,0;"Hochzeitmal (J/H)"
1130 IF INKEY#="" THEN GO TO 1130
1135 IF INKEY#="j" THEN GO TO 540
1150 GO TO 300
2000 REM Gatter öffnen
2001 PRINT AT 19,4;" " AT 19,24;" "
2500 REM Rotes Blinklicht löschen
2501 PRINT AT 8,12; INK 2; FLASH 0;"g";AT 8,18; INK 2; FLASH 0;"g"
2510 RETURN
2800 REM Gelbes Blinklicht löschen
2801 PRINT AT 13,21; FLASH 0; INK 4;"8"
2810 RETURN
3000 REM Ball
3010 READ f#; FOR a=0 TO 7: READ f: POKE USR f#+a,f; NEXT a
3020 CLS
3030 RETURN
3050 DATA "G",60,126,255,255,255,255,126,60

```


Cave-Fighter

für den ZX-Spectrum

```

100 LET P1=2: LET P2=10
110 PRINT AT 21,0:"SCORE:"(SCORE)AT 21,10:FLASH 1: PAPER 2: INK 6:"HSC:"(HSC)A
T 21,22: PAPER 7: INK 0:"FIGHTER:10"
200 PAUSE 400
205 RESTORE 210: FOR N=1 TO 11: READ A,B: BEEP A,B: NEXT N
210 DATA ,3,2,3,9,55,14,3,6,2,12,65,18,5,7,5,5,5,4,5,2,1,0
300 LET FIGHTER=10: LET SCORE=SCORE: LET HSC=HSC
900 REM WELCHE FRONT ERSCHEINT
901 LET FP=31
902 LET FR=FR-1: IF FR=0 THEN LET FR=3: LET ARM=ARM-1
903 IF ARM=0 THEN LET ARM=3: LET GEK=GEK+1: IF GEK=4 THEN GO TO 4000
904 FOR N=1 TO 3: LET B%(N)=A%(ARM): LET P%(N)=INT (RND*10)+5: NEXT N
1000 IF INKEY#="" THEN GO TO 1040
1005 PRINT AT P2,P1:" "
1020 IF INKEY#="S" THEN LET P2=P2+1
1025 IF INKEY#="7" THEN LET P2=P2-1
1027 IF P2<=5 THEN GO SUB 3000
1028 IF P2>=14 THEN GO SUB 3000
1030 PRINT AT P2,P1: INK 0:"ab"
1035 IF INKEY#="0" THEN LET PL1=P1*8+10: LET PL2=175-(8*P2+4): PLOT INK 2:PL1,
PL2: BEEP ,305,10: DRAW INK 2:255-PL1,0: BEEP ,305,0: PLOT INK 7:PL1,PL2: BEEP
,305,10: DRAW INK 7:255-PL1,0: BEEP ,305,-40: GO SUB 3100
1041 LET FP=FP-1: IF FP<=0 THEN GO TO 900
1042 IF FP=P1 THEN GO SUB 3200
X1045 INK I(ARM): PRINT AT P(1),FP:B%(1)AT P(2),FP:B%(2)AT P(3),FP:B%(3): BEEP
,305,ARM*10: PRINT AT P(1),FP," "AT P(2),FP," "AT P(3),FP," "
1050 IF RND>.7 THEN GO SUB 3000
1055 GO TO 1000
X3000 LET FIGHTER=FIGHTER-1: PRINT AT P2,P1: INK 2:"10" BEEP ,07,-40: BEEP ,005,
-50: BEEP ,01,-30: BEEP ,07,-55: PRINT AT P2,P1:" "
3001 IF FIGHTER>=3 THEN LET FLASH=0: LET FIN=0
3002 IF FIGHTER<3 THEN LET FLASH=1: LET FIN=2
X3005 LET P2=10: LET P1=2: PRINT AT 10,2: INK 0:"ab"AT 31,30:" " : INK FIN: FLAS
H FLASH:AT 21,22:"FIGHTER:"(FIGHTER)
3007 IF FIGHTER=0 THEN LET X=1: GO TO 4000
3010 RETURN
3100 FOR N=1 TO 3: IF P2=P(N) AND B%(N)=A%(ARM) THEN GO TO 3150
3105 NEXT N
3110 RETURN
X3150 LET SCORE=SCORE+ARM*10: PRINT AT 21,0: INK 0:"SCORE:"(SCORE)AT P(N),FP: INK
2:"10" BEEP ,25,-30: BEEP ,03,-50: BEEP ,03,-35: PRINT AT P(N),FP," " : LET B%
(N)=A%(ARM)
3152 RETURN
3200 FOR N=1 TO 3: IF P(N)=P2 AND B%(N)=A%(ARM) THEN GO TO 3000
3205 NEXT N: RETURN
X3300 LET X=INT (RND*3)+1: IF B%(X)=A%(ARM) THEN RETURN
3302 LET PL1=FP*8-1: LET PL2=175-(P(X)*8+4)
3304 PLOT INK 2:PL1,PL2: DRAW INK 2:-PL1,0: BEEP ,005,20: BEEP ,005,-30: PLOT
INK 7:PL1,PL2: DRAW INK 7:-PL1,0
3306 IF P2=P(X) THEN GO TO 3000
3308 RETURN
4000 IF SCORE>HSC THEN LET HSC=SCORE
4010 PRINT PAPER 6: INK 2: FLASH 1: BRIGHT 1:AT 21,12:"HSC:"(HSC)
4015 IF X=1 THEN GO TO 5000
4020 GO TO 10
5000 CLS : BORDER 4: PAPER 2: INK 6: PRINT AT 11,0: FLASH 1:" G A M E O
V E R "
5005 BEEP 2,-40
5007 IF SCORE>HSC THEN LET HSC=SCORE
5010 PAUSE 800: BORDER 0: PAPER 7: INK 0: CLS : GO TO 6
8000 PRINT AT 0,0: FLASH 1: INK 6: PAPER 2:" D.SKOPINSKI SOFTWARE *CS-SOFT* "
8005 INK 2
8010 PRINT AT 5,0:" ghghgh ghghgh gh gh ghghgh"
8011 BEEP ,01,0
8012 PRINT " gh gh gh gh gh "
8013 BEEP ,01,10
8014 PRINT " gh ghghgh ghgh ghghgh"
8015 BEEP ,01,0
8016 PRINT " gh gh gh ghgh gh "
8017 BEEP ,01,10
8018 PRINT " ghghgh gh gh gh ghghgh"
8019 BEEP ,01,0
8020 PRINT AT 11,14:"FIGHT"
8021 BEEP ,01,30
8990 PAUSE 800: BEEP ,25,20
8999 INK 0: PAPER 7: CLS
9000 BORDER 3: PRINT AT 0,0: FLASH 1: BRIGHT 1: INK 6: PAPER 2:" ***** CAVE-
FIGHT ***** "AT 2,0: PAPER 7: INK 0: FLASH 0: BRIGHT 0:"VERSUCHEN SIE DIE V
ERSCHIEDENEN ANGRIFFSFRONTEN (od.af.gh) MIT TASTE 0 ABZUSCHIESSEN! LEN
KEN SIE IHREN DUESSEN-JET (ab)- MIT 6 NACH UNTEN UND - MIT 7 NACH OBEN!"
9001 PRINT "ACHTEN SIE AUF DIE GEZIELTEN SCHUESSE DER ANGREIFER UND DARA
UF, DASS SIE DER HOEHLENWAND NICHT ZU NAHE KOMMEN!"
9004 PRINT AT 20,11:"O K A Y ?"
9005 IF INKEY#="" THEN GO TO 9005
9008 RETURN

```



```

410 IF RND>VAL ".7" THEN GOSUB
VAL "1600"
415 IF RND>VAL ".9" THEN GOSUB
VAL "4500"
420 IF RND>VAL ".8" THEN GOSUB
VAL "1700"
425 IF RND>VAL ".8" THEN GOSUB
VAL "1800"
430 IF PI<=VAL "0" THEN GOTO VA
L "904"
440 IF BE<=VAL "0" THEN GOTO VA
L "1506"
904 IF GELD<=VAL "0" THEN GOTO
VAL "4495"
910 PRINT AT VAL "0",VAL "0";"S
IF HABEN EINEN WEITEREN TAG
INTER SICH GEBRACHT..."
912 FOR P=VAL "1" TO VAL "50"
914 NEXT P
916 GOTO VAL "244"
999 STOP
1005 LET WU=INT VAL "(1+4*RND)"
1006 PRINT AT VAL "0",VAL "4";"D
IE NAECHSTEN ";WU;" TAGE"
1008 PRINT " DURCHSCHREITEN S
WUESTENGEBIET";T
AB 28;" "
1010 PRINT TAB VAL "20";"1"
1012 PRINT " WIEVIELE LITER W
ASSER WOLLEN SIE (JE S
D)? "
1014 PRINT " ";TAB VAL "26";" "

```

```

1016 INPUT WA
1018 LET GELD=GELD-VAL "(WA*3)"
1020 PRINT AT VAL "0",VAL "0";A$
;A$;A$( TO VAL "17")
1022 PRINT AT VAL "4",VAL "4";A$
; TO VAL "21");TAB VAL "4";A$( T
O VAL "21")
1024 FOR P=VAL "1" TO WU
1026 LET WA=WA-BE
1028 IF WA<VAL "0" THEN PRINT AT
VAL "0",VAL "0";"SIE HABEN KEIN
WASSER MEHR..."
1030 IF WA<VAL "0" THEN GOTO VAL
"9050"
1032 PRINT AT VAL "0",VAL "0";WA
;" LITER WASSER ";TAB VAL "18";
GELD;" DUKATEN"
1040 IF WA<VAL "3" THEN GOTO VAL
"1080"
1042 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE HABEN FAHR KEIN ";TAB VAL "4"
;"WASSER MEHR..."
1044 FOR A=VAL "1" TO VAL "50"
1046 NEXT A
1048 PRINT AT VAL "2",VAL "0";A$
( TO VAL "26");A$( TO VAL "16")
1050 LET R=INT VAL "(1+6*RND)"
1052 IF R=VAL "1" THEN GOTO VAL
"1080"
1054 IF R<VAL "4" THEN GOTO VAL
"1082"
1056 LET R=INT VAL "(5+10*RND)"
1058 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE FINDEN EINE OASE";TAB VAL "4"
;"UND NIMMEN ";R;" LITER MIT..."
1060 FOR S=VAL "1" TO VAL "50"
1062 NEXT S
1064 LET WA=WA+R
1066 GOTO VAL "1080"
1068 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE TREFFEN EINIGE BE-";TAB VAL "
4";"DUINEN MIT WASSER..."
1074 LET R=INT VAL "(3+3*RND)"
1076 PRINT TAB VAL "4";"SIE WOLL
EN ";R;" DUKATEN";TAB VAL "4";"F
UR LITER"
1078 PRINT TAB VAL "4";"WIEVIELE
LITER KAUFEN";TAB VAL "4";"SIE?"

```

```

1070 INPUT T
1072 LET GELD=GELD-(T*R)
1074 LET WA=WA+T
1080 GOSUB VAL "1084"
1082 GOTO VAL "1090"
1084 PRINT AT VAL "2",VAL "0";A$
( TO VAL "27");A$( TO VAL "26");
TAB VAL "4";A$( TO VAL "23");TAB
VAL "4";A$( TO VAL "23");TAB VA
L "4";A$( TO VAL "23");TAB VAL
"4";A$( TO VAL "23")
1086 RETURN
1090 LET R=INT VAL "(1+5*RND)"
1092 IF R=VAL "1" THEN GOSUB VAL
"4500"

```

```

1094 IF R<VAL "1" AND R<VAL "4"
THEN GOSUB VAL "1150"
1096 IF R<VAL "5" THEN GOTO VAL
"1100"
1098 IF R=VAL "5" THEN GOSUB VAL
"1300"
1100 GOSUB VAL "1084"
1102 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE HABEN DEN ";P;" ";TAB VAL "4"
;"WUESTENTAG HINTER SICH..."
1104 FOR A=VAL "1" TO VAL "50"
1106 NEXT A
1108 GOSUB VAL "1084"
1110 NEXT P
1112 PRINT AT VAL "0",VAL "0";A$
;A$;A$;A$;A$;A$;A$;A$;A$
1114 PRINT AT VAL "0",VAL "0";"
SIE HABEN ";CHR$ VAL "(P+155)"
WUESTENTAG HINTER SICH..."
UND KOENNEN DIE WUESTE ENDLICH U
ERLASSEN..."

```

```

1116 FOR P=VAL "1" TO VAL "50"
1118 NEXT P
1120 PRINT AT VAL "0",VAL "0";A$
;A$;A$;A$
1124 RETURN
1130 STOP
1132 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE SEHEN EINEN HASEN";TAB VAL "4"
;"WIEVIELE SIE?"
1134 PRINT AT VAL "5",VAL "4";"E
NICHTS";TAB VAL "4";"EINFANGEN"
1136 INPUT R
1138 IF R<VAL "1" OR R>VAL "2" O
R R<>INT R THEN GOTO VAL "1154"
1140 IF R=VAL "2" THEN GOSUB VAL
"1164"
1142 GOSUB VAL "1084"
1144 RETURN
1146 GOSUB VAL "1084"
1148 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"E
";TAB VAL "4";VAL "4";"IHM N
ACHLAUFEN";TAB VAL "4";"EINKRE
ISEN";TAB VAL "4";"ERSCHIESSEN"

```

```

1150 INPUT R
1152 IF R<VAL "1" OR R>VAL "3" T
HEN GOTO VAL "1168"
1154 GOSUB VAL "1084"
1156 IF R=VAL "1" THEN PRINT AT
VAL "2",VAL "4";"STURES NACHLAUF
EN HILFT";TAB VAL "4";"NICHTS..."
1158 IF R=VAL "2" THEN GOSUB VAL
"1190"
1160 IF R=VAL "3" THEN GOSUB VAL
"1240"
1162 FOR T=VAL "1" TO VAL "50"
1164 NEXT T
1166 RETURN
1168 IF BE<VAL "3" THEN PRINT AT
VAL "2",VAL "4";"DAZU HABEN SIE
ZU";TAB VAL "4";"WENIGE DEGLEIT
ER..."
1170 IF BE<VAL "3" THEN RETURN
1172 LET T=RND
1174 IF T>=VAL ".5" THEN PRINT A
T VAL "2",VAL "4";"ER KONNTE IHN
EN WEG-";TAB VAL "4";"LAUFEN..."
1176 IF T>=VAL ".5" THEN RETURN
1178 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE KONNTEN IHN FANGEN"
1180 LET ES=ES+INT VAL "(1+3*RND
)"
1182 RETURN
1184 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"S
IE HABEN ";PI;" COLTS";TAB VAL
"4";"WIEVIELE WOLLEN SIE BE-";TA
B VAL "4";"NUTZEN?"
1186 INPUT T
1188 GOSUB VAL "1084"
1190 LET PI=PI-T
1192 LET ERL=T+VAL "(-2+4*RND)"
1194 IF ERL<VAL "2" THEN GOTO VA
L "1260"
1196 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"N
IST DANEHEN..."
1198 RETURN
1200 IF T>VAL "4" THEN LET T=VAL
"4"
1202 PRINT AT VAL "2",VAL "4";
1204 FOR R=VAL "1" TO T
1206 PRINT "PENG. "
1208 NEXT R
1210 PRINT AT VAL "3",VAL "4";"G
ETROFFEN..."

```

```

1270 RETURN
1300 GOSUB VAL "1084"
1302 LET Q=VAL "INT (1+3*RND)"
1304 PRINT AT VAL "2",VAL "4";"H
AUS UNVERSCHLOSSENEN";TAB VAL "4";"FLA
SCHEN LIEFERN ";Q;TAB VAL "4";"LIT
ER WASSER AUS..."
1306 LET WA=WA-Q
1308 FOR O=VAL "1" TO VAL "40"
1310 NEXT O
1312 RETURN
1314 PRINT AT VAL "0",VAL "0";"
SIMPFGEBIET"
1316 LET R=INT VAL "(1+5*RND)"
1318 PRINT AT VAL "6",VAL "0";" "

```

```

1510 GOSUB VAL "1512"
1512 GOTO VAL "1526"
1514 DIM C$(VAL "5",VAL "4")
1516 LET C$(VAL "1")=" "
1518 LET C$(VAL "2")=" "
1520 LET C$(VAL "3")=" "
1522 LET C$(VAL "4")=" "
1524 LET C$(VAL "5")=" "
1526 RETURN
1528 FOR P=VAL "1" TO R
1530 FOR T=VAL "1" TO VAL "5"
1532 PRINT AT VAL "2+T",VAL "P+2
;P";C$(T)
1534 NEXT T
1536 NEXT P
1538 FOR T=3 TO 7
1540 PRINT AT T,P+2+5*P;" "
1542 IF T<7 THEN PRINT TAB P+2+5
;P;C$(1)
1544 IF T<6 THEN PRINT TAB P+2+5
;P;C$(2)
1546 IF T<5 THEN PRINT TAB P+2+5
;P;C$(3)
1548 IF T<4 THEN PRINT TAB P+2+5
;P;C$(4)
1550 IF T<3 THEN PRINT TAB P+2+5
;P;C$(5)

```

WINDSTROM
 WATERLOO STREET
 ARGYLE
 KENNEDY
 LEVIN STREET
 NIBRAM
 GEORGE STREET
 LEVIN STREET
 DURKE
 CASTLE


```

000000 AT UAL "54P",VAL "12";
000001 NEXT P
000002 PRINT AT UAL "9",VAL "10";
000003
000004 FOR P=VAL "1" TO VAL "6"
000005 NEXT P
000006 PRINT AT UAL "9",VAL "13";
000007 TAB UAL "13";
000008 FOR P=VAL "1" TO VAL "4"
000009 NEXT P
000010 PRINT AT UAL "19",VAL "1";
000011 SIE KOENNEN JA NOCH EINEN
000012 UCH STARTEN, WOLLEN SIE??
000013 INPUT D$
000014 IF D$(VAL "1")="J" THEN RUN
000015
000016 SCROLL
000017 PRINT "GUT, WENN SIE NICHT
000018 WUNZ...
000019 SCROLL
000020 PRINT
000021
000022 FOR P=VAL "1" TO VAL "19"
000023 SCROLL
000024 PRINT UAL "9128"
000025 KORBEN AT UAL "16",VAL "9";
000026 HUBEN DEN SCHATZ GEFUNDEN
000027 HUBEN MIT DUKATEN
000028 HUBEN FAHREN;"
000029 PRINT AT UAL "17",VAL "17";
000030 "50000"
000031 WOLLEN SIE NOCHEINMAL SPIELEN?
000032
000033 GOTD UAL "9108"
000034 RUN
000035 PRINT PEEK 16404+256+PEEK 1
000036 16384

```

SIE BEFINDEN SICH IN EINEM DORF.
WAS HOLEN SIE TUNG

ESSEN KAUFEN
 ZICHTS
 BANK AUSRAUBEN



VERFUEHREN
 SPIELER
 DORF
 BANK
 SCHATZ

DIE NAECHSTEN 3 TAGE
 DURCHSCHREITEN SIE EIN
 WUESTENGEBIET
 WIEVIELE LITER WASSER
 WOLLEN SIE (JE 3 D)?



ALLES IST FORBET...
 ABER SIE KOENNEN JA NOCH EINEN
 VERSUCH STARTEN, WOLLEN SIE??

Warlord für den ZX-81

Als Kriegsherr - wie der Name des Spieles schon besagt - befinden Sie sich in Japan, dem Land der aufgehenden Sonne, im Jahre 1201 nach Christi.

戦国武将の時代

Sie haben die Befehlsgewalt über einen kleinen Staat, der - wie könnte es anders sein - mit anderen Staaten Japans Krieg führt.

Mit dem Programm "Warlord", haben wir für Sie ein wirklich spannendes und interessantes Abenteuerspiel herausgesucht.

Man hat hier Gelegenheit, durch richtiges Beurteilen der meistens überaus brenzligen Spiel-Situationen, das schnelle Erfassen eines Handlungsablaufes und die daraus erforderlichen, passenden Befehle die letztlich das Spiel für Sie oder den Computer ent-



新編 武家伝

scheiden, zu trainieren.

Spielablauf:

Dem Spieler steht für die Kriegsführung eine Armee zur Verfügung. Diese Armee kann er, je nach Bedarf, durch entsprechende Kommandoeingabe an den Computer, durch Söldner, die bei ihm mitkämpfen, vergrößern.

Außerdem besitzt er noch eine Truppe von Samurai, die zwar auch zu seiner Armee gehören, aber nur gegen andere Samurai der feindlichen Staaten kämpfen. Um das Spiel am Ende für sich entscheiden zu können, steht er vor jedem Angriff der Gegner vor der Frage:

Kämpfen oder nicht kämpfen! Dies muß er je nach Bestand der Truppen, der Essensvorräte u.s.w. entscheiden können.

Ein Tip von uns:

Manchmal wäre es besser einen Rückzieher zu machen, um so die Bestände wieder aufbessern zu können.

Aber mehr wollen wir nicht verraten, um Ihnen die Spannung nicht schon im Voraus zu nehmen.

Es passiert nämlich noch viel mehr im Spiel!

