

Homecomputer

2. Jahrgang

5,50 DM 48 öS 6,00 sfr

März **3** 1984

In diesem Heft:

Software-Listings

ZX-Spectrum:

Enterprise

Dragon:

Invasion

TI-99:

TI - ärgere Dich nicht

Antares

TRS-80:

Atlantic Adventure

VC-20:

Blue Monster

Fishing

Monsterjagd

Commodore 64:

Börse

Bowling

Defender

Sharp MZ-80:

Ship Battle

ZX-81:

Tronn

Rally

Apple II:

Parcour Designer und

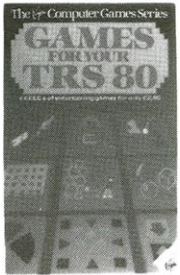
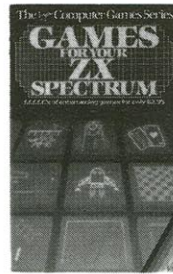
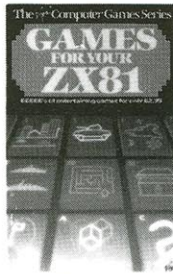
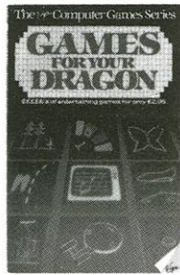
Monster Attack

Serie

Basic ≠ Basic

LET-Show '84 in London

Review: Neuer Sinclair QL



Das Virgin Computerbücher-Programm
 Games for your VIC-20 (VC-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
 Programmlistings für den betreffenden Computer.

Alle Programme werden erläutert und sind mit
 Bedienungsanleitungen versehen.

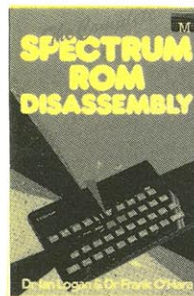
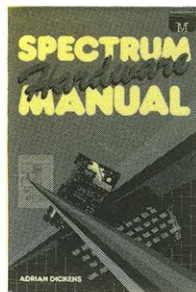
Ein Computerlexikon, das alle wichtigen Begriffe aus der
 Computerterminologie enthält, vervollständigt den Inhalt
 jedes Buches dieser Reihe.

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 optimal eingestellt werden können, wie der interne Lautsprecher durch einen anderen ersetzt wird und vieles mehr. Dazu wird gezeigt, wie der Spectrum mit zusätzlicher (auch selbstgebauter) Hardware aufzurüsten ist.

DM 29,80



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

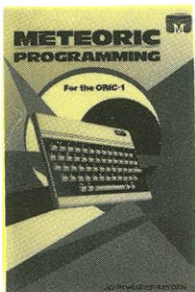
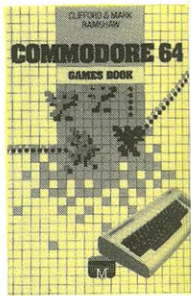
Der ZX-Spectrum wird von seinem eingebauten 16-K-ROM gesteuert. Die beiden Autoren erläutern Ihnen den Interpreter und zeigen Ihnen, was der Spectrum tut und was dabei in ihm vorgeht. Im Detail: Befehlsroutinen, Lautsprecher, Input/Output, Variable und mathematische Funktionen. Ihr Spectrum besitzt eine große Anzahl von eingebauten Funktionen. Dieses Buch hilft Ihnen, sie zum eigenen Nutzen zu verstehen und sie in eigenen Programmen sinnvoll einzusetzen. Ein Muß für alle engagierten Spectrum-Programmierer!

DM 39,80

COMMODORE 64 Games Book
 von Clifford und Mark Ramshaw

Erleben Sie die Faszination der Computer-Technik! Die Brüder Ramshaw gelten in England als die Nummer 1 in Sachen Commodore programmieren und dieses Buch wurde von der Fachpresse als eines der besten für den CBM 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 missen.

DM 29,80



Meteoric Programming for the ORIC 1
 von John van der Heyden

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

DM 29,80

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

Battleships, Roulette, Blackjack, Starwars, Breakout, Memory, Miniadventure, 1K-Draughts,

Doch nicht nur 30 Programme für den ZX-81 in der Grundversion enthält dieses einmalige Buch: Jedes Programm wird erklärt, Programmierertips werden gegeben und viele Peeks und Pokes erläutert.

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

DM 29,80



VC-20 Innovative Computing
 von Clifford Ramshaw

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

DM 29,80



Over the Spectrum
 von Alfred Nilgrom

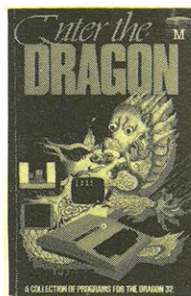
Ein Buch, das alle Wünsche von Spectrum-Fans erfüllt: Komplette Listings von mehr als 30 Programmen, die zeigen, was in dem kleinen schwarzen Kasten an Kraft und Raffinesse steckt! Die Palette reicht von Geschicklichkeitsspielen wie Frogger, Meteor Storm, Eliminator über Strategie-Spiele wie Schach zu echten Adventures. Nützliche Winke und Tips, sowie Geschäftsprogramme machen dieses Buch zu einem Nachschlagewerk für jeden Spectrum-Anwender

DM 39,80

ENTER THE DRAGON
 von Colin Carter

Eine Sammlung kreativer Programme für den Dragon 32. Das Buch enthält komplette Listings für viele der bekannten Arcade- und Abenteuer-Spiele wie Lunar Lander, Invaders, Meteor Storm, 3-D-Treasure Hunt, Flightsimulator und viele andere. Viele Programme nutzen die hervorragenden Möglichkeiten der Dragon Highresolutiongrafik. 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



erscheint monatlich im:
Roeske Verlag, Eschwege

Herausgeber:
Ralph Roeske

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

Herstellung:
Roeske Verlag, Eschwege

Satz und Reproduktion:
Röske Verlag, Eschwege

Druck:
Vogt GmbH 3436 Hessisch Lichtenau

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 7
6200 Wiesbaden
Tel.: 06121-2660

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

Anschrift:
Roeske Verlag
HOMECOMPUTER
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 HOMECOMPUTER ist
Anfang des Monats.

Urheberrecht:
Alle in HOMECOMPUTER veröffentlichten Bei-
träge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopie, Microfilm,
Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, usw.) be-
dürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Alle veröffentlichte Software wurde von Mitarbeitern
des Verlages oder von freien Mitarbeitern erstellt.
Aus ihrer Veröffentlichung kann nicht geschlossen
werden, daß die beschriebenen Lösungen oder Be-
zeichnungen frei von Schutzrechten sind.

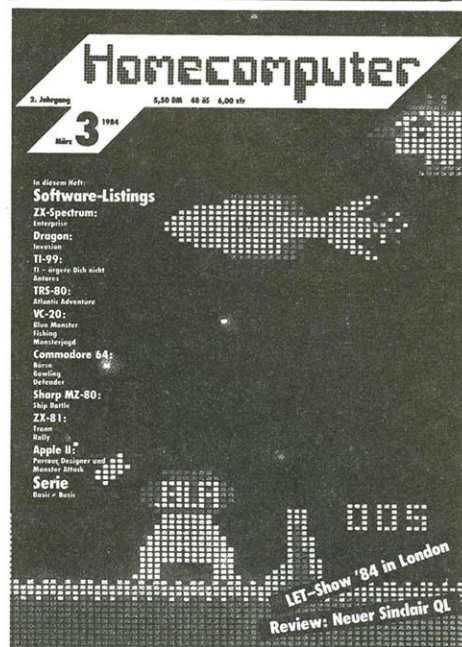
Bezugspreise:
Einzelheft: 5,50 DM
Abonnement: Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben)
Ausland: Europa 80,-DM USA 110,-DM

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 1.Aug. 1983.
Bitte Media-unterlagen anfordern.

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Ver-
öffentlichung gerne entgegen.
Honorare nach Vereinbarung.
Bei Zusendung von Manuskripten und Software er-
teilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum
Abdruck und Versand der veröffentlichten Pro-
gramme auf Datenträger.
Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der
Unkosten. Zusendungen von Software zur Veröf-
fentlichung soll bitte folgendes enthalten:
Kopierfähige Kassette oder Diskette mit dem Pro-
gramm (Computer-Bezeichnung), von Drucker
erstelltes Listing oder Serie von
Bildschirmfotos (keine Schreibmaschinenlistings),
evtl. Bildschirmfotos von einem Probelauf und aus-
führliche Programmbeschreibung.
Für eingesandte Programmunterlagen kann kei-
nerlei Haftung übernommen werden.

Homecomputer

bringt im März '84



Serie	
Basic ≠ Basic	2
Reviews	3
Software Reviews	6
News	7
Software	
ZX-Spectrum	
Enterprise	14
Dragon	
Invasion	18
TI-99/4A	
TI - ärgere Dich nicht	22
Antares	26
TRS-80	
Atlantic Adventure	30
VC-20	
Blue Monster	36
Fishing	42
Monsterjagd	44
C-64	
Börse	48
Bowling	52
Defender	54
Sharp MZ-80	
Ship Battle	56
ZX-81	
Tronn	59
Rally	60
Apple II	
Parcuer Designer und Monster Attack	62
Kassettenservice	66
Kleinanzeigen	68

BASIC KONVERTER

Basic ≠ Basic

Teil 5.

	NEXT Ende einer FOR/NEXT Schleife	ON ERROR Fehlersuch-routine	ON/GOSUB GOSUB Zeilen-nummer entspre-chend Variablen-wert	ON/GOTO GOTO Zeilennr. entsprechend Variablenwert	OPEN OPEN Disketten-File	OUT Bestimmtes Byte über bestimmten Ausgang ausgeben	PEEK Byte aus Speicher lesen	POKE Byte in be-stimmte Spei-cherzelle legen
MICROSOFT BASIC	NEXT Variable [Variable...]	ON ERROR GOTO Zeilennummer	ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]	OPEN Modus [#] Filenr. "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
APPLE II	NEXT (Variable, Variable...]	ONERR GOTO Zeilennummer	ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]	OPEN Filename	OUT Ausgang, Byte	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
ATARI	NEXT Variable	TRAP Zeilennr./ Variable/Ausdruck	ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]		OPEN # Filenr., Modus, Kontroll-code, Filename		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
Color Genie	NEXT (Variable, Variable...]	ON ERROR GOTO Zeilennummer	ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]		OUT (Ausgang, Byte)	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
CBM 64	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]	OPEN # Ausdruck, Filennummer, Modus, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
Dragon 32	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]	OPEN Modus, #Filennummer, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
ORIC 1	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]		POKE 3XX, val	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
CBM 3000	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]	OPEN # Ausdruck, Modus, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
TRS 80 II VIDEO GENIE	NEXT (Variable, Variable...]	ON ERROR GOTO Zeilennummer	ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]		OUT Ausgang, Byte	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
VC-20	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]	ON Ausdruck GOTO Zeilennr. [Zeilennr...]	OPEN # Ausdruck, Modus, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
ZX-81	NEXT Variable						PEEK (Adresse)	
ZX Spectrum	NEXT Variable					OUT Ausgang, Byte	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
TI-99	NEXT Variable		ON Ausdruck GOSUB Zeilennr. [Zeilennr...]		OPEN # Da-teinr.:Dateiname		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte

LET '84

Das der Markt für Microcomputer, Software und Zubehör auch im europäischen Computer-Musterland England, noch immer nicht voll ausgereizt ist, hat man am letzten Weihnachtsgeschäft und was danach kam erlebt.



HEATHROW PENTA HOTEL
13, 14 & 15 FEBRUARY 1984

Große und kleine, regionale Computermessen und Ausstellungen sind dort schon fast an der Tagesordnung. Auch bei uns er-



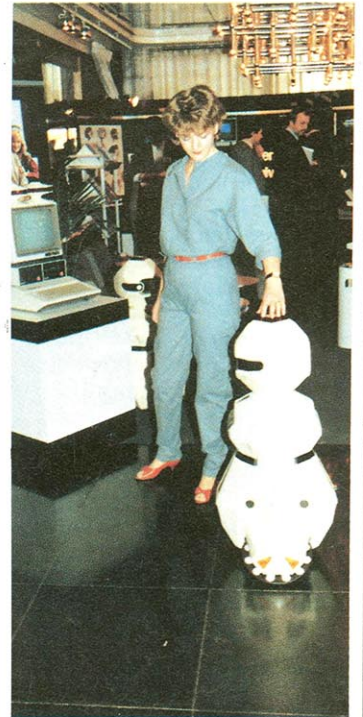
Spiderman und Monster persönlich

freuen sich solche Veranstaltungen einer ständigen Beliebtheit.

Um dem Fachhandel einen Überblick über das inzwischen sehr umfangreiche Angebot auf dem Softwaremarkt zu ermöglichen, fand vom 12. bis zum 15. Februar dieses Jahres in London eine spezielle Händler-

messe statt. Veranstaltet wurde diese Aktion vom LET-Magazin, das die gesamte Branche für diesen Zeitpunkt in das Heathrow Penta Hotel nach London eingeladen hatte. Dieser Einladung sind viele Firmen auch gerne gefolgt. kannten Firmen, nahmen

an dieser Trade Show teil. Bei der abschließenden Beurteilung waren Organisatoren wie Aussteller gleichermaßen zufrieden vom Erfolg dieser Veranstaltung, die im nächsten Jahr in ähnlicher Form wieder stattfinden soll.



Auch wir haben uns auf dieser Veranstaltung umgesehen und waren von der Idee und der Organisation ebenso begeistert wie die Aussteller.

Nur das Fachpublikum hatte Zutritt, was für Geschäftsabschlüsse und Gespräche mit Fachkollegen sehr wichtig war. Über 100 Aussteller, darunter alle be-



Programm generator

Home Filewriter ist ein Programmgenerator für die Atari und Commodore 64 Systeme auf Diskettenbasis und ist besonders für Database Anwendungen vorgesehen. Man gibt einen Entwurf auf dem Bildschirm ein und Home Filewriter erzeugt die notwendigen Codes. Eine typische Anwendung hierfür sind zum Beispiel Clubmitglieder-Aufzeichnungen. Home Filewriter wird vertrieben von Dynatech Microsoftware und kostet etwa 40 £, das sind 160,- DM.

Super Dogfight für den Commodore 64

Zu den klassischen Themen, die schon auf den allerersten Videospieldcomputern liefen, zählen die Luftkampfprogramme für zwei Spieler.

Terminal Software aus Manchester hat dieses Thema erneut aufgegriffen und für den Commodore 64 umgesetzt.

Zwei Doppeldecker in der Art, wie sie zur Zeit des Ersten Weltkrieges üblich waren, versuchen sich gegenseitig abzuschießen. Am Himmel sind Wolken, die einen Sichtschutz bieten. Sieger ist, wer seinen Gegner 10 mal abgeschossen hat.

Die Grafik dieses Programms erscheint uns besser als auf der Originalver-

sion von Atari. Damit das Spiel nicht mit dem Tod des Verlierers endet, segelt dieser mittels eines Fallschirms sanft zu Boden, nachdem er endgültig besiegt ist. Wir finden dies eine gute Idee, wenn schon der Kampf unbedingt notwendig ist.

Besonders reizvoll ist das täuschend ähnlich nachempfundene Motorengeräusch, das die Flugzeuge erzeugen.

Schade ist eigentlich nur, daß man keine Option zum Spiel gegen den Computer eingebaut hat. Zu steuern ist das Programm nur mittels zweier Joysticks, über die Tastatur wäre es auch kaum möglich.

Zorgons Revenge für den ORIC-1 48K

Von IJK, der Firma, die das bekannte Xenon-1 Programm kreierte, kommt jetzt dieses neue Spiel. Es ist eine brillante Ergänzung und eines der originellsten Spiele für den Oric-1.

Das Programm eröffnet eine ganze Anzahl von verschiedenen Szenen, die jede für sich eine neue Aufgabe darstellt. Die Aufgabe des Spielers ist es, die geheimnisvollen Steine zu sammeln, die in den vier verschiedenen Bereichen vorkommen.

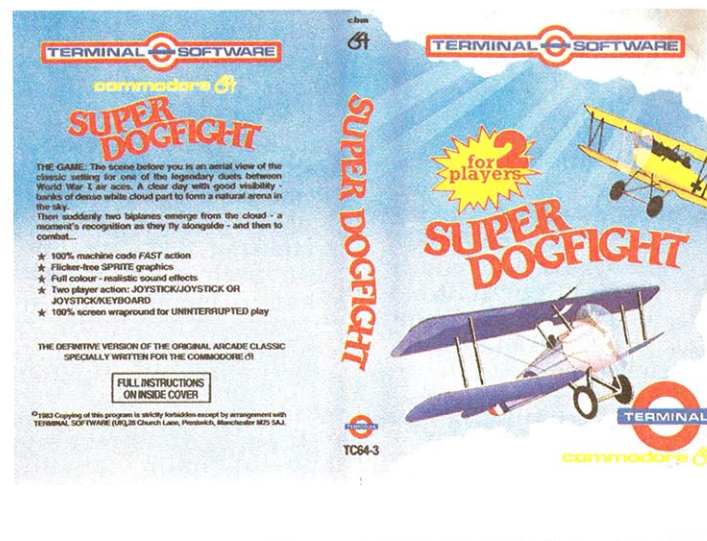
Es gibt die Spider Mission, die Space Mission, Bird Mission und die Quadnog Mission. Jedesmal wenn der Spieler einen der Steine an sich nimmt, kann er es mittels eines Kranes in den Innenhof des Schlosses befördern, in dem Prinzessin Roz gefangengehalten wird.

Wenn alle vier Steine dort sind, haben Sie die Möglichkeit, in das Schloß hineinzukommen. Was dann allerdings passiert, wissen wir nicht zu sagen. Soweit



sind wir nämlich nie gekommen.

Das Programm ist eine gute Demonstration dessen, was man mit dem Oric an Möglichkeiten hat. Mit seinen hochauflösenden Grafiken und der ausgezeichneten Animation, empfiehlt sich dieses Maschinenprogramm fast von selbst.

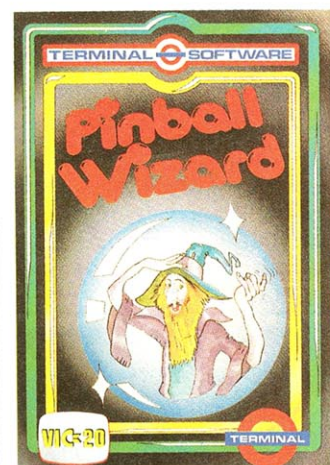


Pinball Wizard für den VC-20 (Grundversion)

Der Titel deutet schon an, um was für ein Programm es sich handelt: Ein Flipperautomat wird hier simuliert. Das Programm ist ausschließlich in Maschinensprache geschrieben, was erklärt, daß die Grafik, der Sound und die enorm hohe Geschwindigkeit ausmacht.

Es gibt zwei Möglichkeiten, dies Programm zu spielen: In der üblichen Weise gegen die Maschine, das heißt, den Computer oder als Spiel für zwei. Das Spiel ist so realistisch gestaltet, daß man selbst die Geschwindigkeit verändern kann, während die Kugel unterwegs ist.

Es ist sicherlich kein besonders auffälliges und spektakuläres Programm. Doch



es macht Spaß und das soll es schließlich auch.

Atic Atac für den Spectrum 48K

Brandneu und erst vor kurzem in England vorgestellt, wurde ein neues Programm von Ultimate, das wie viele andere dieses Herstellers auch wieder ein Hit zu werden verspricht.

Wie alle Programme der neuen Generation, so ist auch dieses mit einer ausgesucht guten Grafik ausgestattet, die nichts mehr gemein hat mit den un-

beholfenen Figuren, wie sie zu Anfang möglich waren. Bei Atic Atac übernehmen Sie die Rolle des Helden. Je nachdem, welche Figur am Anfang erscheint, entsteht jedesmal ein anderes Spiel. Der Spieler befindet sich in einem großen alten Haus, in dem es, wie könnte es auch anders sein, natürlich spukt. Es gilt nun, das Haus zu erforschen, die Wege die

Bisher erschienene Programme in Homecomputer:

Wir möchten Ihnen
eine Übersicht über die bereits erschienen und abgedruckten
Programme geben. Gleichzeitig möchten wir auf unseren
Kassettenservice, über den Sie die Programme beziehen können
und den wir in jedem Heft anbieten, hinweisen.

Apple II

Disk Handler - HC 3/83
Apple Steno - HC 3/83
Bundesliga - HC 3/83
Autokosten - HC 3/83
Suchrätsel - HC 4/83
Octopus - HC 4/83
Diskettenschutz - HC 4/83
Labyrinth - HC 4/83
Diskettenschutz - HC 5/83
Trollhöhlen - HC 5/83
Das Licht-Säbel-Duell - HC 6/83
Zentrifugalkraft - HC 6/83
Universeller Texteditor - HC 6/83
Kartenspiel 31 - HC 7/83
Imbiss-Bude - HC 8/83
Carace - HC 8/83
Kugellabyrinth - HC 9/83
Gärtner - HC 9/83
Helicopter Attack - HC 10/83
Karylon - HC 10/83
Pyramid Builder - HC 11/83
Survival - HC 11/83
Sprite Designer - HC 12/83
Panzerjagd - HC 12/83
Spider - HC 1/84
Wallstreet - HC 1/84
Chamäleon - HC 2/84

Videogenie

Bandwurm - HC 4/83
Fremdsprachen - HC 4/83
Vokabelprogramm

CBM

Munchman - HC 1/84

PET (CBM 3000/4000)

Concorde - HC 3/83
Digitaluhr - HC 3/83
Kalender - HC 3/83
51 - HC 3/83
Maze Challenger - HC 4/83
(Superhirn) Mastermind 1 - HC 5/83
Mastermind 2 - HC 5/83
Galactica - HC 6/83
Adventure Castle - HC 7/83
Börsenspiel - HC 7/83
Station-Defender - HC 7/83

ZX Spectrum

Frogger - HC 6/83
Renumber - HC 6/83
Data für ZX-81 - HC 6/83
Mampfmännchen - HC 7/83
ZX Bundesliga - HC 8/73
Nimm - HC 8/83
Kreisstatistik - HC 8/83
Spectraxians - HC 8/83
Ganemeyde - HC 9/83
Ufo - HC 10/83
Lift - HC 10/83
Superhirn - HC 11/83
Haushaltsrechnung - HC 11/83
Bogen - HC 12/83
Grafik Generator - HC 1/84
Oma plätschert lustig in der
Badewanne - HC 1/84
Pferderennen - HC 2/84
Laser - HC 2/84
Enterprise - HC 3/84
Reversor - HC 3/84

VC-20

VC-Zeichengenerator - HC 3/83
Disassembler - HC 3/83
Slalom - HC 3/83
Robot - HC 3/83
3D Labyrinth - HC 4/83
Spukhaus - HC 4/83
Assembler - HC 4/83
HC-Invaders - HC 5/83
Editor (6502) - HC 5/83
Labyrinth 3,5K - HC 5/83
Car Crash - HC 5/83
Bomber - HC 6/83
Old Surehand - HC 6/83
Logo - HC 6/83
Hürdenlauf - HC 6/83
Adressdatei - HC 6/83
Grid-Gummer - HC 7/83
Oil Panic - HC 7/83
VC-Pinball - HC 7/83
Highway - HC 7/83
Helicopter - HC 8/83
Crown Jubilee - HC 8/83
Geisterschloß - HC 8/83
Joypainter - HC 9/83
Survival - HC 9/83
Star Tramp - HC 9/83
Skipping Ball - HC 10/83
Einsiedler - HC 10/83
Crown Jubilee (2. Teil) - HC 10/83
Programmreservoir - HC 11/83
Demon Attack - HC 11/83
Space Zap - HC 12/83
Texas Kid - HC 12/83
17 + 4 - HC 12/83
Roulette - HC 1/84
Dame - HC 1/84
Comp. Blues.. - HC 1/84
Nager - HC 2/84
Seeschlacht - HC 2/84
Star Wars - HC 2/84
Blue Monster - HC 3/84
Monsterjagd - HC 3/84
Fishing - HC 3/84

Sharp MZ-80

Submarine Hunt - HC 3/83
Eidechse - HC 5/83
Data Generator - HC 8/83
Roadrunner - HC 8/83
Ship Battle - HC 3/84

Dragon 32

Chip Out - HC 10/83
Säulen - HC 10/83
Grand Prix - HC 12/83
Amöbe - HC 12/83
Fireball - HC 1/84
Froghopper - HC 1/84
Invasion - HC 3/84

TRS 80(M1)

Grafik - HC 8/83
Pferderennen - HC 8/83
Quadrato - HC 10/83
Schiffe versenken - HC 11/83
Man Man - HC 11/83
Serpents - HC 12/83
Atlantic Adventure - HC 3/84

ZX-81

U-Boot-Jagd - HC 3/83
Rotamint - HC 3/83
Brüche pauken - HC 4/83
Life - HC 4/83
Survive - HC 4/83
Labyrinth - HC 4/83
Ritter - HC 5/83

Missile ZX Command - HC 5/83
Apfelbaum - HC 7/83
ZX - ärgere Dich nicht - HC 7/83
Hausnummern - HC 7/83
Masch. Progr. Loader - HC 9/83
Schwarzes Loch - HC 9/83
Memory - HC 10/83

Lift - HC 10/83
3D Highway Race - HC 11/83
Chicago - HC 11/83
Astro Jäger - HC 12/83
Snake - HC 12/83
Antares - HC 1/84
Orion - HC 1/84
Minenfeld - HC 2/84
Break Out - HC 2/84
Tronn - HC 3/84
Rally - HC 3/84

TI-99/4A

Dive Bomber - HC 3/83
Asteroiden - HC 4/83
Panzerkrieg - HC 5/83
TI Ufo - HC 5/83
Killersatellit - HC 5/83
Chiffrier Programm - HC 5/83
Rangliste - HC 5/83
Space-Defence - HC 6/83
Street-Race - HC 6/83
Breakpoint - HC 6/83
Steckerspiel - HC 7/83
Der Pilzwurm - HC 8/83
Frogpath - HC 8/83
Flugabwehrgeschütz - HC 8/83
Monster Hunt - HC 8/83
Spielautomat - HC 9/83
Fallschirmspringer - HC 9/83
Kniffel - HC 10/83
Mauerklauer - HC 10/83
Poker - HC 11/83
Blackjack - HC 11/83
Vokabeltraining - HC 12/83
Hangman - HC 12/83
Catch N'Gogo - HC 1/84
Raumschiff Enterprise - HC 1/84
U-Boot - HC 2/84
Car Racing - HC 2/84
Antares - HC 3/84
TI - ärgere Dich nicht - HC 3/84

Commodore 64

Biorythmus - HC 3/83
Roulett - HC 3/83
Labyrinth 3D - HC 3/83
Disassembler - HC 3/83
Kalaha - HC 4/83
Assembler - HC 4/83
Editor (6502) - HC 5/83
Mondlandung - HC 5/83
Wurm VC-64 - HC 5/83
Geisterjäger - HC 5/83
Sprites Generator - HC 5/83
Schluckermäxi - HC 6/83
Synthesizer - HC 6/83
Goldfieber - HC 6/83
Energie - HC 8/83
Telefon/Adressdatei - HC 8/83
Neue Zeichen - HC 8/83
Grips - HC 8/83
Weltraumschlacht - HC 9/83
Wildwasser - HC 9/83
Phoenix - HC 10/83
Invaders - HC 10/83
Fallschirm - HC 10/83
Laser Force - HC 11/83
Jump Man - HC 11/83
Autorennen - HC 11/83

zu den einzelnen Stationen führen herauszufinden und am Ende zum Ausgang zu gelangen. Selbstverständlich sind alle Türen und Ausgänge von Hexen, Geistern, Gnomen und anderen Unholden bewacht. Auch muß der Spieler darauf achten, daß sein Held nicht unterwegs verhungert. Ein Brathähnchen im Display weist hierauf hin. Was dieses Spiel so liebenswert macht, sind die lustigen Figuren, die aussehen

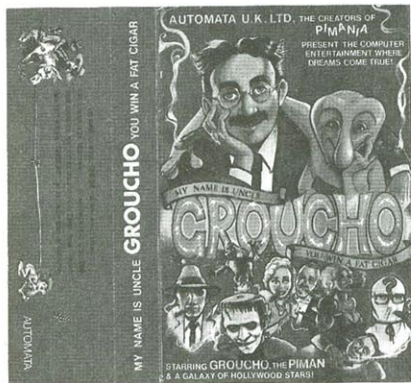
wie die Schöpfungen von Walt Disney. Atic Atac kombiniert Elemente eines Abenteuerspiels mit denen eines Arcadeprogramms. Ziel des Spieles ist es, den Schlüssel der Eingangstür zu finden und so in die Freiheit zu gelangen. Das Spiel ist voller überraschender Momente und kann zu den Spitzenproduktionen für den ZX Spectrum gezählt werden.

Groucho

für den Spectrum 48K

Automata Ltd. aus Portsmouth, England, ist vielen bekanntgeworden durch das sagenhafte Pimania Abenteuerspiel. Und in der Tat, die Programme von Automata unterscheiden sich von dem üblichen Softwareangebot auf dem Markt. Von Automata

Automata auf der Rückseite der Programmkassetten jeweils als kostenlose Zugabe einen mehr oder weniger künstlerisch hochwertigen Song offeriert, kann mehr als ein lustiger Gag angesehen werden. Immerhin keine schlechte Idee um zu verstehen, wenn



kommen nach deren eigenem Selbstverständnis nur friedfertige Spiele, in denen nicht geschossen und gekillt wird.

Zentrale Figur in allen Spielen dieses Softwarehauses ist der Piman, dieser schrullige kleine Kerl. Hervorragend verstehen es die Schöpfer des Piman, diesen in allen Spielen präsent werden zu lassen.

Gut finden wir es auch, das Automata sich und seine Programme nicht so todernt nimmt, sondern daß man eine Art Comic aus der Werbung und den Programmen gemacht hat. Das

man weiß, daß die Pimania-Leute in der Musikszene zuhause waren, ehe sie zum Computer kamen. Nach dieser Einleitung wollen wir uns das neueste Werk von Automata ansehen, um festzustellen, ob auch das neue Adventure mit dem Titel "My Name is Uncle Groucho, You win a fat Cigar", ähnlich gut ist, wie das Erstlingswerk.

Die Spielidee ist, durch die Straßen von Amerika zu tingeln, wobei Zigarren als Ersatz für Geld dienen. Durch 22 Fragen, die in den verschiedensten Bereichen angesiedelt sind und durch hübsche Bildschirmfotos

unterstützt werden, muß man die Identität des geheimnisvollen Hollywoodstars herausfinden. Da beginnt auch schon das Problem: Wenn nämlich das Geld, sprich die Zigarren alle sind, hat der Spieler verloren und muß wieder von vorne anfangen. Hier wäre es sicher ratsam gewesen, die Möglichkeit eines Weiterspielens von dieser Stelle ab zu ermöglichen, anstatt wieder von vorne anzufangen.

Natürlich ist dieses Programm nur ratsam für Leute, die einen gewissen englischen Sprachschatz beherrschen. Selbst dann ist es nicht immer einfach, die oft scherzhaft oder mit hintergründigem Humor

gestellten Fragen zu verstehen und zu beantworten. Noch besser als beim Pimania Adventure ist der Einsatz von Grafik, Sound und akustischem Hintergrund und der Kommunikation mit dem Programm.

Wie bei allen Adventures, so wird es auch bei diesem hier vorgestellten Programm viel Zeit kosten, die Lösung zu finden. Wir wollen Ihnen nicht verraten, wer dieser geheimnisvolle Superstar ist, den es zu finden gilt. Wenn wir ehrlich sein wollen, so wissen wir es auch nicht. Immerhin lohnt sich diese Mühe: Automata verspricht dem Ersten, der dieses Rätsel löst, einen Flug nach Hollywood.

Maßgeschneiderte Software von Psion

Psion ist ein britisches Unternehmen, das im Oktober 1980 gegründet worden ist, um sich einen bedeutenden Platz auf dem rapide wachsenden Weltmarkt für Mikrocomputer zu sichern. Die Firma spezialisiert sich auf die Entwicklung und den Vertrieb hochqualitativer Software. Das kurzfristige Ziel ist, das führende Mikrocomputer-Software-Unternehmen Europas zu werden. Langfristig plant Psion, international ein wichtiger Faktor im Mikrocomputerbereich zu werden, wobei die Aktivitäten über Softwareprogramme hinausgehen sollen. Eine Reihe damit zusammenhängender Produkte und Serviceleistungen soll angeboten werden.

Der Gründer des Unternehmens und Hauptanteilsinhaber, der 40-jährige Dr. David Potter, war vorher im Universitätsbereich tätig. Er hatte sich am Imperial College und an der University of California auf mathematische Physik

spezialisiert. Er gründete Psion mit einem Kapital von 50 000 Pfund, die er sich durch den Handel mit Aktien erworben hatte.

Innerhalb von drei Jahren erreichte Psion einen Jahresumsatz von über acht Millionen Pfund, einen Gewinn von zwei Millionen Pfund und beschäftigt inzwischen 70 Leute. Der Export macht 50% des Umsatzes aus. Der Unternehmenssitz ist übrigens das Londoner Stadtzentrum.

Der Erfolg von Psion ist nicht zum geringen Teil auf die schon sehr früh getroffene Entscheidung zurückzuführen, Computerspiele für den Sinclair 'ZX-81' und später den 'Spectrum'-Heimcomputer zu entwickeln, die in hohen Stückzahlen für den weltweiten Vertrieb hergestellt wurden. Das Copyright bleibt zwar bei Psion - ein wesentliches Element der Firmenpolitik - aber alle Produkte werden direkt an Sinclair für das weltweite Marketing und den Verkauf abgegeben. Für

den neuen QL-Computer erarbeitet Psion die Software für den Geschäftsbereich - Textverarbeitung, Management-Information, grafische Darstellungen und Finanzplanung. Sie wurde Sinclair in Lizenz mit prozentualer Beteiligung am Verkauf jedes Computers überlassen.

David Potter ist der Überzeugung, daß Psions bisheriger Erfolg auf der gleich zu Beginn getroffenen Entscheidung beruht, auf eigene Risiko und auf eigene Kosten erstklassige Software-Programme für die allgemeine Verwendung des Massencomputermarktes zu schaffen und innovativ tätig zu sein. Im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz - und entgegen der Politik der traditionellen Software-Unternehmen für den Mainframe- und Minicomputer Markt - nimmt Psion kein Auftragsgeschäft an; alle Kapazitäten werden auf die eigenen Produkte konzentriert.

Psion ist sich auch der mangelnden Erfahrung neuer Kunden im Mikrocomputerbereich bewußt und ist entschlossen Software anzubieten, die sowohl für erfahrene als auch unerfahrene Benutzer sofort einsetzbar ist. Das Unternehmen reagiert besonders schnell auf Marktanforderungen und hat in der Vergangenheit bewiesen, daß es bereit ist, Produkte auf Anforderung zu modifizieren.

Das wichtigste Kapital des Unternehmens ist die wachsende Zahl junger, sehr fähiger und motivierter Software-Ingenieure (gegenwärtig 25), die mit den modernsten Entwicklungsanlagen der Welt arbeiten, wie Psion erklärt. Alle den leistungsstärksten und modernsten Computersystemen. Anders als in der Industrie üblich, arbeitet man bei Psion nicht direkt an Mikros. Die

Software-Spezialisten benutzen vielmehr ein Entwicklungssystem, das eine halbe Million Pfund gekostet hat und auf 'VAX'-Minicomputern basiert. Damit wird nicht nur größeres Raffinement beim Programmieren möglich, man kann auch die Software so entwickeln, daß sie schnell und billig für eine Vielzahl von Mikrocomputer-Modellen adaptiert werden kann - und der Entwicklung der Hardware vorausseilt.

In der ersten Jahreshälfte 1984 wird Psion eine Reihe wichtiger eigener Projekte bekanntgeben, die, wenn sie erfolgreich sind, das Wachstum des Unternehmens drastisch voranbringen und eine wesentliche Intensivierung der internationalen Aktivitäten bringen werden.

Converter

Wenn das stimmt, was Dragon Cruncher, das ist der Name dieses Programms, leistet, dann können Dragon-Besitzer guten Zeiten entgegensehen. Dragon Cruncher soll nämlich Tandy Colour Computer Programme so umwandeln, daß sie auf dem Dragon 32 laufen. Es geht auch umgekehrt, was die Tandy-Besitzer interessieren wird. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich, um Dragon Cruncher zu gebrauchen. In der jetzigen Version funktioniert allerdings nur die Übersetzung von Basic Programmen. Mit einer Fortentwicklung, die dann auch Maschinenprogramme umwandeln soll, ist man nach Angaben des Herstellers, ELKAN Electronics, England, beschäftigt.

Unseres Wissens ist dieses Programm zur Zeit in Deutschland noch nicht erhältlich. Wie uns die Firma Wicosoft jedoch mitgeteilt hat, wird man den Converter in Kürze in das Lieferprogramm aufnehmen.

Spectrum Joystick

Downsway Electronics, Epsom, bietet jetzt einen Joystick an, der direkt in den Spectrum eingesteckt wird und kein separates Interface benötigt. Das besondere an diesem Zubehörteil ist, daß es auf einfache Weise so programmiert werden kann, daß jedes tastenkontrollierte Programm damit betrieben werden kann.

Um diesen Joystick zu programmieren, drückt man einfach die Taste, die für die Kontrolle zuständig ist, während der Joystick in die gewünschte Richtung bewegt wird. Dies bewirkt, daß durch diese Maßnahme dem Joystick die entsprechende Funktion zugewiesen wird. Der Nachteil ist allerdings, daß nach dem Abschalten des Computers diese Information verloren geht und er also jedesmal neu programmiert werden muß. Dennoch ein sehr interessantes Zubehör. Der Preis ist mit 23£ (90,- DM) angemessen und entspricht dem, was für andere Joysticks einschließlich Interface gezahlt werden muß.

Applesoft Compiler

Der Einstein Compiler ist für die Apple IIe und Apple II Plus Systeme gedacht und arbeitet auf Diskettenbasis. Dieser optimierende Compiler übersetzt Programme, die in Applesoft Basic erstellt sind, in die Apple Maschinensprache. Dieses Hilfsprogramm benutzt das gesamte Spectrum des Applesoft Basic des DOS und des DOS. Auch hoch- und normalauflösenden Grafikmodi und Formatierungstabellen können damit compiliert werden. Der Preis beträgt in Großbritannien

umgerechnet etwa 350,- DM. Zu beziehen ist es bei Pete and Pam Computers, Rossendale, England.

Arabische RAM für ZX-81

In arabischer Sprache mit arabischen Schriftzeichen Basic programmieren: Dies ist jetzt auf den ZX-81 möglich. Eine Firma aus Saudi-Arabien hat ein Zubehör mit der Bezeichnung Arab RAM entwickelt, das direkt in den Port des ZX-81 eingesteckt werden kann.

Es erzeugt einen arabischen Zeichensatz und der Text wird auf dem Bildschirm von links nach rechts ausgedruckt. Arab RAM gibt dem Anwender einen kompletten Satz des Sinclair Basic mit arabischen Befehlswörtern. Keyboardabdeckung und ein Handbuch in arabischer Sprache sind ebenfalls vorgesehen. Auf Wunsch kann der Computer nach wie vor auch in der original englischen Sprache genutzt werden.

Nähere Einzelheiten können Sie von der Firma AUTORAM, PO Box 147, Jeddah, Saudi Arabia, Telefon: Saudi Arabia (010 966) 660 4212, erfahren.

Pascal für Epson HX-20

Kuma Computer, York, hat einen Pascal Compiler für den tragbaren, batteriebetriebenen Epson HX-20 entwickelt. Obgleich nur ein relativ kleines Programm, verspricht der in England für 40£, das sind etwa 160,- DM, teure Compiler enorme Geschwindigkeitsvorteile gegenüber dem Basic.

EPSON erweitert die Einsatzbereiche von QX-10 und HX-20 Kommunikation QX-10 und HX-20: Die Computer synchronisieren sich selbst / 80 Zeichen Breitdruck mit dem Minidrucker

Der japanische Computerhersteller EPSON hat durch neue Software seine Computer aufgewertet und den Hand-Held-Computer HX-20 weiter in die Nähe eines Tischcomputers gerückt. Der HX-20 ist wegen seiner DIN-Tastatur, des eingebauten Druckers, des einschiebbaren Mikrokassettenlaufwerks und dank seiner Netz-unabhängigkeit das ideale Gerät zum Erfassen von Texten. Die Beschränkung durch die geringe Zeilenbreite des Minidruckers hebt das neue Programm "QUERTEXT" auf, das den Querdruck von bis zu 80 Zeichen pro Zeile auf dem eingebauten Minidrucker erlaubt. Fünf solcher Querdrucke ergeben eine DIN A-4 Seite. Das Programm nimmt 12 Zeilen mit bis zu 80 Zeichen an, danach muß zunächst ausgedruckt werden. Ein Tabulator auf dem Display ermöglicht die Kontrolle, wie viele Zeichen bereits eingegeben wurden. Nach 73. Zeichen wird, wie bei einer Schreibmaschine, durch ein akustisches Signal das kommende Zeilenende angekündigt. QUERTEXT kann mit jedem Textverarbeitungsprogramm kombiniert werden, das auf dem HX-20 läuft. Auf derselben Kassette befindet sich das ähnlich arbeitende Programm "Querlist", mit dessen Hilfe der Programmierer seine Programme ebenfalls in Breitdruck in übersichtlicher Form darstellen kann.

Texte per Telefon in den QX-10 überspielen

Ein weiteres Programm für den HX-20, "D-Text" wird auf einem Eprom geliefert. Es arbeitet wie QUERDRUCK, kann aber wesentlich mehr Text aufnehmen und übermitteln: Je nach Speicherausbau des HX-20, 10.900 oder 19.000 Zeichen. Es enthält bereits alle Softwareroutinen für eine Datenfernübertragung mit dem Akustikkoppler. Damit ist es ohne weiteren Programmieraufwand möglich, Texte mit dem HX-20 im Breitformat zu erfassen und per Telefon in den Tischcomputer QX-10 zu überspielen. Das macht den HX-20 zum professionellen und spielend leicht zu bedienenden Texterfassungsgerät.

80 - Zeichen Querdruck mit dem EPSON HX-20 Minidrucker

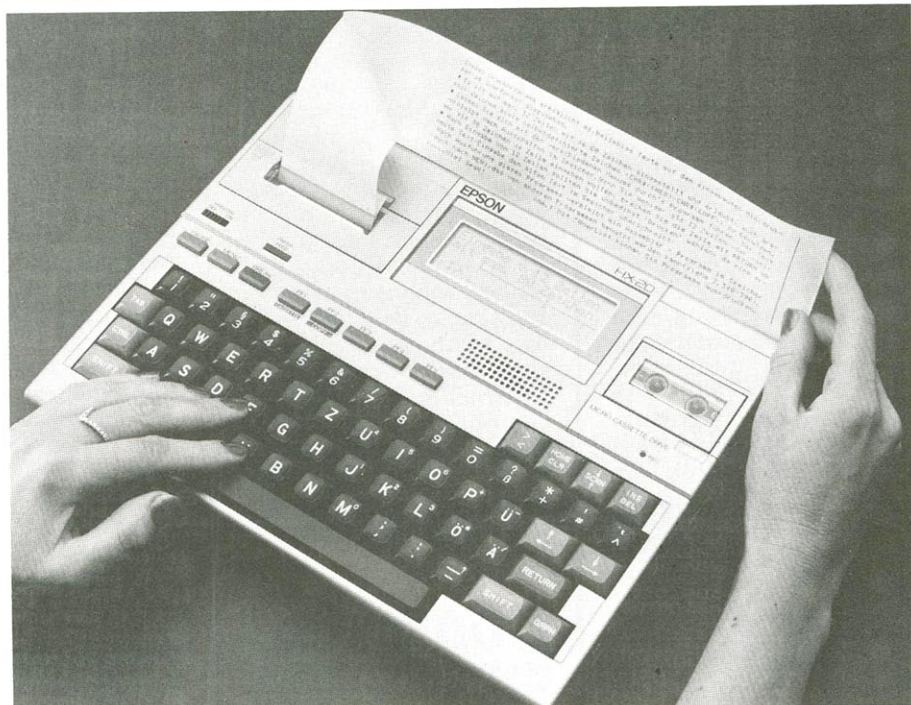


Foto: Epson Deutschland

EPSON stellt eine Reihe von Programmen vor, die die Computer HX-20 und QX-10 noch vielseitiger machen. Mit dem Programm "QUERDRUCK" können beliebige Texte im Querformat über den eingebauten Minidrucker des HX-20 ausgegeben werden. Fünf solcher Querdrucke ergeben eine DIN A-4 Seite. Besonders nützlich für die mobile Texterfassung ist "D-TEXT", das ähnlich dem QUERDRUCK arbeitet, aber schon alle Routinen für die Datenfernübertragung mit dem Akustikkoppler enthält. Das Überspielen eines Textes vom HX-20 zu seinem größeren Bruder QX-10 wird dadurch so einfach, wie das Telefonieren selbst. Für den Tischcomputer EPSON QX-10 ist ebenfalls ein Programm erhältlich, das die Datenfernübertragung vereinfacht: Es sorgt dafür, daß sich die beteiligten Computer selbst synchronisieren.

Der QX-10 nimmt Verbindung mit dem HX-20 auf

In der umgekehrten Richtung arbeitet das Datenfernübertragungsprogramm "TRANS 1", das für den QX-10 auf

Diskette geliefert wird. Es organisiert die Datenfernübertragung vom QX-10 zum HX-20 per Akustikkoppler oder über Kabel. Die sekundengenaue Absprache von Programmstart und Auflegen des Telefonhörers wird überflüssig. Die Computer synchronisieren sich selbst. TRANS 1 sorgt dafür, daß jederman ohne Vorkenntnisse, die Computer QX-10 und HX-20 miteinander kommunizieren lassen kann. Die Anbindung des Außendienstes an den Innendienst über die Computer wird damit so einfach wie das Telefonieren selbst.

EPSON HX-20 ordnet Gerichtsakten und Prozeßtermine

Für Richter und Rechtsanwälte schafft der EPSON HX-20 auch in Stoßzeiten genügend Zeit für eine gründliche Bearbeitung der Fälle. Der HX-20 ordnet die Termine und Akten. Die tägliche Arbeit, etwa des Richters, erleichtert er ganz erheblich. Nachdem die Schriftstücke in Kurzform in den Computer eingegeben worden sind, druckt der HX-20 einen chronologischen Bericht aus.

Im Namen des Volkes: Jedem Richter seinen **EPSON HX-20** EPSON Hand-Held-Computer führt Richter durch die Prozeßflut - Ständige Übersicht über Akten und Termine

Die Zahl der Prozesse steigt stark an. Rechtsschutzversicherungen geben heute jedem die Möglichkeit, ohne finanzielles Risiko für sein Recht zu streiten. Zweimal im Jahr werden die Gerichte von einer Flut von Prozessen überschwemmt: Zum Jahreswechsel und nach der Sommerpause. Da gilt es, durch eine ausgefeilte Terminplanung jedem Rechtssuchenden möglichst schnell zu seinem Recht zu verhelfen. Denn Verzögerungen durch blockierte Gerichte, können für den Betroffenen schwerwiegende Folgen haben. Richter Reinhart Vollmer am Landgericht Kiel, hat dank seines EPSON HX-20 Hand-Held-Computers, nicht nur seine Termine im Griff, der handliche Computer verschafft ihm auch einen schnellen Überblick über die Rechtslage.

Werden dem Richter neue oder alte Prozeßakten vorgelegt, kommt der HX-20 in Schwung. über den Bildschirm fragt er ab:

- Welche Prozeßparteien und Anwälte sind beteiligt?
- Wann kann frühestens ein Termin stattfinden, wieviel Zeit wird er voraussichtlich benötigen (zum Beispiel 40 Minuten)?

- Welche Fristen sind zu wahren?
- Ist die Sache für die Referendarausbildung geeignet?

Danach sucht der HX-20 selbstständig den nächstmöglichen Termin für die benötigten 40 Minuten. Pro Tag sieht er dabei nur so viele Termine vor, wie ihm Reinhart Vollmer, als machbar vorgegeben hat. Dadurch wird er frei von übermäßigem Termindruck und hat die Möglichkeit, sich in der gebührenden Gründlichkeit um die anstehenden Fälle zu kümmern. Natürlich ist er dabei seinem HX-20 nicht "ausgeliefert". Er kann Termine auch von Hand manipulieren. Dann piept der HX-20 zwar, wenn er die fragliche Zeit schon belegt hatte, akzeptiert den neuen Termin aber. Auf Wunsch stellt er einen neuen Termin bereit. Damit sind die Akten in den Arbeitsplan aufgenommen, die Arbeit ist vernünftig eingeteilt und die erste Akte kann bearbeitet werden.

Mit Hilfe eines Textprogramms wird dann der Tatsachenvortrag der Parteien in den HX-20 eingegeben. Reinhart Vollmer tippt über die Schreibmaschinentastatur des Computers die wesentlichen Fakten ungeordnet in Kurzform ein. Danach speichert der

HX-20 diese Angaben - auf Befehl wird chronologisch exakt geordnet - auf der Mikrokassette oder druckt sie über einen externen Drucker aus. So ergibt sich eine geordnete Zeittafel, damit eine klare Darstellung des Sachverhaltes und zugleich ein perfektes Inhaltsverzeichnis der betreffenden Akte. Daneben wird die Aufteilung in streitig und unstreitig wesentlich erleichtert und ebenso die Beurteilung der Rechtslage, wie sie dem jeweiligen Aktenstand entspricht ("Votum"). Ergeben sich im weiteren Prozeßverlauf Änderungen durch neuen Parteivortrag oder aufgrund von Beweisaufnahmen, so werden sie vom HX-20 in das Votum eingearbeitet, das so immer aktuell ist und dem Richter dadurch ermöglicht, sich jederzeit schnell Überblick über den neuesten Verfahrensstand zu verschaffen. Auf diese Weise muß sich Richter Vollmer nicht immer wieder mühsam in Akten hineindenken. Alles Wesentliche ist ständig abrufbar. Es gibt kein mühsames Suchen und Blättern mehr.

Nicht jeder Richter erstellt ein Votum in dieser gründlichen Form. Doch für Richter Vollmer ist die Bearbeitung des Vorgangs, das Erstellen des Votums und die Vorbereitung des Urteils ein und derselbe Vorgang. Es gibt keine doppelte Arbeit, keinen Leerlauf und keine Lücken. Die Arbeit des Richters geht dank des HX-20 nicht nur schneller, sie ist auch gründlicher und weniger anstrengend. Weil sie automatisch und termingerecht zum Ziel führt. Reinhart Vollmer hat alle Programme für seinen HX-20 selbst verfaßt. Da der handliche Computer netzunabhängig ist, kann er ihn zuhause, im Arbeitszimmer und während der Verhandlung benutzen. Statt mit Bergen von Papier, arbeitet er mit dem nur DIN A4-großen Computer und hat so jede Unterlage und Auskunft parat. Selbst die Arbeit der Sachverständigen hat er erleichtert: Dank verschiedener Hilfsprogramme zum Beispiel zur Rekonstruktion von Unfallhergängen, kann er sich soweit Klarheit verschaffen, daß er mit ganz gezielten Fragen und Aufträgen an die Sachverständigen herantreten kann.

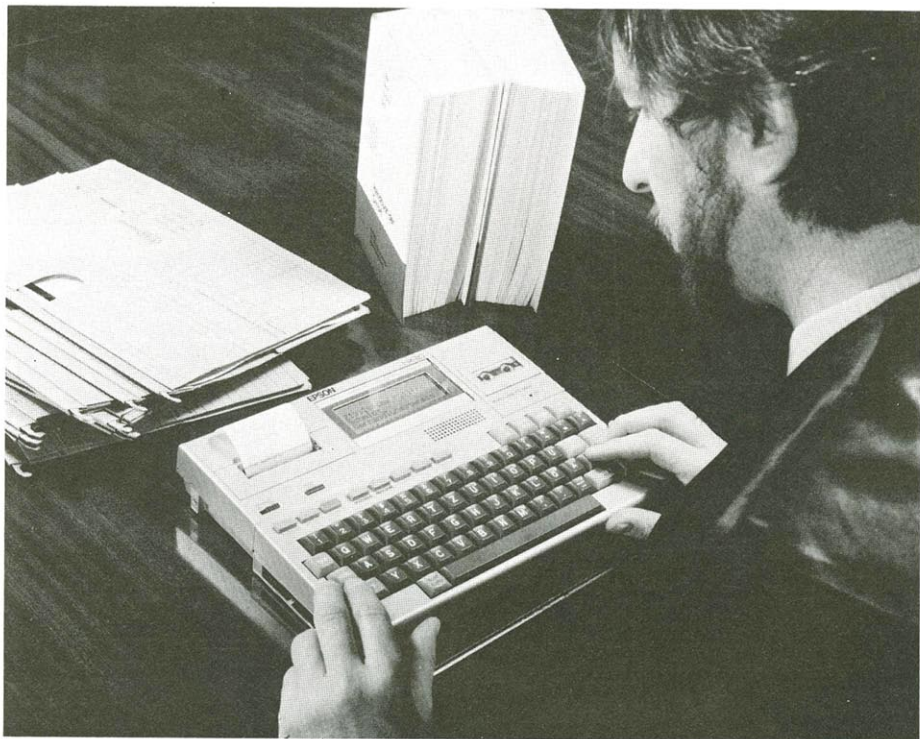


Foto: Epson Deutschland

Workslate aus den USA

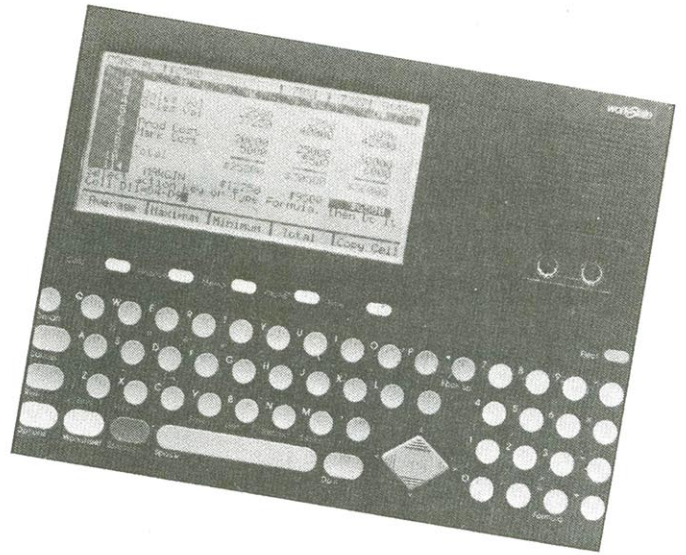
Portables erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Diesem Trend folgt ein neuer Computer, der in den USA vor kurzem vorgestellt wurde. Es ist der von Convergent Technologies konzipierte Computer mit dem Namen Workslate.

Durch seine Konzeption ist er für den Geschäftsmann und Reisenden besonders interessant. Seine Vorteile sind vor allem sein eingebauter Rechner, Kalender, Adressdatei und ein Kalkulationsprogramm, das ihn zu einem nützlichen Werkzeug werden läßt.

Wie der Epson HX-20 hat er einen integrierten Micro-Kassettenrecorder. Die LCD-Anzeige ist jedoch

größer als bei diesem und bietet immerhin Platz für 16 Zeilen zu 46 Zeichen. Er ist zwar etwas größer gebaut als die meisten seiner Konkurrenten, wiegt aber dennoch nur drei Pfund. Da Geschäftsleute bekanntlich gern diktieren, hat man die Tastatur nicht einer Schreibmaschine nachgebaut. Stattdessen eignet sich der Recorder des Gerätes und seine Bedienungselemente für Sprachaufnahmen ebenso wie für Computerdaten.

Der neue Workslate hat einen AC-Adapter, einen Phono-Anschluß und als Zubehör die Möglichkeit, einen Drucker anzuschließen. Eine Datenkas-



sette mit einem Unterweisungsprogramm wird mitgeliefert.

Der Workslate wurde erstmals vor Weihnachten des vergangenen Jahres in dem Katalog der American-

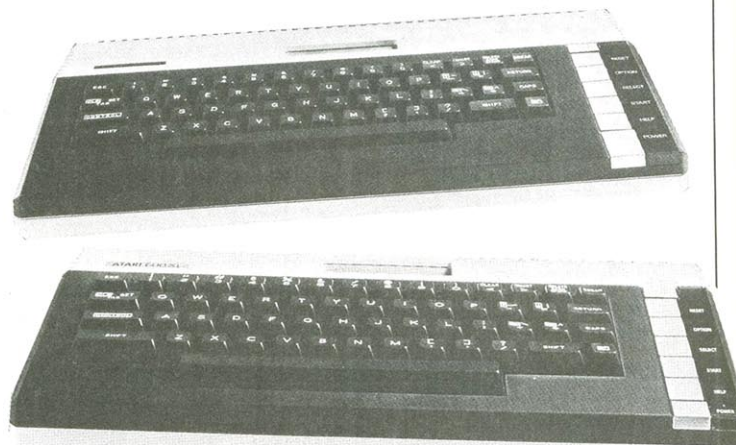
Express Gesellschaft zum Preis von 895 US Dollar vorgestellt und ist zur Zeit in Europa noch nicht erhältlich, soll aber im Laufe des Jahres auf den hiesigen Markt kommen.

Atari's XL Computer

1979 brachte Atari mit seinen Heimcomputern der Baureihen 400 und 800 ein interessantes System für viele Hobbyanwender. Im vergangenen Jahr wurden diese durch die neuen Heimcomputer Atari 600 XL und 800 XL ergänzt. Diese neuen Geräte sind kompakt, einfach zu bedienen und werden durch eine große Auswahl von Zubehör wie Drucker, Laufwerke und anderes vervollständigt.