```

1 FOR A=20 TO 0 STEP -2
2 PRINT AT A,0;
4 NEXT A
5 PRINT AT 6,12; "VERGESSE", AT
14,0; "SIE BEFINDEN SICH IN JAPA
N, IN DER PROVINZ "KAMAKURA", I
M JAHRE 1201. SIE SIND ANFUEHRER
UEBER IHRE KAEMPFER"
9 SLOW
10 GOSUB 9800
900 LET PS=800+INT (RND*100)
910 LET JP=0
965 LET Y=1201
970 LET OP=5000+INT (RND*400)
975 LET T=1600+INT ((RND*350)-1
00)
980 LET ER=0
985 LET AM=15+INT ((RND*6)-2)
990 LET HS=7+INT ((RND*3)-1)
995 LET OM=1000+INT ((RND*400)
200)
1000 LET F=5000+INT ((RND*2000)
1000)
1005 LET VI=0
1010 LET FE=0
1015 LET IS=0
1050 DIM E$(6,21)
1051 LET E$(1)=" EINE ARMEE VON
SAKAI"
1052 LET E$(2)=" EINE ARMEE VON
HYOGO"
1053 LET E$(3)=" EINE ARMEE VON
HAKATA"
1054 LET E$(4)=" EINE ARMEE VON
HIRADO"
1055 LET E$(5)=" EINE ARMEE VON
IYO"
1057 FOR A=0 TO 150
1060 NEXT A
1077 FOR A=21 TO 0 STEP -1
1080 SCROLL
1090 NEXT A
1100 GOSUB 7500
1107 IF OM<0 THEN GOTO 1218
1108 PRINT AT 16,5; "WIEVIELE TRU
PPEN MOECHTEN SIE AUSBILDE

```

```

1109 INPUT B
1110 IF B<0 THEN LET B=0
1112 IF B=0 THEN GOTO 1122
1113 IF B<=INT ((OP/3)-T) AND B<
=(OM/2.5) THEN GOTO 1122
1114 IF B>INT ((OP/3)-T) THEN GO
TO 1116
1115 IF B>OM/2.5 THEN GOTO 1115
1116 LET TR=INT ((OP/3)-T)
1117 IF TR<0 THEN LET TR=0
1118 IF (OP/3)-T>OM/2.5 THEN PRI
NT AT 19,5; "UNGENUEGENDES KAPITA
L " "MAX="; INT (OM/2.5); " NOCH
EINMAL"
1119 IF OM/2.5>=(OP/3)-T THEN PR
INT AT 19,5; "ZU VIELE. MAX="; TR;
" NOCHEINMAL"
1121 GOTO 1109
1122 GOSUB 7410
1123 LET OM=INT (OM-(B*2.5))
1124 PRINT AT 7,16; OM; "
1125 LET QS=INT (RND*20)
1126 IF QS<14 THEN GOTO 1134
1127 IF OM<90 THEN GOTO 1134
1128 PRINT AT 16,3; "EIN SAMURAI
BIETET SEINE DIEN-STE AN KOSTEN
=45 MON", "(1) AKZEPTIEREN", "(0)
VERWEIGERN"
1129 INPUT C
1130 IF C<0 OR C>1 THEN LET C=0
1131 IF C=0 THEN GOTO 1133
1132 GOSUB 7400
1133 GOSUB 7410
1134 PRINT AT 16,3; "WIEVIELE HAN
DELSSCHIFFE WOLLEN SIE B
AUEN?"
1135 INPUT D
1136 IF D<0 THEN LET D=0
1137 IF D>OM/30 THEN PRINT AT 19
,5; "ZU WENIG GELD IN DER SCHATZ-
KAMMER. MAX="; INT (OM/30);
" NOCHEINMAL"
1138 IF D>OM/30 THEN GOTO 1135
1139 LET OM=OM-(D*30)
1140 GOSUB 7410
1141 IF ER<1 THEN GOTO 7428
1142 PRINT AT 16,5; "WIEVIELE SOE

```

```

LDNER WOLLEN          SIE IN IHRER
ARMEE AUS-          BILDEN (0- "
;INT (ER/2);") "
1143 INPUT AT
1144 IF AT<0 THEN LET AT=0
1145 IF AT>INT (ER/2) THEN GOTO
1146 LET ER=INT (ER-AT)
1147 LET OP=INT (OP+AT)
1148 LET T=INT (T+AT)
1149 GOTO 7420
1150 LET CS=(RND*2)+1
1200 PRINT AT 16,3;"WIEVIEL ESSE
N MOECHTEN SIE          IMPORTIEREN
? (0- ";INT (OM*10/CS);") "
1202 INPUT UM
1203 IF UM<0 THEN LET UM=0
1205 IF UM<=M5*150 AND UM<=INT (
OM*10)/CS THEN GOTO 1215
1208 IF UM>M5*150 THEN GOTO 1211
1210 IF UM>INT (OM*10/CS) THEN G
OTO 1211
1211 IF M5*150>=INT (OM*10/CS) T
HEN PRINT AT 19,3;"DAS IST ZUVIE
L.MAX=";INT (OM*10/CS);
1212 IF INT (OM*10/CS)>M5*150 TH
EN PRINT AT 19,1;"NICHT GENUG SO
HIPFE.MAX=";M5*150;
1213 GOTO 1202
1215 LET OM=OM-INT (UM*CS/10)
1217 LET F=F+UM
1218 PRINT AT 7,16;OM;AT 8,16;F
1219 GOSUB 7410
1220 PRINT AT 16,3;"WIEVIEL ESSE
N MOECHTEN SIE          EXPORTIEREN
? (0- ";F;") "
1222 INPUT XU
1223 IF XU<0 THEN LET XU=0
1224 IF XU<=M5*150 AND XU<=F THE
N GOTO 1234
1225 IF XU>M5*150 THEN GOTO 1230
1226 IF XU>F THEN GOTO 1222
1230 PRINT AT 19,3;"NICHT GENUG
SCHIFFE.MAX=";M5*150;
1231 IF XU>M5*150 THEN GOTO 1222
1234 LET SR=(INT (RND*2))+0.5
1236 LET OM=OM+INT (XU*SR/10)
1238 LET F=F-XU
1239 PRINT AT 7,16;OM;AT 8,16;F
1240 GOSUB 7410
1244 PRINT AT 16,1;"WOLLEN SIE E
INEN RAUB MACHEN ?"
1245 PRINT "0-- FUER NEIN"
1246 PRINT "1-- FUER ESSEN" "2-
- FUER SKLAVEN" "3-- FUER GOLD"
1247 INPUT Z
1248 IF Z=0 THEN GOTO 1256
1249 IF Z<0 OR Z>=4 THEN GOTO 12
47
1250 IF Z)=1 AND Z<=3 THEN SCROL
L
1252 PRINT AT 20,0;"WIEVIELE TRU
PPEN MOECHTEN SIE          SENDEN ?"
1253 SCROLL
1254 PRINT "MAX=";INT (T/8)
1255 SCROLL
1258 INPUT AI
1259 IF AI<0 THEN LET AAI=0
1260 IF AI>INT (T/8) THEN GOTO 1
258
1261 LET AI=INT (AI)
1262 IF AI>(T/8) THEN GOTO 1257
1264 IF AI<=(T/8) THEN LET T=T-A
I
1266 GOSUB 7500
1268 IF OM<0 THEN GOTO 1318
1267 PRINT "MOECHREN SIE SOELDNE
R KAUFEN ?";"(J/N)"
1290 INPUT X$
1292 IF X$="N" THEN GOTO 1700
1294 IF X$="J" THEN PRINT "WIE U
IELE? MAX=";INT (OM*.75)
1296 INPUT UY
1298 IF UY<0 THEN LET UY=0
1302 IF UY>(OM*.75) THEN GOTO 12
96
1304 IF UY<=(OM*.75) THEN LET ER
=INT (ER+UY)
1308 LET OM=OM-INT (UY/2)
1310 PRINT AT 4,16;ER;AT 7,16;OM
1320 GOSUB 9800
1699 CLS
1700 GOSUB 6800
2550 LET X=INT (RND*1501)+500
2549 LET E=INT (RND*7)+1
2550 IF E>5 THEN GOSUB 9100
2661 IF E>6 THEN GOTO 2649

```

```

2660 RND A=0 TO 50
2661 CLS
2662 FOR N=1 TO 5
2665 IF E=N THEN PRINT AT 1,0;E$
(N);" MIT ";X;" MAENNERN NAEHE
RT SICH IHREM          REICH. MOECHTE
N SIE KAMPFFEN?          (J/N)"
2667 NEXT N
26810 COSUB 7300
26840 INPUT Z$
2685 IF Z$="J" THEN GOTO 3050
2690 IF Z$="N" THEN PRINT AT 6,2
;"DER FEIND VERLANGT TRIBUTE VON
50 MON UND 250 ESSENSPAKETE"
2905 LET OM=OM-50
2906 LET F=F-250
2907 IF OM<0 THEN PRINT AT 10,3;
"DA SIE NICHT ZAHLEN KOENNEN,
NIMMT DER FEIND 200 TRUPPEN"
2908 IF OM<0 THEN LET T=T-200
2909 IF T<=0 THEN LET T=0
2910 IF OM<0 THEN LET OM=OM+50
2911 LET F=F+1
2912 GOSUB 7300
2965 PAUSE 300
2966 POKE 16437,255
2998 CLS
2995 GOSUB 6800
3000 GOTO 5450
3050 PRINT AT 6,0;"WIEVIELE MAEN
NER SOLLEN KAMPFFEN(0 - ";INT (T
+ER);") "
3090 INPUT M
3091 IF M>T+ER THEN GOTO 3050
3092 IF M<0 THEN LET M=0
3094 CLS
3095 PRINT AT 7,4;"DIE SCHLACHT
BEGINNT..."
3096 GOSUB 9800
3097 CLS
3098 IF M>(X*2.6) THEN GOTO 5440
3099 LET R=(RND*(16-E))*100/(M*X)
3100 LET R=R+1
3101 PRINT AT 3,4;"SIE WURDEN BE
WIEGT"
3411 LET FE=FE+1
3412 LET OP=INT (OP-(M/12.5))
3413 LET T=INT (T-(M/12.5))
3414 LET ER=INT (ER*4/5)
3415 LET OM=OM-75
3420 IF OM>=0 THEN GOTO 5454
3424 PRINT AT 9,0;"UNGLUECK: KEIN
KAPITAL MEHR UM          TRIBUTE ZU ZA
HLEN.1/3 IHRER          BEVUELKERUNG
WURDEN SKLAVEN.1/2          IHRES ESSENS
IST BESCHLAGNAMT          UND 1/3 IHRER
SAMURAI.
5425 LET IS=IS+1
5426 LET OP=OP*2/3
5427 LET AM=AM*2/3
5428 LET F=F/2
5429 LET ER=ER/8
5430 LET T=T*2/3
5435 GOTO 5454
5440 LET OM=OM+25
5442 LET T=INT (T-(M/33))
5443 LET ER=ER+INT (X/10)
5444 PRINT AT 9,4;"SIE SIND SIEG
REICH"
5445 LET VI=VI+1
5446 LET OP=INT (OP-(M/33))
5454 GOSUB 7300
5455 PAUSE 700
5456 POKE 16437,255
5457 GOSUB 6800
5460 CLS
5463 LET S5=INT (RND*2)+1
5464 IF S5=1 THEN GOTO 1600
5465 GOSUB 9700
5466 LET Y=Y+1
5467 LET F=INT ((F-OP)+1(OP-T)+(
RND*2.5)+0.5)
5468 IF F>=0 THEN GOTO 5478
5469 PRINT AT 12,2;"UNGLUECK: PES
T UND HUNGERSNOT.          BEVUELKERUNG
UND TRUPPEN          REDUZIERUNG"
5470 LET IS=IS+1
5471 LET OP=INT (OP/((RND*2)+1))
5472 LET T=INT (T/((RND*2)+1))
5475 LET F=0
5480 LET M5=M5+D
5481 IF M5<0 THEN LET M5=0
5490 LET OM=OM+400
5495 LET OP=OP*(103/100)
5496 IF OP<0 THEN LET OP=0
5498 PAUSE 300
5499 POKE 16437,255
5500 CLS
5502 IF ER<T*3/4 THEN GOTO 5510
5503 PRINT AT 10,0;"UNGLUECK: IHR

```



```

E SOELDNER REBEL LIERTEN UND
VERNICHTETEN EINIGESSENEN UND TO
BIETEN EINIGE SAMURAIS UND
TRUPPEN."
55504 LET IS=IS+1
55505 LET OM=INT (OM*0.10)
55506 LET F=INT (F*0.10)
55508 LET T=INT (T*0.3)
55509 LET ER=INT (ER/10)
55510 LET T=T+8
55511 IF T<0 THEN LET T=0
55516 POKE 16437,255
55520 CLS
55525 GOSUB 6800
55599 GOTO 6500
55700 IF Z=0 THEN GOTO 5770
55701 IF AI=0 THEN GOTO 5770
55702 IF Z>=1 THEN LET O=INT (RND
*8)
55704 IF O>=0 AND O<=3 THEN GOTO
55706
55706 IF O>=4 AND O<=6 THEN GOTO
55718
55718 IF O>=7 THEN LET T=T+INT (A
I*.5)
55710 PRINT "RAUBZUG MISSGLUECKTE
NUR DIE HAELFTE IHRER TRUPPE
ZURUECK"
55712 GOSUB 9800
55713 LET T=T+INT (AI*.5)
55714 GOTO 5770
55718 LET T=T+AI
55719 PRINT "RAUBZUEGE SCHLUGEN F
AHL KEINE VERLUSTE"
55720 GOSUB 9800
55721 GOTO 5770
55722 IF Z=2 THEN GOTO 5740
55724 IF Z=3 THEN GOTO 5760
55728 IF Z=1 THEN LET F=F+INT (AI
*.5)
55730 GOTO 5767
55740 LET OP=OP+(AI*2)
55742 GOTO 5767
55760 LET OM=OM+INT (AI*.5)
55767 LET T=T+AI
55768 PRINT "KAUBZUG ERFOLGREICH"
"KEINE VERLUSTE"
55769 GOSUB 9800
55770 GOSUB 9940
55772 CLS
55782 PRINT "SOELDNERKOSTEN =";ER
55784 GOSUB 9800
55786 IF ER>OM THEN GOTO 5781
55788 IF OM>=ER THEN LET OM=OM-ER
55790 GOTO 5808
55791 LET U=INT ((OM+1)*.75)
55792 IF OM<=0 THEN LET U=0
55802 PRINT "KEIN GELD ZUM AUSZ
AHLN DER SOELDNER", AT 7,2; INT
(ER-U); " VERLASSEN EUCH"
55803 LET OM=OM-ER
55804 GOSUB 9800
55805 LET ER=U
55806 IF UM=0 AND XV=0 THEN RETUR
N
55808 IF UM=0 THEN GOTO 5840
55810 IF UM>=1 THEN GOSUB 5870
55817 IF M<=5 THEN GOTO 5840
55818 IF M>=6 THEN LET MS=MS-INT
((MS*.25)+1)
55822 LET F=F-UM
55826 CLS
55840 IF XV=0 THEN RETURN
55842 IF XV>=1 THEN GOSUB 5870
55844 IF M<=5 THEN GOTO 5850
55846 IF M>=6 THEN LET MS=MS-INT
((MS*.25)+1)
55848 LET OM=OM-(XV*5R/10)
55852 CLS
55854 RETURN
55860 GOTO 6600
55870 LET M=INT ((RND*7)+1)
55871 IF JP=2 THEN RETURN
55872 IF M<=5 THEN RETURN
55874 IF M>=6 THEN PRINT AT 17,0;
"IHRE FLOTTE WURDE VON PIRATEN
ANGEGRIFFEN, ALLE GUETER SIND
VERLOREN", AT 20,0; INT ((MS*.25)
+1); " SCHIFFE GEKAPERT"
55876 PAUSE 150
55878 RETURN
55900 LET UV=0
55901 LET CV=0
55902 LET AR=0
55903 LET UC=0
55910 GOTO 1130
55900 LET C#="0"
55901 CLS
55902 IF IS>=3 THEN PRINT AT 10,0

```