Alle Computer, angefangen von den ganz großen bis zu den kleinsten, verarbeiten Informationen und alle Arten von Daten. Mit Atari's Heimcomputern ist es selbst den im Programmieren unerfahrenen Anwendern möglich, diese zu nutzen. Dazu gibt es eine große Auswahl von Programmen, die per Tastendruck die vielfältigsten Aufgaben übernehmen können. Es gibt Spielprogramme, Lehrprogramme, Datei- und Adressverwaltungen. Auf der LET Show im Februar erregten die Atari Produkte großes Interesse. Wie kaum ein anderer Computerhersteller bietet Atari für jeden Anwendungsbereich eine Lö-

sung an. So gibt es Lichtgriffel, Grafiktablett und die verschiedensten Kontrollgeräte für den Spielbereich. Die Erfahrung im Videospieldereich (Atari System 2600) kommt hier zum Ausdruck. Im Jahre 1983 stiegen die Verkaufszahlen Atari's für Software gegenüber dem Vorjahr um 33% an. Dies belegt eindrucksvoll den hohen Standard der Atari Software.



Wir suchen 2 Programmierer,

die in unserem Verlag in Eschwege mitarbeiten möchten.

Sie sollten in der Lage sein, selbstständig Programme für unsere Computer zu entwickeln. Hierbei sind Ihrer Kreativität und Fantasie (fast) keine Grenzen gesetzt.

Eine gute Beherrschung der englischen Sprache wäre, natürlich von Vorteil.

Als Mitarbeiter wünschen wir uns engagierte junge Leute, denen wir einen interessanten Aufgabenbereich bieten können.

Wenn Sie flexibel sind und meinen, unseren Anforderungen zu entsprechen, dann sollten Sie sich mit uns in Verbindung setzen.

Schicken Sie uns Ihre vollständigen Bewerbungsunterlagen oder rufen Sie uns einfach an, wenn Sie näheres erfahren möchten.

Bei der Wohnungssuche sind wir gerne behilflich.

Roeske-Verlag

Westring 59c

3440 Eschwege

Tel.: 05651/8558

ZX SPECTRUM

Speichererweiterung auf 48 K	89,- DM
Speichererweiterung auf 80 K	189,- DM
programmierbares Joystick-Interface (für alle Spiele)	110,- DM
Joystick-Interface (kempston-Compatibel)	53,- DM
Quickshot-Joystick	39,- DM
Light-Pen	84,- DM
Profi-Tastatur mit Zwölfertastenfeld	188,- DM
Alle Preise incl. MwSt. + Porto + NN	
Ausführliches Info gegen 2,50 DM Rückporto.	

COMPUTER & MEDIENTECHNIK · HEINZ MEYER
RAHSERSTR. 58 · 4060 VIERSEN 1 · TEL. 0 21 62/2 29 64

Machen Sie Ihren VC-20/64 zum Profisystem!

Z. B. mit Hardware (nur VC-20)

● 64K Ram Karte	
● incl. Pseudofloppy Software	274,-
● 40/80 Zeichen Karte	254,-
● Steckplatzerweiterung	
● mit 5 Plätzen, gepuffert	158,-
● mit 2 Plätzen	58,-
● Eprom Programmiergerät	
● incl. Software	198,-

Mit Spitzensoftware: (Diskettenbetrieb)

● Tabellenkalkulation	98,-
● Buchhaltung	248,-
● Fakturieren	198,-
● Adressverwaltung	98,-
● Statistikpaket 64	700,-
● Makroassembler	195,-
● Spiele u. einiges mehr	

Endlich lieferbar für C-64:

● Die 80 Zeichenkarte	298,-
● Das Systemhandbuch zum Commodore 64 u. VC-20	74,-
● 6502 Assembler-Kurs	38,-

Katalog gegen 2,- DM Briefmarken
Lieferung per Nachnahme.

PETER HEMMER

Hardware u. Software
Hindenburgstr. 19 b. 6730 Neustadt
☎(06321) 3 19 92

Ein erfolgreiches Unternehmen

München, 14. Februar 1984 - Sinclair Research wurde von seinem Chairman, Sir Clive Sinclair, im Juli 1979 gegründet, um neue elektronische Konsumgüter zu konzipieren, zu entwickeln und zu vertreiben. Innerhalb von vier Jahren hat sich das Unternehmen mit einer insgesamt verkauften Stückzahl von 2.300.000 Stück und einer Monatsproduktion von über 100.000 Stück eine weltweite Führungsposition im Personal-Computer-Markt erobert. Vor kurzem brachte Sinclair ei-

nen Taschenfernseher mit flachem Bildschirm heraus und erschloß damit einen weiteren wichtigen Markt. Sinclair Research befindet sich zu 85 Prozent im Besitz von Sir Clive, während weitere zehn Prozent von einer Gruppe institutioneller Anleger gehalten werden, die im Februar 1983 auf dem Weg der Privatplacierung insgesamt 13,6 Mio. Pfund zeichneten, womit sich das Gesamtkapital des Unternehmens auf 135,9 Mio. Pfund erhöht hat. Der Firmenumsatz hat sich zwischen April 1982 und

März 1983 von 27,17 Mio. Pfund auf 54,53 Mio. Pfund fast exakt verdoppelt, während sich die Erträge vor Steuern und außerordentlichen Positionen auf 14,03 Mio. Pfund (nach 8,55 Mio. Pfund) erhöhten. Sinclair Research konzentriert sich auf Forschung und Entwicklung und den Vertrieb und vergibt die gesamte Produktion an Zulieferfirmen. Zu den augenblicklichen Projekten des Unternehmens zählt eine neue Palette von Personal Computern, Computerperi-

pherie, Fernsehgeräte mit flachem Bildschirm sowie verbraucherorientierte Anwendungen der Solid State Technologie. Neben dem Stammsitz in Cambridge hat Sinclair Research Filialen in London und Boston, USA, sowie weitere Forschungslaboratorien in Winchester und St. Ives, Cambs. In der Bundesrepublik Deutschland ist das Unternehmen durch den Sinclair General-Importeur in Ottobrunn vertreten.

Leistungsstarker neuer QL



Der neue Sinclair QL wird für ganze 399 Pfund in England angeboten. Er ist ein "Quantum Leap" (Quantensprung) auf dem Gebiet der Computerherstellung und für den anspruchsvollen Privatmann, für Schulen und kleinere Unternehmen gedacht. In der Bundesrepublik Deutschland wird der QL im Herbst zu einem Preis von unter DM 2.000,- erhältlich sein. Der QL ist ausschließlich mit einer eigenen leistungsstarken Software-Serie bestückt - einschließlich Spreadheet-Finanzplanung, Textverarbeitung, Grafik und Datenbank-Management. Zu den besonderen Vorzügen des QL zählen hochauflösende Farbgrafik, ein 128 K RAM-Arbeitsspeicher (mit einem 0,5 MB RAM Pack auf 640 K erweiterbar), zwei eingebaute 100K QL Mikrolaufwerke für Massenspeicherung sowie eine Schreibmaschinentastatur mit 65 Funktionstasten. Dadurch ist eine breite Palette von Ausbaumöglichkeiten und Kommunikationseinrichtungen verfügbar.

Am 14. Februar hat Sinclair in München seinen neuen Personal Computer mit der Bezeichnung QL einem staunenden Fachpublikum vorgestellt. Wir berichteten bereits in der Märzangabe unseres Tochtermagazins CPU über diesen neuen Computer. Wie Charles Cotton, Overseas Business Manager von

Sinclair, vor Journalisten in München erklärte, ist der neue QL für den anspruchsvollen privaten Anwender, für Schulen und kleinere Unternehmen gedacht. Für den QL bietet Sinclair vier von Psion geschriebene Software-Programme für Textverarbeitung, Datenverarbeitung, Grafik

und Spreadsheet-Finanzplanung an. Zu den besonderen Vorzügen des QL zählen hochauflösende grafische Bildschirmdarstellungen, ein 128K-RAM-Arbeitsspeicher, der sogar über ein RAM-Pack auf 640K erweiterbar ist. Zwei eingebaute 100K Mikrolaufwerke sowie eine Tastatur mit 65

Funktionstasten sind weitere Merkmale dieses Gerätes. Die Zentraleinheit des QL ist mit dem leistungsstarken Motorola Prozessor Typ 68008 ausgestattet. Zu seinen wichtigsten Merkmalen zählen 32-Bit-Hochleistungsarchitektur (gegenüber den derzeit zu meist üblichen 8- oder 16-

REVIEWS

Bit-Systemen) und ein umfangreicher Befehlsvorrat. Der Sinclair QL arbeitet mit vier gemäß eigenen Spezifikationen gefertigten ICs. Der erste gemeinsam von Plessey und Synertek entwickelte Schaltkreis steuert Display und Speicher; der zweite, von NCR und Synertek entwickelte

IC, steuert Mikrolaufwerke, lokale Netzwerke, (LAN), die RS-232-C-Datenübertragung und weitere Systemfunktionen. Die beiden übrigen, von Ferranti stammenden ICs, steuern Analogfunktionen für die beiden Mikrolaufwerke. Besonders zu erwähnen ist seine nicht segmentierte

Adress-Speicherkapazität von einem Megabyte, die den Einsatz einer Vielzahl von peripheren Geräten und Systemerweiterungen ermöglicht. Mit diesem ungewöhnlich vielseitigen Gerät, das mit einem Preis von 399 Pfund in England um mehr als die Hälfte billiger als vergleich-

bare Computer nachhaltig beleben. In der Bundesrepublik Deutschland wird der voraussichtlich noch in diesem Herbst auf den Markt kommende QL unter DM 2.000,- kosten (Sinclair Generelimporteur Schumpich, Ottobrunn).

Sprache:

Sinclair SuperBASIC, in wesentlichen Teilen weiterentwickeltes Spectrum BASIC, mit folgenden neuen Funktionen:

- Prozedur-Strukturierung
- Erweiterungsfähigkeit (einschließlich Syntax)
- vom Programm unabhängige Interpretationsgeschwindigkeit
- exakte Maschinencode-Schnittstelle
- Betriebssystem-Funktionen von SuperBASIC
- aus zugänglich
- gleiche Leistungsfähigkeit für Datenreihen und Datenfelder
- Bildschirm-BASIC-Editor
- umfassende Möglichkeiten der Fehlerkorrektur

Video:

Hochauflösende Grafik und Monochrom- oder Farb-Monitor (bzw. Fernsehpunkt). 512 x 256 Bildpunkte (vierfarbig), 256 x 256 Bildpunkte (achfarbig).
Übliches Zeichen-Display-Format (bis zu 85 Zeichen x 25 Zeilen) mit freier Wahl der Zeichensätze; TV-Format: Je nach Software bis zu 40-60 Spalten.

Tastatur:

Standard-Qwerty-Schreibmaschinentastatur mit 65 Tasten, Umschalter links und rechts; fünf Funktionstasten; vier Cursor-Steuertasten.

Mikrolaufwerke:

Der QL arbeitet mit QL-Zwillings-Mikrolaufwerken mit einer Mindestkapazität von jeweils 100K Bytes, einer durchschnittlichen Zugriffszeit von 3,5 Sekunden und einer Ladegeschwindigkeit von Programmen oder Daten in den internen RAM mit bis zu 15K Bytes pro Sekunde.

Stromversorgung:

9 V Gleichspannung bei 1,8 Amp oder 15,6 V Wechselspannung bei 0,2 Amp.

Erweiterungen:

Neben den Anschlüssen für die Stromversorgung und den RGB-Monitor bzw. ein Fernsehgerät sind neun Anschlüsse für periphere Geräte und Systemerweiterung (1); Mikrolaufwerk (1); ROM-Kassette (1); serielle Schnittstelle (2), lokale Netzwerke (LAN) (2), Joystick (2).

Intern:

Der 1MB-Adress-Speicher bietet nahezu unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten.

Mikrolaufwerk:

Ermöglicht den Anschluß von sechs zusätzlichen QL Mikrolaufwerken. ZX Microdrives sind nicht kompatibel, je doch sind Leerkassetten nach Umformierung gegenseitig austauschbar. Mit jedem QL werden vier Leerkassetten mitgeliefert.

ROM-Kassette:

Eingesetzt werden kann eine QL-ROM-Kassette bis zu 32K, jedoch nicht ZX-ROM-Kassetten.

Serielle Schnittstelle:

Zwei RS-232-C Kommunikations-Schnittstellen für Drucker, Modems usw. Übertragungsgeschwindigkeit 75-19200 Bd oder Duplex-Betrieb mit sieben Geschwindigkeiten bis zu 9600 BD (Achtung: Optionweise ist eine parallele Schnittstelle geplant).

LAN:

Für max. 64 Sinclair QL- oder ZX Spectrum-Systeme, Datenübertragung über das Netzwerk mit 100K Bd.

Joystick:

Anschlußmöglichkeiten für zwei Joysticks zur Cursor-Steuerung oder für Video-Spiele.

Abmessungen:

138 x 46 x 472 mm.

Gewicht:

1388 g
399 Pfund in England
Unter DM 2.000,- in der Bundesrepublik Deutschland 128K, extern auf 640K erweiterungsfähig (32K reserviert für Bildschirm-Bit-Mapping)

ROM:

32K für Sinclair Superbasic und das Sinclair QDOS-Betriebssystem (über ROM-Kassette auf 64K zu erweitern).

Zentraleinheit:

Motorola Prozessor Typ 68008, 7,5 MHz (32-Bit-Architektur mit 8-Bit-Datenbus. Nicht segmentierter 1MB-Adress-Speicher verfügbar). Ein zweiter Prozessor (Intel 8049) steuert Tastatur, akustische Signale sowie RS-232-C-Empfangs- und die Echtzeituhr-Funktionen.

Betriebssystem:

QDOS, von Sinclair entwickelt.
Hauptmerkmale:
- Einzelplatz-Multitasking
- Priority Job Scheduler (zeitversetzt)
- Bildschirm einschließlich Window-Funktionen
- Ein/Ausgabe Peripherie-unabhängig

Enterprise

für den ZX-Spectrum + 48K

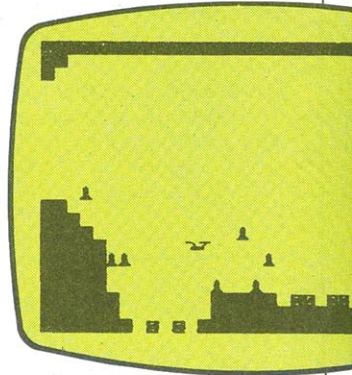
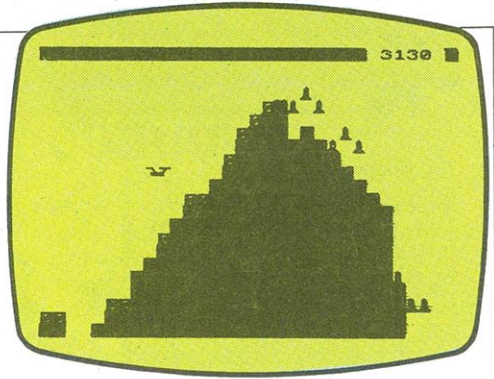
Wie der Name Enterprise schon vermuten läßt, handelt es sich hier um ein Weltraumspiel, dessen Ziel es ist, die gegnerische Basis zu stören.

Um diese Aufgabe bewältigen zu können, müssen 11 Landschaften überflogen und den feindlichen Abwehrraketen ausgewichen werden. Dies ist aber nicht alles, denn auf dem Weg zur Raumbasis drohen noch viele Gefahren. So stellen Berge und Höhlen der Landschaft plötzlich auftretende Hindernisse dar. Ein Zusammenstoß mit ihnen, würde den garantierten Abgelingen nach all den bewältigten Gefahren die Basis zu zerstören, ist nun noch der ebenso gefahrvolle Rückweg zu bewältigen.

sturz bedeuten, wogegen zunächst allerdings ein Energieschild, Schutz bietet.

Ein ständiges Problem ist auch das Ausgehen des Treibstoffes, wodurch man sich durch rechtzeitiges Abschließen eines feindlichen Treibstofflagers schützen kann und der Treibstoffvorrat, der numerisch angezeigt wird, erhöht sich wieder.

Der Schwierigkeitsgrad des Spieles ist allerdings so hoch, daß schon ein wenig Übung erforderlich ist, um überhaupt den Rückweg antreten zu können.



```
~~~~~
ENTERPRISE
~~~~~
© by Norbert Ketterer
~~~~~
6456 Langensfeld
~~~~~
105 GO TO 3000
106 LET sc=0
107 LET sch=2: LET l=0: LET spr
108 LET r=0: LET la=1: DIM
109 P(10)
110 DIM h(20)
111 RESTORE 40
112 DIM o(11)
113 FOR i=1 TO 11
114 READ a
115 LET o(i)=a
116 NEXT i
117 DATA 9300,9400,9500,9550,96
118 9700,9750,9800,9850,9900,9950
119 GO SUB 6100
120 BEEP .01,30
121 BEEP .01,-20
122 LET x=14
123 PRINT INK 3;AT y,x;" "
124 FOR i=10 TO 4 STEP -3: BEEP
125 .1,i+3: BEEP .1,i+3: BEEP
126 .1,i+3: BEEP .1,i-3: BEEP
127 .1,i+3: BEEP .1,i: NEXT i
128 .1,i+6: BEEP .1,i: NEXT i
129 IF IN 57342=251 THEN GO SUB
130 1000
131 IF IN 57342=247 THEN GO SUB
132 1100
133 IF IN 64510=253 THEN GO SUB
134 1200
135 IF IN 65022=253 THEN GO SUB
136 1400
137 IF IN 32766=247 THEN GO SUB
138 1600
139 IF NOT r THEN GO SUB 1000
140 IF r THEN GO SUB 1200
141 IF la=1 THEN IF r=1 AND x<=
142 3 THEN GO TO 5100
143 GO SUB 500
144 LET spr=sprit-10: PRINT I
145 "5: PAPER 1;AT 0,25:" sprit:
146 "5: IF sprit=0 THEN GO SUB 6000
147 GO TO 100
148 REM raketensteuerung
149 LET f=INT (RAND*4)+1
150 IF h(f)=22 THEN RETURN
151 IF h(f)=22: RETURN
152 IF l THEN GO TO 570
153 IF l THEN GO TO 580
154 GO TO 590
155 IF ATTR (h(f),p(f))=15 THEN
156 BEEP .05,-20: BEEP .05,30: PRIN
157 INK 0;AT h(f)+2,p(f);" " INK
158 7;AT h(f)+2,p(f);" " PRINT INK
159 " " PAPER 0;AT h(f)+2,p(f);" " L
160 ET h(f)=22: RETURN
161 590 PRINT INK 2;AT h(f),p(f);"1
```

```
595 IF h(f)-1=y OR h(f)=y THE
N IF p(f)=x OR p(f)=x+1 THEN GO
SUB 3000
596 RETURN
1000 REM vor
1010 PRINT AT y,x;" "
1020 LET x=x+1
1025 IF ATTR (y,x+1)<>7 THEN GO
SUB 3000
1030 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;" " GO TO 1040
1035 PRINT INK 3;AT y,x;" "
1040 IF NOT r THEN IF x=30 THEN
LET x=0: LET la=la+1: GO SUB 610
0: BEEP .01,10
1100 RETURN
1200 REM zurueck
1210 PRINT AT y,x;" "
1220 LET x=x-1
1225 IF r=1 AND ATTR (y,x)<>7 TH
EN GO SUB 3000
1230 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;" " GO TO 1240
1235 PRINT INK 3;AT y,x;" "
1240 IF r THEN IF x=1 THEN LET x
=30: LET la=la-1: GO SUB 6100: B
EEP .01,10
1300 RETURN
1400 REM oben
1410 PRINT AT y,x;" "
1420 IF y>2 THEN LET y=y-1
1425 IF ATTR (y,x)<>7 OR ATTR (y
,x+1)<>7 THEN GO SUB 3000
1430 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;" " GO TO 1440
1435 PRINT INK 3;AT y,x;" "
1500 RETURN
1600 REM unten
1610 PRINT AT y,x;" "
1620 IF y<21 THEN LET y=y+1
1625 IF ATTR (y,x)<>7 OR ATTR (y
,x+1)<>7 THEN GO SUB 3000
1630 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;" " GO TO 1640
1635 PRINT INK 3;AT y,x;" "
1700 RETURN
1800 REM fire
1810 BEEP .01,20: BEEP .01,-10
1815 IF r THEN GO TO 1900
1820 FOR i=x+2 TO 31
1825 LET at=ATTR (y,i): IF at<>7
THEN GO TO 4500
1830 NEXT i
1835 PLOT (x+2)*8,(21-y)*8+7: DR
AW (x-1)*8,0: OVER 1: PLOT (x+
2)*8,(21-y)*8+7: DRAW (i-3-x)*8,
0: OVER 0
1840 GO TO 1900
1900 FOR i=x-1 TO 0 STEP -1
1905 LET at=ATTR (y,i): IF at<>7
THEN GO TO 4500
1910 NEXT i
1915 PLOT (x-1)*8,(21-y)*8+7: DR
AW -(x-1-2)*8,0: OVER 1: PLOT (x
-1)*8,(21-y)*8+7: DRAW -(x-1-2)*
```



```

3000 OVER 0
3001 RETURN
3002 REM Kollision
3003 BEEP .05,10: BEEP .01,20: B
3004 LET sch=sch-1
3005 IF sch=1 THEN PRINT INK 1;A
TO 3099
3040 FOR i=1 TO 3: BEEP .01,-10:
PRINT AT y,x;": BORDER 7: BE
ORDER 0: NEXT i
3050 GO TO 5000
4000 RETURN
4010 REM abschuss der basis
4020 LET r=1
4030 LET sprit=sprit+1000
4040 BORDER 0: PRINT AT 14,27;":$
R 0: AT 14,27;": BEEP .1,-10
R 2: AT 14,27;": BEEP .1,-10
4055 PRINT PAPER 6;AT 14,25
4060 BORDER 0
4070 BEEP .01,30
4099 RETURN
4500 REM treffer1
4505 IF at=5 THEN GO TO 1835
4510 IF at=2 THEN LET sc=sc+50:
GO TO 5500
4520 IF at=5 THEN LET sc=sc+10:
LET sprit=sprit+20: BEEP .01,10:
PRINT INK 6;AT y;": BEEP .0
5,-10: PRINT INK 7; PAPER 0;AT y
GO TO 1835
4530 IF at=179 THEN GO SUB 4000
4535 REM treffer2
4540 IF at=5 THEN GO TO 1935
4550 IF at=2 THEN LET sc=sc+50:
GO TO 5600
4560 IF at=5 THEN LET sc=sc+10:
PRINT INK 6;AT y;": BEEP .01,10:
5,-10: PRINT INK 7; PAPER 0;AT y
GO TO 1935
4565 GO TO 1935
5000 REM du verlierst
5010 PAPER 7: INK 0: CLS
5020 FOR i=0 TO -20 STEP -1: BEE
D .01:
NEXT i
5030 FOR i=-20 TO 0: BEEP .01,i:
NEXT i
5040 PRINT AT 7,2;"Du hast ";sc;
Punkte !!"
5045 IF sc>hsc THEN PRINT FLASH
1;AT 10,4;"HIGHSCORE !!" LET hs
c=sc:
5050 PRINT AT 10,2;"Highscore =
";hsc
5060 PRINT AT 20,0;"Druecke eine
Taste"
5070 PAUSE 0: PAUSE 0
5095 IF INKEY$="" OR INKEY$="s"
THEN GO TO 5999
5999 GO TO 5200
5999 PAPER 7: INK 0: CLS
5999 FOR i=1 TO 3
5999 BEEP .2,0: BEEP .2,4: BEEP
.4,7
5999 NEXT i
5999 RESTORE 5160
5999 FOR i=1 TO 19: READ a,b: BE
E
5999 NEXT i
5999 DATA .4,4,4,4,4,4,4,4,5,2,2,2
.4,4,5,4,4,4,7,0,4,4,4,4,7,0,7
.4,4,0,6,0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,7
5999 PRINT FLASH 1;AT 7,5;"GRATU
LINES !!"
5999 PRINT FLASH 1;AT 9,5;"DU HA
ST ES GESCHAFFT !!"
5999 PRINT FLASH 1;AT 11,0;"NUN
GEHT'S WIEDER VON VORNE LOS"
5999 PRINT AT 21,0: PAUSE 0
5999 Taste !": PAUSE 0;"Druecke eine
Taste !!"
5999 PAPER 0: INK 7: GO TO 10
5999 CLM ende
5999 PRINT AT 3,1;"Willst Du : "
5999 PRINT AT 5,13;"N)och mal sp
ielen ?"
5999 PRINT AT 7,13;"A)ufhoeren ?
5999 PRINT AT 9,13;"S)piel loesc
hen ?"
5999 IF INKEY$="" THEN GO TO 525
5999 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN PAPER 0: INK 7: CLS: GO T
O 5270
5999 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
THEN STOP
5999 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
THEN NEU
5999 GO TO 5250
5999 STOP
5999 STOP
5999 STOP
5999 REM kaputte rakete 1
5999 FOR c=1 TO k
5999 IF h(c)=y AND p(c)<x THEN B
EEP .01,10: PRINT AT h(c),p(c);
INK 6;": BEEP .05,4,20: PRINT A
T h(c),p(c); INK 2;": BEEP .01
10: PRINT AT h(c),p(c); INK 7;
PAPER 0;": LET h(c)=22: GO TO
5999
5999 NEXT c
5999 GO TO 1835
5999 REM kaputte rakete2
5999 FOR c=k TO 1 STEP -1
5999 IF h(c)=y AND p(c)<x THEN B
EEP .01,10: PRINT AT h(c),p(c);
INK 6;": BEEP .05,4,20: PRINT A
T h(c),p(c); INK 2;": BEEP .01
10: PRINT AT h(c),p(c); INK 7;
PAPER 0;": LET h(c)=22: GO TO
5999
5999 NEXT c
5999 GO TO 1935
5999 REM kein benzin mehr
5999 PAPER 7: INK 0: CLS

```

```

6020 FOR i=30 TO -30 STEP -.5: B
EEP .05,i NEXT i
6030 PRINT FLASH 1;AT 7,3;"Du Na
m hast dein
6035 PRINT FLASH 1;AT 9,3;"ganze
s Benzin verpulvert !!"
6040 PRINT AT 21,2;"Druecke eine
Taste !!"
6045 PAUSE 0: PAUSE 0
6050 GO TO 5200
6099 RETURN
6110 GO SUB 0(1a)
6120 PRINT INK 1; PAPER 5;AT 0,0
6125 IF sch=1 THEN GO TO 6140
6130 PRINT INK 5; PAPER 1; FLASH
1;AT 0,3;"SCHUTZSCHIRM INTAKT"
6140 RETURN
6099 STOP
6000 RESTORE 9060: FOR J=1 TO 11
6010 READ a$
6030 FOR i=0 TO 7
6035 READ a
6040 NEXT i
6050 DATA "7",0,127,8,16,240,240
0,0
6070 DATA "1",16,56,56,56,56,56,
124,254
6073 DATA "a",0,92,42,126,58,118
92,0
6075 DATA "e",0,127,99,111,119,1
03,99,127
6080 DATA "s",4,36,18,101,17,75,
9080,0
6085 DATA "e",16,32,76,160,208,1
05,64,32
6088 DATA "t",0,254,16,8,15,15,0
0,0
6090 DATA "r",0,62,32,64,240,240
0,0
6093 DATA "h",255,187,189,145,14
0,145,255,255
6096 DATA "h",255,255,137,185,20
0,137,255,255
6098 LET hsc=0: BORDER 0: PAPER
0: INK 7: CLS
6100 PRINT INK 7;"Brauchen Sie e
ine Anleitung ?";TAB 10;"j/n"
6103 IF INKEY$="" THEN GO TO 910
6105 IF INKEY$="j" THEN GO TO 91
0
6110 GO TO 9
6150 CLS
6155 PRINT ""
6160 PRINT AT 2,6;"ENTER PR
I S E"
6165 PRINT AT 5,0;"Ziel des Spie
les ist die Basis
6170 PRINT : PRINT "des Gegners
zu zerstören"
6175 PRINT "Dazu muss ma
n die Enterprise
6180 PRINT : PRINT "f u r } durch
11 Landschaefter
6185 PRINT : PRINT "zur Basis f
u r } sterben und
6190 PRINT : PRINT "die Basis ab
schliessen !!"
6191 PRINT : PRINT "Danach musst
du zum
6192 PRINT : PRINT "Ausgangspunk
t zurueckliegen"
6193 PRINT AT 21,2;"Druecke ein
e Taste !!"
6195 PAUSE 0: CLS
6200 PRINT : PRINT "Allerdings w
ird
6201 PRINT : PRINT "Flug von Rak
eten
6202 PRINT : PRINT "attakiert..."
6203 PRINT AT 21,2;"Druecke eine
Taste !!"
6205 PAUSE 0: CLS
6206 PRINT : PRINT "Punkte : "
6207 PRINT : PRINT "Fuer jede ab
geschossene Rakete
6208 PRINT : PRINT "gibt es 50 P
unkte
6209 PRINT : PRINT "Fuer jeden a
bgeschossenen
6210 PRINT : PRINT "Treibstoffta
nk f
6211 PRINT : PRINT "Punkte + 10
Einheiten sprit
6212 PRINT : PRINT "Fuer den Abs
chuss der Basis gibt
6213 PRINT : PRINT "es als Bonus
1000 Einheiten"
6214 PRINT : PRINT "Druecke eine
Taste !!"
6215 PRINT : PRINT "Wann der Ben
zin
6216 PRINT : PRINT "der rechten
rd verbraucht ist,
6217 PRINT : PRINT "ist das Spie
le
6218 PRINT : PRINT "benfalls beendet"
6219 PRINT : PRINT "wenn du 2 m
al mit
6220 PRINT : PRINT "einer Rakete
stofftank,
6221 PRINT : PRINT "einem Treib
gas
6222 PRINT : PRINT "zusammengest
Taste !!"
6223 PAUSE 0: CLS
6224 PRINT : PRINT "Lenkung : "
6225 PRINT : PRINT "w - nach ob
en
6226 PRINT : PRINT "s - nach un
ten
6227 PRINT : PRINT "u - bei Hin
flug : bremsen"

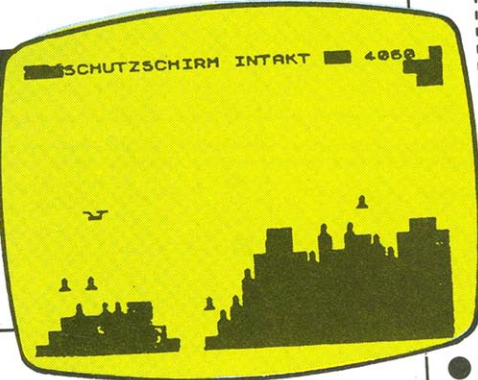
```

```

00000000 PRINT " bei Rue
00000000 PRINT " bes chleud. i - bei Hin
00000000 PRINT " bes chleudig. bei Rue
00000000 PRINT " bresen. n - FEUER"
00000000 PRINT AT 21,2: "Druecke eine

T
00000000 REM 2: CLS
00000000 LET k=7
00000000 LET l=1: landsch.
00000000 FOR i=1 TO 7
00000000   INK 6
00000000   FOR j=15 TO 20
00000000     STEP -1
00000000     PRINT AT i,j: "
00000000   NEXT j
00000000   NEXT i
00000000   FOR i=23232 TO 23263: POKE
00000000     NEXT i
00000000   RESTORE 9350
00000000   FOR i=1 TO 15
00000000     READ a,b: "
00000000     PRINT AT a,b: "
00000000     DATA 21,8,21,12,21,16,21,19
00000000     DATA 20,19,21,20,21,30,21,31,21,
00000000     DATA 20,30,20,31,19,30,19,31,18,
00000000     PRINT AT 20,18: "": PRINT A
00000000     INK 2
00000000     FOR i=1 TO 7
00000000       READ a: PRINT AT 21,a: "A"
00000000       NEXT a
00000000       LET h(i)=21: LET p(i)=a
00000000     NEXT i
00000000     DATA 6,6,9,11,14,23,26
00000000     INK 5
00000000     FOR i=1 TO 3
00000000       READ a: PRINT AT 21,a: "B"
00000000     NEXT a
00000000     DATA 10,16,28
00000000     INK 7

```



```

00400000 RETURN
00400000 REM 2: landschaft
00400000 LET k=6
00400000 FOR i=23232 TO 23263: POKE
00400000   NEXT i
00400000   FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,
00400000     NEXT i
00400000   FOR i=17 TO 19: PRINT AT i,
00400000     NEXT i
00400000   PRINT AT 18,1: "
00400000   PRINT AT 15,1: "
00400000   PRINT AT 14,2: "
00400000   PRINT AT 13,2: "
00400000   PRINT AT 11,9: "
00400000   PRINT AT 10,7: "
00400000   FOR i=21 TO 23: PRINT AT 21
00400000     NEXT i: PRINT AT 20,22: "
00440000 RESTORE 9470
00440000 INK 5
00440000 FOR i=1 TO 7
00440000   READ a,b: PRINT AT a,b: "B"
00440000   NEXT a
00440000   DATA 12,4,11,5,10,6,13,11,1
00440000   DATA 13,21,20,21,30
00440000   INK 2
00440000   PRINT AT 15,0: "A": LET p(2)
00440000     LET h(2)=16
00440000     PRINT AT 14,1: "A": LET p(3)
00440000     LET h(3)=14
00440000     PRINT AT 13,2: "A": LET p(4)
00440000     LET h(4)=13
00440000     PRINT AT 21,24: "A": LET p(5)
00440000     LET h(5)=21
00440000     PRINT AT 21,26: "A": LET p(6)
00440000     LET h(6)=21
00440000     LET h(1)=0: LET p(1)=7
00440000     PRINT AT 9,7: "A"
00440000   INK 7
00440000 RETURN
00500000 REM 3: landschaft
00500000 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
00500000 LET k=15
00500000 FOR i=23232 TO 23263: POKE
00500000   NEXT i
00500000   FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,
00500000     NEXT i
00500000   FOR i=16 TO 18: PRINT AT i,
00500000     NEXT i
00500000   FOR i=22 TO 31: PRINT AT 15
00500000     NEXT i
00500000   FOR i=17 TO 20: PRINT AT 15
00500000     NEXT i
00500000   FOR i=17 TO 21: PRINT AT i,
00500000     NEXT i
00500000   FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,
00500000     NEXT i
00500000   FOR i=20 TO 21: PRINT AT i,
00500000     NEXT i

```

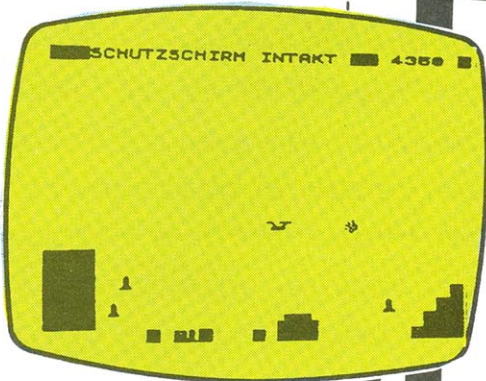
```

00140000 NEXT i
00140000 PRINT AT 21,13: "
00140000 PRINT AT 14,18: "
00140000 PRINT AT 13,20: "
00140000 PRINT AT 10,10: "
00140000 PRINT AT 10,9: "
00140000 PRINT AT 10,9: "
00140000 PRINT AT 10,9: "
00140000 PRINT AT 10,9: "
00140000 PRINT AT 10,30: "
00140000 INK 2
00140000 FOR i=1 TO 5
00140000   PRINT AT 18,i+1: "A"
00140000   LET h(i)=18: LET p(i)=i+1
00140000 NEXT i
00140000 PRINT INK 5: AT 10,7: "
00140000 RESTORE 9540
00140000 FOR i=6 TO 15
00140000   READ a,b: PRINT AT a,b: "A"
00140000   NEXT a
00140000   LET h(i)=a: LET p(i)=b
00140000 NEXT i
00140000 DATA 20,13,19,14,16,15,16,1
00140000 DATA 21,13,22,13,24,13,25,14,26,
00140000 PRINT INK 5: AT 13,18: "
00140000 INK 7
00140000 RETURN
00140000 REM 4: landsch.
00140000 BORDER 1: BORDER 1: CLS: PA
00140000   INK 7: LET k=3: LET l=1
00140000   FOR i=9 TO 10
00140000     FOR j=8 TO 31
00140000       PRINT AT i,j: "
00140000     NEXT j
00140000     NEXT i
00140000     LET n=5: NEXT i
00140000     LET m=0 TO 2
00140000     FOR j=0 TO n
00140000       FOR i=m TO n
00140000         PRINT AT i,j: "
00140000       NEXT i
00140000       LET m=m+1: LET n=n-1
00140000     NEXT m
00140000     PRINT AT 8,13: "
00140000     INK 2: RESTORE 9580
00140000     FOR i=1 TO 3
00140000       READ a,b: PRINT AT a,b: "A"
00140000       LET p(i)=b: LET h(i)=a
00140000     NEXT a
00140000     DATA 13,0,12,1,11,2
00140000     INK 5
00140000     PRINT AT 10,10: "
00140000     DATA 15,15: AT 10,17: "
00140000     DATA 15,15: AT 10,20: "
00140000     DATA 15,15: AT 10,27: "
00140000     INK
00140000 RETURN
00140000 REM 5: landschaft
00140000 BORDER 1: PAPER 1: CLS: PA
00140000   INK 7
00140000   LET k=11: LET l=1
00140000   FOR i=6 TO 17
00140000     FOR j=11 TO 16
00140000       PRINT AT i,j: "
00140000     NEXT j
00140000     NEXT i
00140000     FOR i=9 TO 10
00140000       FOR j=0 TO 8
00140000         PRINT AT i,j: "
00140000       NEXT j
00140000     NEXT i
00140000     FOR i=8 TO 12: PRINT AT i,7
00140000     NEXT i
00140000     FOR j=7 TO 13
00140000       FOR i=8 TO 10
00140000         PRINT AT i,j: "
00140000       NEXT i
00140000     NEXT j
00140000     PRINT AT 14,9: "
00140000     PRINT AT 15,18: "
00140000     PRINT AT 7,11: "
00140000     PRINT AT 6,9: "
00140000     PRINT AT 5,10: "
00140000     PRINT AT 5,13: "
00140000     LET m=9: LET n=17
00140000     FOR j=17 TO 20
00140000       FOR i=m TO n
00140000         PRINT AT i,j: "
00140000       NEXT i
00140000     NEXT j
00140000     LET m=m+1: LET n=n-1
00140000     NEXT m
00140000     FOR j=13 TO 14: PRINT AT i,
00140000     NEXT j
00140000     FOR i=12 TO 15: PRINT AT i,
00140000     NEXT i
00140000     LET m=11
00140000     FOR i=23 TO 26
00140000       FOR j=m TO m+5
00140000         PRINT AT j,i: "
00140000       NEXT j
00140000     NEXT m
00140000     LET m=-1
00140000     NEXT m
00140000     FOR i=7 TO 11: PRINT AT i,2
00140000     NEXT i
00140000     FOR i=7 TO 10: PRINT AT i,2
00140000     NEXT i
00140000     FOR i=8 TO 11: PRINT AT i,2
00140000     NEXT i
00140000     FOR i=7 TO 10: PRINT AT i,3
00140000     NEXT i
00140000     FOR i=8 TO 10: PRINT AT i,3
00140000     NEXT i
00140000     INK 5: RESTORE 9684
00140000     FOR i=1 TO 7
00140000       READ a,b
00140000       PRINT AT a,b: "B"
00140000     NEXT a
00140000     DATA 10,4,15,10,14,20,14,21
00140000     DATA 26,10,26,10,30
00140000     FOR i=1 TO 11
00140000       INK 2
00140000       READ a,b
00140000       PRINT AT a,b: "A"
00140000       LET h(i)=a: LET p(i)=b
00140000     NEXT a
00140000     DATA 12,7,13,8,14,9,17,11,1
00140000     DATA 12,17,15,16,18,15,19,15,
00140000     DATA 22,16,24
00140000     INK 7
00140000 RETURN
00140000 REM 6: landschaft
00140000 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
00140000   INK 8: LET l=0
00140000   LET k=8
00140000   FOR i=23232 TO 23263: POKE
00140000     NEXT i
00140000   FOR i=15 TO 21
00140000     FOR j=15 TO 21
00140000       PRINT AT i,
00140000     NEXT j
00140000   NEXT i
00140000   FOR i=20 TO 21
00140000     PRINT AT i,
00140000   NEXT i
00140000   FOR i=15 TO 21
00140000     PRINT AT i,
00140000   NEXT i
00140000   FOR i=19 TO 21
00140000     PRINT AT i,
00140000   NEXT i
00140000   FOR i=20 TO 21
00140000     PRINT AT i,
00140000   NEXT i

```

```
9717 PRINT AT 12,20;" "
9718 PRINT AT 13,20;" "
9719 PRINT AT 14,20;" "
9720 FOR I=19 TO 21: PRINT AT I,
9721 NEXT I
9722 PRINT INK 6; AT 21,6;" "
9723 PRINT AT 21,12;" "
9724 PRINT AT 19,13;" "
9725 PRINT AT 21,24;" "
9726 PRINT AT 1,0;" "
9727 PRINT AT 2,0;" "
9728 INK 5
9729 PRINT AT 21,3;" "
9730 PRINT AT 19,19;" "
9731 PRINT AT 20,24;" "
9732 INK 2
9733 PRINT AT 10,5;"A": LET h(1)
9734 LET p(1)=5
9735 PRINT AT 13,3;"A": LET h(3)
9736 LET p(3)=3
9737 PRINT AT 20,6;"A": LET h(2)
9738 LET p(2)=6
9739 FOR I=3 TO 7
9740 PRINT AT 10,i+10;"A"
9741 LET p(i)=18: LET p(i)=i+10
9742 NEXT I
9743 INK 7
9744 RETURN
9750 REM 7. landschaft
9751 CLS : INK 6: LET k=11
9752 FOR I=2322 TO 23263: POKE
9753 I,48: NEXT I
9754 PRINT AT 21,0;" "
9755 PRINT AT 10,1;" "
9756 PRINT AT 10,2;" "
9757 PRINT AT 21,14;" "
9762 PRINT AT 20,15;" "
9763 INK 5
9764 RESTORE 9772
9765 FOR I=1 TO 10
9766 READ a,b: PRINT AT a,b;" "
9767 NEXT I
9768 DATA 20,0,19,1,17,2,19,3,19
9769 4,20,14,20,15,20,21,20,20
9770 INK 2
9771 RESTORE 9782
9772 FOR I=1 TO 11
9773 READ a: PRINT AT 21,a;"A"
9774 LET h(i)=21: LET p(i)=a
9775 NEXT I
9776 DATA 7,9,11,13,17,19,23,25,
9777 7,30,31
9778 INK 7
9779 RETURN
9800 REM 8. landschaft
9801 CLS : INK 6: LET k=10
9802 FOR I=2322 TO 23263: POKE
9803 I,48: NEXT I
9804 FOR J=12 TO 17: PRINT AT J,
9805 12: NEXT J
9806 FOR J=7 TO 11: PRINT AT J,1
9807 NEXT J
9808 FOR J=5 TO 6: PRINT AT J,17
9809 NEXT J
9810 FOR I=10 TO 11: FOR J=13 TO
9811 17: PRINT AT J,i;" "
9812 NEXT J: NEXT I
9813 FOR I=22 TO 23: FOR J=9 TO
9814 11: PRINT AT J,i;" "
9815 NEXT J: NEXT I
9816 RESTORE 9816
9817 FOR I=1 TO 26
9818 READ a,b: PRINT AT a,b;" "
9819 NEXT I
9820 DATA 21,0,21,1,21,4,21,5,21
9821 6,1,20,5,20,6,11,13,11,14,10,13,1
9822 0,12,17,17,8,17,9,16,8,16,9,15
9823 10,24,11,14,6,10,4,10,6,20,6,2
9824 10,24,11,24,11,25
9825 INK 5
9826 PRINT AT 20,0;" "
9827 PRINT AT 19,5;" "
9828 PRINT AT 14,9;" "
9829 PRINT AT 11,11;" "
9830 PRINT AT 0,13;" "
9831 PRINT AT 0,14;" "
9832 PRINT AT 5,10;" "
9833 PRINT AT 4,17;" "
9834 INK 2
9835 RESTORE 9848
9836 FOR I=1 TO 10
9837 READ a,b: LET h(i)=a: LET p
9838 (i)=b
9839 PRINT AT a,b;"A"
9840 NEXT I
9841 DATA 3,10,6,19,5,20,6,21,7,
9842 23,9,24,17,27,21,20,21,20
9843 INK
9844 RETURN
9850 REM 9. landschaft
9851 CLS : INK 6: LET k=20
9852 FOR I=2322 TO 23263: POKE
9853 I,48: NEXT I
9854 PRINT AT 20,21;" "
9855 PRINT AT 20,21;" "
9856 PRINT AT 20,4;" "
9857 PRINT AT 19,5;" "
9858 PRINT AT 21,10;" "
9859 PRINT AT 20,13;" "
9860 INK 2
9861 RESTORE 9876
9862 FOR I=1 TO 9
9863 READ a
9864 PRINT AT 21,a;"A"
9865 LET h(i)=21: LET p(i)=a
9866 NEXT I
9867 DATA 1,2,7,9,10,10,20,20,30
9868 RESTORE 9880
9869 FOR I=10 TO 14
9870 READ a,b
9871 LET h(i)=a: LET p(i)=b
9872 PRINT AT a,b;"A"
9873 NEXT I
9874 DATA 19,4,10,6,20,12,19,13,
9875 14
9876 FOR I=15 TO 20
9877 PRINT AT 19,i+5;"A"
9878 LET h(i)=19: LET p(i)=i+5
9879 NEXT I
9880 INK 7
9881 RETURN
```

```
9900 REM 10. landschaft
9901 CLS : LET k=7: INK 6
9902 FOR I=2322 TO 23263: POKE
9903 I,48: NEXT I
9904 FOR I=10 TO 21: PRINT AT I,
9905 7: NEXT I
9906 FOR I=16 TO 17: PRINT AT I,
9907 9: NEXT I
9908 FOR I=11 TO 15: PRINT AT I,
9909 9: NEXT I
9910 FOR I=9 TO 13: PRINT AT I,2
9911 FOR I=5 TO 6: PRINT AT I,13
9912 FOR I=2 TO 4: PRINT AT I,13
9913 PRINT AT 1,14;" "
9914 PRINT AT 4,20;" "
9915 PRINT AT 3,20;
9916 0,12;" "
9917 PRINT AT 17,11;" "
9918 PRINT AT 9,16;" "
9919 PRINT AT 8,16;" "
9920 FOR I=9 TO 10: PRINT AT I,1
9921 NEXT I
9922 FOR I=9 TO 12: PRINT AT I,2
9923 NEXT I
9924 PRINT AT 14,30;" "
9925 PRINT AT 15,2
9926 PRINT AT 11,30;" "
9927 PRINT AT 12,30
9928 PRINT AT 6,25;" "
9929 PRINT AT 21,4;" "
9930 PRINT AT 20,5;
9931 PRINT AT 17,7;" "
9932 PRINT AT 13,8;" "
9933 PRINT AT 14,8;
9934 INK 2
9935 PRINT AT 21,1;"AAA"
9936 LET p(i)=1: NEXT I
9937 FOR I=4 TO 7: PRINT AT 20-i
9938 2,i;"A": LET p(i)=i: LET h(i)=2
9939 NEXT I
9940 INK 5
9941 RESTORE 9946
9942 FOR I=1 TO 7
9943 READ a,b: PRINT AT a,b;" "
9944 NEXT I
9945 DATA 10,17,0,21,6,23,15,21,
9946 23,13,30,7,26
9947 INK 7
9948 RETURN
9950 REM 11. landschaft
9951 CLS : INK 6: LET k=20
9952 FOR I=2322 TO 23263: POKE
9953 I,48: NEXT I
9954 FOR I=10 TO 21
9955 PRINT AT I,15;" "
9956 NEXT I
9957 FOR I=17 TO 21
9958 PRINT AT I,21;" "
9959 NEXT I
9960 PRINT AT 18,20;" "
9961 FOR I=15 TO 21
9962 PRINT AT I,21;" "
9963 NEXT I
9964 FOR I=10 TO 21
9965 PRINT AT I,29;" "
9966 NEXT I
9967 PRINT AT 21,13;" "
9968 FOR I=1 TO 11: PRINT AT I,3
9969 0: NEXT I
9970 INK 2
9971 FOR I=1 TO 9
9972 PRINT AT 21,i+2;"A"
9973 LET p(i)=i+2: LET h(i)=21
9974 NEXT I
9975 FOR I=10 TO 14
9976 PRINT AT 10,i+5;"A"
9977 LET p(i)=i+5: LET h(i)=10
9978 NEXT I
9979 RESTORE 9988
9980 FOR I=15 TO 20
9981 READ a,b: PRINT INK 2; AT a,
9982 b;" "
9983 LET p(i)=b: LET h(i)=a
9984 NEXT I
9985 DATA 17,20,16,21,16,22,16,2
9986 0,14,24,14,25
9987 PRINT FLASH 1; INK 3; PAPER
9988 0; AT 14,27;" "
9989 INK 7
9990 RETURN
9991 STOP
9992 SAVE "enterprise" LINE 9000
```



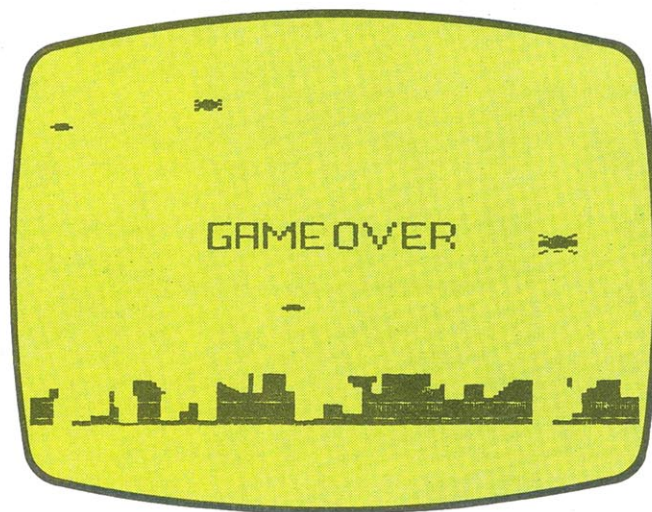
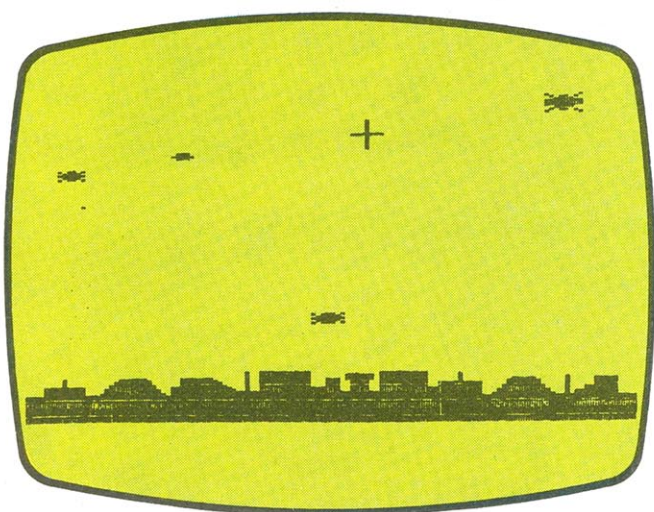
Invasion für den Dragon 32

Das Weltraum-Aktionspiel "Invasion" benötigt, mit Speicherplätzen für Variablen, Felder und Grafik, 20K-Erweiterung. Es hat eine Highscoreliste die von der Kassette geladen wird.

Wenn Sie mit einem Dragon arbeiten, der eine Verdopplung des Systemtaktes mit POKE & HFFD7,0 nicht zuläßt, müssen die Befehle POKE & HFFD7,0 bzw. POKE & HFFD6,0 aus den Zeilen 80,230,250,870 und 1070 entfernt werden.

Nach dem Start des Spieles erscheint eine ausführliche Anleitung, der wir hier nur noch hinzufügen möchten, daß eine plötzliche Richtungsänderung des Fadenkreuzes nicht möglich ist und stoppen desselben nur durch Gegenlenken möglich ist. Dies dient

der Erschwerung des Spielablaufes. Nach 25 Einschlägen durch Bomben der feindlichen Raumschiffe in die Stadt, ist das Spiel aus. Durch die Eingabe von JINIH bedeutet H = Highscore und bewirkt die Ausgabe der Highscore-Liste.



```

10 '*****
20 '*      INVASION      *
30 '*  WRITTEN FOR DRAGON32 *
40 '*  BY MICHAEL BERGHUBER *
50 '*    JOH. STRAUSSTR. 31 *
60 '* 4020 LINZ      AUSTRIA *
70 '*****
80 PCLEAR 8: CLEAR 100: POKE &HFFD7,0
90 DIM XS(5),YS(5),ZS(5),S1(1),S2(2),S3(3),S4(4),B0(9),B1(9),B2(9),SZ(5),GX(5),GY(5),BB(2),XA(5),YA(5),FA(5),XM(5),HI(10),HI(10)
100 'ANLEITUNG
110 CLS 0: FOR A=1024 TO 1055
120 B=RND(127)+128: POKE A,B: POKE A+480,B: NEXT A
130 PRINT$44,"invasion": PRINT$65,"DU BIST DER PILOT EINES RAUM ="
140 PRINT$97,"SCHIFFES UND HAST DEN AUFTRAG ": PRINT$129,"EINE IM BILD UNTEN LIE
GENDE "
150 PRINT$161,"RAUMSTATION VOR DER INVASION ": PRINT$193,"DER KLINGONEN ZU RETT
EN I DU "
160 PRINT$225,"MUSST VERSUCHEN DAS FADENKREUZ": PRINT$257,"MIT DEM KLINGONENSCHI
FF ZUR "
170 PRINT$289,"DECKUNG ZU BRINGEN UND MIT DEM": PRINT$321,"KNOPF DES JOYSTICKS D
EN SCHUSS"
180 PRINT$353,"AUSZULOESEN. EINE PLOETZLICHE ": PRINT$365,"RICHTUNGSAENDERUNG IS
T NICHT "
190 PRINT$417,"MOEGLICH. HIGHSCORETABELLE VON": PRINT$449,"CASSETTE LADEN (J/N)
"
200 PRINT$470,"": INPUT A#: PRINT$479,CHR$(128): IF A#="N" THEN 250 ELSE IF A#(">")J"
THEN 200
210 'HIGHSCORETABELLE VON
220 'CASSETTE LADEN

```

```

230 POKE &HFFD6,0:OPEN"I",#-1,"HI.SC."
240 FOR A=1 TO 10:INPUT #-1,HI(A),HI#(A):NEXT A:CLOSE #-1:POKE &HFFD7,0
250 PRINT$427,STRING$(20,32):PRINT$449,STRING$(30,32):PRINT$449,"SPIELSTART "
260 INPUT A#:PRINT$479,CHR$(128)
270 'GET SCHIFFE
280 PMODE 3,1:PCLS 3
290 DRAW"BM20,160;C2M+4,+2M+2,-1R3M+2,+1NM+4,-2M+1,+1R2D2L2M-1,+1NM+4,+2M-2,+1L3
M-2,-1NM-4,+2M-1,-1L2U2R2M+1,-1"
300 PRINT(27,166),2,2
310 GET(20,160)-(36,168),S4,G
320 GX(4)=16:GY(4)=8
330 DRAW"BM20,140;RFRER5FRNEFGNFLGL5HLNGH"
340 PRINT(25,142),2,2
350 GET(20,140)-(34,145),S3,G
360 GX(3)=14:GY(3)=5
370 DRAW"BM20,120;RFRER3FRNEFGNFLGL3HLNGH"
380 PRINT(25,122),2,2
390 GET(20,120)-(32,125),S2,G
400 GX(2)=12:GY(2)=5
410 DRAW"BM21,101;RUR5D2L5UR6"
420 GET(20,100)-(30,103),S1,G
430 GX(1)=10:GY(1)=3
440 'GET BLAUER HINTERGRUND
450 GET(0,0)-(7,12),B8,G
460 GET(0,0)-(16,8),B1,G
470 FOR A=0 TO 10+RND(15)
480 PSET(RND(15),RND(7),2)
490 NEXT A:GET(0,0)-(16,8),B2,G
500 PCLS 3
510 COLOR 1:LINE(0,0)-(255,0),PSET
520 'DRAW STADT
530 DRAW"BM0,180;C4R8U4R8NU4R8D4R8E8R10F8R4U4R4U4R12DR2DR2DR2DR2DR2DR6NU9R6U9R20
D7R8U4R4D6R6U6L2U2R10D2L2D6R6U9R18D7R6U2R8NU4R8D6R6E8R8F8R6NU9R4U2R4U2R4U4R8D8R8
"
540 PRINT(0,191),4,4
550 'PCOPY AUF SEITEN 5 BIS 8
560 SCREEN 1,0
570 FOR A=1 TO 4
580 PCOPY A TO A+4
590 NEXT A
600 'DRAW KREUZ
610 XK=145:YK=128
620 KR#="C1NL6NU6NR6ND6"
630 DRAW"BM145,128;XKR#;"
640 'PUT SCHIFFE
650 XMK(1)=2:XMK(2)=102:XMK(3)=202:XMK(4)=52:XMK(5)=152
660 SY=191
670 B=RND(140)+9
680 FOR A=1 TO 3
690 XS(A)=RND(32)+XMK(A):YS(A)=B
700 ZS(A)=1
710 PMODE 3,5:GOSUB 4010
720 PMODE 3,1:GOSUB 4010
730 NEXT A:SQ=3:SP=3
740 'HAUPTSCHLEIFE
750 Z1=Z1+1
760 GOSUB 2020
770 GOSUB 6010
780 IF Z1 < 150 THEN GOSUB 5020
790 IF Z1 > 1 THEN IF TR < 25 THEN 750 ELSE 820
800 IF SP=0 THEN 670 ELSE 760
810 'ENDE DES SPIELES
820 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
830 COLOR3:LINE(72,96)-(182,115),PSET,BF
840 DRAW"C2;BM76,100;NR9D11R9U5L3;BM+6,+5;U11R9D11U5L9;BM+12,+5;U11M+6,+7M+6,-7D
11;BR4;NR9U5NR7U6R9"
850 DRAW"BM+5,+2;E2R5FD9GL5HU9;BM+11,-1;M+6,+11M+6,-11;BR4;NR9D6NR7D5R9;BR4;U11R
6FD4GL6R5M+3,+5"
860 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
870 POKE &HFFD6,0:FOR A=240 TO 30 STEP -30
880 SOUND A,3:PMODE 3,5:SCREEN 1,0
890 SOUND A-15,3:PMODE 3,1:SCREEN 1,0
900 NEXT A:CLS
910 PRINT$12,"invasion":PRINT$64,"DU HAST";PU;"PUNKTE ERREICHT !":PRINT
920 IF PUK=HI(1) THEN 1060 ELSE ZV=1
930 'EINTRAGEN IN DIE HIGHSCORE=
940 'TABELLE
950 IF PU>HI(ZV) THEN ZV=ZV+1:IF ZV<11 THEN 950
960 ZV=ZV-1:FOR A=1 TO ZV-1:HI(A)=HI(A+1):HI#(A)=HI#(A+1):NEXT A
970 HI(ZV)=PU:LINEINPUT"DEIN NAME ? ";HI#(ZV)