```

;"UEBERMAESSIGES UNGLUECK: SIE
WURDEN ERMORDET. GAME OVER.
NOCHEINMAL ?? (J/N)"
6805 IF Y>=1210 AND FE>=VI*2.5 T
HEN PRINT AT 5,2; "DURCH IHRE MIL
ITAEARISCHE UNFAEHIGKEIT BRA
CHTEN SIE ALLE IN WUT, SIE SIN
D ENTLASSEN. GAME OVER. NO
CHEINMAL ?? (J/N)"
6810 IF T+ER<200 AND AM<2 AND OM
<100 THEN PRINT AT 15,2; "IHR DO
R F WURDE GEPLUENDERT. SIE LAU
FEN UM IHR LEBEN. GAME OU
ER. NOCHEINMAL ?? (J/N)"
6820 IF Y>=1210 AND VI>=FE*3 THE
N PRINT AT 5,0; "GRATULATION, IHR
MILITAEARISCHER RUF SICHERTE VIE
LE JAHRE IHREN FRIEDVOLLEN RUHE
STAND. GAME OVER. NOCHE
INMAL ?? (J/N)"
6825 IF T+ER>=2500 AND AM>=20 AN
D OM>=1000 THEN PRINT AT 12,0; "G
RATULATION. SIE HABEN GUT GE-
HARRSCHT UND SIND DER GEFUEHR-
T ESTE MANN IN JAPAN. GAME OVER. N
OCH EINMAL ?? (J/N)"
6830 IF (T+ER)>=2500 AND AM>=25 A
ND OM>=1000) OR (Y>=1210 AND VI)
>=FE*3) OR (T+ER<200 AND AM<2 AND
OM<100) OR (Y>=1210 AND FE>=VI*
2.5) OR (IS>=3) OR (Y>=1230) THE
N INPUT C#
6850 IF C#="J" THEN CLS
6855 IF C#="J" THEN GOTO 1
6860 IF C#="N" THEN STOP
6862 CLS
6868 RETURN
7300 PRINT AT 14,20; "TR = "; INT
(T); AT 15,20; "SOL = "; INT (ER); AT
16,20; "SAM = "; INT (AM); AT 17,20
; "ES = "; INT (F); AT 18,20; "MON =
"; INT (OM);
7305 RETURN
7400 LET OM=OM-45
7403 PRINT AT 7,16,OM; "
7405 LET AM=AM+1
7407 PRINT AT 5,16,AM
7410 PRINT AT 16,3; "

```



```

7413 PRINT AT 7,16;OM;" "
7415 RETURN
7420 PRINT AT 2,16;OP;" ",AT 3,
16;T,AT 4,16;EA;" "
7427 GOSUB 7410
7428 IF PS<80 THEN LET MM=0
7429 IF PS<80 THEN GOTO 1150
7430 PRINT AT 16,3;"WOLLEN SIE P
IRATEN ANGREIFEN","1 FUER JA","
0 FUER NEIN"
7435 INPUT MM
7437 IF MM<0 OR MM>1 THEN LET MM
=0
7439 IF MM=0 THEN GOSUB 7410
7440 IF MM=0 THEN GOTO 1150
7441 IF MS<50<INT (T/3) THEN LET
AA=INT (T/3)
7442 IF MS<50<INT (T/3) THEN LET
AA=MS*50
7444 PRINT "WIEVIELE TRUPPEN? "M
AX="";AA
7445 INPUT CU
7446 IF CU>AA THEN LET CU=AA
7450 GOSUB 7410
7451 LET UV=INT ((CU/50)+.9)
7452 PRINT AT 16,3;"SIE MUESSEN
";UU;" SCHIFFE SENDEN"
7455 LET T=T-CU
7457 LET MS=MS-UU
7460 PRINT AT 3,16;T;" ",AT 6,
16;MS;" "
7462 GOSUB 9800
7465 GOSUB 7410
7470 IF MS=0 THEN GOTO 7477
7475 GOTO 1150
7477 LET VM=0
7478 LET XU=0
7479 GOTO 1244
7500 CLS
7501 FAST
7502 PRINT AT 1,0;"JAHR";Y
7505 PRINT "BEVOELKERUNG",INT (O
P)
7510 PRINT "TRUPPEN",INT (T)
7515 PRINT "SOELDNER",INT (ER)
7520 PRINT "SAMURAI",INT (AM)
7525 PRINT "HANDELSCHIFFE",INT
(MS)
7528 PRINT "GOLD",INT (OM)
7530 PRINT "ESSEN",INT (F)
7532 PRINT "
7533 PRINT "SIEGE",INT (VI);AT
10,20;" "
7534 PRINT "NIEDERLAGEN",INT (
FE);AT 11,20;" "
7535 PRINT "KATASTROPHEN",INT
(IS);AT 12,20;" "
7536 PRINT "
7538 SLOW
7540 GOSUB 9800
7541 POKE 16437,255
7545 SLOW
7550 RETURN
9100 LET FF=AM-4+INT (RND*16)
9105 IF FF<1 THEN LET FF=1
9140 FOR N=1 TO 40
9150 PRINT AT 8,12;"
9155 PRINT AT 8,10;"KAMPFANSAGE"
9156 NEXT N
9160 PRINT AT 8,0;"EIN WARLOD UN
D ";FF;" SAMURAI WOLLEN MIT IHNE
N KAMPFEN"
9165 PRINT AT 19,0;"1- EINVERSTA
NDEN","0- VERWEIGERN"
9168 PRINT AT 15,20;"TR = ";INT
(T);AT 16,20;"SOL = ";INT (ER);AT
17,20;"SAM = ";INT (AM);AT 18,2
0;"ES = ";INT (F);AT 19,20;"MON =
";INT (OM);
9170 INPUT UU
9175 IF UU=1 THEN GOTO 9820
9179 CLS
9180 IF UU<1 OR UU>1 THEN LET UK
=INT (RND*2)
9181 IF UK=0 THEN PRINT "IHR DOR
F UNTERSTUETZT SIE"
9182 IF UK=0 THEN GOTO 9880
9184 LET OM=0
9185 LET AM=0
9187 LET T=0

```

```

9190 LET ER=0
9195 GOTO 6810
9200 FOR G=1 TO 40
9205 NEXT G
9210 RETURN
9211 LET MS=MS+UU
9212 LET T=T+CU
9213 RETURN
9220 CLS
9222 PRINT "DER KAMPF BEGINNT.."
9225 GOSUB 9800
9230 LET AA=(AM*(VI+1))/(FE+1)
9235 LET KU=(FF*(FE+1))/(VI+1)
9240 LET BL=50-KU
9245 IF BL<5 THEN GOTO 9900
9250 PRINT "SIE SIND SIEGREICH"
9251 LET UI=UI+1
9255 IF BL<10 THEN GOTO 9880
9260 LET AM=INT (AM*1.2)
9265 PRINT "SIE HABEN JETZT ";AM
" SAMURAI"
9270 GOTO 9900
9280 LET AM=INT (AM*.75)
9282 IF AM<1 THEN LET AM=1
9285 GOTO 9865
9290 GOSUB 9800
9295 GOTO 6450
9300 CLS
9305 FOR N=1 TO 40
9310 PRINT AT 10,0;"SIE WURDEN I
N KAMPF GETOETET"
9315 PRINT AT 10,0;"
9320 NEXT N
9330 PRINT " GAME OVER NOCHEIN
MAL ?? (J/N)"
9335 INPUT C$
9340 GOTO 6850
9345 IF MM=0 THEN RETURN
9346 LET UC=INT (PS/CU)
9348 IF UC>3 THEN GOTO 9960
9349 IF UC>2 THEN GOTO 9965
9347 IF UC>1 THEN GOTO 9955
9348 LET UV=UV+2
9349 LET CU=INT (CU*.75)
9350 LET ER=ER+INT (PS*.2)
9351 LET PS=INT (PS*.33)
9352 LET OM=OM+200
9353 LET JP=JP+1
9354 GOTO 9975
9355 LET UV=UV-1
9356 LET CU=INT (CU*.75)
9357 LET PS=INT (PS/2)
9358 LET OM=OM+50
9359 GOTO 9977
9360 LET UV=INT (UV/2)
9361 LET CU=INT (CU/2)
9362 LET PS=INT (PS*.75)
9363 GOTO 9979
9365 LET UV=INT (UV*.75)
9366 LET CU=INT (CU*.66)
9367 LET PS=INT (PS*.66)
9368 GOTO 9979
9375 PRINT AT 4,4;"SIEG UEBER DE
R PIRATEN";"2 SCHIFFE ERBEUTET
";CU;" TRUPPEN KEHREN ZURUECK";"
200 MON NOCHDAZU"
9376 GOTO 9984
9377 PRINT AT 4,4;"SIEG UEBER DI
E PIRATEN";"1 SCHIFF VERLOREN"
";CU;" TRUPPEN KEHREN ZURUECK";"5
0 MON NOCHDAZU"
9378 GOTO 9984
9379 GOSUB 9811
9380 PRINT AT 4,4;"NIEDERLAGE DU
RCH PIRATEN";"NUR ";UU;" SCHIF
FE UND";"NUR ";CU;" TRUPPEN KE
HRN ZURUECK"
9381 LET FE=FE+1
9382 GOSUB 9800
9383 RETURN
9384 GOSUB 9811
9385 LET UI=UI+1
9386 IF JP=2 THEN PRINT "TRUPPEN
FINDEN ZUSAEZTLICH 250 MON"
9387 IF JP=2 THEN LET OM=OM+250
9390 GOSUB 9800
9391 RETURN
9392 SAVE "WARLOD"
9393 RUN
8520 (C)1983 JOERG MUELLER

```

Murcaldy

Castle

TI-99/4A

Das Programm ist so gestaltet, daß der Computer selbst durch das Spiel führt, wenn alle Programmzeilen eingegeben werden. Das Weglassen von Programmzeilen - auch Remarks - kann zu Fehlern im Ablauf führen!

Nach dem Start mit RUN erscheint nach wenigen Sekunden (blau auf grün) das Haupttitelbild mit den Wahlmöglichkeiten (1) Spielstart und (2) Spielregel. Ein Unterbrechen des Programms ist jetzt nicht mehr möglich (bzw. nur durch QUIT), es sei denn, die Option ON BREAK NEXT wurde ausgelassen.

Das Spiel Malcolm MC Money - dargestellt als lustiger, blauer Kopf eines Männchens (blau), soll aus der Burg Murcaldy einen Schatz bergen. Hindernisse dabei sind Bodenkontakte, die Türen öffnen und schließen sowie - wie könnte es anders sein, in einer alten Schottischen Burg - böse Geister, die Malcolm nach dem Leben trachten. Die Geister werden vom Computer gesteuert und sind grün.

Das Spiel beginnt mit einem Geist als Gegner und endet mit dreien; die Zeit zum Bergen des Schatzes wird vom Spieler vorher festgelegt (Level 0 = 1000 Sekunden bis Level 9 = 10000 Sekunden). Malcolm muß alle Dukaten auf sammeln (sie zählen der aufgedruckten Wert 1, 5, 10 Punkte) und die Geldsäcke (je 100 Punkte) aus dem hintersten Winkel der Burg holen. Danach muß er, um zu gewinnen, die Burg wieder durch eine der beiden Eingangstü-

ren verlassen, durch die er sie betreten hat. Pro Runde sind 750 Punkte zu gewinnen. Sobald Malcolm seinen Auftrag einmal nicht erfüllen kann, wird die Punkteliste angezeigt.

Hier noch einige Erklärungen zum Spielablauf:

Neu bei diesem Spiel ist, daß der Spieler beim Aufbau der Grafik zusehen kann. Er sollte sich also schon ein wenig orientieren, bevor der Startsignalton zu hören ist. Dann sollte er die Burg so schnell wie möglich betreten, bevor sich die Eingangstüre schließen. Wird Malcolm nämlich eingesperrt, bleibt ihm nichts anderes übrig, als darauf zu hoffen, daß sich die Türen irgendwann einmal wieder öffnen, bevor die Zeit um ist, oder die Geister ihn erreichen. Diese sind nämlich durch geschlossene Türen nicht aufzuhalten (Ausnahme: Die Eingangstüren der Burg!).

Vorsicht ist also geboten - vor allem beim Betreten von Sackgassen. Sobald man von den Geistern erwischt wird, ist das Spiel aus!

Während des Spiels wird der vorher ausgewählte Level, die erreichte Punktzahl und die noch zur Verfügung stehende Zeit angezeigt. Wenn Malcolm Punkte sammelt, ertönt ein Signal (je nach der Höhe der Punktzahl). Schafft er 750

Punkte und kann die Burg verlassen, so geht das Spiel, nach drücken der Enter-Taste, weiter.

Läuft die Zeit ab oder wird Malcolm von Geistern erwischt, so endet das Spiel und die Punkteliste wird ausgegeben. Sie zeigt an: Die absolute Höchstpunktzahl (750 a. Runde); den Highscore mit Namen und Punktzahl, sowie das zuletzt erreichte Punktergebnis. Ist dieses Ergebnis höher als der Highscore, muß der Spielname (max. 7 Großbuchstaben) eingegeben werden. Der Highscore und der Name wird dann automatisch geändert. Der Spieler kann jetzt wählen:

- 1. Weiterspielen (Highscore und Level werden übernommen).

- 2. Neues Spiel (Alle Variablen werden gelöscht, das Spiel beginnt von vorne).

- 3. Spielende, endgültiger Spielabbruch.

Die Eingabe der Wahlmöglichkeiten erfolgt über Call Key.

Besonderheit:

Das Programm kann mühelos erweitert werden, wenn die Memory Expansion angeschlossen ist. Das Spiel besitzt bewegte Grafik.

Programmaufteilung:

Zeilennummern:	An der Daten
1 - 30:	Programmkopf
32:	Aufruf Sub Vorspann ()
34 - 50:	Optionen und Images
52 - 72:	Vorlauf und Weiterspielen nach gewonnener Runde
74 - 100:	Spielende/Weiterspielen bei verlorener Runde
102 - 104:	Programmende
106 - 126:	Hauptprogramm (Figurensteuerung)
138 - 206:	Spielerfigur-Bodenkontakte (öffnen und schließen der Türen, Punkte)
208 - 264:	Computerfiguren-Bodenkontakte
266 - 274:	Sprite Spielerfigur + Magaly
276 - 292:	Sprite Computerfigur
294 - 406:	Sub Grafik
ab 298:	- Umcodierung der ASCII-Zeichen
ab 310:	- Aufbau der Hauptgrafik
ab 364:	- Farbgebung
ab 382:	- Grafikdatei
408 - 448:	Sub Figuren
ab 412:	- Bilden der Dukatenfelder
ab 440:	- Bilden der Bodenkontaktfelder
450 - 458:	Sub Comp ()
	- Vergl. Spritegrafik + Zeichengrafik
460 - 526:	Sub Vorspann ()
ab 464:	- Titeldialog-Ausgabe
ab 494:	- Spielregel
ab 522:	- Eingabe Zeitbegrenzung (Level)
526:	Subend (Ende des Programms)

```

2 |
4 | *****
6 | * * *
8 | * MURCALDY *
10 | * * *
12 | * CASTLE *
14 | * * *
16 | * *****
18 | * * *
20 | * (D) 11/1983 *
22 | * * *
24 | * BY HABERA *
26 | * * *
28 | *****
30 |
32 | CALL VORSPANN(T)
34 |
36 |
38 | OPTIONEN
40 |
42 | IMAGE *****
44 | IMAGE ***** *****
46 | RANDOMIZE :: ON WARNING NEXT :: ON BREAK NEXT
48 | B=1
50 |
52 | VORLAUF
54 | CALL CLEAR
56 | CALL GRAPHIII :: CALL FIGUREN
58 |
60 | DISPLAY AT(22,1)SIZE(7):"LEVEL";T :: DISPLAY AT(23,1)SIZE(7):"PUNKTE:" :: DIS
PLAY AT(24,1)SIZE(7):USING 42:P
62 | GOSUB 266 :: GOSUB 276 :: DISPLAY AT(22,23):"TIME:" :: TIME=10000-(T*1000)::
CALL SOUND(1000,400,0):: GOSUB 106
64 | CALL DELSPRITE(ALL):: IF WIN=1 THEN WIN=0 ELSE GOTO 74
66 | DISPLAY AT(22,21):"GAME" :: DISPLAY AT(23,21):"OVER!" :: DISPLAY AT(24,21):"Y
OU WIN!" :: DISPLAY AT(22,1)SIZE(7):"CENTER:"
68 | DISPLAY AT(23,1)SIZE(7):"LEVEL";1
70 | CALL KEY(0,KW,KS):: IF KS=0 OR KW>13 THEN 70
72 | GOTO 52
74 | VERLUREN
76 |
78 | CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
80 | DISPLAY AT(1,1):"MURCALDY CASTLE":"*****":":":":PUNKTEST
AND:"
82 | DISPLAY AT(6,1):USING 44:"ABSOLUTE","PUNKTZAHL:",750 A.R."
84 | DISPLAY AT(8,1):USING 44:"HISSCORE",N$,HI
86 | DISPLAY AT(10,1):USING 44:"LETZTEG","ERGEBNIS :",P
88 | IF P>HI THEN DISPLAY AT(12,1):"IHR NAME BITTE " :: ACCEPT AT(12,21)VALIDA
TE(ULPHA):N$ :: N$=N$&RPT$(" ",9-LEN(N$))&": " :: HI=P :: GOTO 84
90 | P=0 :: B=1
92 |
94 | DISPLAY AT(14,1):"*****":":":":DITTE WAEHLN SIE!":":<>
WEITERSPIELEN":":<2> NEUES SPIEL":":<3> SPIELEND:"
96 | CALL KEY(0,KW,SW):: IF SW=0 OR (KW=49 OR KW=50) THEN 96
98 | IF KW=49 THEN 52
100 | IF KW=50 THEN RUN
102 | END
104 |
106 | HAUPTPROGRAMM
108 |
110 | CALL MOTION(#1,3,0):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL POSITION(#1,XP,YP):: XC1=INT(
(XP+6)/8)+1 :: YC1=INT((YP+6)/8)+1 :: CALL GCHAR(XC1-Y/4,YC1+X/4,C61)
112 | YC2=INT((XP+7)/8)+1 :: YC2=INT((YP+7)/8)+1 :: CALL GCHAR(XC2-Y/4,YC2+X/4,C62
)
114 | IF C61>99 AND C62>99 THEN CALL MOTION(#1,-Y/4,X/4)
116 | CALL COMP(1,FX,FY,CC):: ON INT((CC-86)/10)GOSUB 142,144,146,148,150
118 | IF P=750*(6-1)AND CC=101 THEN WIN=1 :: RETURN
120 | FOR N=2 TO 6 :: CALL MOTION(#N,0,0)

```

Murcaldy Castle