```

```

980 GOSUB 1520
990 'BLINKEN DES NEUZUGANGES
1000 BL=1153+(10-ZV)*32:B=64
1010 B=ABS(B)+2*B*(B>0):FOR A=BL TO BL+2
1020 POKE A,PEEK(A)+B:NEXT A
1030 FOR A=1 TO 100:A#=INKEY#:IF A#="J" OR A#="N" OR A#="H" THEN 1070
1040 NEXT A:GOTO 1010
1050 'NEUER START
1060 PRINT$481,"WEITER (J/N/H)";INPUT A#:IF A#<>"J" AND A#<>"N" AND A#<>"H" THE
N 1060
1070 IF A#="J" THEN POKE &HFFD7,0:FOR A=0 TO 5:SZ(A)=0:YA(A)=0:NEXT A:Z1=0:PU=0
:TR=0:GOTO 280
1080 IF A#="H" THEN GOSUB 1520:GOTO 1060
1090 'HIGHSCORETABELLE AUF
1100 'KASSETTE ABSPEICHERN
1110 CLS:PRINT$5,"highscore abspeichern"
1120 PRINT:PRINT" BITTE BAND AUF DIE GEWUENSCHTE":PRINT" POSITION SPULEN, AUF AU
FNABME"
1130 PRINT" STELLEN UND SOFORT <ENTER>":PRINT" DRUECKEN !":PRINT
1140 MOTORON:INPUT" FERTIG ";A#:MOTOROFF
1150 OPEN"O",#-1,"HI.SC."
1160 FOR A=1 TO 10:PRINT #-1,HI(A),HI#(A):NEXT A
1170 CLOSE #-1:CLS:END
1500 '--- AUSGABE DER HIGH= ---
1510 '--- SCORETABELLE ---
1520 CLS:PRINT$7,"invasion highscore":PRINT
1530 PRINT" NR. NAME PUNKTE":PRINT$97,STRING$(30,45)
1540 FOR A=10 TO 1 STEP -1:IF HI(A)>0 THEN PRINTUSING"###. % %###
####";11-A;HI#(A);HI(A)
1550 NEXT A:PRINT$481,"WEITER (J/N/H) ?";
1560 RETURN
2000 '--- BEWEGUNG DER 3,4,BZW.---
2010 '--- 5 SCHIFFE ---
2020 FOR A=1 TO SQ
2030 IF YS(A)=191 THEN NEXT A:RETURN
2040 SZ(A)=SZ(A)+1
2050 IF SZ(A)=20 OR SZ(A)=30 OR SZ(A)=50 THEN ZS(A)=ZS(A)+1
2060 GOSUB 3020
2070 XS(A)=XS(A)+(2*INT(ZS(A)/2)+2)*SGN(RND(51)-26):YS(A)=YS(A)+(2*INT(ZS(A)/2)+
2)*SGN(RND(51)-26)
2080 PMODE 3,1:FOR B=1 TO SQ
2090 PSET(XA(B),YA(B),1)
2100 NEXT B:PMODE 3,5
2110 IF XS(A)<XM(A) THEN XS(A)=XM(A)
2120 IF XS(A)>XM(A)+32 THEN XS(A)=XM(A)+32
2130 IF YS(A)<2 THEN YS(A)=4
2140 IF YS(A)>156 THEN YS(A)=154
2150 PMODE 3,1:ON ZS(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2160 PMODE 3,5:ON ZS(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2170 GOSUB 5020
2180 PMODE 3,1:NEXT A
2190 IF Z1/50<>INT(Z1/50) OR SQ=5 THEN RETURN
2200 'PUT 4. BZW 5. SCHIFF
2210 SQ=SQ+1:ZS(SQ)=1
2220 XS(SQ)=RND(32)+XM(SQ):YS(SQ)=RND(140)+9
2230 PMODE 3,5:GOSUB 2250
2240 PMODE 3,1
2250 PUT(XS(SQ),YS(SQ))-(XS(SQ)+10,YS(SQ)+3),S1,PSET
2260 RETURN
3000 '--- PUT HINTERGRUND FUER ---
3010 '--- DIE SCHIFFE ---
3020 PMODE 3,5:GOSUB 3040
3030 PMODE 3,1
3040 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+16,YS(A)+8),B1,PSET
3050 RETURN
4000 '--- PUT SCHIFF ---
4010 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+10,YS(A)+3),S1,PSET
4020 RETURN
4030 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+12,YS(A)+5),S2,PSET
4040 RETURN
4050 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+14,YS(A)+5),S3,PSET
4060 RETURN
4070 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+16,YS(A)+8),S4,PSET
4080 RETURN
5000 '--- BEWEGUNG DES KREUZES ---
5010 'KNOPFBABFRAGE
5020 IF PEEK(65280)=126 OR PEEK(65280)=254 THEN SX=XK:SY=YK:SOUND 255,1 ELSE SY#
191
5030 'JOYSTICKABFRAGE
5040 J0=JOYSTK(0):J1=JOYSTK(1)

```

```

5050 'BEWEGUNG DES KREUZES
5060 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
5070 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
5080 XB=XB+3*(J0<10 AND XB>-6)-3*(J0>50 AND XB<6)
5090 YB=YB+3*(J1<10 AND YB>-6)-6*(J1>50 AND YB<6)
5100 XK=XK+XB:YK=YK+YB
5110 IF XK<7 THEN XK=7:XB=0 ELSE IF XK>249 THEN XK=249:XB=0
5120 IF YK<7 THEN YK=7:YB=0 ELSE IF YK>162 THEN YK=162:YB=0
5130 DRAW"BM"+STR$(XK)+", "+STR$(YK)+KR$
5140 'SCHUSS
5150 PMODE 3,5:IF SY=191 OR PPOINT(SX,SY)<>2 THEN PMODE 3,1:RETURN
5160 PMODE 3,1:FOR B=1 TO SQ
5170 IF XS(B)>SX OR XS(B)+GX(ZS(B))<SX THEN NEXT B:RETURN
5180 PU=PU+100*ABS(ZS(B)-5)
5190 SZ(B)=0:PUT(XS(B),YS(B)-(XS(B)+16,YS(B)+8),B2,PSET:SOUND 50,3
5200 C=A:A=B:GOSUB 3020:A=C
5210 IF Z1=1 THEN YS(B)=191:SP=SP-1:ZS(B)=0:GOTO 5260
5220 XS(B)=RND(32)+XM(B):YS(B)=RND(140)+9
5230 C=A:A=B:GOSUB 4010
5240 PMODE 3,5:GOSUB 4010
5250 PMODE 3,1:A=C:ZS(B)=1
5260 B=SQ:NEXT B
5270 RETURN
6000 '-- BEWEGUNG DER BOMBEN --
6010 FOR A=1 TO SQ
6020 IF YAK(A)=0 AND ZS(A)>1 THEN XA(A)=XS(A)+GX(ZS(A))/2:YAK(A)=YS(A)+GY(ZS(A))+1
:PMODE 3,5:FAK(A)=PPOINT(XA(A),YAK(A)):PMODE 3,1 ELSE IF YAK(A)=0 THEN NEXT A:RETURN
6030 PSET(XA(A),YAK(A),FAK(A))
6040 YAK(A)=YAK(A)+6
6050 IF YAK(A)>191 THEN YAK(A)=0:NEXT A:RETURN
6060 PMODE 3,5:FAK(A)=PPOINT(XA(A),YAK(A)):PMODE 3,1
6070 IF FAK(A)=4 THEN 6130
6080 IF FAK(A)=2 THEN FAK(A)=3:NEXT A:RETURN
6090 PSET(XA(A),YAK(A),1)
6100 NEXT A:RETURN
6110 'EINSCHLAG DER BOMBE IN DIE
6120 'STADT
6130 IF YAK(A)>185 THEN YAK(A)=183
6140 PMODE 3,5:GOSUB 6180
6150 PMODE 3,1:GOSUB 6180
6160 SCREEN 1,1:YAK(A)=0:TR=TR+1:SOUND 150,2:SCREEN 1,0
6170 RETURN
6180 PUT(XA(A)-3,YAK(A)-5)-(XA(A)+4,YAK(A)+6),B6,PSET
6190 RETURN

```



TI ärgere Dich nicht für den TI-99/4A

Nach dem Programmstart wird zunächst eine Kurzfassung der Spielanleitung auf dem Bildschirm angezeigt. Anschließend können der/die Spieler entscheiden, ob ein neues Spiel begonnen oder ein altes Spiel zu Ende gespielt werden soll. Im letzteren Fall müssen die vorher auf Band gespeicherten Daten vom Kassetten-Recorder übertragen werden.

Außer dem bekannten Spielfeld mit blauen, roten, violetten und grünen Figuren, werden weitere für die Spielsteuerung wichtige Informationen dargestellt:

1. Auf der linken Seite die Zeilennummern (Y) von 0-10
2. Unter dem Spielfeld die Spaltennummern (X) von 0-10
3. Den Spaltennummern 0-4 sind Farbsymbole und der Buchstabe "W" zugeordnet.

Beim Spielstart blinken bei gleichzeitigem Piepen die Ziffern 0-3. Der Spieler wird damit aufgefordert, die der Farbe seiner Wahl entsprechende Taste zu drücken (z.B. 1 für Rot). Über der zugehörigen Warteposition erscheint eine Zahl zwischen 1-6.

Folgende Spielsituationen können jetzt vorliegen:

a) Der Spieler hat keine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Unter dem Spielfeld werden die Zeilennummer "Y" und die Spaltennummer "X" des Standortes der Figur abgefragt, die man setzen will.

Nach jeder Eingabe "Enter" drücken. Die gewählte Figur wird in einen doppelt großen, gelben Sprite umgewandelt. Anschließend müssen die "Zielkoordinaten" des Feldes eingegeben werden, das der gewürfelten Zahl entspricht (die Spielregeln dieses Spieles werden als bekannt vorausgesetzt). Bei einer "6" darf der Spieler nochmals würfeln.

Falsche Eingaben, z. B. Startpositionen von fremden Farben oder unbesetzten Feldern, werden kurzfristig mit "Falsche Koordinaten" angezeigt. Entsprechendes wird bei den Zielkoordinaten angezeigt, wenn die Position außerhalb des Spielfeldes liegt, oder die Zielfelder fremder Farben in der Spielmitte ausgewählt werden.

Geschlagene Figuren wandern zu ihren Wartepositionen zurück. Hat ein Spieler alle Figuren auf den Zielfeldern untergebracht, wird der Bildschirm gelöscht und die Siegerfarbe angezeigt, z. B. "Violett hat gewonnen". Mit (9) kann man ein neues Spiel starten.

Besonderheiten:

Falsche Spielzüge können wie folgt mit "Shift" (=) korrigiert werden:

1. Falsches Setzen, ohne eine Figur zu schlagen: Sofort nach dem Würfeln, aber vor der Wahl einer neuen Farbe,

die o. a. Tasten drücken. Das Programm fragt direkt nach der Ausgangsposition. Es werden die falschen Koordinaten eingeben und anschließend die Daten des richtigen Feldes.

2. Es wurde durch falsches Setzen eine Figur geschlagen: Nach der oben beschriebenen Korrektur wählt man die entsprechende Farbe und rückt die Tasten "Shift" (=) vor dem Würfeln. Die geschlagene Figur kann wieder eingesetzt werden. Der interne zugehörige Zähler wird wieder um 1 erhöht.

3. Je nach Auslegung der Spielregeln darf man, wenn ein Teil der Figuren einer Farbe die Spielfelder erreicht hat und der Rest der gleichen Farbe auf den Wartepositionen steht, nicht mehr setzen. Das Programm berücksichtigt diese Regel, indem nach dem Würfeln einer Zahl unter "6" eine neue Farbe gewählt werden muß. Mit "Shift" (=) kann man diese Regelung umgehen, um Figuren im Ziel bei entsprechend kleiner "Augenzahl" zusammenrücken zu können. Die Tasten nach dem Würfeln, aber vor einer neuen Farbenwahl drücken.

4. Speichern des Spielstandes:

Bei vorzeitigem Spielabbruch kann man den Spielstand vor einer Farbenwahl mit (?) auf Band speichern. Nach Drücken der Taste wird der Bildschirm abgetastet. Anschließend erfolgen die Befehle für die Steuerung des Recorders. Man sollte die Daten direkt im Anschluß an das Programm speichern. Damit erübrigt sich der "Rewind-Befehl" beim Speichern bzw. bei der Entscheidung für die Fortführung eines alten Spieles nach Laden des Programmes.

5. Es ist nur eine Figur einer Farbe auf dem Spielfeld und steht kurz vor dem Ziel. Wenn die gewürfelte Zahl größer ist als die Reststrecke, kann nicht gesetzt werden. Bei der ersten Koordinaten-Abfrage, wird dann bei "Y" ein Wert kleiner "0" eingegeben. Das Spiel fährt mit Farbenwahl fort, wenn die Zahl kleiner "6" war.

Variablen-Liste

BL1, RO1, LT1, GR1 = Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren

BL, RO, LI, GR = Anzahl der freien Zielfelder

BLAU, ROT, LILA, GRUEN = Anzahl der sich im Spiel befindlichen Figuren

B,R,L,G = Symbole der Farben bei der

Bestimmung der freien Zielfelder

Die Variablen werden in den Programmzeilen 495 - 2005 berechnet. Das Programm entscheidet hier, ob eine "6" geworfen wurde und erhöht dann beim Einsetzen einer Figur den entsprechenden Zähler, z. B. BLAU = BLAU + 1. Mit BL, RO, LI, GR kann die Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren neu festgelegt werden. Um die Anzahl der besetzten Zielfelder werden BL1, RO1, LI1 oder GR1 reduziert. Wenn BLAU, ROT, LILA oder GRUEN = 0, kann nicht gesetzt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Z1 - Z5 = Nicht erlaubte Zielfelder und Farben.

Mit diesen Variablen werden bei den Ausgangskordinaten alle fremden Farben und bei dem Zielkoordinaten alle fremden Zielfelder gesperrt. Das heißt, wurde "ROT" gewählt, kann nicht mit "Blau", "Violett" oder "Gruen" gespielt oder deren Endposition ausgewählt werden.

Q = Würfelwurf 1-6

FI = Figur auf dem Spielfeld "A"

Verhindert bei mehrmaligem Würfeln von "6" hintereinander eine Erhöhung des Zählers (z.B. ROT), wenn eine eigene Figur auf dem Feld "A" steht.

PY, PX = Koordinaten für die Markierung der gewählten Farbe.

X1, Y1 = Über die Tastatur eingegebenen Spalten- und Zeilennummern für die Ausgangsposition einer Figur.

X2, Y2 wie bei X1, Y1, nur für Zielkoordinaten.

X3, X4, Y3, Y4, Positionsmeldungen des Sprites bei der Wanderung von der Ausgangsposition zum Ziel.

F = Symbol für das Startfeld.

Nach dem Abzug einer Figur wird das bisher verdeckte Feld wieder sichtbar, z. B. F = 65 für das Feld "A".

T = Symbol des mit X1, Y1 angeählten Zeichens.

T1 = Symbol des mit X2, Y2 angeählten Zeichens.

T1 entscheidet, ob das Programm z. B. auf Sieg abgefragt oder eine Fehlermeldung (z. B. bei falscher Farbe) anzeigt.

D\$ (Z) = Bildschirmzeile bei der Bildschirmabfrage für die Speicherung eines aktuellen Spielstandes bei vorzeitigem Spielabbruch.

SCHALTER = Entscheidung, ob Spielfeld neu aufgebaut oder altes Spiel übernommen wird.


```

1 REM
2 REM VON HORST BUSSE
3 REM A.D.STALLBERG 27 B
4 REM 5 KOELN 90
10 CALL CLEAR
20 PRINT "ES HANDELT SICH UM EIN "BEKANNTES BRETTSPIEL," "DESSEN REGELN BEKANN
T SEIN": "DUERFTEN."
21 PRINT "DAS SPIEL WIRD UEBER DIE "TASTATUR GESTEUERT.MIT DEN TASTEN:" :
30 PRINT " <0> <1> <2> <3>": "WIRD DIE FARBE GEWAHLT." "DIE TASTE FESTHAL
TEN BIS": "EIN SIGNAL ERTOENT": "GEWUERFELT WIRD MIT <4>"
40 PRINT "DIE TASTE FESTHALTEN BIS EIN": "SIGNAL ERTOENT." "BEI EINER 6 KANN DER
SPIELER": "EINE FIGUR SEINER FARBE"
41 PRINT "DURCH EINGABE VON KOORDINA-": "TEN AUSWAEHLEN." "DIE AUGENZAHL WIRD IN
DER SPIELFELDMITTE ANGEZEIGT!"
50 PRINT : PRINT "WEITER MIT <W>"
51 CALL KEY<0,K,S>: IF S=0 THEN 51 : IF K<>87 THEN 51 : CALL CLEAR
61 PRINT "ZUNAECHST WIRD DIE ZEILEN-": "NUMMER<Y> UND DANN DIE "SPALTENNUMMER<X
> DER": "AUSGANGSPOSITION EINGEGEBEN."
62 PRINT "GENAU SO WIRD MIT DEN ZIEL-": "KOORDINATEN VERFAHREN." "DIE GEWAHLTE FI
GUR WANDERT UEBER DAS SPIELFELD ZUM GE-": "WUENSCHTEN ZIEL."
63 PRINT "POSITIONEN FREMDER FARBEN": "ODER KOORDINATEN AUSSERHALB": "DES SPIELFEL
DES WERDEN ALS": "FEHLER KURZFRISTIG UNTER DEM"
64 PRINT "SPIELFELD ANGEZEIGT.ES": "MUESSEN NEUE DATEN EIN-": "GEGEBEN WERDEN."
65 PRINT "WEITER MIT <W>"
66 CALL KEY<0,K,S>: IF S=0 THEN 66 : IF K<>87 THEN 66 : CALL CLEAR
67 PRINT "DER JEWELIGE SPIELSTAND": "KANN VOR DER FARBENWAHL MIT": "<?> GESPEICHE
RT WERDEN."
68 PRINT "FALSCH KOORDINATEN KOENNEN DURCH <+> VOR DER NEUEN FAR-BENWAHL KOORIG
IERT WERDEN." "FALSCH GESCHLAGENE FIGUREN"
69 PRINT "WERDEN NACH DER FARBENWAHL": "ABER VOR DEM WUERFELN": "MIT <+> EINGESETZ
T".
70 PRINT : PRINT : PRINT "DRUECKE <N> FUER NEUES SPIEL": "DRUECKE <D> FUER ALT
ES SPIEL"
75 PRINT : PRINT "REWIND BEFEHL NICHT BEFOLGEN": "DA DIE DATEN AM PROGRAMMENDE":
"GESPEICHERT WERDEN"
80 DIM D$(24)
90 CALL KEY<0,K,S>: IF S=0 THEN 90 : IF K=68 THEN 9640 : IF K=78 THEN 99 ELSE
90
99 BL1,R01,L11,GR1=4 : BLAU,ROT,LILA,GRUE=0 : SCHALTER=0
100 DATA 3C3C1818183C7EFF,3C7EFFFFFFF7E3C
130 REM DEFINITION DER ZEICHEN UND FARBEN
140 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2): CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFF",40,"000000FF"
F",41,"1818181818181818",36,"181818C3C3181818")
145 CALL MAGNIFY(2)
150 READ A# : FOR I=0 TO 4 : CALL CHAR(96+I,A#,104+I,A#,112+I,A#,120+I,A#): N
EXT I
160 READ B# : FOR I=0 TO 24 STEP 8 : CALL CHAR(101+I,B#): NEXT I
180 CALL COLOR(0,16,1,1,16,1,2,14,1,9,5,1,10,7,1,11,14,1,12,13,1,13,2,16): FOR
I=3 TO 8 : CALL COLOR(I,2,16): NEXT I
185 IF SCHALTER=1 THEN 9690
190 REM AUFBAU DES SPIELFELDES
200 DATA " 0 \ a      !K!K A      h i", "      )      )", " 1 b c      l m !
j k", "      )      )"
210 DATA " 2      | m !", "      )      )", " 3      | m !", "
)"
220 DATA " 4 AK!K!K!K! m !K!K!K!K!", "      )      )", " 5 l e e e e
u u u u !"
230 DATA "      )      )", " 6 !K!K!K!K! ) !K!K!K!K A", "      )
)"
240 DATA " 7      ! ) !", "      )      )", " 8      | ) !", "
)"
250 DATA " 9 x y      ! )      p q", "      )      )"
260 FOR I=1 TO 21 : READ F# : DISPLAY AT(I,1):F# : NEXT I
270 C$="d l t ! W "
280 DISPLAY AT(23,5):"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10"
290 CALL DELSPRITE(#2): DISPLAY AT(24,1):" "&C$
300 REM SPIEL
310 CALL KEY<0,K,ST>: IF ST=0 THEN DISPLAY AT(23,5)SIZE(7)BEEP : CALL SOUND<10
00,20000,30>: DISPLAY AT(23,5)SIZE(7):"0 1 2 3" : GOTO 310
311 IF K=63 THEN 9500
314 IF K=43 THEN 3000
315 IF K<48 OR K>51 THEN 310
317 CALL SOUND<300,700,0,300,0>
320 ON K-47 GOTO 495,995,1495,1995
495 X=9 : BL=0
496 CALL GCHAR(11,X,B): IF B=101 THEN BL=BL+1
497 X=X+2 : IF X<17 THEN 496
498 IF BL<BL1 THEN BLAU=BLAU-1 ELSE 500
499 IF BL<BL1 THEN BL1=BL1-1
500 Z1=96 : Z2=101 : Z3=109 : Z4=117 : Z5=125 : PY=6 : PX=54 : GOSUB 2500
: IF Q<6 AND BLAU=0 THEN 290 : IF Q<6 AND BLAU>0 THEN 3000
503 IF Q=6 AND BLAU<BL THEN 506 ELSE 3000
506 CALL GCHAR(9,7,FI): IF FI=96 OR FI=97 OR FI=98 OR FI=99 THEN 3000 ELSE BLAU

```

```

=BLAU+1 :: GOTO 3000
995 Y=3 :: RO=0
996 CALL GCHAR(Y,17,R):: IF R=109 THEN RO=RO+1
997 Y=Y+2 :: IF Y<11 THEN 996
998 IF RO<RO1 THEN ROT=ROT-1 ELSE 1000
999 IF RO<RO1 THEN RO1=RO1-1
1000 Z1=104 :: Z2=109 :: Z3=101 :: Z4=117 :: Z5=125 :: PY=6 :: PX=198 :: GOSUB 2
500 :: IF Q<6 AND ROT=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND ROT>0 THEN 3000
1003 IF Q=6 AND ROT<RO THEN 1005 ELSE 3000
1005 CALL GCHAR(1,19,FI):: IF FI=104 OR FI=105 OR FI=106 OR FI=107 THEN 3000 EL
E ROT=ROT+1 :: GOTO 3000
1495 X=19 :: LI=0
1496 CALL GCHAR(11,X,L):: IF L=117 THEN LI=LI+1
1497 X=X+2 :: IF X<27 THEN 1496
1498 IF LI<LI1 THEN LILA=LILA-1 ELSE 1500
1499 IF LI<LI1 THEN LI1=LI1-1
1500 Z1=112 :: Z2=117 :: Z3=101 :: Z4=109 :: Z5=125 :: PY=150 :: PX=198 :: GOSUB
2500 :: IF Q<6 AND LILA=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND LILA>0 THEN 3000
1503 IF Q=6 AND LILA<LI THEN 1505 ELSE 3000
1505 CALL GCHAR(13,27,FI):: IF FI=112 OR FI=113 OR FI=114 OR FI=115 THEN 3000 EL
SE LILA=LILA+1 :: GOTO 3000
1995 Y=13 :: GR=0
1996 CALL GCHAR(Y,17,G):: IF G=125 THEN GR=GR+1
1997 Y=Y+2 :: IF Y<21 THEN 1996
1998 IF GR<GR1 THEN GRUE=GRUE-1 ELSE 2000
1999 IF GR<GR1 THEN GR1=GR1-1
2000 Z1=120 :: Z2=125 :: Z3=101 :: Z4=109 :: Z5=117 :: PY=150 :: PX=54 :: GOSUB
2500 :: IF Q<6 AND GRUE=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND GRUE>0 THEN 3000
2003 IF Q=6 AND GRUE<GR THEN 2005 ELSE 3000
2005 CALL GCHAR(21,15,FI):: IF FI=120 OR FI=121 OR FI=122 OR FI=123 THEN 3000 EL
SE GRUE=GRUE+1 :: GOTO 3000
2500 CALL SPRITE(#2,36,16,PY,PX):: CALL KEY(0,KEY,ST):: IF ST=0 THEN DISPLAY AT<
23,13>SIZE(1)BEEP :: CALL SOUND(1000,20000,30)
2501 DISPLAY AT(23,13)SIZE(1):"4"
2505 IF KEY=43 THEN 2600
2510 IF KEY<>52 THEN 2500 :: CALL WUR(Q):: RETURN
2600 IF K=48 THEN BLAU=BLAU+1 :: GOTO 3000
2610 IF K=49 THEN ROT=ROT+1 :: GOTO 3000
2620 IF K=50 THEN LILA=LILA+1 :: GOTO 3000
2630 IF K=51 THEN GRUE=GRUE+1
3000 ON ERROR 8020 :: ON WARNING NEXT
3005 CALL SPRITE(#1,36,11,193,1):: DISPLAY AT(24,1):"KOORDINATEN:" :: DISPLAY AT
(24,18):"Y:" :: ACCEPT AT(24,20)VALIDATE(DIGIT,"-")BEEP:Y1
3007 IF Y1<0 THEN 3081 :: DISPLAY AT(24,23):"X:"
3009 ON ERROR 8020 :: ON WARNING NEXT
3010 ACCEPT AT(24,25)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X1 :: CALL GCHAR((Y1+1)*2-1,X1*2+7,T)::
IF T<Z1 OR T>=Z2 THEN 8000
3011 CALL PATTERN(#1,T):: CALL LOCATE(#1,Y1*16+1,X1*16+45):: F=33 :: GOSUB 4400
3019 ON ERROR 8030 :: ON WARNING NEXT
3020 CALL HCHAR((Y1+1)*2-1,X1*2+7,F):: DISPLAY AT(24,1):"ZIELKOORDINATEN:" :: DI
SPLAY AT(24,19):"Y:" :: ACCEPT AT(24,21)VALIDATE(DIGIT)BEEP:Y2
3030 DISPLAY AT(24,24):"X:" :: ACCEPT AT(24,26)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X2
3045 CALL GCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T1):: IF T1=Z3 XOR T1=Z4 XOR T1=Z5 THEN 8010 ::
IF T1<96 THEN 3050 ELSE GOSUB 4500
3046 GOTO 3070
3050 IF T1=65 THEN GOSUB 4500 ELSE 3051 :: GOTO 3070
3051 IF T1=33 THEN GOSUB 4500 ELSE 8010
3070 CALL HCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T):: IF T1=33 OR T1=65 OR T1=22 THEN 3080 ELSE
4000
3080 CALL LOCATE(#1,193,126):: IF T1=22 THEN 9000
3081 IF Q<6 THEN 290
3090 DISPLAY AT(24,1):" W" :: GOTO 320
4000 Y1=Y2 :: X1=X2 :: CALL PATTERN(#1,T1)AUSGANGSPOSITION FUER RUECKFUEHRUNG D
ER FIGUR
4005 ON T1-95 GOTO 4010,4020,4030,4040,1,4170,1,1,4050,4060,4070,4080,1,4170,1,1
,4090,4100,4110,4120,1,4170,1,1,4130,4140,4150,4160,1,4170
4010 Y2=0 :: X2=0 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !BLAUE FIGUREN
4020 Y2=0 :: X2=1 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4030 Y2=1 :: X2=0 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4040 Y2=1 :: X2=1 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4050 Y2=0 :: X2=9 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !ROTE FIGUREN
4060 Y2=0 :: X2=10 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4070 Y2=1 :: X2=9 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4080 Y2=1 :: X2=10 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4090 Y2=9 :: X2=9 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !LILA FIGUREN
4100 Y2=9 :: X2=10 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4110 Y2=10 :: X2=9 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4120 Y2=10 :: X2=10 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4130 Y2=9 :: X2=0 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !GRUENE FIGUREN
4140 Y2=9 :: X2=1 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4150 Y2=10 :: X2=0 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4160 Y2=10 :: X2=1 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500
4165 CALL HCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T1):: CALL SOUND(1000,560,0,345,0):: CALL SOUN