```
122 CALL POSITION(#N,XPG(N),YPG(N)):: IF X<XPG(N)AND Y<YPG(N)THEN IF RND*2<1 T
HEN X=-4 :: Y=0 ELSE Y=-4 :: X=0
124 IF X<XPG(N)AND Y>YPG(N)THEN IF RND*2<1 THEN X=-4 :: Y=0 ELSE Y=4 :: X=0
126 IF X>XPG(N)AND Y<YPG(N)THEN IF RND*2<1 THEN X=4 :: Y=0 ELSE Y=-4 :: X=0
128 IF X>XPG(N)AND Y>YPG(N)THEN IF RND*2<1 THEN X=4 :: Y=0 ELSE Y=4 :: X=0
130 XC1=INT((XPG(N)+6)/8)+1 :: YC1=INT((YPG(N)+6)/8)+1 :: CALL GCHAR(XC1+X/4,YC1
+Y/4,C661)
132 XC2=INT((XPG(N)+7)/8)+1 :: YC2=INT((YPG(N)+7)/8)+1 :: CALL GCHAR(XC2+X/4,YC2
+Y/4,C662):: IF C661>97 AND C662>97 THEN CALL MOTION(#N,INT(X/4),INT(Y/4))
134 CALL COMP(N,FX,FY,CG):: ON INT((CG-86)/10)GOSUB 212,214,216,218,220 :: CALL
COINC(#1,#N,8,CGI):: IF CGI=-1 THEN RETURN
136 NEXT N :: DISPLAY AT(24,23)SIZE(6):TIME :: TIME=TIME-1 :: IF TIME=0 THEN RET
URN ELSE 110
138 ! MANN-FELDER
140 !
142 ON CG-95 GOTO 104,154,154,154,154,154,154,154,154,154,158
144 ON CG-105 GOTO 160,162,164,166,168,170,172,174,176,178
146 ON CG-115 GOTO 180,182,184,186,188,194,194,194,194,194
148 ON CG-125 GOTO 154,154,196,154,154,154,154,154,154,154
150 ON CG-135 GOTO 204,154,154
152 !
154 RETURN
156 CALL VCHAR(2,13,99,2):: CALL HCHAR(10,25,102,2):: GOTO 154
158 CALL VCHAR(2,20,98,2):: CALL HCHAR(18,16,102,2):: GOTO 154
160 CALL HCHAR(4,2,99,2):: CALL HCHAR(18,7,102,2):: GOTO 154
162 CALL HCHAR(4,30,99,2):: CALL VCHAR(11,29,102,2):: GOTO 154
164 CALL HCHAR(7,2,99,2):: CALL VCHAR(10,19,102,2):: GOTO 154
166 CALL HCHAR(7,8,99,2):: CALL VCHAR(10,14,102,2):: GOTO 154
168 CALL HCHAR(7,24,99,2):: CALL VCHAR(11,4,102,2):: GOTO 154
170 CALL HCHAR(7,30,99,2):: CALL VCHAR(2,13,102,2):: GOTO 154
172 CALL MOTION(#1,0,0):: P=P+1 :: CALL HCHAR(FX,FY,103):: CALL SOUND(-200,220,0
):: DISPLAY AT(24,1)SIZE(7)USING 42:P :: GOTO 154
174 CALL VCHAR(11,4,93,2):: CALL VCHAR(2,20,102,2):: GOTO 154
176 CALL VCHAR(10,14,98,2):: CALL HCHAR(4,30,102,2):: GOTO 154
178 CALL HCHAR(10,19,98,2):: CALL HCHAR(4,2,102,2):: GOTO 154
180 CALL VCHAR(11,29,98,2):: CALL HCHAR(7,2,102,2):: GOTO 154
182 CALL HCHAR(18,7,99,2):: CALL HCHAR(7,8,102,2):: GOTO 154
184 CALL HCHAR(18,16,99,2):: CALL HCHAR(7,24,102,2):: GOTO 154
186 CALL HCHAR(18,25,99,2):: CALL HCHAR(7,30,102,2):: GOTO 154
188 CALL MOTION(#1,0,0):: P=P+5 :: FOR F=440 TO 220 STEP -55 :: CALL SOUND(-200,
F,0):: NEXT F
190 CALL HCHAR(FX,FY,103):: DISPLAY AT(24,1)SIZE(7)USING 42:P :: GOTO 154
192 !
194 !
196 CALL MOTION(#1,0,0):: P=P+10 :: FOR F=400 TO 260 STEP -20 :: CALL SOUND(-200
,F,0):: NEXT F
198 CALL HCHAR(FX,FY,103):: DISPLAY AT(24,1)SIZE(7)USING 42:P :: GOTO 154
200 !
202 !
204 CALL MOTION(#1,0,0):: P=P+100 :: FOR F=250 TO 400 STEP 10 :: CALL SOUND(-200
,F,0):: NEXT F
206 CALL HCHAR(FX,FY,103):: DISPLAY AT(24,1)SIZE(7)USING 42:P :: GOTO 154
208 ! GEIST-FELDER
210 !
212 ON CG-95 GOTO 224,224,224,224,224,224,224,224,224,224,226,226
214 ON CG-105 GOTO 230,232,234,236,238,240,224,242,244,246
216 ON CG-115 GOTO 248,250,252,254,256,258,260,262,264,32767
218 !
220 !
222 !
224 RETURN
226 CALL VCHAR(2,13,98,2):: CALL VCHAR(2,20,98,2):: GOTO 224
228 CALL HCHAR(4,2,99,2):: CALL HCHAR(4,30,99,2):: GOTO 224
230 CALL HCHAR(7,2,99,2):: CALL HCHAR(7,30,99,2):: GOTO 224
232 CALL HCHAR(7,8,99,2):: CALL HCHAR(7,24,99,2):: GOTO 224
234 CALL VCHAR(10,14,98,2):: CALL VCHAR(10,19,98,2):: GOTO 224
236 CALL VCHAR(11,4,98,2):: CALL VCHAR(11,29,98,2):: GOTO 224
238 CALL HCHAR(18,7,99,2):: CALL HCHAR(18,25,99,2):: GOTO 224
240 CALL HCHAR(18,16,99,2):: CALL HCHAR(21,12,97,2):: CALL HCHAR(21,20,97,2):: G
OTO 224
242 CALL VCHAR(2,13,102,2):: CALL VCHAR(2,20,102,2):: CALL HCHAR(18,16,102,2)::
GOTO 224
244 CALL HCHAR(7,2,102,2):: CALL HCHAR(18,7,102,2):: CALL VCHAR(10,14,102,2):: G
OTO 224
246 CALL HCHAR(4,30,102,2):: CALL HCHAR(18,25,102,2):: CALL VCHAR(10,19,102,2)::
GOTO 224
248 CALL HCHAR(7,2,102,2):: CALL HCHAR(7,8,102,2):: CALL VCHAR(11,4,102,2):: GOTO
224
250 CALL HCHAR(7,24,102,2):: CALL HCHAR(7,30,102,2):: CALL VCHAR(11,29,102,2)::
GOTO 224
252 CALL HCHAR(21,12,102,2):: CALL HCHAR(21,20,102,2):: GOTO 224
254 !
256 ! RESERVIERT FLOR NACH-          TRAEBLICH EINSETZBARE          FUNKTIONEN, I.B. F
ALL          TUEREN ETC.
```


TI 99/4A

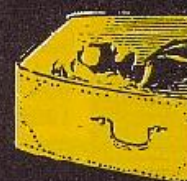
```
404 DATA 2,13,2,20,10,14,10,19,11,4,11,29,0,0
406 SUBEND
408 SUB FIGUREN
410 !
412 CALL HCHAR(5,14,(36,6)
414 !
416 FOR Q=1 TO 25
418 I=INT(RND*16)+5 :: J=INT(RND*30)+2 :: CALL GCHAR(I,J,CB):: IF CB=103 THEN CA
LL HCHAR(I,J,112)ELSE 418
420 NEXT Q
422 !
424 FOR Q=1 TO 15
426 I=INT(RND*16)+5 :: J=INT(RND*30)+2 :: CALL GCHAR(I,J,CB):: IF CB=103 THEN CA
LL HCHAR(I,J,120)ELSE 426
428 NEXT Q
430 !
432 FOR Q=1 TO 5
434 I=INT(RND*16)+5 :: J=INT(RND*30)+2 :: CALL GCHAR(I,J,CB):: IF CB=103 THEN CA
LL HCHAR(I,J,120)ELSE 434
436 NEXT Q
438 !
440 FOR Q=1 TO 2 :: FOR CH=104 TO 119 :: IF CH=112 THEN 444
442 I=INT(RND*19)+2 :: J=INT(RND*30)+2 :: CALL GCHAR(I,J,CB):: IF CB=103 THEN CA
LL HCHAR(I,J,CH)ELSE 442
444 NEXT CH :: NEXT Q
446 !
448 SUBEND
450 SUB COMP(GH,FX,FY,CG)
452 !
454 CALL POSITION(GH,DX,DY):: FX=INT((DX+7)/8)+1 :: FY=INT((DY+7)/8)+1 :: CALL
GCHAR(FX,FY,CG):: CG=CB
456 !
458 SUBEND
460 SUB VORSFANN(T)
462 !
464 CALL CLEAR
466 CALL SCREEN(15):: FOR I=0 TO 8 :: CALL COLOR(I,5,15):: NEXT I
468 DISPLAY AT(1,1):"*****" :: DISPLAY AT(24,1):"*****
*****"
470 DISPLAY AT(3,1):" H A G E R A " :: DISPLAY AT(12,1):" B R A P H I K - G A M E S
" :: DISPLAY AT(15,1):" M U R C A L D Y C A S T L E "
472 DISPLAY AT(12,1):" **** * * * * * "
474 DISPLAY AT(15,1):" * * * * * "
476 DISPLAY AT(20,1):"BITTE WAELHEN SIE:" :: DISPLAY AT(21,1):"<1> SEIEL START" :: DISPLAY AT(22,1):"<2> SEIEL REBEL"
478 CALL KEY(0,KW,SW):: IF SW=0 OR (KW>49 AND KW<50) THEN 478
480 IF KW=49 THEN 522
482 !
484 CALL CLEAR
486 DISPLAY AT(1,1):"MURCALDY CASTLE":"MALCOLM MCMONEY SOLL EINEN SCHATZ AUS DE
N ALTEHRWUERDIGEN GEMAEUERN VON MURCALDY"
488 DISPLAY AT(5,1):"CASTLE BERGEN. DIE AUFGABE IST NICHT EINFACH, DENN UE= BER
ALL GIBT ES VERSTECKTE BODENKONTAKTE, WELCHE DIE"
490 DISPLAY AT(9,1):"TUEREN INNERHALB DER BURG OEFFNEN UND SCHLIESSEN. AUS=SER
DEM WIRD MURCALDY CASTLE VON BOESEN GEISTERN BEWACHT!"
492 DISPLAY AT(13,1):"VON DIESEN DARF SICH MALCOLMMCMONEY NICHT ERWISCHEN LAS=SE
N."
494 DISPLAY AT(17,1):"MALCOLM MCMONEY BETRITT MUR=CALDY CASTLE DURCH EINE DER BE
IDEN PFORTEN UND MUSS ALLEINZELNE DUKATEN SOWIE DIE"
496 DISPLAY AT(21,1):"GOLDSAECKE IM HINTEREN RAUM EINSAMMELN":" :: <ENTER>"
498 CALL KEY(0,KW,SW):: IF SW=0 OR KW>13 THEN 498
500 CALL CLEAR
502 DISPLAY AT(1,1):"DANACH MUSS ER DIE BURG WIE=DER DURCH EINES DER BEIDEN TOR
E VERLASSEN. WENN ER SEI=NEIN AUFTRAG ERFUELLEN KANN,"
504 DISPLAY AT(5,1):"WARTET SOGLEICH EIN NEUER AUF IHN: ER MUSS DEN NAECH= STE
N SCHATZ BERGEN - ALLER= DINGS SIND DIE GEISTER NUN"
506 DISPLAY AT(9,1):"WACHSAMER UND IN DER MEHR= ZAHL! WIEVIEL ZEIT MALCOLM MCM
ONEY FUER SEINEN AUFTRAG HAT, LESEN SIE SELBST FEST!"
508 DISPLAY AT(14,1):"PUNKTESCHEMA":"DIE DUKATEN ZAEHLEN DEN AUF=BEDRUCKTEN WER
T (1,5,10 P.).": "DIE GOLDSAECKE ZAEHLEN JE 100 PUNKTE."
510 DISPLAY AT(19,1):"WENN MALCOLM MCMONEY LANGE EINGESCHLOSSEN IST ODER VON GE
ISTERN ERWISCHT WIRD, KANN ER SEINEN AUFTRAG NICHT ER="
512 DISPLAY AT(23,1):"FUELLEN. ER STIRBT!": " <ENTER>"
514 CALL KEY(0,KW,SW):: IF SW=0 OR KW>13 THEN 514
516 CALL CLEAR
518 DISPLAY AT(1,1):"WARNUNG!": "DIE GEISTER KOEN=NFEN GESCHLOSSENE TUEREN MIT AUS
NAHME DER HAUPTINGAENGE DURCHDRINGEN. MCMONEY MUSS"
520 DISPLAY AT(6,1):"ALSO BESONDERS VORSICHTIG SEIN, WENN ER SICH IN SACK= GAS
SEN HINEINWAGT!"
522 DISPLAY AT(20,1):"WIE LANGE SOLL MCMONEY ZEIT HABEN, DEN SCHATZ ZU BERGEN?":
" (LEVEL Q=9): " :: ACCEPT AT(22,15)SIZE(1)VALIDATE(DIGIT):T
524 CALL CLEAR
526 SUBEND
```



```

240 DISPLAY AT(22,1):"DIESES IST VON DER GROESSE" TAB(20);"5 MAL 7" :: GOSUB
530 :: FOR Q=1 TO 1000 :: NEXT Q
250 DISPLAY AT(1,1):ERASE ALL:"DER GIFTKEKS IST EIN":"RIESIGES PLAETZCHEN":"Z REI
HEN HOCH UND":"0 SPALTEN BREIT."
260 DISPLAY AT(6,1):"DU GIBST AM ANFANG Z UND S":"EIN. AN DER OBEREN LINKEN":"EC
KE DES PLAETZCHENS IST EIN":"VERGIFTETES QUADRAT."
270 DISPLAY AT(11,1):"NER DAS GIFTQUADRAT ABBISST":"VERLIERST. ZUM BEISSEN GEBE"
:"REIHE UND SPALTE EINES QUA-":"DRATES DES PLAETZCHENS EIN."
280 DISPLAY AT(16,1):"ALLE QUADRATE UNTERHALB UND":"RECHTS DIESES QUADRATES":"(E
INSCHLIESSLICH DIESES QUA-":"DRATES) VERSCHWINDEN."
290 DISPLAY AT(20,1):"-----KAU-----SCHLUCK-----":"DAS ABBEISSEN SCHON GEGESSE
-":"NER QUADRATE SOWIE JENER":"AUSSERHALB DER ECHTEN DIMEN-
300 DISPLAY AT(24,1):"SICHEN IST UNGUELTIG.<ENTER>" :: CALL KEY(0,KEY,STATUS)::
IF STATUS=0 OR KEY<>13 THEN 300
310 CR=CR+1 :: IF CR>13 AND KI=0 THEN CR=1 :: K1=16 :: KI=2
320 IF CR>13 THEN CR=1 :: K1=8 :: K=2
330 OH OR GOTO 340,350,360,370,380,390,400,410,420,430,440,450,460
340 M#=RPT#("AAAA",8):: GOTO 470
350 M#=RPT#("AAAAA",6):: GOTO 470
360 M#=RPT#("AAAAA",6):: GOTO 470
370 M#=RPT#("3366CCCCCCCCA6633",2):: GOTO 470
380 M#=RPT#("AD4295A8299542B5",2):: GOTO 470
390 M#=RPT#("CCCC3333",4):: GOTO 470
400 M#=RPT#("1824429999422418",2):: GOTO 470
410 M#=RPT#("384482AAAA824438",2):: GOTO 470
420 M#="3449423108334438C6292511A221120C" :: GOTO 470
430 M#=RPT#("6699818142422418",2):: K=9 :: GOTO 470 IHERZ
440 M#="3C42A81AA99423C06C90AC925D92618" :: K=4 :: K1=1 :: GOTO 470 IWURM
450 M#="C2310C43A90C31D2431C38C5C2301C23" :: K=16 :: GOTO 470
460 M#=RPT#("FF99A0C0C3A599FF",2):: K=1 :: K1=6
470 DISPLAY AT(3,8):ERASE ALL:"FANGEN WIR AN..." :: F=0 :: FOR I=1 TO 10 :: FOR J
=1 TO 10 :: AK(I,J)=0 :: NEXT J :: NEXT I
480 OH BREAK STOP :: A#="WIEVIELE" :: DISPLAY AT(6,1):F#:" SPIELER?" :: A#," SPAL
TEN?" :: A#," ZEILEN?"
490 ON WARNING NEXT
500 ACCEPT AT(6,19):SIZE(-1):BEEP VALIDATE("123456789"):F :: I1=0 :: ACCEPT AT(8,1
9):SIZE(-1):BEEP VALIDATE("123456789"):C
510 ACCEPT AT(10,19):SIZE(-1):BEEP VALIDATE("123456789"):R
520 C2=C :: R2=R :: CALL CLEAR
530 FOR I=1 TO C :: FOR J=1 TO R :: AK(I,J)=1 :: NEXT J :: NEXT I :: AK(1,1)=-1
540 CALL CHAR(96,M#):: CALL COLOR(9,K,K1)
550 ! DRUCKE DAS SPIELBREIT
560 ON BREAK NEXT :: Q=5 :: FOR I=1 TO R :: Q=Q+2 :: DISPLAY AT(Q,8):SIZE(2):I ::
NEXT I
570 T=8 :: FOR I=1 TO C :: T=T+2 :: DISPLAY AT(5,T):SIZE(2):I :: NEXT I
580 ! PLAETZCHEN
590 FOR SPALTE=C TO 1 STEP -1 :: T=2*SPALTE+9 :: FOR ZEILE=R TO 1 STEP -1 :: Q=2
+ZEILE+5
600 IF AK(SPALTE,ZEILE)=-1 THEN 620 ELSE IF AK(SPALTE,ZEILE)=0 THEN 630
610 DISPLAY AT(Q+1,T):SIZE(2):CHR$(96)&CHR$(97):: DISPLAY AT(Q,T):SIZE(2):CHR$(96)
&CHR$(97):: GOTO 640
620 DISPLAY AT(Q+1,T):SIZE(2):CHR$(106)&CHR$(107):: DISPLAY AT(Q,T):SIZE(2):CHR$(
104)&CHR$(105):: GOTO 640
630 DISPLAY AT(Q+1,T):SIZE(2):" " :: DISPLAY AT(Q,T):SIZE(2):" "
640 NEXT ZEILE
650 NEXT SPALTE
660 IF F=0 THEN 670 ELSE RETURN
670 ! ERHALTE ABWECHSLUNGSWEISE DIE BISSE DER SPIELER
680 I1=I1+1 :: P1=I1-INT(I1/P)*P :: IF P1<>0 THEN 690 ELSE P1=P
690 DISPLAY AT(1,1):"SPIELER ";P1:" KOORDINATEN DES BISSES"
700 ON WARNING NEXT
710 ACCEPT AT(3,25):SIZE(-3):BEEP VALIDATE(DIGIT,","):F# :: IF LEN(F#)>3 OR SEG$(
F#,1,1)=", " OR SEG$(F#,3,1)=", " OR SEG$(F#,2,1)>," THEN 710
720 C1=VAL(SEG$(F#,1,1)):R1=VAL(SEG$(F#,3,1))
730 IF R1<1 OR R1>R OR C1<1 OR C1>C OR AK(C1,R1)=0 THEN 740 ELSE IF AK(C1,R1)=-1 T
HEN 770 ELSE 750
740 DISPLAY AT(1,1):"UNGUELTIG. DU VERSUCHST EIN":" LEERES QUADRAT ABZUBEISSEN"
" :: FOR I=1 TO 450 :: NEXT I :: GOTO 690
750 FOR I=C1 TO C :: FOR J=R1 TO R :: AK(I,J)=0 :: NEXT J :: NEXT I :: GOTO 550
760 ! ENDE DES SPIELES IN ZEILE 730 ERKANNT
770 FOR V1=1 TO 15 :: FOR V=1 TO 5 :: CALL COLOR(10,7,16):: NEXT V :: CALL COLOR
(10,15,7):: NEXT V1
780 DISPLAY AT(1,1):"SPIELER ";P1," DU VERLIERST." :: CALL HCHAR(3,3,32,28)
790 ! SOUND
800 FOR I=1 TO 10 :: READ Z(I),S(I):: CALL SOUND(Z(I),S(I),9):: NEXT I :: RESTOR
E
810 DATA 200,190,200,190,700,190,200,149,200,157,200,150,200,140,500,120,200,133
,700,133
820 DISPLAY AT(5,1):SIZE(4):"HOCH" :: DISPLAY AT(7,1):SIZE(3):"EIN" :: DISPLAY AT(
9,1):SIZE(6):"SPIEL?"
830 DISPLAY AT(13,1):SIZE(4):"(J)A" :: DISPLAY AT(15,1):SIZE(6):"(N)EIN"
840 CALL KEY(0,KEY,STATUS):: IF STATUS=0 THEN 840 ELSE IF KEY=74 THEN 310 ELSE I
F KEY<>78 THEN CALL SOUND(4250,-4,0):: GOTO 840 ELSE CALL CLEAR :: END

```



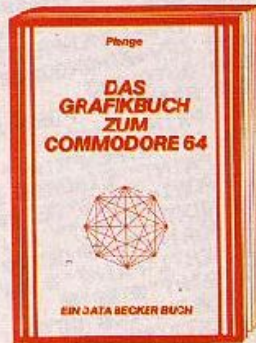