```

T1 99/4A

```

D(450,8000,0)
4170 GOTO 3080
4400 REM ZEICHEN DES ALTEN FELDES
4410 IF Y1=4 AND X1=0 THEN F=65
4411 IF Y1=0 AND X1=6 THEN F=65
4412 IF Y1=6 AND X1=10 THEN F=65
4413 IF Y1=10 AND X1=4 THEN F=65
4414 IF Y1=5 AND X1<5 THEN F=101
4415 IF Y1=5 AND X1=0 THEN F=33
4416 IF Y1=5 AND X1>5 THEN F=117
4417 IF Y1=5 AND X1=10 THEN F=33
4418 IF X1=5 AND Y1<5 THEN F=109
4419 IF X1=5 AND Y1>5 THEN F=125
4420 IF X1=5 AND Y1=10 THEN F=33
4421 IF Y1=0 AND X1<2 THEN F=101
4422 IF Y1=1 AND X1<2 THEN F=101
4423 IF Y1=0 AND X1>8 THEN F=109
4424 IF Y1=1 AND X1>8 THEN F=109
4425 IF Y1=9 AND X1<2 THEN F=125
4426 IF Y1=10 AND X1<2 THEN F=125
4427 IF Y1=9 AND X1>8 THEN F=117
4428 IF Y1=10 AND X1>8 THEN F=117
4430 IF X1=5 AND Y1=0 THEN F=33
4431 RETURN
4500 X3=X2*16+45 :: Y3=Y2*16+1 :: X4=X1*16+45 :: Y4=Y1*16+1
4510 IF X4<X3 THEN X4=X4+8
4520 IF Y4<Y3 THEN Y4=Y4+8
4530 IF X4>X3 THEN X4=X4-8
4540 IF Y4>Y3 THEN Y4=Y4-8
4550 CALL LOCATE(1,Y4,X4):: IF Y4=Y3 AND X4=X3 THEN RETURN ELSE 4510
7999 REM FEHLERMELDUNG
8000 CALL SOUND(600,4000,0,8000,0,500,0):: DISPLAY AT(24,1)BEEP:"FALSCHER KOORDINATEN!" :: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3000
8010 CALL SOUND(600,8000,0,1200,0):: DISPLAY AT(24,1):"FALSCHER KOORDINATEN!" :: FOR I=0 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3020
8020 DISPLAY AT(24,1):"Y UND/ODER X ZU GROSS!" :: CALL SOUND(500,8000,0,1200,0):: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3000
8030 DISPLAY AT(24,1):"Y UND/ODER X ZU GROSS!" :: CALL SOUND(500,8000,0,1200,0):: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3019
9000 REM SIEG
9005 ZF=0
9010 IF T1=101 THEN M,X=9 ELSE 9020 :: GOTO 9050
9020 IF T1<>109 THEN 9030 :: IF T1=109 THEN M,Y=3 :: GOTO 9070
9030 IF T1=117 THEN M,X=19 ELSE 9040 :: GOTO 9050
9040 IF T1=125 THEN M,Y=13 :: GOTO 9070
9050 CALL GCHAR(11,X,26):: IF Z6=T1 THEN ZF=ZF+1
9060 X=X+2 :: IF X<M+8 THEN 9050 ELSE 9090
9070 CALL GCHAR(Y,17,Z7):: IF Z7=T1 THEN ZF=ZF+1
9080 Y=Y+2 :: IF Y<M+8 THEN 9070
9090 IF ZF=0 THEN 9095 ELSE 3081
9095 CALL DELSPRITE(1)
9100 IF T1=101 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"BLAU HAT GEWONNEN" ELSE 9110 :: GOTO 9200
9110 IF T1=109 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"ROT HAT GEWONNEN" ELSE 9120 :: GOTO 9200
9120 IF T1=117 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"LILA HAT GEWONNEN" ELSE 9130 :: GOTO 9200
9130 IF T1=125 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"GRUEN HAT GEWONNEN"
9200 CALL SCREEN(12):: FOR I=200 TO 1000 STEP 50 :: CALL SOUND(200,I,0,3000-I,0) :: NEXT I
9201 DISPLAY AT(23,4):"NEUES SPIEL? JA(9) NEIN(0)"
9210 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 9210
9220 IF K=48 THEN 10090 :: IF K=57 THEN 9230 ELSE 9210
9230 RESTORE :: GOTO 99
9500 REM SPEICHERN DES SPIELSTANDES
9520 FOR Z=1 TO 21 :: FOR SPALTE=3 TO 30 :: CALL GCHAR(Z,SPALTE,C):: D$(Z)=D$(Z)&CHR$(C):: NEXT SPALTE :: NEXT Z
9580 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED 192
9590 FOR I=1 TO 20 STEP 5 :: PRINT #1:D$(I),D$(I+1),D$(I+2),D$(I+3),D$(I+4):: NEXT I
9620 PRINT #1:D$(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,LI1,GR1
9630 CLOSE #1
9635 CALL CLEAR :: GOTO 9201
9640 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT,FIXED 192
9650 FOR I=1 TO 20 STEP 5 :: INPUT #1:D$(I),D$(I+1),D$(I+2),D$(I+3),D$(I+4):: NEXT I
9680 INPUT #1:D$(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,LI1,GR1
9682 CLOSE #1
9683 RESTORE :: SCHALTER=1 :: GOTO 100
9690 FOR I=1 TO 21 :: DISPLAY AT(I,1):D$(I):: NEXT I
9720 GOTO 270
10000 SUB WUR(Q):: CALL SOUND(1000,400,0,500,6):: RANDOMIZE :: Q=INT(6*RND)+1 :: DISPLAY AT(11,14)SIZE(2):Q :: SUBEND
10090 END

```

Antares für den TI-99/4A

Als Teilnehmer eines Forschungsstrupps haben Sie den Auftrag, den Höhlenplaneten Antares zu erkunden und eine Bodenprobe desselben zu entnehmen.

Die Teleportationskugel materialisiert sich kurz über der Oberfläche von Antares und besitzt 3 Energieschilde, die bei Kollision jeweils zerstört werden.

Hat man erfolgreich den Abstieg in den Planeten überstanden, kommt man in eine großräumige Höhle, welche zu durchqueren ist. Dieses Vorhaben wollen jedoch zahlreiche Lasergeschütze verhindern. Schafft man es trotzdem, gelangt man nun nach einem weiteren, längerem Abstieg in eine Tropfsteingrotte, die ebenfalls durchquert werden muß, unglücklicherweise ist hier aber der Schlafplatz der gefürchteten Riesenfledermäuse von Antares, die natürlich nun sehr aufgeregt umherflattern. Ist dieses Abenteuer auch überstanden, wird es Zeit, eine Bodenprobe von Antares zu nehmen (auf der Plattform rechts unten).

Da Sie sich jetzt im Mittelpunkt des Planeten befinden, gelten nun die Gesetze der Schwerelosigkeit, also Vorsicht bei zu hoher Beschleunigung.

Zusätzlich macht Ihnen ein antaresischer Kampfflieger das Leben schwer. Um ihm zu entgehen, gibt es nur eine bestimmte Taktik, die wir aber nicht verraten wollen. Ist man dann endlich, mit der niedrigsten Geschwindigkeit die möglich ist, glücklich gelandet (zwecks Bodenprobe), taucht ein ganzes Geschwader von Kampffliegern auf, denen Sie ausweichen müssen.

Nachdem all dies bewältigt ist, hat man zum guten Schluß, nach einer Verschnaufpause, noch einen Abstieg zu bewältigen, um endlich auf der anderen Seite des Planeten herauszukommen.

Anmerkung: Kleinbuchstaben müssen als Kleinbuchstaben eingegeben werden.

ß steht für @, ≠ steht für #, § steht für \$

```

100 CALL CLEAR :: CALL SCREE
N(2) :: DIM B$(40),V(20),H(20)
),C(20),F(5):: BEGINN=0 :: T
OP=0
110 GOTO 430
120 B$(1)="BBBBBBBBBBBBBBBBBB
BA BBBBBBB" :: B$(2)="BBBBB
GBBBGGGGBBBBGGF EGGGBBB" ::
B$(3)="BBBGF EGF EGGGF
EBB"
130 B$(4)="BBF
BB" :: B$(5)="BA
BB" ::
B$(6)="BF
EB"
140 B$(7)="A
B" :: B$(8)="BI
B" ::
B$(9)="BBD
CB"
150 B$(10)="BBBI
BB" :: B$(11)="BBB
EB" ::
A
: B$(12)="BBBI

```

```

B"
160 B$(13)="BBBBF
CB" :: B$(14)="BBB
BB" ::
BI
: B$(15)="BBBBA
BB"
170 B$(16)="BBBBI
BB" :: B$(17)="BBB
CB" ::
BBF
: b$(18)="BBBFI
BBB"
180 B$(19)="BBBBB
CB" :: B$(20)="BBB
CB" ::
BBI
: B$(21)="BBBBBBD
BBBBBB"
190 B$(22)="BBBBI CB
BBBBBBBB" :: B$(23)="BBB
BBBBB CB" ::
: B$(24)="BBBBBBBD CB"
BBBBBB"
200 RETURN
210 B$(1)="BBA BBBBBBBBBBBB
BBBBBBBB" :: B$(2)="BBF
EGBBBBBBBBBBBBBBBB" ::
B$(3)="BF EBBGF EBBBBB
EGBBBB"
220 B$(4)="A EF BB
BBBF EGGBB" :: B$(5)="BD
EBBA EB"
230 B$(6)="BBGDCBD C B
BBF B" :: B$(7)="BBBBB
BA A BBA B" ::
B$(8)="BBBGFBA BD EBA
CB"
240 B$(9)="BBA A CBA
BA BB" :: B$(10)="BBBD
F BBA BA EB" ::
B$(11)="BBBA CBBD BF
B"
250 B$(12)="BBBF BBA
B CB" :: B$(13)="BBA
CB" ::
: B$(14)="BBA BBBBBB
BBBBBFB"
260 B$(15)="EBBA BBBBBBBBD
GGF EA EB" :: B$(16)="BBB
BBBBBBBBBBBD F ACBB" ::
: B$(17)="EBBBBBBBBBBBB
EBB"
270 B$(18)="CB" BBBBBB
BBB" :: B$(19)="BBB
BBBGF BBBBBBD EBB" ::
: B$(20)="BBBBBA EBBBBB
A B"
280 B$(21)="BBBBBBBD EBB
BBBD CB" :: B$(22)="BBB
BBBBBBBD CB" ::
: B$(23)="BBBBBBBBBBBBBB
BBA BBB"
290 RETURN
300 FOR I=20 TO 25 :: B$(I)=
" :: NEXT I
310 B$(1)="BBBBBBBBBBBBBA BB
BBBBBBBB" :: B$(2)="BBBBB
BBBBGGF EGGBBBBBB" ::
B$(3)="BBBBBBGGF EGG
BBBBBB"
320 B$(4)="BBBGGGF
EGGBBB" :: B$(5)="BBF
EBB" ::
B$(6)="BF
EB"
330 B$(7)="A
B" :: B$(8)=B$(7) ::
: B$(9)="F
E"

```

```
340 B$(30)="DMCD:MOCBBDNNOCE
BBDMM LL CBB" :: B$(31)=RPT$(
("B",28):: B$(32)=B$(31)
350 REM
360 GOTO 2020
370 REM
380 B$(1)="
      C" :: B$(2)="
            B" ::

B$(3)="
      CB"
390 B$(4)="D
      CBB" :: B$(5)="A
            BBB" ::

B$(6)="BBD      D
      CBBB"
400 B$(7)="BBBD  CA      CD
      BBBB" :: B$(8)="BBBA
      CBBB" ::
      CBBB      BBD      CBBB" ::
B$(9)="BBBBBBBBBBD CBBBD
      CBBB"
410 B$(10)="BBBBBBBBBBBBBBBBB
      A      BBBB"
420 RETURN
430 DEF YP=((Y-1)/8)+1 :: DE
F XP=((X-1)/8)+1
440 RANDOMIZE :: Q=1 :: LAE(
1)=60 :: LAE(2)=40 :: LAE(3)
=10
450 V(1)=10 :: H(1)=7 :: C(1)
)=22 :: F(1)=5 :: F(2)=6 ::
F(3)=8 :: F(4)=15 :: FA(1)=7
:: FA(2)=14 :: FA(3)=9
460 V(6)=12 :: H(6)=8 :: C(6)
)=22
470 V(7)=14 :: H(7)=8 :: C(7)
)=21
480 V(5)=18 :: H(5)=8 :: C(5)
)=20
490 V(4)=20 :: H(4)=9 :: C(4)
)=15
500 V(3)=22 :: H(3)=10 :: C(
3)=7
510 V(2)=16 :: H(2)=9 :: C(2)
)=20
520 V(8)=8 :: H(8)=5 :: C(8)
)=25
530 REM
540 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFF
FFFFFFFFCFBFECFF8FCF81F3F1F
FF3F7F1F3F")
550 CALL CHAR(67,"0001050F0F
3F7FFF",68,"00C0E0E8F8FCFEFF
FF3F1F1707030101FFFEAF0F0C0
8080FFFFFFFFFFFFF65")
560 CALL CHAR(72,"DB7E3C1818
1800000007EFEB0FCAEFF181818
181818180000FFFF")
570 CALL CHAR(76,"0000000000
00FFFF00386CFE6C385492000000
0003337FFF000000F8989FFFF")
580 CALL CHAR(128,"3066FFBDB
DFF663C")
590 CALL CHAR(129,"000008024
903270F",130,"001040009400E8
F0",131,"F0E4C09240100000",1
33,"0F170329000208")
600 C$="C0C0606734FFFC78" ::
D$="000707FEFC783060" :: CA
LL CHAR(132,D$)
610 CALL CHAR(134,"1E041CFF1
C041E0000000000000FFFF")
620 FOR I=96 TO 120 STEP 8 :
: CALL CHAR(I,"FFFFFFFFFFFF
FFF") :: NEXT I
630 CALL COLOR(5,13,1,6,11,1
,13,11,1,8,16,1)
640 CALL COLOR(1,8,1,2,13,1,
```

```
3,7,1,4,7,1,9,5,1,10,11,1,11
,7,1,12,14,1)
650 CALL CHAR(92,"00001",93,
"0000000000008",94,"000000081
C08")
660 L=16 :: GOSUB 370
670 IF BEGINN=1 THEN 700
680 PRINT "
      B B B B B B B B B B
      h h h h h h h h h h h h h
      p p p p p p p p p p p p
690 PRINT "x x x x x x x x
x x x x x x" :: PRINT :: PRI
NT :: PRINT
700 FOR I=1 TO 10 :: PRINT
B$(I) :: B$(I)=" :: NEXT I
710 IF BEGINN=1 THEN 790
720 CALL CHAR(113,"000000784
4784040")
730 DISPLAY AT(12,9)SIZE(12)
:"von m.qelgen"
740 FOR I=1 TO 30
750 XS=INT(RND*26)+3 :: YS=I
NT(RND*22)+1
760 CALL GCHAR(YS,XS,Z):: IF
Z<>32 THEN 750
770 CALL HCHAR(YS,XS,INT(RND
*3)+92):: NEXT I
780 GOSUB 2750 :: GOTO 660
790 CALL SPRITE(15,128,2,17,
121)
800 CALL SOUND(200,2200,6,20
00,6,1800,6)
810 FOR I=1 TO 30 :: CALL CO
LOR(15,16):: CALL COLOR(15,7
):: NEXT I
820 CALL COLOR(15,F(Q)):: Y=
121
830 X=17 :: FOR I=1 TO LAE(1)
):: K=INT(RND*3)-1
840 L=L+K
850 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
860 A$=RPT$("B",L)&"A B"&
RPT$("B",22-L)
870 PRINT A$
880 GOSUB 2960
890 NEXT I
900 X=17
910 FOR I=1 TO LAE(2):: K=IN
T(RND*3)+1
920 L=L+K
930 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
940 A$=RPT$("B",L)&"A B"&R
PT$("B",23-L)
950 PRINT A$
960 GOSUB 2960 :: NEXT I
970 REM
980 FOR I=1 TO LAE(3):: K=IN
T(RND*3)-1
990 L=L+K
1000 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1010 A$=RPT$("B",L)&"A B"&R
PT$("B",24-L)
1020 PRINT A$
1030 GOSUB 2960 :: NEXT I
1040 IF RU=1 THEN 1550 ELSE
IF RU=2 THEN 1880 ELSE IF RU
=3 THEN 2740
1050 GOSUB 120 :: IF L<18 TH
EN 1100
1060 FOR I=L TO 18 STEP -1 :
: L=L-1 :: A$=RPT$("B",L)&"A
B"&RPT$("B",24-L)
```

```

1070 PRINT A$ :: GOSUB 2960
1080 NEXT I
1090 GOTO 1150
1100 FOR I=L TO 18
1110 L=L+1
1120 A$=RPT$("B",L)&"A B"&R
PT$("B",24-L)
1130 PRINT A$
1140 GOSUB 2960 :: NEXT I
1150 REM
1160 FOR I=1 TO 23 :: PRINT
B$(I):: B$(I)="
1170 GOSUB 2960
1180 NEXT I
1190 IF RU=1 THEN 1630
1200 DISPLAY AT(24,1):B$(24)
1210 REM
1220 X=17
1230 CALL LOCATE(5,X,Y):: I
F XP=24 THEN 1440
1240 GE=INT(RND*8)+1
1250 CALL HCHAR(V(GE),H(GE),75
75,C(GE))
1260 GOSUB 1380
1270 REM
1280 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A):: X=X-(2*B)
1290 CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 1310
1300 GOTO 1230
1310 REM
1320 Q=Q+1 :: CALL SOUND(3000
,-7,0,180,0):: FOR J=1 TO 50
:: NEXT J :: IF Q=5 THEN 13
30 ELSE 1370
1330 F(Q)=16 :: CALL POSITIO
N(5,X,Y):: CALL DELSPRITE(5)
1340 CALL SPRITE(1,129,F(Q)
,X-4,Y-4,-8,-8,2,130,F(Q),X
-4,Y+4,-8,8,3,131,F(Q),X+4,
Y+4,8,8,4,133,F(Q),X+4,Y-4,
8,-8)
1350 CALL SOUND(3000,-6,0,110
,8)
1360 FOR J=1 TO 100 :: NEXT
J :: CALL DELSPRITE(1,2,3
,4):: FOR I=1 TO 500 :: NEX
T I :: CALL CLEAR :: GOTO 28
80
1370 CALL COLOR(5,F(Q)):: R
ETURN
1380 IF V(GE)<>XP THEN 1420
1390 CALL COLOR(5,7)
1400 CALL SOUND(100,110,1)
1410 GOSUB 1310
1420 CALL HCHAR(V(GE),H(GE),
32,C(GE))
1430 CALL COLOR(5,F(Q)):: R
ETURN
1440 REM
1450 REM
1460 L=8
1470 FOR I=1 TO 21 :: K=INT(
RND*3)-1
1480 L=L+K :: X=X-8
1490 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1500 A$=RPT$("B",L)&"A B"&
RPT$("B",23-L)
1510 PRINT A$
1520 CALL LOCATE(5,X,Y):: N
EXT I
1530 REM
1540 LAE(2)=50 :: LAE(3)=15
:: RU=1 :: GOTO 910
1550 FOR I=L TO 2 STEP -1
1560 K=INT(RND*3)-1

```

```

1570 L=I
1580 A$=RPT$("B",L)&"A B"&R
PT$("B",24-L)
1590 PRINT A$
1600 GOSUB 2960 :: NEXT I
1610 GOSUB 210
1620 GOTO 1160
1630 DISPLAY AT(24,1):"BBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBA BEEE"
1640 REM
1650 FOR I=25 TO 161 STEP 8
1660 GESCH=INT(RND*7)+4
1670 CALL SPRITE((I-1)/8)+
3,132,FA(INT(RND*3)+1),I,1,0
,GESCH):: NEXT I
1680 X=17
1690 CALL CHAR(132,D$)
1700 CALL COINC(ALL,BUM):: I
F BUM=-1 THEN GOSUB 1310
1710 GOSUB 2070
1720 REM
1730 CALL CHAR(132,C$):: CAL
L COINC(ALL,BUM):: IF BUM=-1
THEN GOSUB 1310
1740 GOSUB 2070
1750 GOTO 1690
1760 REM
1770 GOSUB 1310
1780 REM SIEG
1790 CALL DELSPRITE(ALL):: C
ALL SPRITE(5,128,F(Q),x,y):
: L=20
1800 FOR I=1 TO 21 :: K=INT(
RND*3)-1
1810 L=L+K :: X=X-8
1820 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1830 A$=RPT$("B",L)&"A B"&
RPT$("B",23-L)
1840 PRINT A$
1850 CALL LOCATE(5,X,Y):: N
EXT I
1860 REM
1870 LAE(3)=20 :: RU=2 :: GO
TO 910
1880 IF L<12 THEN 1940
1890 FOR I=L TO 12 STEP -1
1900 L=I
1910 A$=RPT$("B",L)&"A B"&R
PT$("B",24-L)
1920 PRINT A$
1930 GOSUB 2960 :: NEXT I
1940 REM
1950 FOR I=L TO 11
1960 L=I
1970 A$=RPT$("B",L)&"A B"&R
PT$("B",24-L)
1980 PRINT A$
1990 GOSUB 2960 :: NEXT I
2000 REM
2010 GOTO 300
2020 FOR I=1 TO 32
2030 PRINT B$(I):: B$(I)="
2040 GOSUB 2960 :: NEXT I
2050 REM
2060 GOTO 2110
2070 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A):: X=X-(2*B)
2080 CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 1310
2090 CALL LOCATE(5,X,Y)
2100 IF XP=24 THEN 1780 :: R
ETURN
2110 REM
2120 REM
2130 CALL SPRITE(1,76,14,16
,1,193,2,76,14,16,1,201,3,13

```

```

4,14,17,254,2,-30)
2140 REM
2150 CALL JOYST(2,A,B):: JO=
(A=10)+B
2160 IF JO<>4 THEN 2180
2170 XG=XG-1 :: GOTO 2240
2180 IF JO<>40 THEN 2200
2190 YG=YG+1 :: GOTO 2240
2200 IF JO<>-4 THEN 2220
2210 XG=XG+1 :: GOTO 2240
2220 IF JO<>-40 THEN 2240
2230 YG=YG-1
2240 CALL MOTION(5,XG,YG)
2250 CALL COINC(5,3,10,BUM)
2260 IF BUM=-1 THEN 2330
2270 CALL POSITION(5,X,Y)::
CALL MOTION(5,0,0):: IF X
160 THEN 2300
2280 CALL MOTION(5,XG,YG)
2290 GOTO 2150
2300 REM
2310 IF Y<192 OR Y>209 THEN
GOSUB 1310 ELSE IF X>2 THEN
GOSUB 1310 ELSE 2350
2320 REM
2330 CALL MOTION(5,0,0):: G
OSUB 1310 ::
2340 GOTO 2270
2350 REM
2360 CALL DELSPRITE(1,2,3)
):: AS=""
2370 FS="DMCD MOCBBDNNOCBBD
MM LL CBBBD NCDMMCBBD00NOCB
BBBBDMMNO CDMN N OO CBBB
D CD M NCBBD M N OC
D M N O CBBBD M"
2380 ES="CD CBBBD M N CD"
2390 AS=FS&ES :: CALL POSITI
ON(5,X,Y)
2400 CALL HCHAR(9,23,135,8):
: FOR I=1 TO 20
2410 DISPLAY AT(21,1)SIZE(28)
):SEG$(AS,I,28)
2420 CALL LOCATE(5,X,Y):: Y
=Y-8
2430 CALL HCHAR(9,23-I,135):
: NEXT I
2440 REM
2450 X=153 :: Y=41
2460 CALL LOCATE(5,X,Y)
2470 REM
2480 FOR I=73 TO 153 STEP 8
2490 CALL SPRITE(((I-1)/8)+
1,134,INT(RND*13)+3,I,256,0,-
(INT(RND*11)+20))
2500 NEXT I
2510 FOR TIME=1 TO 300
2520 CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B)
2530 CALL LOCATE(5,X,Y)
2540 CALL COINC(ALL,BUM)
2550 IF BUM=-1 THEN GOSUB 13
10
2560 IF X>153 OR X<73 THEN G
OSUB 1310 ELSE 2570
2570 NEXT TIME
2580 REM
2590 CALL CHAR(134,"000000018
18"):: FOR I=10 TO 20 :: CAL
L DELSPRITE(I):: NEXT I
2600 CALL HCHAR(9,1,32,32)::
ZEI=20
2610 CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B):: ZEI=ZEI+1 :: Y=Y+(2
*A)
2620 DISPLAY AT(21,1)SIZE(28)
):SEG$(AS,ZEI,28):: CALL LOC

```

```

ATE(5,X,Y)
2630 IF ZEI=LEN(AS)-15 THEN
2650
2640 GOTO 2610
2650 REM
2660 M$="BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBD CBBBBB" :: N$="
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
A BBBBBB"
2670 FOR I=1 TO 10
2680 DISPLAY AT(21,1)SIZE(28)
):SEG$(AS,ZEI+I,28):: DISPLA
Y AT(22,1)SIZE(28):SEG$(M$,I
,28):: DISPLAY AT(22,1)SIZE(
28):SEG$(N$,I,28)
2690 DISPLAY AT(23,1)SIZE(28)
):SEG$(N$,I,28):: NEXT I
2700 AS="" :: M$="" :: N$=""
2710 FOR I=X TO 17 STEP -8:
: CALL LOCATE(5,I,Y):: NEXT
I
2720 RU=3 :: LAE(2)=60 :: LA
E(3)=20 :: L=19 :: GOTO 900
2730 REM
2760 FOR TON=1 TO 3 :: FOR I
=110 TO 110 STEP 110 :: CAL
L SOUND(100,I,0):: NEXT I
2770 FOR I=110 TO 110 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0):
: NEXT I
2780 FOR I=110 TO 110 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0,12
10-I,0):: NEXT I :: NEXT TON
2790 IF TON=1 THEN RETURN EL
SE CALL CLEAR
2800 FOR I=1 TO 15 :: PRINT
:: NEXT I :: BEGINN=1 :: RET
URN
2810 FOR I=1 TO 23 :: PRINT
2820 GOSUB 2960
2830 NEXT I
2840 CALL DELSPRITE(ALL)
2850 TOP=1
2860 PRINT "      . . . . .
      B B      B B B B
      h h h h  h h h h h
      p p      p p p p p
      x x x x  x x x x
x xxx"
2870 FOR I=1 TO 10 :: PRINT
:: NEXT I :: GOSUB 2750 :: G
OTO 2930
2880 REM
2890 CALL CLEAR :: CALL DELS
PRITE(ALL)
2900 FOR I=110 TO 110 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0,I+
10,0,I+20,0):: NEXT I
2910 FOR I=110 TO 880 STEP 2
0 :: CALL SOUND(-100,I,0,990
-I,0):: NEXT I
2920 DISPLAY BEEP AT(12,1):"
game over"
2930 DISPLAY BEEP AT(22,1):"
neue runde (j/n)?"
2940 CALL KEY(0,KE,ST):: IF
ST=0 THEN 2940 ELSE IF KE=10
6 THEN 3000 ELSE CALL CLEAR
2950 END
2960 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A)
2970 CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 1310
2980 CALL LOCATE(5,X,Y)
2990 RETURN
3000 CALL CLEAR :: BEGINN=1
:: TOP=0 :: GOTO 430

```

Atlantic Adventure

Da die Adventure-(Abenteuer)Spiele merklich höher in der Gunst der Heimcomputerbesitzer steigen, brauchten wir nicht sehr lang überlegen, ob wir dieses Programm in unsere März-Ausgabe von Homecomputer mit aufnehmen. Zumal ja - wie wir leider zugeben müssen - der Abdruck von Programmen für den TRS-80 in unserem Heft noch zu den Seltenheiten gehört. Dies liegt aber nur daran, daß der bei uns vorliegende Programmanteil für den TRS-80, gemessen an den Gesamtprogrammen, ca. 0,5% beträgt.

Mit diesem Atlantic-Adventure können Sie sich, lieber TRS-80-Besitzer, in die Rolle des Robinson-Crusoe versetzen und somit dessen damaliges Schicksal am eigenen Leibe nachempfinden.

Spielablauf:

Als Gestrandeter sitzen Sie auf einer einsamen und verlassen Insel fest, die auch noch von einem Fluch umgeben ist. Denn es heißt da in Jahrhunderte alten Büchern - das erste mensch-

liche Wesen, das jemals die Insel betreten sollte, wird diese nicht eher lebend verlassen, bis es das sagenhafte Vermächtnis, der hier ehemals lebenden Ureinwohner, die auf immer noch ungeklärte Weise ums Leben kamen, gefunden hat.

Nach Drücken der "Enter-Taste" beginnt das Spiel und Sie sind Ihrem Schicksal als Robinson Crusoe nun völlig ausgeliefert.

Wir möchten jetzt aber nichts mehr ver-

raten und wünschen Ihnen viel Spaß beim Lösen des Rätsels um das Atlantic-Adventure.

Dieses Adventure ist übrigens das 5. Abenteuerspiel, das wir bisher in unseren Heften abdruckten. Und zwar erschien in HC 7/83 "Adventure Castle" für den PET (CBM 3/4000), in HC 4/83 "Spukhaus" für den VC-20 und in CPU 3/84 "Agentenabenteuer" für den Apple II.

TRS-80

```
10 DEFINT A-Z
20 CLEAR 300
30 G=12:P=21:S=2
40 DIM G1$(G)
50 DIM G2(G)
60 DIM P1$(P)
70 DIM P2$(P)
80 DIMR$(6)
90 CLS:PRINT"
1
    WILLKOMMEN ZUM ATLANTIC-ADVENTURE V. 1.
    <C> 1983 BY RALPH ARNOLD
    EICHENWEG 30 6200 WIESBADEN"
100 PRINT"*****
***** ** Du bist ein Gestrandeter und willst die Insel leben
** ** verlassen.Ausserdem muusst Du den Schatz finden ohne
**"
110 PRINT"** den Du die Insel nicht verlassen kannst.
** ** Die Befehle bestehen aus zwei Woertern z.B.NIMM SPA
TEN ** ** Einige andere Verben sind > LEGE.BENUTZE.BETRACHTE
und **"
120 PRINT"** viele mehr.Einzelbefehle sind : GRABE,POSITION und
** ** INVENTORY.Verzweifele nicht, versuche alle moeglich
en ** ** Wortkombinationen und verschaffe Dir viele Gegensta
ende, **"
130 PRINT"** sie nuetzen Dir fast immer.
** ** Also viel Spass
** ** Einen Moment bitte.
**"
140 PRINT"*****
*****";
```




```

150 FOR A=1 TO F
160 READ P1$(A),P2$(A)
170 NEXT A
180 FOR A=1 TO G
190 READ G1$(A),G2(A)
200 NEXT A
210 OUT255,0:OUT255,1      ";STRING$(7,143);"
220 PRINT@B98,"
230 FOR A=1 TO 10:NEXT A
240 IF PEEK(14400)=1 THEN 280
250 PRINT@B98," Druecke >ENTER< fuer Spielbeginn";
260 FOR A=1 TO 10:NEXT A
270 GOTO 210
280 CLS
290 GOSUB 1880
300 GOSUB 1900
310 GOSUB 1960
320 IF M=71 THEN 2390
330 PRINT:PRINTSTRING$(64,45)
340 INPUT"Kommando";K$
350 V$=LEFT$(K$,3)
360 REM ***** INVENTORY ,POSITION etc. *****
370 IF V$="INV" THEN 610
380 IF V$="POS" THEN 710
390 IF V$="GRA" THEN 1210
400 IF V$="SCH" THEN 690
410 H$=K$:IF LEN(K$)=1 THEN 740
420 REM ***** TRENNUNG *****
430 FOR A=1 TO LEN(K$)
440 IF MID$(K$,A,1)=" " THEN 460 ELSE NEXT
450 GOTO 2160
460 H$=MID$(K$,A+1,3)
470 REM ***** VERBEN-BEARBEITUNG *****
480 IF V$="GEH" THEN 730:REM ***** GEHEN *****
490 IF V$="NIM" THEN 940:REM ***** NIMM *****
500 IF V$="LES" THEN 1010:REM ***** LESEN *****
510 IF V$="BET" THEN 1120:REM ***** BETRACHTEN *****
520 IF V$="KLE" THEN 1300:REM ***** KLETTERN *****
530 IF V$="SET" THEN 1540:REM ***** SETZE *****
540 IF V$="REP" THEN 1600:REM ***** REPARIERE *****
550 IF V$="LEG" THEN 1640:REM ***** LEGEN *****
560 IF V$="OEF" THEN 1700:REM ***** OEFFNEN *****
570 IF V$="FUE" THEN 1480:REM ***** FUETTERN *****
580 IF V$="RUD" THEN 1760:REM ***** RUDERN *****
590 IF V$="BEN" THEN 1820:REM ***** BENUTZEN *****
600 GOTO 2170
610 REM ***** INVENTORY *****
620 PRINT"Ich habe:"
630 FOR A=1 TO G
640 IF G2(A)=99 THEN 660
650 NEXT A:GOTO 320
660 PRINTG1$(A);".",
670 NEXT A
680 GOTO 320
690 REM ***** SCHRITTE *****
700 PRINT"Du bist schon ";M;" Schritte gegangen !":GOTO 320
710 REM ***** POSITION *****
720 GOTO 290
730 REM ***** GEHEN *****
740 IF S=20 OR S=10 OR S=9 OR S=14 OR S=15 THEN 2430
750 IF H$="BOO" OR H$="RUD" THEN 890
760 IF S=21 THEN 920
770 FOR A=1 TO LEN(P2$(S))
780 IF R$(A)="N" AND LEFT$(H$,1)="N" THEN 840
790 IF R$(A)="S" AND LEFT$(H$,1)="S" THEN 850
800 IF R$(A)="W" AND LEFT$(H$,1)="W" THEN 860
810 IF R$(A)="O" AND LEFT$(H$,1)="O" THEN 870
820 NEXT A
830 GOTO 880
840 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
850 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
860 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
870 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
880 PRINT"Keine Ahnung was du von mir willst":GOTO 320
890 IF F1=1 THEN 2410
900 IF S<>2 THEN 2370
910 PRINT"OK.....":PRINT"Ich sitze nun im Boot":S=21:F1=1:GOTO 2
90
920 IF H$<>"OST" AND V$<>"O" THEN 880
930 S=2:F1=0:GOTO 290
940 REM ***** NIMM *****
950 FOR N=1 TO G
960 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 980 ELSE NEXT
970 GOTO 2170
980 IF G2(N)<>S THEN 2180
990 IF GX=5 THEN 2190
1000 G2(N)=99:GX=GX+1:PRINT"OK.....":GOTO 320
1010 REM ***** LESEN *****
1020 IF H$="PLA" THEN 1060
1030 IF H$="LOG" THEN 1080
1040 IF H$="BOT" THEN 1100

```

```

1050 GOTO 2210
1060 IF G2(4)<>99 THEN 2220
1070 PRINT"Eine Botschaft lautet : Wenn du in der Hoehle bist ge
he erst Nord dann West dann Nord dann Ost dann Nord sonst bi
st du des Todes !":GOTO 320
1080 IF G2(11)<>99 THEN 2220
1090 PRINT"Es steht geschrieben : Mein letzter Eintrag, das Schi
ff sinkt, alle Passagiere von Bord (Unterschrift Kapitaen)":GOT
O 320
1100 IF S<>19 THEN 2230
1110 PRINT"Auf dem Stein steht geschrieben :
Wenn es dunkel wird muss man wissen wie der Weg verla
euft":GOTO 320
1120 REM ***** BETRACHTE *****
1130 IF H$="BOO" THEN 1160
1140 IF H$="LOC" OR H$="BOD" THEN 1180
1150 PRINT"Ich sehe daran nichts besonderes":GOTO 320
1160 IF G2(2)<>0 THEN 1150
1170 PRINT"Es kommt etwas zum Vorschein":G2(2)=2:GOTO 290
1180 IF S<>4 THEN 2230
1190 IF G2(6)<>5 THEN 2240
1200 PRINT"In der Tiefe kann ich ein Segel erkennen das du dring
end benoetigst":GOTO 320
1210 REM ***** GRABEN *****
1220 IF G2(2)<>99 THEN 2290
1230 IF S=6 THEN 1260
1240 IF S=7 THEN 1280
1250 GOTO 2230
1260 IF G2(3)<>0 THEN 2250
1270 PRINT"Eine Truhe kommt zum Vorschein":G2(3)=6:GOTO 320
1280 IF G2(8)<>0 THEN 2250
1290 PRINT"Eine Axt kommt zum Vorschein":G2(8)=7:GOTO 320
1300 REM ***** KLETTERN *****
1310 IF S=8 THEN 1370
1320 IF S=5 THEN 1390
1330 IF S=13 THEN 1440
1340 IF S=18 THEN 1410
1350 IF S=4 THEN 1460
1360 GOTO 2230
1370 IF H$<>"PAL" AND H$<>"HOC" THEN 2260
1380 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
1390 IF H$<>"HOC" AND H$<>"STE" AND H$<>"TRE" THEN 2260
1400 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
1410 IF H$<>"RUN" THEN 2260
1420 IF LEN(P2$(18))=1 THEN 2360
1430 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
1440 IF H$<>"RUN" THEN 2260
1450 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
1460 IF H$<>"LOC" THEN 2260
1470 PRINT"Ich wuerde ja schon gerne da runter klettern, aber ma
n kann nicht sehen wohin man steigt denn ein Ueberhang versp
errt die Sicht":GOTO 320
1480 REM ***** FUETTERN *****
1490 IF H$<>"AFF" THEN 2320
1500 IF S<>17 THEN 2230
1510 IF LEN(P1$(17))<20 THEN 2310
1520 IF G2(5)<>99 THEN 2220
1530 GX=GX-1:P1$(17)="VOR DEM HAUS":P2$(17)=P2$(17)+"0":G2(5)=0:
PRINT"OK.....":PRINT"Die Affen sind weg du kanst rein":GOTO 290
1540 REM ***** SETZE *****
1550 IF S<>1 THEN 2230
1560 IF G2(6)<>99 THEN 2270
1570 IF G2(9)<>99 THEN 2280
1580 CLS:PRINT"Du hast er geschafft das Adventure zu loesen
Du bist ein richtiger Champion !!!!!!!!!!!
Ich hoffe es hat Dir Spass gemacht und Du hast
nicht im Programm nachgeschaut
1590 FOR N=1TO40:OUT255,0:OUT255,1:OUT255,0:OUT255,1:NEXT:END
1600 REM ***** REPARIERE *****
1610 IF S<>16 THEN 2230
1620 IF G2(7)=99 THEN 1630 ELSE 2290
1630 G2(7)=0:P2$(16)=P2$(16)+"0":PRINT"Ein neuer Weg wird frei":
P1$(16)="VOR EINER BRUECKE":GX=GX-1:GOTO 290
1640 REM ***** LEGE *****
1650 FOR N=1TOG
1660 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 1680 ELSE NEXT
1670 GOTO 2170
1680 IF G2(N)<>99 THEN 2200
1690 GX=GX-1:G2(N)=S:PRINT"OK.....":GOTO 320
1700 REM ***** OEFFNE *****
1710 IF H$<>"TRU" THEN 2420
1720 IF G2(3)<>99 THEN 2200
1730 IF G2(1)<>99 THEN 2290
1740 IF G2(4)<>0 THEN 2300
1750 PRINT"Ein Plan faellt heraus":G2(4)=S:GOTO 320
1760 REM ***** RUDERN *****
1770 IF H$="BOO" THEN 1780 ELSE 2330
1780 IF S<>21 THEN 2230
1790 IF G2(10)<>99 THEN 2380
1800 IF F1<>1 THEN 2400
1810 PRINT"OK.....":PRINT"Du bist jetzt draussen auf dem Schiff"
:F1=0:S=S-20:GOTO 290
1820 REM ***** BENUTZE *****

```

```

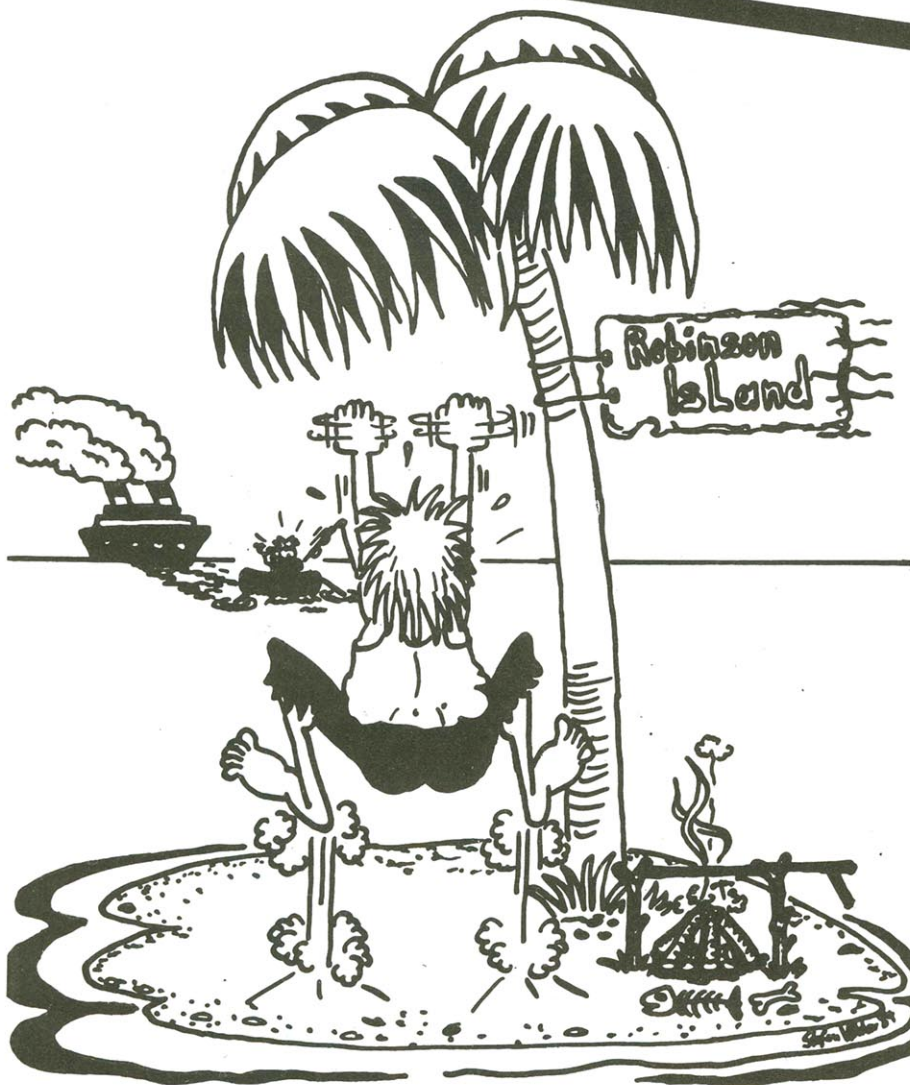
1830 IF H<>"AXT" THEN 2340
1840 IF S<>18 THEN 2230
1850 IF LEN(P2$(18))>1 THEN 2350
1860 P2$(18)=P2$(18)+"R":P1$(18)="IN DER HUETTE IN DEREN MITTE E
INE OFFENE FALLTUERE IST > EINE STEILE TREPPE FUEHRT NACH UNTE
N"
1870 PRINT"OK.....":PRINT"Die Tuer ist offen":GOTO 290
1880 REM ***** ICH BIN *****
1890 PRINT:PRINT"Ich bin : ":PRINTP1$(S):RETURN
1900 REM ***** SACHEN DIE ICH SEHE *****
1910 PRINT:PRINT"Sachen die ich sehe : "
1920 FOR A=1 TO 6
1930 IF G2(A)=S THEN 1950 ELSE NEXT
1940 RETURN
1950 PRINTG1$(A);".":NEXTA:PRINT:RETURN
1960 REM ***** OFFENSICHTLICHE AUSGAENGE *****
1970 PRINT:PRINT"Offensichtliche Ausgaenge sind : ";
1980 FOR A=1 TO LEN(P2$(S))
1990 R$(A)=MID$(P2$(S),A,1):NEXT A
2000 FOR A=1 TO LEN (P2$(S))
2010 IF R$(A)= "N" THEN 2090
2020 IF R$(A)= "S" THEN 2100
2030 IF R$(A)= "W" THEN 2110
2040 IF R$(A)= "O" THEN 2120
2050 IF R$(A)= "R" THEN 2130
2060 IF R$(A)= "H" THEN 2140
2070 NEXT A
2080 RETURN
2090 PRINT"NORDEN. ":NEXT A:RETURN
2100 PRINT"SUEDEN. ":NEXT A:RETURN
2110 PRINT"WESTEN. ":NEXT A:RETURN
2120 PRINT"OSTEN. ":NEXT A:RETURN
2130 PRINT"RUNTER. ":NEXT A:RETURN
2140 PRINT"HOCH. ":NEXT A:RETURN
2150 REM ***** KOMMENTARE *****
2160 PRINT"Kein Hauptwort vorhanden":GOTO320
2170 PRINT"Das Wort kenne ich nicht":GOTO 320
2180 PRINT"Das sehe ich hier nicht":GOTO 320
2190 PRINT"Duhast schon 5 Sachen, mehr kann ich nicht tragen":G
OTO 320
2200 PRINT"Das trage ich garnicht":GOTO 320
2210 PRINT"Du Dussel das kann man garnicht lesen":GOTO 320
2220 PRINT"Das habe ich garnicht":GOTO 320
2230 PRINT"Nicht hier":GOTO320
2240 PRINT"Nichts kann ich erkennen": GOTO 320
2250 PRINT"ich finde nichts":GOTO 320
2260 PRINT"Dahin kann ich nicht klettern":GOTO 320
2270 PRINT"Duhast Spaesslebruder du hast die Segel vergessen":GOTO 3
20
2280 CLS:PRINT"Duhast du dich geluencht":END
2290 PRINT"Womit ???":GOTO 320
2300 PRINT"Die Truhe ist leer":GOTO 320
2310 PRINT"ich sehe niemanden den ich fuettern kann":GOTO 320
2320 PRINT"Das kann ich nicht fuettern":GOTO 320
2330 PRINT"Damit kann ich nicht wegrudern":GOTO 320
2340 PRINT"Das kann ich nicht benutzen":GOTO 320
2350 CLS:PRINT"Das war der falsche Weg und du hast dir im Dunkel
das Genick gebrochen.Das Adventure ist fuer dich vorueber":E
ND
2360 PRINT"Dahin wuerde ich gerne klettern, aber die Falltuer is
t zu":GOTO 320
2370 PRINT"ich sehe hier kein Boot":GOTO 320
2380 PRINT"Womit ??? Du hast keine Ruder":GOTO 320
2390 CLS:PRINT"Das Adventure ist fuer Dich vorueber !
Du hast es nicht geschafft mit 70 Positionsaender
ungen
Vielleicht das naechste mal.":END
2400 PRINT"ich kann nur rudern wenn ich im Boot sitze":GOTO 320
2410 PRINT"ich sitze schon im Boot !": GOTO 320
2420 PRINT"HAE ???":GOTO 320
2430 REM ***** DUNKELGANG *****
2440 IF S=20 THEN 2490
2450 IF S=15 THEN 2530
2460 IF S=14 THEN 2570
2470 IF S=10 THEN 2610
2480 GOTO 2650
2490 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2510
2500 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2520 ELSE 2350
2510 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
2520 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
2530 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2550
2540 IF LEFT$(H$,1)="S" THEN 2560 ELSE 2350
2550 M=M+1:S=S-1:GOTO 320
2560 M=M+1:S=S+5:GOTO 320
2570 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2590
2580 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 2600 ELSE 2350
2590 M=M+1:S=S-5:GOTO 320
2600 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
2610 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2630
2620 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2640 ELSE 2350
2630 M=M+1:S=S-1:GOTO 320
2640 M=M+1:S=S-5:GOTO 290

```

```

2650 IF LEFT$(H$,1)="S" THEN 2670
2660 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 2680 ELSE 2350
2670 M=M+1:S=S-5:GOTO 320
2680 M=M+1:S=S+1:GOTO 320
2690 REM ***** POSITIONEN *****
2700 DATA AUF DEM SCHIFF *****
      SETZEN UND NACH HAUSE SEGELN,O
2710 DATA AM STRAND > DU KANNST DAS SCHIFF SEHEN DAS DICH NACH
      HAUSE BRINGEN KANN < HIER STEHT AUSSERDEM EIN
      RUDERBOOT,SO
2720 DATA AUF EINEM BERG,SWD
2730 DATA AUF EINEM KLEINEN HUEGEL IN DESSEN MITTE EIN LOCH IST,
      W
2740 DATA IN EINEM GROSSEN RAUM IN DEN VON OBEN LICHT HEREIN
      FAELLT > ES FUEHRT EINE STEINTREPPE NACH OBEN,S
2750 DATA AM STRAND,SO
2760 DATA IN EINER VERFALLENEN OASE,NSWD
2770 DATA UNTER EINER PALME,NW
2780 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2790 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2800 DATA IN EINER WALDSCHNEISE,NSD
2810 DATA IM TROPISCHEN WALD,NW
2820 DATA IN DER KRONE EINER PALME,R
2830 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2840 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2850 DATA VOR EINER ZERSTOERTEN BRUECKE,N
2860 DATA VOR EINER HUETTE DIE VON EIN PAAR HUNRIGEN AFFEN
      BELAGERT WIRD,W
2870 DATA IN DER HUETTE IN DEREN MITTE EINE VERNAGELTE
      FALLTUER IST,W
2880 DATA VOR EINER RIESIGEN STEINPLATTE IN DIE EINE BOTSCHAFT
      EINGRAVIERT IST,WO
2890 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2900 DATA IM BOOT,O
2910 REM ***** GEGENSTAENDE *****
2920 DATA SCHLUESSEL,13,SPATEN,0,TRUHE,0,PLAN,0,KOKUSNUSS,13
2930 DATA SEGEL,5,HOLZBRETTER,11,AXT,0,GOLDKISTE,18
2940 DATA RUDER,15,LOGBUCH,3,FLASCHE RUM,12

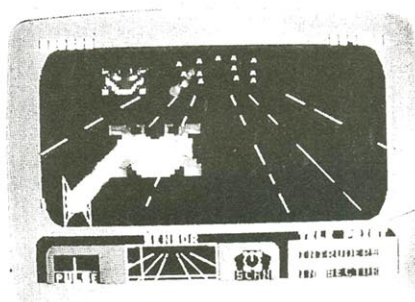
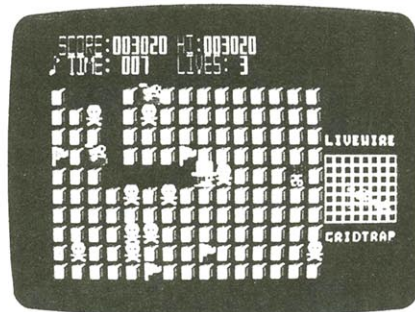
```



Wir suchen das »*TOP-Programm*« des Monats

und bieten dafür:

- *Dreifaches Honorar, das heißt 300,- DM pro gedruckter Seite in unserem Heft.*
- *Einladung in unseren Verlag nach Eschwege.*
- *Veröffentlichung des Interviews mit dem Ersteller des Programmes.*



Bestimmt haben auch Sie noch eine tolle Idee für ein »*Actionspiel, Abenteuerspiel, Ratespiel*« o.ä. und es hat bisher nur der Anreiz für die Verwirklichung derselben gefehlt. Dieser sollte jedoch jetzt mit unserem Angebot gegeben sein.

Aber vielleicht ist Ihr »*SUPER-PROGRAMM*« schon längst fertig und Sie haben sich bisher nicht so recht getraut es einzusenden? Wie dem auch sei! Schicken Sie uns Ihr Programm (auf Kassette oder Diskette gespeichert, mit ausführlicher Beschreibung zum Ablauf des Spieles, Erklärung der Variablenliste, Tastaturbelegung, Punktezahl usw.).

Schreiben Sie uns auch, wie Sie auf die Spielidee gekommen sind und diese dann in ein Programm, für Ihren Computer, umgesetzt haben.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß und sind schon sehr gespannt auf die tollen Programme, die bei uns eintreffen werden.

Blue Monster

für den VC-20 + 3K

Das Programm "Blue Monster" besteht aus zwei Teilen. Der 1. Teil setzt den neuen Zeichensatz und die Maschinenroutine für die Joystickabfrage, an das Ende des freien Basic-RAM.

Nach der Spielanleitung und drücken einer Taste, lädt sich der 2. Teil mit dem Spielprogramm selbständig nach.

Spielablauf:

Die Hauptfiguren unseres Spieles sind "Charly und Maria", denen das Leben wirklich nicht leicht gemacht wird. In der Figur des Hauptdarstellers Charly, müssen Sie Maria, Ihre Auserwählte, aus der Gewalt des Monsters befreien. Dies ist nicht einfach, wird Ihnen aber bestimmt sehr viel Spaß bereiten.

Sobald das Programm eingetippt ist, erscheint auf dem Bildschirm des VC-20 ein wirklich guter, in Grafik ebenso wie in Farbe, gestalteter Bildschirmaufbau.

Die Figur Charly wird nun mit dem Joystick in Richtung Maria bewegt, die am entgegengesetzten Ende des Bildschirms, schon sehnhelbst auf ihn wartet.

Doch nun schaltet sich das Monster ein und legt Charly, im wahrsten Sinne des Wortes, die dicksten Steine in den Weg, die er überspringen muß. Dies geschieht mit Druck auf den Feuerkopf des Joysticks. Schafft er es nicht, wird er buchstäblich plattgerollt, wie eine Briefmarke - es ist wirklich greulich anzuschauen.

Aber Charly hat ja insgesamt 5 Versuche, um seine Maria zu befreien und macht sich gleich wieder auf den Weg.

Am Anfang eines jeden Spieles haben Sie einen Bonus von 1000 Punkten. Jeder übersprungene Stein zählt 20+ Punkte, jeder nicht übersprungene, 300-Punkte.

Unterwegs hängen außerdem ein Hammer, ein Schirm und ein Schlüssel - der

Schlüssel zu Maria. Bei Erreichen des Hammers gibt es 100+ Punkte, bei Erreichen des Schirmes nochmal 300+ Punkte.

Über dem ganzen Geschehen wacht das Monster mit Argusaugen in der linken, oberen Bildschirmhälfte.

Haben Sie es dann endlich doch noch geschafft, Maria zu befreien, werden Sie mit einer hübschen Melodie belohnt.

Wir freuen uns wirklich, Ihnen auch diesmal wieder ein so gutes, fast profihaftes Spiel für Ihren VC-20 anbieten zu können und haben uns selbst beim Überprüfen des "Blue Monsters" köstlich amüsiert.