```

1005 IFX=6THEN10000
1010 GOSUB1100
1015 IFAS="0"ANDB#="0"THEN1005
1020 GOSUB1200:IFF=1THENF=0:GOTO1005
1025 IFY=1THENPRINT"INFO WIRD GESTECKT"
1030 IFY=0THENGOSUB1300
1040 GOTO1005
1100 PRINT"X":FORI=1TO20:PRINT:NEXT
1105 PRINTTAB(29)"
1106 IFY=0THENPRINT"  J":IFY=1THENPRINT"  INFO6 ";
1110 PRINT" EINGABE BUCHST/ZAHL > ";
1115 FORI=1TO50:GETB$:IFB#>" "THEN1135
1120 NEXTI:PRINT" ";
1125 FORI=1TO50:GETB$:IFB#>" "THEN1135
1130 NEXTI:PRINT" ";GOTO1115
1135 PRINT"X" "B#" " ";
1140 FORI=1TO50:GETA$:IFA#>" "THEN1160
1145 NEXTI:PRINT" ";
1150 FORI=1TO50:GETA$:IFA#>" "THEN1160
1155 NEXTI:PRINT" ";GOTO1140
1160 PRINT"X" "A#" " ";IFA#="0"ANDB#="0"ANDY=0THENY=1:RETURN
1161 IFA#="0"ANDB#="0"ANDY=1THENY=0:RETURN
1165 F=0:IFASC(A#)>ASC(B#)THENC=A#:A#=B#:B#=C#
1170 IFASC(A#)<40ORASC(A#)>54THENF=1
1175 IFASC(B#)<65ORASC(B#)>76THENF=1
1185 IFF=1THENGOSUB3000:GOTO1100
1190 BB=VAL(A#)
1195 AA=ASC(B#)-64:RETURN
1200 PRINT"X":FORI=1TO21:PRINT:NEXTI
1204 IFRS(BB,AA)>4THENPRINT"
1205 RETURN
1207 PRINT"  T R E F F E R - H U R R A J "
1210 X=X+1:PRINT"X":FORI=0TOBB#3-2:PRINT:NEXTI:Z=0
1220 PRINTTAB(3*AA-1)"  I  "
1221 FORI=1TO200:NEXT:Z=Z+1:IFZ=9THEN1230
1222 PRINTTAB(3*AA-1)"  +  "
1223 FORI=1TO200:NEXT:Z=Z+1:GOTO1220
1230 RS(BB,AA)=10
1240 RETURN
1300 PRINT"  OK, ICH SUCHE !
1310 IFRS(BB,AA)=0THENGOSUB2000:GOSUB5000:RETURN
1320 IFRS(BB,AA)=1THENGOSUB2000
1330 IFRS(BB,AA)=1ORRS(BB,AA)=10ORRS(BB,AA)=5THENGOSUB1200
1340 IFF=1THENF=0:RETURN
1350 GOSUB1207:RETURN
1400 PRINT"X":FORI=0TOBB#3-2:PRINT:NEXTI
1410 PRINTTAB(3*AA)"  "
1420 REM
2000 PRINT"X":FORI=0TOBB#3-2:PRINT:NEXTI
2010 PRINTTAB(3*AA)"  "
2020 FORC=1TO100:NEXTC:I:RETURN
3000 PRINT"X":FORI=1TO22:PRINT:PRINT"  "
3010 PRINT"  "
3500 PRINT"X":FORI=0TOBB#3-2:PRINT
3510 FORA=1TO7:IFRS(B,A)=1THENPRINTTAB(3*AA)"0"
5000 PRINT"X":FORI=1TO21:PRINT:NEXT
5010 PL=0:FORI=AA012:IFRS(BB,I)=10ORRS(BB,I)=10THENPL=PL+1:GOTO5020
5015 NEXTI
5020 FORI=AA01STEP-1:IFRS(BB,I)=10ORRS(BB,I)=10THENPL=PL+1:GOTO5030
5025 NEXTI
5030 FORI=BB06:IFRS(I,AA)=10ORRS(I,AA)=10THENPL=PL+1:GOTO5040
5035 NEXTI
5040 FORI=BB01STEP-1:IFRS(I,AA)=10ORRS(I,AA)=10THENPL=PL+1:GOTO5050
5045 NEXTI
5050 I=AA:FORI=BB06:IFRS(I,D)=10ORRS(I,D)=10THENPL=PL+1:GOTO5060
5051 IFD=12THEN5060
5055 D=D+1:NEXTI
5060 D=AA:FORI=BB06:IFRS(I,D)=10ORRS(I,D)=10THENPL=PL+1:GOTO5070
5061 IFD=1THEN5070
5065 D=D-1:NEXTI
5070 D=AA:FORI=BB01STEP-1:IFRS(I,D)=10ORRS(I,D)=10THENPL=PL+1:GOTO5080
5071 IFD=1THEN5080
5075 D=D-1:NEXTI
5080 D=AA:FORI=BB01STEP-1:IFRS(I,D)=10ORRS(I,D)=10THENPL=PL+1:GOTO5090
5081 IFD=12THEN5090

```

NEUE SUPERHITS RUND UM COMMODORE

Der COMMODORE 64 ist ein Musikgenie, und mit diesem Buch lernen Sie alles über seine musikalischen Fähigkeiten. Der Inhalt reicht von einer Einführung in die Computermusik über die Erklärung der Hardware-Grundlagen und die Programmierung in BASIC bis hin zur fortgeschrittenen Musikprogrammierung. Zahlreiche Beispielprogramme und leicht verständliche Darstellung. Geschrieben vom Autor der bekannten Musikprogramme SYNTHIMAT und SYNTHESCUND. Erschließen Sie sich die Welt des Sounds und der Computermusik mit dem MUSIKBUCH ZUM COMMODORE 64. Ca. 200 Seiten, DM 39,-.



Graphik ist eine der Hauptstärken des COMMODORE 64. Mit diesem neuen Buch lernen Sie, wie Sie die graphischen Fähigkeiten programmertechnisch optimal nutzen. Der Inhalt reicht von den Grundlagen der Graphikprogrammierung über das Erzeugen einfacher Figuren, die Arbeit mit Sprites, Zeichensatzprogrammierung, Hardcopy und IRQ-Handhabung bis hin zur Funtionendarstellung, Laufschrift, Statistik, 3-D, CAD, den Geheimnissen der Act onsspiele und Lightpenanwendungen. Zahlreiche Beispielprogramme ergänzen dieses Buch, das die faszinierende Computertechnik jedermann zugänglich macht. Ca. 250 Seiten, DM 39,-.

Diese neue, umfangreiche Programmsammlung hat es in sich. Über 50 Spitzenprogramme für den COMMODORE 64 aus den unterschiedlichsten Bereichen, vom Superspiel („Senso“, „Pengo“) über Graphik- und Soundprogramme (zum Beispiel „Fourier 64“ oder „Orgel“) sowie Utilities („Sort“) bis hin zu Anwendungsprogrammen wie „Videothek“ oder „Finanzbuchhaltung“. Der Hit sind zu jedem Programm aktuelle Programmertips und Tricks der einzelnen Autoren zum Selbermachen. Also – nicht nur abtippen, sondern auch dabei lernen und wichtige Anregungen für die eigene Programmierung sammeln. Ca. 250 Seiten, DM 49,-.



Achtung Hobbyelektroniker: Diese Buch enthält nicht nur alles über Interfaces und Ausbaumöglichkeiten des COMMODORE 64, sondern auch über seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von der Lichtorgel über Motorsteuerung, Spannungs- und Temperaturmessung bis zur programmierbaren Stromversorgung, und wie man diese verwirklicht. Zehn komplette Schaltungen zum Selberbauen, vom Eprom über Eprom-Karte, Logic Analyzer, Frequenzzähler, Hardware-Tracer, Pulsmeßgerät, Klatschschalter und Digital-Voltmeter bis zur preiswerten Spracheingabe-Sprachausgabe. Jeweils komplett mit Schaltplan, Layout und Softwareliste. Ca. 220 Seiten, DM 49,-, ab April 84.

Das sollte Ihr erstes Buch zum COMMODORE 64 sein: 64 FÜR EINSTEIGER ist eine sehr leicht verständliche Einführung in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmierung des COMMODORE 64, die keinerlei Vorkenntnisse voraussetzt. Schritt für Schritt führt das Buch Sie in die Programmiersprache BASIC ein, wobei Sie nach und nach eine komplette Adressenverwaltung erstellen, die Sie anschließend nutzen können. Zahlreiche Abbildungen und viele Anregungen zum sinnvoller Einsatz des COMMODORE 64. Das Buch ist sowohl als Einführung als auch als Orientierung vor dem 64er Kauf gut geeignet. Ca. 200 Seiten, DM 29,-.



So etwas haben Sie gesucht: Umtassendes Nachschlagewerk zum COMMODORE 64 und seiner Programmierung. Allgemeines Computerlexikon mit Fachwissen von A-Z und Fachwörterbuch mit Übersetzungen wichtiger englischer Fachbegriffe – das DATA BECKER LEXIKON ZUM COMMODORE 64 stellt praktisch drei Bücher in einem dar. Es enthält eine unglaubliche Vielfalt an Informationen und dient so zugleich als kompetentes Nachschlagewerk und als unentbehrliches Arbeitsmittel. Viele Abbildungen und Beispiele ergänzen den Text. Ein Muß für jeden COMMODORE 64 Anwender. Ca. 350 Seiten, DM 49,-.

Darauf haben Sie bestimmt gewartet

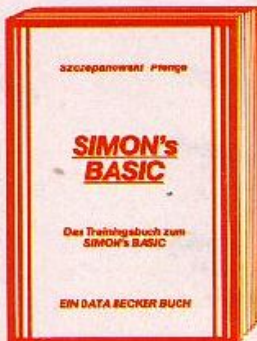
Die neue DATA WELT ist eine Computerzeitschrift speziell für COMMODORE-Anwender. Brandaktuell (detaillierte Informationen über die neuen COMMODORE Computer 264 und 364) und randvoll mit Berichten, Trends und interessanten Programmertips. 80 Seiten stark im Magazinformat. Gleichzeitig als Nachfolger des VC-Infos umfassende Übersicht über aktuelle Produkte, Bücher und Programme rund um COMMODORE 64 und VC-20. Die Frühjahrsausgabe der neuen DATA WELT erhalten Sie ab Anfang März überall dort, wo es DATA BECKER BÜCHER und -PROGRAMME gibt. Am besten gleich holen oder direkt bei DATA BECKER gegen DM 4,- in Briefmarken anfordern.



BESTSELLER AUS BESTER HAND

Insgesamt über 200 000mal wurden die nachfolgenden Bücher in nur 12 Monaten verkauft. Machen auch Sie mehr aus Ihrem COMMODORE mit diesen beliebten und bewährten Bestsellern aus bester Hand.

SIMON's BASIC ist ein Hit – wenn man es richtig nutzen kann. Deshalb gibt es jetzt zu dieser vielseitigen Befehlsverweigerung unser umfangreiches Trainingsbuch, das Ihnen detailliert den Umgang mit den über 100 Befehlen des SIMON's BASIC erklärt. Ausführliche Darstellung aller Befehle (auch der, die nicht im Handbuch stehen!) Natürlich auch mit allen Macken und Hinweisen, wie man diese umgeht. Dazu zahlreiche Beispielprogramme und interessante Programmiertricks. Nach jedem Kapitel Testaufgaben zum optimalen Selbststudium. Dieses Buch sollte jeder SIMON's BASIC Anwender unbedingt haben! Das TRAININGSBUCH ZUM SIMON's BASIC, 1984, ca. 300 Seiten, DM 49,-



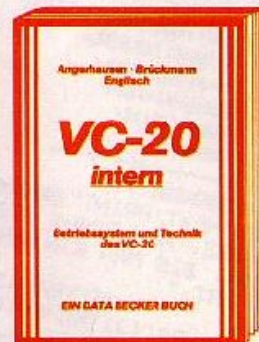
Wer besser und leichter in BASIC programmieren möchte, der braucht dieses neue Buch. 64 FÜR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgewinne der Programmierprofis. Vom Programmwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung, Datenzugriff und Druckausgabe bis hin zur Dokumentation wird anschaulich mit Beispielen dargestellt, wie gute BASIC-Programmierung vor sich geht. Fünf komplett beschriebene, aufbereitete Anwendungsprogramme für den C-64 illustrieren den Inhalt der einzelnen Kapitel beispielhaft. Mit 64 FÜR PROFIS lernen Sie gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung. 64 FÜR PROFIS, 1983, ca. 220 Seiten, DM 49,-

Darauf haben Sie gewartet: Endlich ein Buch, das Ihnen ausführlich und verständlich die Arbeit mit der Floppy VC-1541 erklärt. DAS GROSSE FLOPPYBUCH ist für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen interessant. Sein Inhalt reicht von der Programmspeicherung bis zum DOS-Zugriff, von der sequentiellen Datenspeicherung bis zum Direktzugriff, von der technischen Beschreibung bis zum ausführlich dokumentierten DOS Listing, von den Systembefehlen bis zur detaillierten Beschreibung der Programme der Test/Demo diskette. Exakt beschriebene Beispiel- und Hilfsprogramme ergänzen dieses neue Superbuch. Mit dem GROSSEN FLOPPYBUCH meistern Sie auch Ihre Floppy. DAS GROSSE FLOPPYBUCH, 1983, ca. 320 Seiten, DM 49,-



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von 64 TIPS & TRICKS enthält eine umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlichen Routinen, Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Farbe für Fortgeschrittene, mehr über CPM auf dem C-64, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten durch USER PORT und EXPANSION PORT, sowie zahlreiche ausführlich dokumentierte Programme von der SORT-Routine über zahlreiche BASIC-Erweiterungen bis hin zur 3D Graphik (alle Maschinenprogramme jetzt mit BASIC-Ladeprogramm!). 64 TIPS UND TRICKS ist eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender. 64 TIPS & TRICKS, 2. Auflage 1983, ca. 290 Seiten, DM 49,-

Jetzt in überarbeiteter und erweiterter 3. Auflage: 64 INTERN erklärt detailliert Architektur und technische Möglichkeiten des C-64 zerlegt mit einem ausführlich dokumentierten ROM-Listing Betriebssystem und BASIC-Interpreter, bringt mehr über Funktion und Programmierung des neuen Synthesizer-Sound Chip und der hochauflösenden Graphik, zeigt die Unterschiede zwischen VC-20, C-64 und CBM 8000 und gibt Hinweise zur Umsetzung von Programmen. Zahlreiche lauffertige Beispielprogramme, Schaltbilder und als Clou: zwei ausführlich dokumentierte Original COMMODORE Schaltpläne zum Ausklappen. Dieses Buch sollte jeder 64-Anwender und Interessent haben. 64 INTERN, 3. Auflage 1983, ca. 320 Seiten, DM 59,-



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von VC-20 INTERN beschäftigt sich detailliert mit Technik und Betriebssystem des VC-20 und enthält ein ausführlich dokumentiertes ROM-Listing, die Belegung der ZEPHORE und anderer wichtiger Bereiche, übersichtliche Zusammenfassungen der Routinen des BASIC-Interpreters und des VC-20 Betriebssystems, eine Einführung in die Programmierung in Maschinensprache, eine detaillierte Beschreibung der Technik des VC-20 und als Clou drei Original COMMODORE Schaltpläne zum Ausklappen! Damit ist VC-20 INTERN für jeden interessant, der sich näher mit Technik und Maschinenprogrammierung des VC-20 auseinandersetzen möchte. VC-20 INTERN, 2. Auflage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49,-

Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von VC-20 TIPS & TRICKS enthält eine detaillierte Beschreibung der Programmierung von Sound und Graphik des VC-20, mehr über Speicherbelegung, Speichererweiterung und die optimale Nutzung der einzelnen Speichermodule, BASIC-Erweiterungen zum Eintippen, umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlichen Routinen, zahlreiche interessante Beispiel- und Anwendungsprogramme, komplett dokumentiert und fertig zum Eintippen (z.B. Spiele, Funktionenplotter, Graphik Editor, Sound Editor und vieles andere mehr). VC-20 TIPS & TRICKS ist eine echte Fundgrube für jeden VC-20 Anwender. VC-20 TIPS & TRICKS, 2. Auflage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49,-



Eine leicht verständliche Einführung in die Programmierung des COMMODORE 64 in Maschinensprache und Assembler für alle diejenigen, denen die Programmierung in BASIC nicht mehr ausreicht. Beispiele erläutern jeden neuen Befehl. Zur komfortablen Eingabe und zum Auslesen Ihrer Maschinenprogramme enthält das Buch einen kompletten Assembler, einen Disassembler und einen Einzelschritt-Simulator, der besonders für den Anfänger sehr nützlich ist. Natürlich zugeschnitten auf Ihren Computer, den COMMODORE 64. DAS MASCHINENSPRACHEBUCH ZUM COMMODORE 64, 1984, ca. 200 Seiten, DM 39,-

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (02 11) 31 00 10 · im Hause AUTO BECKER

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel. Auslieferung für Österreich Fachbuchcenter ERB, Schweiz THALI AG und Benelux COMPUTERCOLLECTIEF.

BESTELL-COUPON
Einsenden an: DATA BECKER, Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:
 per Nachnahme, zzgl. DM 5,- Versandkosten
 DATA WELT 1/84 (DM 4,-) in Briefmarken liegen
Name und Adresse
bitte deutlich
schreiben

```

5095 D=D+1:NEXTI
5098 PRINT " "
5190 PRINT " " :FORI=0TOBB#3-2:PRINT:NEXTI
5195 PRINTTAB(3*AA)" " :RIGHT$(STR$(PL),1)
5200 RS(BB,AA)=S:FG=FG+1:RETURN
6000 PRINTCHR$(142)" "
6010 PRINT " "
6020 GETA$:IFA$="J"THEN RETURN
6030 IFA$<"N"THEN6020
6040 PRINT " " IN DEN WEITEN DES WELTALLS SIND SECHS "
6050 PRINT " RAUMSCHIFFE VERLOREN GEGANGEN UND SIE "
6060 PRINT " WERDEN AUSGESCHICKT, SIE ZU SUCHEM. "
6070 PRINT " AUF IHREM MONITOR IST DAS ALL IN KOOR- "
6080 PRINT " DINATEN AUFGETEILT UND SIE MUESSEN "
6090 PRINT " SUCHSCHIFFE AN DIESE SCHNITTPUNKTE "
6100 PRINT " SENDEN. "
6105 PRINT " DIE SUCHSCHIFFE MELDEN IHNEN MIT EINER "
6110 PRINT " ZAHL ZURUECK, WIEVIELE DER VERLORENEN "
6120 PRINT " SCHIFFE VON DEM PUNKT ZU SEHEN SIND. "
6130 FORA=1TO30000:NEXT
6140 PRINT " "
6150 PRINT "
6160 PRINT "
6170 PRINT "
6180 PRINT "
6190 PRINT "
6200 PRINT "
6210 PRINT "
6220 PRINT "
6230 PRINT " SIE FRAGEN Z.B. C 3.TIT "
6240 PRINTTAB(13)" " :FORB=1TO100:NEXTB:PRINT " " :FORB=1TO100:NEXTB:PRINT " " :NEXTA
6250 FORA=1TO20:FORB=1TO100:NEXTB:PRINT " " DAS SUCHSCHIFF MELDET: 2 RAUMSCHIFFE: "
6260 PRINT " "
6270 FORA=1TO2000:NEXT:PRINT " " SCHWARZEN KOORDINATEN LIEGEN
6280 PRINT " DIE RAUMSCHIFFE MUESSEN AUF DEN JETZT
6285 PRINT "
6290 PRINT "
6300 PRINT "
6310 PRINT "
6320 PRINT "
6330 PRINT "
6340 PRINT "
6350 PRINT "
6360 FORA=1TO1000:NEXT:PRINT " " IM SPIEL WERDEN DIE KOORDINATEN NICHT
6370 PRINT " SCHWARZ. MAN FRAGT AUF DEN PUNKTEN 50 "
6380 PRINT " LANGE, BIS MAN EIN RAUMSCHIFF GEFUN- "
6390 PRINT " DEN HAT. "
6400 PRINT "
6410 GETA$:IFA$<CHR$(13)THEI6410
6420 PRINT " " NACH EINIGER SPIELZEIT UND UEBUNG WIRD "
6430 PRINT " MAN FESTSTELLEN, DASS AUF VIELEN PUNK- "
6440 PRINT " TEN KEIN RAUMSCHIFF MEHR SEIN KANN. "
6450 PRINT " AN DIESE STELLEN KANN MAN INFOS SETZEN "
6460 PRINT " ZUM UMSGEKEHRT DRUECKT MAN "
6470 PRINT " ODER UMSGEKEHRT DRUECKT MAN "
6480 PRINT " DURCH HINTEREINANDERLIEGENDE SCHIFFE "
6490 PRINT " KANN MAN NICHT HINDURCHSEHEN. "
6500 PRINT " SIND ALLE RAUMSCHIFFE GEFUNDEN, "
6510 PRINT " ERFOLGT AUSWERTUNG UND EIN NEUES "
6520 PRINT " SPIEL KANN BEGINNEN. "
6530 PRINT " UND NUN V I E L S P A S S !!! "
6540 PRINT "
6550 GETA$:IFA$<CHR$(13)THEN6550
6560 RETURN
10000 PRINT " " :X=0:FORI=1TO20:PRINT:NEXTI
10001 PRINT " MIT "FG" FRAGEN ALLE RAUMSCHIFFE GEFUNDEN:FG=
10002 PRINT "
10010 GETA$:IFA$="N"THENPOKE59468,14:GOTO10040
10020 IFA$="J"THENRUN
10030 GOTO10010
10040 PRINT " "
10050 PRINT "
10060 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13:POKE198,9:END

```



Goldmine

für den C-64

Ihre Aufgabe ist es, lieber Leser, möglichst das ganze Gold zu finden, das in einem Bergwerk versteckt ist. Hierzu müssen Sie zuerst den Aufzug betreten und anfangen zu graben.

Haben Sie ein Goldstück gefunden, können Sie es zur Bank bringen oder weitergraben, um dann mehrere Goldstücke auf einmal zur Bank zu bringen.

Dies birgt allerdings die Gefahr, unterwegs verschüttet zu werden und das Gold wieder zu verlieren, was auch Zeit- und Punkteverlust bedeutet.

Nach solch einem Zwischenfall geht es weiter mit der Space- oder Firetaste.

Zusätzliche Schwierigkeiten macht das felsartige Grotto, das man nicht so ohne weiteres abbauen kann. Außerdem werden die Grabungsarbeiten noch durch eindringende Wassermassen in den Sollen erschwert.

All diese Zwischenfälle sorgen dafür, daß Ihr Konto allmählich zur Neige geht, wenn Sie es nicht rechtzeitig schaffen, innerhalb einer vorgegebenen Zeit die gefundenen Goldstücke zur Bank zu bringen.

Viel Glück!

Hier noch einige Hinweise zum Programm:

In diesem Spiel ist eine komplette neue Schrift und viele neue Zeichen definiert worden, kann aber auch von denen genutzt werden, die sich nicht im Besitz eines Joysticks befinden. Hierzu müssen folgende Zeilen entsprechend umgeschrieben werden:

```
570 REM TASTATUR ABFRAGE
585 GET A$: IF A$="" THEN 585
590 IF A$="M" THEN DM=40:
GOTO 710
600 IF A$="I" THEN DM=-40:
GOTO 710
610 IF A$="J" THEN DM=-1:
GOTO 720
620 IF A$="K" THEN DM=1:
GOTO 720
630 IF A$="E" THEN TC=4: Z$="":
GOTO 970
640 REM
```

Nach dem Starten des Programms dauert es eine Weile, bis die neuen Zeichen definiert worden sind. Sollte das Programm wie oben abgeändert worden sein, so ergibt sich folgende Steuerung:

Taste I: Steuerung des Miners nach

oben

Taste M: Steuerung des Miners nach unten

Taste J: Steuerung des Miners nach links

Taste K: Steuerung des Miners nach rechts

Taste E: Explosion (sprengen)

Das Programm erkärt sich, wenn es gewünscht wird, nach dem Starten von selbst. Wenn das Programm unterbrochen wird (immer RUN STOP/RESTORE), so geben Sie bitte POKE 648,1 ein, um eine weitere Eingabe zu ermöglichen.

Folgende Zeilen müssen ebenfalls bei der Benutzung ohne Joystick umgeschrieben werden:

```
542 REM Tastaturabfrage
950 GET A$: IF A$<>"J" THEN LE
=LE+DM: LM=LE+80:POKE
L,15
955 IF A$<>"J" THEN POKE A,9:
POKE H,150:POKE FH,1:
POKE FL,75:POKE W,129
956 IF A$<>"J" THEN GOTO 870
```

JUERGEN MERTEL
RICHTHOFENHOEHE 33

8588 BAYREUTH



```
1 GOSUB63000:FORI=828TO875:READX:POKEI,X:S=S+X:NEXT
2 DATA165,20,72,165,21,72,32,247,183,165,1,72
3 DATA165,21,201,208,144,7,231,224,176,3,169,49
4 DATA44,169,52,120,133,1,163,0,177,20,168,104
5 DATA133,1,88,104,133,21,104,133,20,76,162,179
6 IFS<>5085THENPRINT"FEHLER IN DATAS !!!":END
7 POKE785,828AND255:POKE786,828/256
8 POKE785,828AND255:POKE786,828/256:FORI=53248TO53500:POKEI+4096,USR(I):NEXT
9 POKE53272,24:POKE56576,148:POKE648,196
10 CG=14*4096:B=(PEEK(53248+24)AND2)*1024
12 READC:IFC=-1THEN239
13 AD=CG+B+C*8:FORI=0TO7:READZ:POKEAD+I,Z:POKEAD+1024+I,255-Z
14 NEXT:GOTO12
15 DATA182,187,255,254,247,255,238,255,255
16 DATA1,60,36,126,98,96,98,98,0
17 DATA2,124,36,62,50,50,50,126,0
18 DATA3,126,66,64,96,96,98,126,0
19 DATA4,126,34,34,50,50,50,126,0
20 DATA5,126,64,64,120,96,96,126,0
21 DATA6,126,64,64,120,96,96,96,0
```

COMMODORE 64

```

22 DATA7,126,66,64,110,98,98,126,0
23 DATA8,66,66,66,126,98,98,98,0
24 DATA9,16,16,16,24,24,24,24,0
25 DATA10,2,2,2,6,6,70,60,0
26 DATA11,66,68,72,126,98,98,98,0
27 DATA12,64,64,64,96,96,96,126,0
28 DATA13,102,90,66,98,98,98,98,0
29 DATA14,114,74,74,106,106,106,102,0
30 DATA15,126,66,66,98,98,98,126,0
31 DATA16,126,66,66,126,96,96,96,0
32 DATA18,126,66,66,126,100,98,98,0
33 DATA19,126,66,64,126,6,70,126,0
34 DATA20,124,16,16,24,24,24,24,0
35 DATA21,66,66,65,98,98,98,126,0
36 DATA23,96,96,98,98,66,90,102,0
37 DATA24,66,36,24,124,98,98,98,0
38 DATA25,66,66,65,60,24,24,24,0
39 DATA28,60,66,157,16,161,157,66,60
40 DATA45,0,0,0,0,124,0,0,0
41 DATA48,204,130,134,210,226,94,254,0
42 DATA49,112,16,16,48,48,48,120,0
43 DATA50,254,130,2,254,192,192,254,0
44 DATA51,126,2,2,62,6,6,254,0
45 DATA52,128,128,132,132,254,12,12,0
46 DATA53,126,64,64,126,6,70,254,0
47 DATA54,254,128,128,254,194,194,254,0
48 DATA55,254,130,4,8,24,24,24,0
49 DATA56,120,60,60,254,194,194,254,0
50 DATA57,254,130,130,254,6,6,254,0
51 DATA39,24,48,96,192,0,0,0,0
52 DATAD2,0,0,0,0,0,0,0,0
53 DATA73,0,3,4,9,10,14,4,3
54 DATA74,0,255,128,65,34,20,0,255
55 DATA75,0,252,130,65,37,41,19,252
56 DATA42,56,124,16,56,124,146,56,108
57 DATA127,144,144,144,232,144,144,144,235
58 DATA231,248,252,254,254,254,254,252,248
59 DATA213,255,153,153,231,231,153,153,255
60 DATA174,255,255,199,199,199,239,255,233
61 DATA31,0,8,16,32,63,32,16,8
62 DATA30,0,0,56,84,146,16,16,16
63 DATA93,16,16,8,8,16,16,8,8
64 DATA43,24,24,255,126,60,24,0,0
65 DATA66,0,0,0,24,24,24,24,24
66 DATA229,63,127,127,127,127,127,127,63
67 DATA228,92,116,92,116,92,116,92,116
68 DATA95,0,0,0,78,255,107,255,255
69 DATA113,255,127,63,31,15,7,3,1
70 DATA114,128,192,224,240,248,252,254,255
71 DATA0,33,136,84,32,136,84,34,137
72 DATA77,16,16,16,16,16,16,56,84
238 DATA-1:REM ENDE ZEICHEN DEFFIN.
239 REM
240 REM -----
241 REM --- AMCC-POWER-COOLWARE ---
242 REM
243 REM --- (C) 1983 BY M. & B. ---
244 REM
245 REM ---- GOLD-MINE-64 ----
246 REM
247 REM --- ALL RIGHTS RESERVED ---
248 REM
249 REM ----LAENCE: 14,0 K-BYTE ----
250 PRINT"J"
251 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+5:L=SI+24:POKE53280,0:POKE53281,0
252 FORLS=0TO15STEP3:POKEL,LS:POKER,25:POKEH,130:POKEFH,11:POKEFL,2:POKEW,33
253 NEXT:PRINT"***** THIS IS AMCC - POWER - COOLWARE*****"GOSUB6000
254 FORI=1TO900:NEXT
255 POKEL,15:POKEW,0:FORI=1TO5:POKER,25:POKEH,20:FORTT=0TO255STEP20
256 POKEFH,TT:POKEFL,TT:POKEW,17:NEXT:POKEW,0:POKEL,15:NEXT
257 PRINT"***** (C) 1983 BY MERT & BOK *****"
258 FORI=1TO500:NEXT:FORTT=255TO10STEP-8:POKEFH,TT:POKEFL,TT:POKEW,33:NEXT
259 :
260 PRINT"*****PUT JOYSTICK IN PORT 2***** & PRESS 0-FIRE-0"
261 PRINT"*****DESIGN AND SOUND BY MERT & BOK"
262 POKE56322,224:J=PEEK(56320):IF(JANU16)=0THEN270
263 POKE56322,255:GETA$:IFA$=""THEN275
264 FORLS=15TO3STEP-1:POKEL,LS:NEXT:POKEW,0
265 GOSUB61000
266 DIMA(15):ES(15):M$(17)
267 FORI=1TO15:READA(I):NEXT
268 DATA45,93,45,231,160,229,244,210,231,231,160,229,45,45,45
269 FORI=1TO15:READA(I):NEXT
270 DATA0,1,2,42,41,40,80,81,82,122,121,120,160,161,162
271 PG$="MINER":NM$="19":
272 REM VARIABLEN
273 DEFNBR(X)=INT(RND(TI)*X)+1
274 DM=40:ES=125:TC=1:CRT=50176:LM=CRT+190:LE=CRT+112:N=42
275 M$(0)=" "
276 M$(1)="*ZUMENIG SPRENGSTOFF !! *"
277 M$(2)="*STEHEN BLEIBEN-EXPLCSION!! *"

```



COMMODORE 64

```

313 M$(3)="WASSER-ADER BERUEHRT-WASSERFLUT!"
320 M$(4)="KEINEN AUGENBLICK BITTE !!
330 M$(5)="SIE KOENNEN BEGINNEN !
331 M$(11)="HARTER GRANIT - HACHE ZU LABIL
332 M$(12)="SICHERER STAND - PRESSEN SIE FUF
333 M$(13)="SANDSTEIN--NUR LEICHT GRABEN!
340 IM=40:ES=125:TC=1:CRT=50176:LM=CRT+190:LE=CRT+112:M=42
350 REM
360 REM
370 REM
380 T(1,1)=31:T(1,2)=30:T(2,1)=61:T(2,2)=63:T(3,1)=61:T(3,2)=94
390 PRINT "J":FORU=55472TO55295:POKEU,5:NEXT
400 PRINTTAB(15)"  BANK  TAB(33)"
410 PRINTTAB(15)"  XXXX  TAB(33)"
420 PRINT "  M-CBM-  TAB(13)"
430 PRINT "  MINE  TAB(13)"
440 PRINT "  TAB(13)"
450 PRINT "  TAB(32)"
460 X1$="
470 X2$="
480 PRINTX1$:
490 FORI=1TO2:PRINTX2$:PRINTX2$:PRINTX2$:PRINTX1$:PRINTX$:PRINTX1$:NEXT
500 FORI=1TO3:PRINTX2$:NEXT:PRINTX1$:PRINTX1$:
510 PRINT "  ":POKE50176+599,102
520 POKE56295,2:GOSUB1540:M1$="MINER":M2$="
530 PRINT "  TAB(27)M1$:POKELM,M:MS=0:GOSUB1330
542 POKE56322,224:J=PEEK(56320):IF(JAND8)GOTO542
544 REM TJENE
550 PRINT "  ":POKELM,32:LM=LM+1:POKELM,M:
560 PRINT "  TAB(27)M2$:MS=0:GOSUB1530:GOTO590
570 POKE56322,224:J=PEEK(56320)
580 OLM=LM:REMP=LM+DM:NS=PVAL(HP):GOSUB1610
590 IF(JAND2)=0 THENDM=40:GOTO710
600 IF(JAND1)=0 THENDM=-40:GOTO710
610 IF(JAND4)=0 THENDM=-1:GOTO720
620 IF(JAND8)=0 THENDM=1:GOTO720
630 IF(JAND16)=0 THENTC=4:Z$="":GOTO970
640 POKE56322,255:GEZZ$
660 IFZ2$="D" THENTC=2:Z$=OZ$:GOTO570
670 IFZ2$="P" THENTC=3:Z$=OZ$:GOTO570
684 IFZ2$="Q" THEN2000
690 GOTO570
710 IFLM=LE+80 THEN870
720 NP=LM+DM:NS=PEEK(NP)
725 IFNP<CRT-160 THEN570
726 IFNP>CRT+920 THEN570
730 MS=0:GOSUB1530
740 GOSUB1340:GOSUB1610:NS=PEEK(NP)
748 IFNS=160 THENTC=1:GOTO570
750 IFNS=00RNS=2160RNS=1740RNS=2200RNS=1020RNS=2290RNS=2310RNS=45 THEN570
770 IFNP=CRT-190 ANDDM=-1 THENGOSUB1900:GOTO570
780 IFNS=135 THENGOSUB3030:GOTO570
790 IFNS=55 THENPOKELM,32:LM=LM+40:POKELM,M:30-2*FHR(10):GOTO570
800 IFNS=255 THENGOSUB1810:GOTO570
810 IFNS=147 THENH(F)=160:GOSUB1770:GOSUB1610:GOTO570
820 LM=NP:POKELM,M:POKEOLM,32:GOSUB1610:GOTO570
830 H(F)=160:GN=FNR(3):GA=GA+GN
840 M$(7)="GOLD GEFUNDEN !!! "+STR$(GN)+" OZ!!":MS=7:GOSUB30000
850 GOSUB1750:FORI=1TO10:NEXT
860 LM=NP:POKELM,M:POKEOLM,32:RETURN
870
876 Z$="5":IFDM<-2 ANDDM<2 THEN720
880 IFLM<LE+80 THEN570
890 IFLE<CRT+920 THENLE=LE-DM:LM=LM-DM:GOSUB1930:GOTO570
900 IFLE>CRT+782 THENLE=LE-DM:LM=LM-DM:GOTO570
910 E(1)=32:E(3)=32:GOSUB:0000:IFDM=40 THENES=ES+5:FORI=1TO15
920 IFDM=-40 THENES=ES-5:FORI=15TO1STEP-1
930 IFLE>CRT+200 THENE(1)=45:E(3)=45
940 POKELE+ES(1),E(1):NEXT:SC=SC-6
950 POKE56322,224:J=PEEK(56320):IF(JAND4)GOTO542:LE=LE+DM:LM=LE+80:POKEL,15
955 IF(JAND4)GOTO542:POKEA,94:POKEH,150:POKEFL,1:POKEFL,75:POKEH,129
956 IF(JAND4)GOTO542
960 FORLS=15TO0STEP-.1:POKEL,LS:NEXT:POKEL,0:GOTO570
970 TP=DM:NS=PEEK(NP):IFNS=42 THENNP=NP+DM:NS=PEEK(NP)
980 IFNS<0 ANDNS<32 ANDNS<150 ANDNS<174 ANDNS<220 ANDNS<255 THEN570
985 IFNS=32 ANDTC<4 THEN570
990 IFNS=220 ORNS=255 ANDTC=1 THEN570
1000 IFNS=0 ANDTC<3 THEN570
1010 IFNS<0 ANDTC=3 THEN570
1020 IFTC=4 THENGOSUB1210:GOTO570
1070 IFTC=1 ANDNS=180 ANDNS<186 THEN570
1080 FORI=1TO3:POKELM+TP,T(TC,I)
1090 GOTO GOSUB1150,1170,1180
1.00 REM
1.01 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:W=SI+4:R=SI+5:H=SI+6:L=SI+24
1.02 FCRS=1TO3:POKEL,15:POKEA,4:POKEH,00:POKEFH,20
1.03 POKEFL,220:POKEW,129:NEXT:
1.04 POKEU,0
1.05 POKELM+TP,T(TC,2):NEXT
1.10 IFTC=1 THENSD=5
1.20 IFTC=2 THENSD=35
1.30 IFTC=3 THENSD=25

```

Goldmine

```
1140 GOSUB860:HP=LM+DM:NS=PEEK(NP):GOSUB1340:GOTO570
1150 :
1160 RETURN
1170 RETURN
1180 RETURN
1210 MS=0:GOSUB1530
1215 POKELM-1,33:MS=2:GOSUB1750:EL=LM-1
1220 SI=54272:FL=SI:FH=SI:W=SI-4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24:FORHH=1TO150
1221 FORK=15TO0STEP-.2:POKEL,X:POKER,125:POKEH,0:POKEFH,205:POKEFL,130:PCKE,129
1222 REMNENT
1225 REMPDATA,0:POKER,0
1230 FORI=1TO4:IFPEEK(LM+1)=32THENOLM=LM:LM=LM+1:POKELM,M:POKELM,32:NEXT
1231 REM:RETURN
1233 FORTJ=1TO200:NEXTJ:FORJA=15TO0STEP-.3:POKEL,JA:NEXT:POKEH,0:POKER,0
1240 IFFNR(4)=:THENIS=:POKELM,M:GOSUB1530:POKEEL,32:SD=25:RETRN
1250 FORI=1TO30:POKEEL,161
1260 POKEEL,86:NEXT:POKEEL,32
1270 FORI=1TO50:NEXT
1280 POKELM-5,32
1290 FORJ=-2TO2
1300 FORI=1TO4:EA=LM+(J#43)-FNR(4)-1
1310 IFPEEK(EA)=150ORPEEK(EA)=255THENPOKEEA,214:POKEEA,32
1320 NEXTI:NEXTJ
1330 POKELM-4,32:SD=80:RETURN
1340 M$(15)="SIE SIND AM ENDE - VERLOREN !!!"
1350 C=0:PT=FNR(43)-20
1390 IFGP>1000THENPT=-ABS(PT)
1400 IFGP<200THENPT=ABS(PT)
1410 M$(16)="BLUECKWUNSCH SIE HABEN GEWONNEN!!!"
1420 IFSC=0THENMS=15
1430 IFSC=15000THENMS=16
1440 SC=SC-SD:SD=3:GP=GP+PT
1450 IFC=0THENSC$=" " :GP$=SC$+" "
1460 IFC=0ANDMS=15THENL520
1470 PRINT "SC$";GP$;" "
1480 PRINT "SC$";GP$;" "
1490 IFMS=16THEN:GOSUB1530:FORI=1TO2500:NEXT:GOTO1000
1495 IFMS=15THENGOSUB1530:FORW=1TO4000:NEXT:GOTO2000
1500 IFMS=17THEN:GOSUB1530:FORW=1TO9999:NEXT:GOTO2000
1510 IFC=1THENC=0:RETURN
1520 SC$=STR$(SC):GP$=STR$(GP)-" 02":C=1:GOTO1470
1530 PRINT "SC$";GP$;" " :PRINT "C":M$(NS):IFMS=7THEN:GOSUB20000
1531 IFMS=11THENGOSUB8000
1532 IFMS=8THENGOSUB9000
1533 RETURN
1540 MS=4:GOSUB1530
1550 TO=8+FNR(10)
1560 C=1:FORI=1TO250
1570 HL=CRT+200+FNR(27)+(40#FNR(17))
1580 POKEHL,174:NEXT
1590 PRINT "GOLD PREISE":PRINT " "
1600 GP=600:SC=1000:GOSUB1340:RETURN
1610 :
1620 IFNS<174THENRETURN
1630 KH=FNR(15)-1
1640 H=32:MS=13
1650 IFRH=3THENH=147
1660 IFRH=4THENH=237
1670 IFNPCRT+300THENIFRH=6CRRH=7THENH=95:MS=12
1680 IFRH=6CRRH=9THENH=135:GC=GC+1
1690 IFRH=9THENH=220:MS=11
1710 POKENP,H
1750 GOSUB1530:RETURN
1770 J=0:MS=3:GOSUB1530
1780 GOSUB25000:FORI=NP-6TOCRT-959:
1790 IFPEEK(I)=32THENPOKEI,0:J=0
1794 J=J+1:IFJ>40THENPOKEH,0:POKEL,0:RETURN
1800 NEXT:SI=100:GOSUB1340:RETURN
1810 M$(8)="VERSCHUETTET !! "
1830 IFFNR(4)=3ANDGA=0THENM$(8)="VERSCHUETTET-GOLD WEG " :GA=0
1840 FORJ=-1TO1:R=FNR(3)+40#J
1850 :FORI=-2TO2:Z=LM-I+R:IFPEEK(Z)=32ORPEEK(Z)=0ORPEEK(Z)=174THENPOKEZ,160
1850 NEXTI:NEXTJ
1860 POKELM,M:MS=3:GOSUB1750:SD=INT(FNR(50)#SC/100):GOSUB1340:RETURN
1900 GOSUB1530:GOSUB1950:VG=0:VG=GP#0A
1910 M$(6)=" "+STR$(GA)+" 02. GOLD WORTH $"+STR$(VG)+" " :MS=6:GOSUB1530
1920 SC=SC+VG:GA=3:GOSUB1340:GOSUB1970:RETURN
1930 FORI=CRT+183TOLM:POKELM,32:LM=LM-1:POKELM,M
1940 NEXTI:RETURN
1950 GOSUB7000:FORI=1TO2:FORJ=1TO4:POKELM-1-J,164
1952 POKELM,E:
1953 FORME=1TO3:F<=INT(RND(1)#230):FM=INT(RND(1)#200)
1954 POKER,S:POKEH,50:POKEFH,FK:POKEFL,FM:POKEH,17:NEXT
1960 POKELM-1-J,154:POKELM-1-J,32:NEXTJ:NEXTI:POKEH,0:POKEL,0:RETURN
1970 FORI=1TO10:POKELM,32:LM=LM+1:POKELM,M
1980 NEXTI
1990 Z$="5":RETURN
2000 GETZ$:IFZ$<>" "THEN2010
2010 PRINT "LEIDER IST IHR BANKKONTO LEER"
2011 PRINT "DAS SPIEL IST WESHALB ZU ENDE..."
2012 PRINT "WILLST DU WIEDER SPIELN?"
2013 POKE5622,255:GETZ$:IFZ$=" "THEN2015
2020 IFZ$=" "THEN5000
```


Software-Service

Programme auf Kassette und Diskette

Ab Heft 1/84 möchten wir Ihnen, lieber Leser, die Möglichkeit geben, auch die Programme aus CPU auf Kassette oder Diskette über unseren Softwareversand zu beziehen.

Nach längeren Überlegungen sind wir der Bitte vieler unserer Leser nachgekommen, die abgedruckten Programme in CPU, in unseren Kassettenservice aufzunehmen, da diese an Qualität, Quantität und Ideenreichtum den Programmen in Homecomputer keineswegs nachstehen. Denn wir wissen sehr gut, daß nicht jeder die Zeit und die Geduld hat, alle Programme die er gerne hätte, in sein Gerät einzutasten.

Sie können sämtliche Programme ab der ersten CPU 9/83 zu den untenstehenden Bedingungen bei uns bestellen. Hierzu genügt jeweils die Angabe eines Stichwortes, z.B.: "Apple-Disk CPU Nr. 1/84" oder "Sinclair-Kassette CPU-12/83".

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege, Bankleitzahl 522 500 30 Kto.-Nr. 45 22 934 senden wir Ihnen die gewünschte Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorauskasse, Schein/Kassette 10,- DM, Diskette 20,- DM). Keine Schecks oder Überweisungen!

Lieferung noch nicht erhalten!

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben. Oft passiert es, daß auf der Überwei-

sungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (Anrufe kosten viel Geld und bringen, weil dann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis!)

Wenn es bei uns besonders hektisch zugeht, kann es schon mal passieren, daß es mit der Lieferung etwas länger dauert. Vergessen Sie bitte nicht: Der Kassettenservice ist ein zusätzlicher Service von uns, der Ihnen, dem Leser, Tipparbeiter ersparen soll (Sie kennen den Versuch einer anderen Zeitschrift, dieses per Lichtgriffel zu ermöglichen). Wir tun unser Möglichstes. Aber Pannen sind nie ausgeschlossen. Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

aus CPU 9/83

VC 64 Sprite Generator	K 8,-DM
Dragon 32 Reversi	K 8,-DM
ZX-Spectrum Panzerschlacht Irrgarten	K 8,-DM
ZX-81 Bomber	K 8,-DM
TI-99/4A Froschrennen 3-D-Labyrinth	K 8,-DM
VC 20 Monsterjagd Entenjagd	K 8,-DM
Apple II	D 16,-DM

aus CPU 10/83

TI-99/4A Laser Nachtfahrer	K 8,-DM
ZX-Spectrum Lottotips	K 8,-DM
ZX-81 Rem Loader Fallobst	K 8,-DM
VC 64 Monitor Protection Türme von Pompeii	K 8,-DM
VC 20 Pac Man Battlestar Galactica Säulen-Graphik	K 8,-DM
Dragon 32 Entenjagd	K 8,-DM

aus CPU 11/83

ZX-81 Defender	K 8,-DM
VC 64 Senso Videoliek CBM Monitor	K 8,-DM
TI-99/4A Irrgarten für Katz und Maus	K 8,-DM
Apple II Awari	D 16,-DM
VC 20 Frogger	K 8,-DM
CBM 3/4000 1 bis 6	K 8,-DM
ZX-Spectrum Tromm	K 8,-DM
ZX-81 Spesen Programm Defender	K 8,-DM

aus CPU 12/83

ZX-81 Schatztaucher Plünderung	K 8,-DM
TI-99/4A Mondlandung Schatzsuche	K 8,-DM
Apple II Nim	D 16,-DM
VC 64 Space Pac Mouse	K 8,-DM
ZX-Spectrum Helikopter Bowling	K 8,-DM
VC 20 Bomber Diamantenmine	K 8,-DM

aus Heft 1/84

VC 20 Quest Golf	K 8,-DM
VC 64 Fallensteller Dark Star	K 8,-DM
TI-99/4A Night-Fight	K 8,-DM
ZX-Spectrum Demon-Drive Spectrum's Cupe	K 8,-DM
ZX-81 Monitor	K 8,-DM
Dragon 32 Kidnapper	K 8,-DM
Apple II Americans Agent	D 16,-DM
CBM Formel 1 Heysn	K 8,-DM

aus CPU 2/84

Commodore 64 Odyssee Baccarat	K 8,-
ZX-81 Test	K 8,-
ZX-Spectrum Mondlandung	K 8,-
Apple II Dr. Apple Galgenraten	D 16,-
Dragon 32 Alien-City	K 8,-
TI-99/4A Chopper-Command Zick-Zack	K 8,-
Atari Location	K 8,-
VC-20 Aladin Panzerschlacht	K 8,-

MAVIC MINER
für den ZX Spectrum
Einfach toll, was Willi im
verlassenen Bergwerk erlirht,
was er von innen Stollen zum
zweiten reichsten gelangen muß.
Die Cratiken sind so vielfältig
wie bei keinem anderen Spiel.
Ein Programm, bei dem selbst
das Auslaufen einem Spaß
macht und das bei keinem
Spectrum-Freund fehler darf.
DM 45,-



PSSST
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Eine völlig neue schöne Spielerei: Rob-
bie Robot züchtet in seinem Garten
wunderschöne Blumen. Mit verschie-
denen Sprays versucht er die gefährlichen
Insekten fernzuhalten, bevor diese die
Pflanze aufressen.
DM 35,-



JETPAC
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Die interaktive Transportkomplett-Set
Ersatzteile für Raumschiffe zu alten
Planeten. Sie als Testpilot müssen die-
se zusammenbauen und darauf vertrau-
en, daß sie wieder funktionsfähig sind.
DM 32,-



Loch Ness Monsters
für den Oric 48K
Das legendäre Urtier hat sich
zur Abwechslung einmal stark
vermehrt und stellt dadurch
eine Gefahr dar. Bekämpfen Sie
es mit Haarpunze oder vergifteten
Fischen. Sehr originell und
spielstark!
DM 38,-



Jumping Jack
f. d. Spectrum 16/48K
Ein Spiel, bei dem auch die Zu-
schauer auf ihre Kosten kom-
men, wenn Jack versucht, von
einem Laufband auf das näch-
ste zu springen. Spannung gar-
rantiert. Ein Riesenspaß!
DM 32,00



Krazy Kong
für den ZX-81 16K
für den Spectrum 48K
betreiben Sie Jane, falls Sie vor-
dem verdöckten Alten keine
Angst haben. Ein Klassiker der
Computerspiele, der in keiner
Sammlung fehlen sollte!
Spectrum **DM 29,-**
ZX-81 **DM 24,-**



Zorgons Kingdom
f. d. VC-20+ mind. 48K
Eine Mischung aus Abenteuer-
und Geschicklichkeitsspiel.
Bringen Sie vor bis zum Mon-
ster Zorgon! Sehr abwech-
slungsreich und interessant.
Joystick- oder Tastenbedie-
rung möglich.
DM 39,50



Superfont 4.0
für den Commodore 64
Zeichengenerator zum einfachen Er-
stellen selbstdefinierter Zeichen. Gute
Beschreibung und Dokumentation in
englischer Sprache.
DM 38,-



Gridder
für den VC-20 o. Erweiterung
Durch Nachfahren der Linien werden
Rechtecke auf dem Bildschirm aus-
gefüllt. Sehr unterhaltsam, guter
Sound.
Joystick- oder Tastenbedienung
DM 39,50
für den Commodore 64
Beschreibung wie VC-20 Gridder
DM 51,-



Superscramble
für den Commodore 64
Superschnelles Arcadenspiel
DM 51,-



HUNGRY HORACE
für den Commodore 64
Horace bei seiner Wanderung
im Park, wo er allerlei Unfug
treibt.
Ein sagenhaft schnelles und
unterhaltsames Spiel, das die
ganze Familie begeistern wird.
Neu! DM 48,-



DICKY'S DIAMONDS
für den Commodore 64
Dicky, die Ente will die Dia-
manten zurückhaben, die Ste-
phen, die Spinne gestohlen und
in ihrem Netz versteckt hat.
Ein variantenreiches Spiel.
Durch Mehrwahl 10 verschie-
dene Spielstufen einstellbar.
Wirklich guter Sound mit einem
kompletten klassischen Lied.
Ein Spiel, das Freude macht.
Neu! DM 45,-



Hustler
f. d. Commodore 64
Sechs Loch-Billard können Sie
mit diesem Programm an Ihnen
Fernseher spielen. Für einen
oder 2 Spieler, verschiedene
Spiele möglich Joystick- oder
Tastenbedienung. Sehr gute
Grafik, ausgezeichnete Hand-
habung.
DM 41,00



STRATEGIC COMMAND
für den DRAGON 32
Ein Strategiespiel für zwei Spieler, das
enorme Geschicklichkeit erfordert.
Ziel des Spieles ist es, die gegnerische
Hauptstadt einzunehmen.
DM 39,50



ROMIK CUBE
für den Dragon 32
Der Zauberwürfel setzt auch für
Ihren Dragon. Die Kassette
enthält 3 verschiedene Spiel-
programme:
- Die gewöhnliche Würfel
- Die dreidimensionale Würfel
- Der Zauberwürfel
Mit guter Beschreibung und
Beispielen.
Der Knobelspaß für lange Win-
terabende!
DM 48,-



SUPER NINE
für den 1K ZX-81
Neun Spiele für den kleinsten ZX auf ei-
ner Kassette! Für jeden Geschmack
das Passende dabei.
DM 39,50



SPACE ATTACK
für den VC-20 o. Erw.
Ein Spiel, das Geschicklichkeit erfor-
dert!
Du als Pilot eines interaktiven
Kriegereschiffes mußt dir den Weg durch
die Flotte der feindlichen Raumschiffe
bahnen.
DM 39,50



Aufsatz tastatur
für den ZX-81
Bringt eine wesentliche Ar-
beits erleichterung am ZX-81!
Einfachste Montage in wenigen
Minuten. Funktioniert prima.
Deutsche Anleitung ist beige-
fügt.
DM 48,00

Protek Joystick Interface
für den Spectrum
Ermöglicht den Anschluß eines
Joysticks, mit dem 9-Pin
Stecker wie er an Atari u. Com-
modore-Geräten üblich ist, z. B.
Quickshot Joystick.
DM 78,00



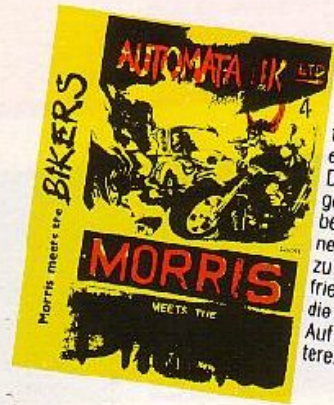
Die Luxe Joystick „Quickshot“
für VC-20 und Atari
für schnelle Aktionen:
- 2 Feuerknöpfe zur Auswahl
- handgerecht geformter Knüppel
- sehr stabil
- extra langes Kabel
Preis pro Stück **DM 65,-**



WICOSOFT
 präsentiert:
 Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England.

für Spectrum 48K

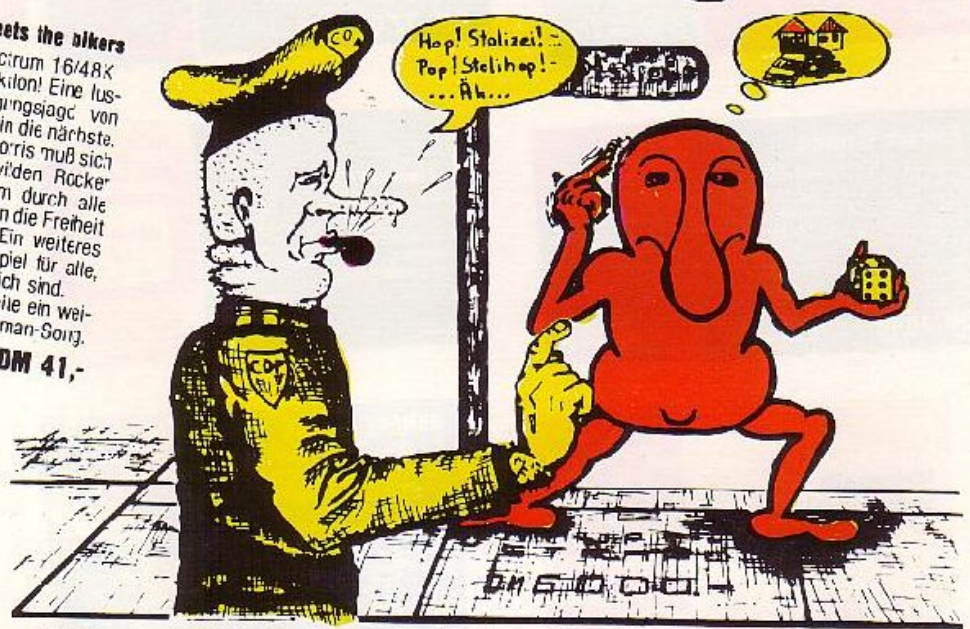
Gehen Sie in das Gefängnis



Morris meets the bikers
 für ZX-Spectrum 16/48K
 Fiman in Aktion! Eine lustige Verfolgungsjagd von einer Ebene in die nächste. Der kleine Morris muß sich gegen die wilden Rocker behaupten um durch alle neun Etagen in die Freiheit zu gelangen. Ein weiteres friedfertiges Spiel für alle, die gerne fröhlich sind. Auf der Rückseite ein weiterer original Piman-Song.

DM 41,-

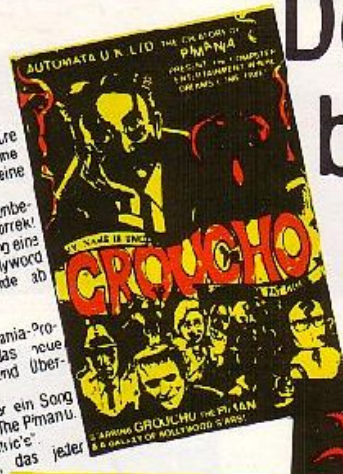
Neues vom
Piman



Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!

DM 41,-

Uncle Groucho
 für Spectrum 48K
 Ein neues, spannendes Adventure von den Pimania-Leuten. Mein Name ist Uncle Groucho, gewinnen Sie eine dicke Zigarre... Der erste, der den bisher unbekanntem Onkel Groucho korrekt identifiziert, erhält als Belohnung eine Reise für 2 Personen nach Hollywood und zwar mit der Concorde ab London.
 Toll, was? Wie das legendäre Pimania-Programm, so ist auch das neue Adventure voller Gags und Überraschungen.
 Auf der Rückseite wieder ein Song mit "Lady Clair Sincive, The Pimania, Gerry mit der Gruppe Attic". Ein Spitzenprogramm, das jeder Pimania-Fan haben muß!



DM 48,- **BUNNY** plus E.T.a.

für jeden ZX-Spectrum
 Zwei unglaubliche Spiele auf einer Kassette. Auch heißt E.T.a. sind Englischkenntnisse von Vorteil.

DM 19,50

BEST POSSIBLE TASTE

für den ZX-81/1K
 Das Beste mögliche für den 1K ZX-81! 30 Spiele auf einer Kassette! Horrorscope, Bad Spells, Die Führer, Acne, Kick The Bucket, Horrace, Royal Flush, Funny Valentine, Pot, Dots, Stork, Goin' Up, Life Support, Tumbling Dice, Fairies, Find The Number, Reagan, Crystal Ball, PS and QS, Genesis, God, Noahs Ark, Plagues, Goliah, Jonah, Merry Christmas, Lies...

DM 19,50



PIMANIA

für ZX-81/1K
 für ZX-Spectrum 48K
 für Dragon 32
 Das sensationelle Adventure-Spiel aus England. Bisher ist es nicht hierher gelangt. Pimania ist vollständig zu lösen. Dem ersten demütigsten Preis von 4000 £ (ca. 24000,- DM). Pimania ist voller Musik, Cartoons, Songs und Tänze.
 Coschen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Guck dir jedes Spiel in jeder Phase zusammen kamst, nachdem Du herausgefunden hast, wie.
 Die englische Computersprache hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde erklärt.

Auf der Cassette-Rückseite des original-Pimania-Song mit Clair Sincive! und The Mystery Man

Englischkenntnisse sind notwendig! DM 39,50



Ein Paket brillanter automatischer Demoprogramme. Perfekt für Heim und Geschäft. Plus Lehrprogramm zum Selbsterstellen von Grafiken. Vorhandene Zeichensätze - z.B. Griechisch, Russisch, Hebräisch, Arabisch, Mathe, Schach, Fußball, Invaders, Pimania, Frogger, usw. - flurdene weitere durch einfache Kommandos selbst zu erzeugen.

DM 19,50

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54 - 61 82

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Bestellkarte

Ich möchte CPU ab Heft Nr. _____ zum günstigen Abonnementpreis von 55,- DM für 12 Ausgaben, monatlich ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname _____
 Straße _____ PLZ _____ Ort _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (12 Hefte jährlich DM 55,- innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug: _____ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

Gegen Rechnung
 (keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an: umseitige Adresse.

Bestellkarte

Ich möchte CPU und Homecomputer ab Heft Nr. _____ zum günstigen Abonnementpreis von 100,- DM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname _____
 Straße _____ PLZ _____ Ort _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (24 Hefte jährlich DM 100,- innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug: _____ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

Gegen Rechnung
 (keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an: umseitige Adresse.

Art-Nr.	Anzahl	Programm	für Computer	Preis
VC1000	_____	Terminal Griddler	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1008	_____	Romik Shark Attack	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1004	_____	Romik Multisound Synthesizer	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1007	_____	Romik Moons of Jupiter	VC-20 m. E.	39,50 DM
VC1005	_____	Romik Maorian Raiders	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1001	_____	Romik Space Attack	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1010	_____	Romik Sea Invasion	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1009	_____	Romik Space Fortress	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1006	_____	Terminal Scramble	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1002	_____	Simlock Jumpin Jack	VC-20 o. E.	45,50 DM
VC1003	_____	Wicosoft Der Fluch des Pharao	VC-20 + 16K	9,50 DM
VC1023	_____	Livewire Trndrap	VC-20 o. E.	45,00 DM
CB2010	_____	Interceptor Kratz Kong	Commodore 64	45,00 DM
CB2011	_____	Interceptor Progger	Commodore 64	42,00 DM
CB2007	_____	Interceptor Panik 64	Commodore 64	42,00 DM
CB2012	_____	Interceptor Star Trek	Commodore 64	48,00 DM
CB2004	_____	Melbourne Hungry Horace	Commodore 64	48,00 DM
CB2001	_____	Engl. Software Superion	Commodore 64	38,00 DM
CB2000	_____	Engl. Software Sptemaker	Commodore 64	38,00 DM
CB2002	_____	Terminal SuperScramble	Commodore 64	51,00 DM
CB2003	_____	Terminal Griddler	Commodore 64	51,00 DM
CB2005	_____	Romik Diekys Diamonds	Commodore 64	45,00 DM
CB2013	_____	Romik Multisound Synthesizer	Commodore 64	69,00 DM
CB2009	_____	Melbourne The Hobbit	Commodore 64	78,00 DM
SP4008	_____	Automata Gellen Sie in das Gefängnis	ZX Spectrum 48K	41,00 DM

SP4004	_____	Automata Morris meets the bikers	ZX Spectrum 16/48K	41,00 DM
SP4002	_____	BUG BYTE Magic Miner	ZX Spectrum 48K	45,00 DM
SP4011	_____	BUG BYTE Spectres	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4010	_____	PSS Light Cycle	ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
SP4022	_____	PSS Deep Space	ZX Spectrum 48K	25,00 DM
SP4009	_____	Melbourne The Hobbit (Kass. u. Buch)	ZX Spectrum 48K	78,00 DM
SP4024	_____	Melbourne Penetrator	ZX Spectrum 48K	37,00 DM
SP4000	_____	Ultimate Jigsaw	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4001	_____	Ultimate PSSST	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4007	_____	Automata Piranha	ZX Spectrum 48K	39,50 DM
SP4006	_____	Automata Spectacular	ZX Spectrum 16/48K	19,50 DM
SP4005	_____	Automata Bunny & E.T.a.	ZX Spectrum 16/48K	19,50 DM
SP4025	_____	Wicosoft Tarzan	ZX Spectrum 16/48K	19,50 DM
SP4026	_____	Wicosoft Nightmare	ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
SP4027	_____	Wicosoft Schatzsuche im Irrgarten	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4028	_____	Wicosoft Flipper	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4029	_____	Wicosoft Teufelsfahrer	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4030	_____	Romik Shark Attack	ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
SP4031	_____	Romik Color Clash	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
ZX3003	_____	Artic Chess 16K	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
ZX3005	_____	PSS Star Trek	ZX 81 16K	48,00 DM
ZX3004	_____	PSS Hooprei	ZX 81 16K	24,00 DM
ZX3006	_____	Romik Galactic Trooper	ZX 81 16K	19,50 DM
ZX3000	_____	Romik Super Nine	ZX 81 16K	29,00 DM
ZX3001	_____	Automata Best possible taste	ZX 81 1K	39,50 DM
SP1003	_____	Automata Groncho	ZX 81 1K	19,50 DM
			ZX Spectrum 48K	48,00 DM



Jede Menge neue Spiele

Jumpin Jack

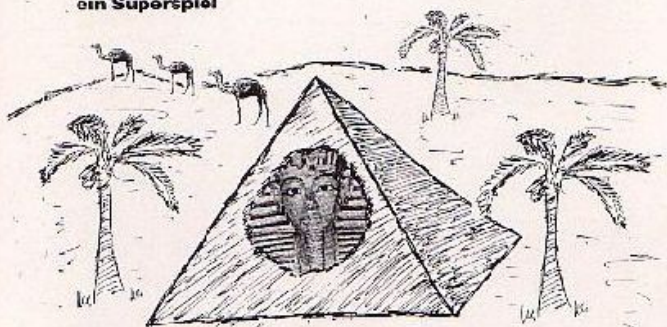
für den VC-20 o. Erw.
Das beliebte Froschspiel in perfekter
Aufmachung. Ein Spiel – nicht nur für
Grüne.

DM 45.50



Adventure-Spiel f. VC-20
(Speichereverweiterung mind. 16K)
ein Superspiel

WICOSOFT



Der Fluch des Pharaos

Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50

MULTISOUND SYNTHESIZER

für den VC-20 o. Erw.

Der Synthesizer für alle Computermusik-Freaks! Extrem flexibel. Alle denkbaren Musik- und Spezialeffekte. 4 zu kombinierende Grundkomponenten vorhanden: Musik, Rhythmus, programmierbare Musik und Tonaeffekte. Eines der stärksten Programme von ROMIK.

DM 39.50



MARTIAN RAIDER

für den VC-20 o. Erw.

Im Tiefflug rast Dein Jet über den Planeten und bekämpft die Städte der Marsianer. Zerstöre die Munitionsdepots, schieß die Ufos und Bodenraketen ab. Vorsicht vor der Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzter gewesen sein.

DM 39.50

"A REAL ACTION SHOT OF THE GAME"
WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?



Skramble

für den VC-20 o. Erw.
Eine der besten Scramble-Versionen auf dem Markt. Superschnell. Tolle Grafik. Gute Sound. Joystick oder Tastenbedienung.

DM 39.50

MOONS OF JUPITER

für den VC-20 m. Erw. (3 8 o. 16K)

Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Hotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupiternonden. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufo der Gulogs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50

"A REAL ACTION SHOT OF THE GAME"
WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?

SHARK ATTACK

für den VC-20 o. Erw.

Du schwimmst in dem von Haien wimmelnden Meer, nachdem Du aus dem Piratenschiff entkommen bist. Deine einzige Waffe ist ein Netz, welches Du hinter Dir herziehst; und mit dem Du die Haie fangen kannst. Hüte Dich anzuhalten. Die Haie lauern gierig auf Dich.

DM 39.50

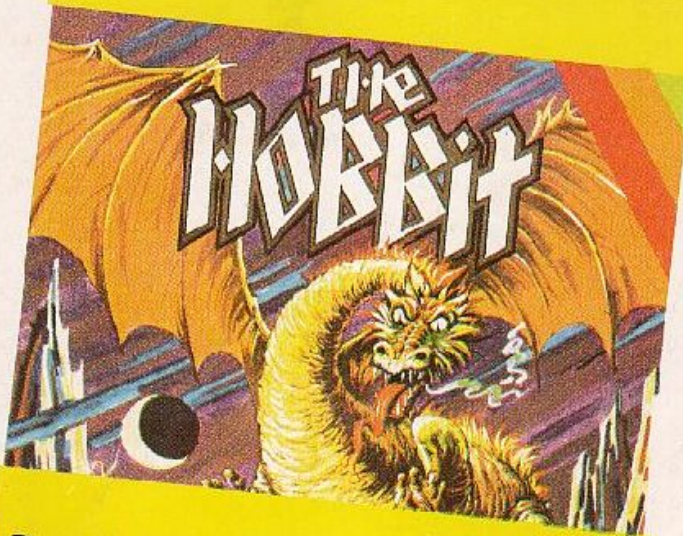
"A REAL ACTION SHOT OF THE GAME"
WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 3,- DM)

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54 - 61 82

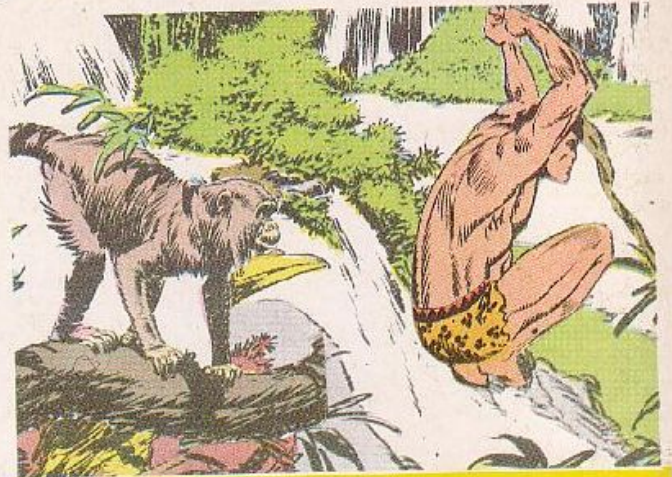
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Commodore 64
ZX Spectrum 48K
Oric-1



The Hobbit für den ZX Spectrum 48K
Das neue Superadventure. Herrliche Grafik. Großer Befehlssatz. Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit Taschenbuch (in englischer Sprache).

DM 78.--



Tarzan für den ZX Spectrum 16 & 48K
Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.

DM 25.--

Penetrator
für den ZX Spectrum 48K
Superschnelles Arcade-Spiel, das die 48K voll ausnutzt. Wer den erweiterten Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spiel nicht verzichten.

DM 37.--

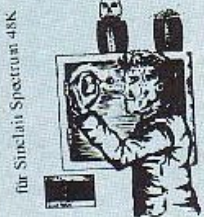


Schatzsuche im Irrgarten
Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallene Steine und Monster sind gegen Sie!

DM 32.00

WICOSOFT

SCHATZSUCHE
IM
IRRGARTEN

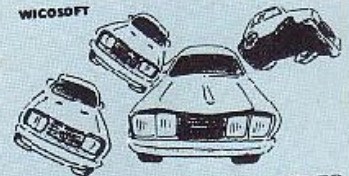


für Sinclair Spectrum 48K

Teufels-Fahrer
Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.

DM 32.00

WICOSOFT



TEUFELS-FAHRER
für Sinclair Spectrum 10K

WICOSOFT

FLIPPER
für Sinclair Spectrum 48K



Flipper
Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippern wie in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen je dre. Da! Da! Sehr schnell!

DM 32.00

JEDE MENGE
NEUE SPIELE



Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)
Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf Nächte müssen in der Spukhöhle verbracht werden. Es gilt, Gold und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten und Mörderspinnen zu verteidigen. Sehr schnell!

DM 32.00

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

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!