Das gleiche wünschen wir nun auch Ihnen!

```

1 REM*****
2 REM* BLUE MUNSTER *
3 REM*****
4 REM* COPYRIGHT BY *
5 REM*ERICH SKORBIER*
6 REM*ENDRESSTR. 15*
7 REM* 1230 W I E N *
8 REM*****
15 REM***SONDERZEICHEN
16 PRINT"J":POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28:CLR:CB=7168
20 READA:IFA=-1THEN500
30 FORN=0TO7:READB:POKECB+A*B+N,B:NEXT
40 GOTO20
100 DATA0,,,,,1,7,15
101 DATA1,,,,,255,255,255
102 DATA2,,,,,128,224,240
103 DATA3,,,,,3,15,63,127
104 DATA4,15,127,76,76,206,224,225,241
105 DATA5,28,8,65,73,,255,255,170
106 DATA6,120,31,25,25,57,131,195,199
107 DATA7,,,,,192,224,248,254
108 DATA8,126,126,127,63,31,7,3,7
109 DATA9,121,60,143,227,255,255,255,255
110 DATA10,255,255,,255,227,,227,227
111 DATA11,207,159,127,254,241,55,240,255
112 DATA12,238,238,222,60,248,224,64,240
113 DATA13,15,15,15,7,7,127,64,255
114 DATA14,255,255,255,254,248,248,8,240
115 DATA15,247,255,255,,,,
116 DATA16,255,255,255,127,31,31,16,15
117 DATA17,248,248,248,240,240,254,2,255
118 DATA18,,,,,
119 DATA19,255,85,170,255,,,,
120 DATA20,255,85,170,255,129,129,129,129
121 DATA21,129,129,255,129,129,129,129,129
122 DATA22,120,124,16,16,16,16,16,16
123 DATA23,24,126,126,231,231,126,126,24
124 DATA24,28,22,62,6,30,12,30,30
125 DATA25,61,93,28,28,60,36,34,238
126 DATA26,28,22,62,6,30,12,28,62
127 DATA27,47,93,157,157,28,23,17,113
128 DATA28,24,60,188,188,188,152,254,127
129 DATA29,61,61,61,68,68,36,100,6
130 DATA30,56,104,124,96,120,48,120,120
131 DATA31,252,186,184,56,44,68,132,231
132 DATA32,56,104,124,96,120,48,120,124
133 DATA33,250,186,185,185,44,228,132,135
134 DATA34,24,60,61,61,61,25,127,254
135 DATA35,188,188,188,162,34,36,38,96
136 DATA36,,,3,135,140,255,
137 DATA37,63,,4,215,245,63,222,
138 DATA38,,3,15,31,63,72,,
139 DATA39,128,224,248,252,254,145,128,128
140 DATA40,128,128,128,160,64,,,
141 DATA41,24,40,60,120,144,184,44,40
142 DATA42,40,108,124,254,16,16,16,24
143 DATA43,28,34,28,8,8,8,24,24
144 DATA44,66,,66,66,66,66,60,
145 DATA45,,,73,148,144,148,73,
146 DATA46,,,50,170,185,169,57,
147 DATA47,,,157,145,29,17,29,
148 DATA48,,,146,85,84,149,82,
149 DATA49,,,80,81,112,80,81,
150 DATA50,,,212,21,153,85,148,
151 DATA51,,,153,85,85,89,149,
152 DATA52,,,151,84,215,84,215,
153 DATA53,,,96,80,80,96,80,,-1
500 REM***JOYSTICK
510 AD=PEEK(55)+256*PEEK(56)-86,
520 POKE56,AD/256:POKE55,ADAND255
530 POKE54,AD/256:POKE53,ADAND255
540 POKE1,PEEK(55):POKE2,PEEK(56)
550 FORI=0TO68:READJ:POKEAD+I,J:NEXT
560 DATA173,19,145,72,169,,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74
570 DATA133,99,173,17,145,41,32,10,10,5,99,133,99,104,141,19
580 DATA145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,142,34,145,41,128
590 DATA74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,169,,133,98,162,144
600 DATA56,32,73,220,96
640 POKE36869,255
700 PRINT"J"
710 PRINT"#####BLUE MUNSTER"
720 PRINT"#####SIE M., SSEN MIT CHARLY 5 MAL ZU MARIA LAUFEN."
730 PRINT"#####BER VORSICHT VOR DEN HERABROLLENDE N STERNEN"
740 PRINT"#####JEDER #, #BERSPRUNGENE STERN =+20 BONUS ";
745 PRINT"#####HAMMER +=+100 BONUS SCHIRM +=+300 BONUS"
750 PRINT"#####SCHL #, #SEL= BEDINGUNG"
755 PRINT"#####SCHEITERN=BONUS-300"

```



```

10999 RETURN
11000 REM***AB
11010 D=18
11020 IFPEEK(B-23)=19THEND=20
11030 IFPEEK(B-44)=20ORPEEK(B-44)=21THEND=21
11050 IFPEEK(B+22)=19THEN11999
11100 B=B+22
11105 IFPEEK(B-22)=29THEN11115
11110 POKEB,29:POKEB-22,28:POKEB-44,D
11113 GOTO11120
11115 POKEB,35:POKEB-22,34:POKEB-44,D
11120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
11150 GOSUB25000
11999 RETURN
12000 REM***LINKS
12010 D=18
12015 IFPEEK(B-1)=230THEN16000
12020 IFPEEK(B-1)=42ANDSL=1THENPRINT"TAB(10)"&" "GOTO28000
12025 IFPEEK(B-1)=42ANDSL=0THEN16000
12030 IFB=Y+(20*22)THEN12999
12050 IFPEEK(B+22)=21THEN12999
12060 IFPEEK(B-44)=21THEND=21
12070 IFPEEK(B-1)=40THENH=H+300:POKEB-24+F,1
12080 IFPEEK(B-1)=23THEN16000
12100 B=B-1
12105 IFPEEK(B+1)=27THEN12115
12110 POKEB,27:POKEB-22,26:POKEB+1,D:POKEB-21,D
12113 GOTO12120
12115 POKEB,25:POKEB-22,24:POKEB+1,D:POKEB-21,D
12120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
12140 GOSUB25000
12150 IFPEEK(B+22)<19ORPEEK(B+22)>20THENGOTO15000
12999 RETURN
13000 REM***RECHTS
13010 D=18
13030 IFB=Y+(20*22)+21THEN13999
13050 IFPEEK(B+22)=21THEN13999
13060 IFPEEK(B-44)=21THEND=21
13080 IFPEEK(B+1)=23THEN16000
13100 B=B+1
13105 IFPEEK(B-1)=31THEN13115
13110 POKEB,31:POKEB-22,30:POKEB-1,D:POKEB-23,D
13113 GOTO13120
13115 POKEB,33:POKEB-22,32:POKEB-1,D:POKEB-23,D
13120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
13140 GOSUB25000
13150 IFPEEK(B+22)<19ORPEEK(B+22)>20THENGOTO15000
13999 RETURN
14000 REM***SPRUNG
14050 E=18
14060 IFPEEK(B-44)=21THENE=21
14070 IFPEEK(B-44)=22THENH=H+100
14080 GOSUB5000
14090 IFPEEK(B-44)=43THENSL=1
14100 IFPEEK(B+22)<19ORPEEK(B+22)>20THENGOTO14999
14200 POKEB-44,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B):POKEB,E:POKEB+F-44,0
14250 GOSUB26000
14260 GOSUB20000
14265 H=H-5
14270 FORZ=1TO70:NEXT:GOSUB5000
14275 IFPEEK(B)=23THENH=H+20:GOSUB5000
14280 GOSUB20000
14290 IFPEEK(B)=23THEN16000
14300 POKEB,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B-44):POKEB-44,E
14999 RETURN
15000 REM***ABSTURZ
15100 IFPEEK(B+22)=19THEN15400
15200 B=B+22
15210 POKEB,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B-44):POKEB-44,18:POKEB+F,0
15300 GOTO15000
15400 GOTO16000
15500 RETURN
16000 REM***TOT
16100 POKEB-22,18:POKEB-44,18:POKEB,36:POKEB+1,37:POKEB+1+F,0
16300 GOSUB27000
16500 GOTO30000
20000 REM***TODESSTERN
20010 K=23:U=18
20015 IFBS=Y+(20*22)THENPOKEBS+F,1:BS=Y+10+(5*22)
20020 IFPEEK(BS-22)=21THENU=21
20040 IFBS>Y+(16*22)THEN20100
20050 IFBS>Y+(11*22)THEN20070
20060 IFBS>Y+(6*22)THEN20100
20070 IFPEEK(BS+22)=19ORPEEK(BS+22)=20THENBS=BS+1:POKEBS-1,U:GOTO20500

```

```

20090 IFPEEK(BS+22)=19THEN20850
20100 IFPEEK(BS+22)=20ANDPEEK(BS+88)<>21THENPOKEBS+22,21
20105 IFPEEK(BS+22)<190RPEEK(BS+22)>20THENBS=BS+22:POKEBS-22,U:POKEBS,K:POKEBS+F
,0:GOTO20090
20120 IFPEEK(BS+22)=190RPEEK(BS+22)=20THENBS=BS-1:POKEBS+1,U:GOTO20500
20500 POKEBS,K:POKEBS+F,0
20800 IFK1=Y+(20*22)THENPOKEK1+F,1
20850 IFPEEK(B+22)=23THEN15000
20999 IFBS=Y+(11*22)-15THENK1=Y+10+(5*22)
21000 IFK1=Y+8+(5*22)THEN21999
21005 U=18
21020 IFPEEK(K1-22)=21THENU=21
21040 IFK1>Y+(16*22)THEN21100
21050 IFK1>Y+(11*22)THEN21070
21060 IFK1>Y+(6*22)THEN21100
21070 IFPEEK(K1+22)=190RPEEK(K1+22)=20THENK1=K1+1:POKEK1-1,U:GOTO21500
21090 IFPEEK(K1+22)=19THEN21999
21100 IFPEEK(K1+22)<190RPEEK(K1+22)>20THENK1=K1+22:POKEK1-22,U:POKEK1,K:POKEK1+F
,0:GOTO21090
21120 IFPEEK(K1+22)=190RPEEK(K1+22)=20THENK1=K1-1:POKEK1+1,U:GOTO21500
21500 POKEK1,K:POKEK1+F,0
21800 IFK2=Y+(20*22)THENPOKEK2+F,1
21999 IFK1=Y+(11*22)-15THENK2=Y+10+(5*22)
22000 IFK2=Y+8+(5*22)THEN22999
22005 U=18
22020 IFPEEK(K2-22)=21THENU=21
22040 IFK2>Y+(16*22)THEN22100
22050 IFK2>Y+(11*22)THEN22070
22060 IFK2>Y+(6*22)THEN22100
22070 IFPEEK(K2+22)=190RPEEK(K2+22)=20THENK2=K2+1:POKEK2-1,U:GOTO22500
22090 IFPEEK(K2+22)=19THEN22999
22100 IFPEEK(K2+22)<190RPEEK(K2+22)>20THENK2=K2+22:POKEK2-22,U:POKEK2,K:POKEK2+F
,0:GOTO22090
22120 IFPEEK(K2+22)=190RPEEK(K2+22)=20THENK2=K2-1:POKEK2+1,U:GOTO22500
22500 POKEK2,K:POKEK2+F,0
22999 RETURN
25000 POKE36878,15:POKE36874,200:POKE36874,0:RETURN
26000 POKE36878,7:FORK=205T0250STEP3:POKE36876,K:NEXTK
26010 FORK=250T0200STEP-3:POKE36876,K:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
27000 IFH<300THENH=H+1:GOTO27008
27005 H=H-300
27008 PRINT"R"TAB(17)"RRRR":GOSUB5000
27010 FORK=250T0200STEP-2:POKE36876,K:FORN=1T050:NEXTN:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
28000 H=H+(MZ*200)
28003 GOSUB5000
28005 READA1,A2:IFA1=-1THENRZ=RZ+1:RESTORE:GOTO30000
28010 POKE36876,A1:FORN=50TORA2:NEXTN:POKE36876,0
28020 GOTO28005
28030 DATA159,300,159,175,159,175,175,175,175,600
28040 DATA195,175,191,175,183,175,191,175,183,250
28050 DATA183,175,183,175,195,175,195,600
28060 DATA201,175,195,175,191,175,183,175,175,250,175,175,191,175
28070 DATA201,175,201,600,209,175,207,175,201,175,207,175,195,175,195,175,195,17
5
28080 DATA183,175,175,1000,-1,-1
30000 FORN=1T0100:NEXT
30050 IFMZ=5THEN30200
30100 RZ=RZ-1
30110 IFRZ=0THEN30130
30115 MZ=MZ+1
30120 GOTO1000
30130 PRINT"#####GAME OVER"
30140 FORN=1T0200:NEXTN
30150 GOTO30300
30200 SC=H
30210 IFSC>HSTHENHS=SC
30220 PRINT"J"
30230 PRINT"##### GRATULIERE,DU HAST MICH AUS DEM VERLIES BEFREIT."
30250 GOTO30500
30300 IFMZ-1=0THEN30350
30310 PRINT"J"
30320 PRINT"##### ICH BIN SEHR TRAUIG WEIL MEIN FREIER NUR";MZ-1;"MAL K
AM"
30330 GOTO30400
30350 PRINT"##### ICH BIN SEHR TRAUIG WEIL MEIN FREIER NICHT KAM"
30400 SC=H
30410 IFSC>HSTHENHS=SC
30500 PRINTCHR$(18)"HIGH SCORE";HS
30510 PRINTCHR$(18)"SCORE";SC
30520 PRINT"#####NOCH EIN SPIEL? (J/N)"
30530 GETC$:IFC$="J"THEN100
30540 IFC$="N"THENSYS64802
30550 GOTO30530

```

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
Freizeit Magazin
Österreich-aktuell
DM 6,-; sfr. 6,50;
BS 50,-

Zeitschrift für das private Fernsehen

Neue Stereorecorder

San Francisco:
Electronic Consumer Show

Aktuell:
Video-Szene Berlin

Praxistest:
Betarecorder JVC HR-7600

Video-Überwachung

Rainer Werner Fassbinder
Seine Filme auf Video

Babycassette von Video 2000 und VHS

Aktuelle Neuerscheinungen im großen VIS-Vilmteil

hifivideo

Elektronische Supershow in Düsseldorf

Metall Video-Spiele
Intellivision die neue 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 wohl dosierter 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
»Kennlern«-Abonnement VIS
3 Monate lang für nur DM 13,50

Name _____

Straße _____

Ort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Fishing

für den VC-20 ohne Erweiterung

Haben Sie schon einmal Ihr Glück beim Angeln versucht? Wenn dies nicht der Fall sein sollte, dann wünschen wir vor Beginn des Spieles (das Sie als Besitzer der VC-20 unbedingt ausprobieren sollten) ein "Petri Heil", auch wenn beim ersten Versuch nicht gleich die ganz großen Fische ins Netz gehen. Das Spiel hat außerdem den Vorteil, daß man sich nicht gleich nasse Füße holen kann - dies werden vor allem die Wasserscheuen unter Ihnen zu schätzen wissen.

```
1 REM *** FISHING ***
2 REM BY MARTIN KIESSWETTER 1983
3 REM COPYRIGHT
4 GOSUB800
5 DATA0,0,0,0,0,0,0
10 DATA128,192,231,255,127,231,192,128
20 DATA0,60,231,252,240,255,60,0
30 DATA4,14,4,238,127,63,31,15
40 DATA3,12,16,39,254,252,248,240
50 DATA248,8,8,8,8,8,8,8
55 DATA0,0,0,0,56,68,131,0
56 DATA8,8,8,12,2,18,12,0
57 DATA0,62,231,63,13,255,62,0
58 DATA1,3,231,255,254,231,3,1
59 DATA126,64,120,4,2,2,68,56
60 DATA0,0,0,0,193,66,28,0
61 DATA224,120,63,15,31,16,32,192
62 DATA0,0,0,194,255,0,0,0
63 DATA0,0,31,23,47,206,60,240
64 DATA0,2,255,192,128,0,0,0
65 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
66 DATA0,0,255,255,20,20,20,20
67 DATA0,0,255,255,0,0,0,0
69 FORA=0TO136:POKE7168+A,PEEK(32768+A):NEXT:POKE36869,255
70 DX=7168:HI=0
80 FORS=0TO151:READW:POKEDX+S,W:NEXT
85 FORQW=7680TO7680+506:POKEQW,0:NEXTQW
86 FORO=38532TO38905:POKEO,6:NEXTO
87 FORO=38422TO38443:POKEO,0:NEXTO
88 FORO=38510TO38528:POKEO,1:NEXTO
89 FORO=38529TO38531:POKEO,0:NEXTO
100 A=7800:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:B=7868:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:E=
1:F=1
105 R=7702:C=22:XU=3:G=38422:NM=38520
110 A$="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
115 B$="KKKKKKKKKKKKKKKKKKKK"
120 POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5
130 POKE36879,232:PU=0
135 REM HAUPTPROGRAMM
140 J2=-<(PAND16)=0):A=A-J2:B=B-J2
141 POKE7809,17:POKE7810,18:POKE7811,17
145 PRINT"#####":PRINTA$
146 POKE36878,5:POKE36877,212
147 IFA<7790THENA=A+1:B=B+1
150 POKEA+3,0:POKEB+1,0:POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5:POKEB,7
154 IFR+C-19=A+1ORR+C-19=A+2ORR+C-19=A+3THENDOSUB700
155 POKER-1,0:POKER,0:POKER,12:POKER+1,13:R=R+1
```

Nach dem Laden der Kassette, erscheint ein grafisch gut gestalteter Bildschirmaufbau, der ein Boot mit einer Spielfigur (den Angler) zeigt. Dieser muß versuchen, durch hin- und herfahren und herunter- und hochlassen des Angelhakens, die Fische im See zu fangen. Das gleiche haben jedoch die überaus

gefräßigen Vögel, die über ihnen kreisen und auch noch tödliche Eier abwerfen, vor. Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Die Steuerung kann aber auch über die Tastatur erfolgen, wenn die Zeilen 195 und 205 gelöscht und folgende Zeilen neu geschrieben werden:
140 IF PEEK (197) =17 THEN A =A-

1:B=B-1
170 IF PEEK (197) =55 THEN B =B-22:POKE B +22,0:POKE B,7
200 IF PEEK (197) =18 THEN A =A+1:B =B+1
250 IF PEEK (197) = 63 THEN B =B+22:POKE B-22,0:POKE B,7
 Man steuert nun mit Taste A = links, D = rechts, f5 = hoch, f7 = runter.

```

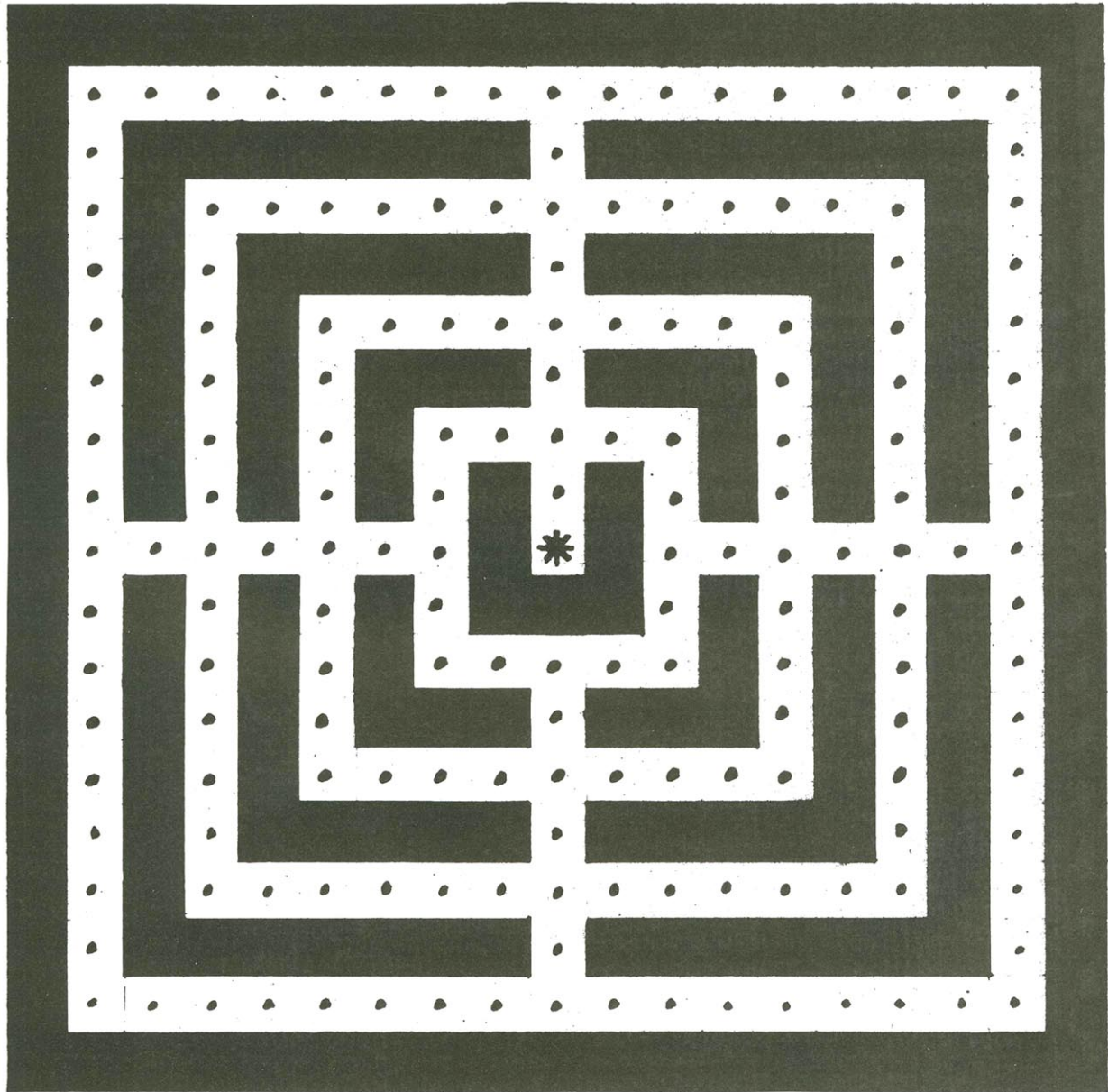
156 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702:0=38422
157 IFXU=0THENGOTO600
160 PRINT"SCHEDE 2: "XU" PUNKTE: "PU
170 J1=-(<(PAND5)=0):B=B-J1*22:POKEB+22,0:POKEB,7
173 IFX+E=BTHENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36878,15:POKE36874,135:PU=PU+5:E=21
175 IFE=21THENPOKEX+E-1,0:POKEX+E,0:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:E=1
180 POKEX+E-1,0:POKEX+E,0:POKEX+E,1:POKEX+E+1,2:E=E+1
191 POKER+C-21,0:POKER+C,16:C=C+19
192 IFC=117THENPOKER+C-19,0:C=22:POKE7744,0:POKE7745,0:POKE7764,0:POKE7783,0:POK
E7802,0
195 DD=37154:P1=37151:P2=37152:POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128
200 J0=-(<(P=0):A=A+J0:B=B+J0
205 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
207 POKER-1,0:POKER,0:POKER,14:POKER+1,15:R=R+1
209 IFA>7805THENA=A-1:B=B-1
210 POKER-2,0:POKER-1,0:POKER,0:POKEB-1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7
215 PRINT"XXXXXXXXXX":PRINTB$
250 J3=-(<(PAND8)=0):B=B+J3*22:POKEB-22,0:POKEB,7
256 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702
273 IFY-F=BTHENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36878,15:POKE36874,255:PU=PU+5:F=21
275 IFF=21THENPOKEY-F,0:POKEY-F+1,0:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:F=0
280 POKEY-F+1,0:POKEY+F,0:POKEY-F,9:POKEY-F-1,8:F=F+1
300 GOTO140
500 POKER+1,0:POKER+2,0:POKER+3,0:POKEB+1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7:
RETURN
600 REM UNTERROUTINE
605 PRINT" "
610 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX SIE HABEN "PU" PUNKTE "
620 PRINT"ERREICHT."
621 IFPU>HITHENHI=PU
625 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX HIGHSCORE: "HI
630 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX DRUECKE 'P'"
640 GETSA$:IFSA$<>"P"THEN640
650 GOTO85
700 XU=XU-1:POKE36874,0:POKE36877,0:FORT=255T0135STEP-1:POKE36879,T:POKE36876,T:
NEXTT:
701 POKE36879,232:POKE36876,0:RETURN
800 REM SPIELANLEITUNG
810 PRINT"X ***** X FISHING X *****"
820 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX VERSUCHEN SIE SO "
830 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX VIELE FISCH ZU FANG-"
840 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX MEN WIE MOEGLICH."
850 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX DIE STEUERUNG ERFOLGT"
860 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX MIT DEM JOYSTICK."
870 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX DRUCKE 'P'"
880 GETA$:IFA$<>"P"THEN880
890 RETURN

```

Monsterjagd

VC-20

Auf das Spiel "Monsterjagd" für den VC-20 könnte sehr gut der bekannte Spruch zutreffen "In der Kürze liegt die Würze". Dies werden alle bestätigen können, nachdem Sie das Listing eingetippt haben und über das Ergebnis, das sich anschließend darbietet, erstaunt sein werden.



Auf Ihrem Bildschirm erscheint nämlich ein in Grafik und Farbe sehr gut dargestelltes Labyrinth, in dem 4 Monster ihr Unwesen treiben. Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, alle 4 Monster in das Zentrum des Labyrinthes zu treiben.

Dies erreicht man, in dem man den Monstern die Nahrungspillen weg-

nimmt, denn diese können sich ausschließlich auf den Pillen bewegen.

Da - wie man sich denken kann - die Monster sich nicht so einfach einsperren lassen, sollten Sie ständig auf der Hut sein, denn eine Berührung mit ihnen bedeutet das Aus, für Sie und das Spiel.

Auch wenn es nicht gleich klappen

sollte, so haben Sie doch unbegrenzt Gelegenheit zu üben und so Ihre Kombinationsgabe und kluges Überlegen zu trainieren.

Es kann über Tastatur oder Joystick gespielt werden.

Viel Vergnügen!

```

5 POKE56,28:POKE52,28:GOTO2805
6 A=7771:POKE36879,25:POKE36869,255
10 PRINT"MONSTERJAGD<<"
13 A$(0)="+++++"
14 A$(1)="+.....+"
15 A$(2)="+,+++++,+++++,+"
16 A$(3)="+,+.....+,+"
17 A$(4)="+,+,,,,,+++++,+"
18 A$(5)="+,+.,+.....+,+"
19 A$(6)="+,+.,+.,+.,+.,+."
20 A$(7)="+,+.,+.,+.,+.,+."
21 A$(8)="+,+.,+.,+.,+.,+."
22 A$(9)="+,+.,+.,+.,+.,+."
23 A$(10)="+,+.,+.,+.,+.,+."
30 FORL=0TO10:PRINTTAB(2)A$(L),:NEXT:FORL=7TO0STEP-1:PRINTTAB(2)A$(L),:NEXT
31 FORL=7680TO8186:IFPEEK(L)=46THENPOKE(L+30720,0
33 NEXT:FORL=1TO4:X=INT(RND(1)*20+4):Y=INT(RND(1)*19+3):Z=7680+X*22+Y
35 IFPEEK(Z)=46THENC(L)=Z:POKEZ,61:NEXT:GOTO60
36 L=L-1:NEXT
60 POKEA,36:POKE36878,10:POKE36876,200:FORL=1TO800:NEXT:POKE36876,0
69 TI$="000000"
70 PRINT"INT((18000-TI)/60)"":IFTI$="000500"THEN2000
75 FORL=1TO4:X=INT(RND(1)*4)+1:DNXGOSUB700,710,720,730:NEXT:GOTO750
80 X%=USR(0):Y%=PEEK(197):IFY%=44OR(X%AND8)<>0THENAY=1:GOSUB500
85 IFY%=20OR(X%AND4)<>0THENAY=-1:GOSUB500
90 IFY%=12OR(X%AND1)<>0THENAY=-2:GOSUB500
95 IFY%=36OR(X%AND2)<>0THENAY=2:GOSUB500
96 POKE36875,0
100 IFPEEK(A+1)=61ORPEEK(A-1)=61ORPEEK(A+22)=61ORPEEK(A-22)=61THEN1000
110 FORL=1TO4:IFPEEK(C(L)+22)=170THENPOKE(C(L),46:C(L)=255:CC=CC+1:GOTO800
115 NEXT:GOTO70
500 IFPEEK(A+AY)=43ORPEEK(A+AY)=170THENRETURN
505 A=A+AY:POKEA,36:POKEA-AY,160:POKE36875,220:RETURN
700 D(L)=-1:RETURN
710 D(L)=1:RETURN
720 D(L)=-22:RETURN
730 D(L)=22:RETURN
750 FORL=1TO4:IFPEEK(C(L)+D(L))<>46THENNEXT:GOTO80
760 C(L)=C(L)+D(L):POKE(C(L),61:POKE(C(L)-D(L),46:NEXT:GOTO80
800 POKE36878,15:POKE36876,160:FORL=1TO400:NEXT:POKE36876,0:IFCC=4THEN2200
801 GOTO70
1000 POKE36878,15:POKEA,63:FORL=1TO8:FORY=200TO254STEP2:POKE36877,Y:NEXTY,L
1010 POKE36878,0:POKE36877,0
2000 GOSUB2800:PRINT"LEIDER NICHT GESCHAFFT"
2100 PRINT"PRESS A KEY":POKE198,0:WAIT198,1:RUNG
2200 GOSUB2800:POKE36876,220:FORL=1TO200:POKE36878,10:POKE36878,0:NEXT
2201 PRINT"BRAVO, DAS WAR GUT.":PRINT"ZEIT:"INT(TI/60)"SEC."
2230 GOTO2100
2800 POKE36869,240:POKE36879,25:PRINT"J":FORL=0TO21:POKE646,RND(1)*80R2:PRINT"
";
2801 PRINT"YIT":NEXT:PRINT"TAB(47)">> MONSTERJAGD <<:RETURN
2805 GOSUB2800
2810 PRINT"COPYRIGHT (C) 1983 BY M CARSTEN ENDEWARDT M JOERG FELDBINDER
"
2820 PRINT"ANLEITUNG (J/N)?"
2830 GETA$:IFA$="J"THEN2900
2832 IFA$="N"THEN3000
2834 GOTO2830
2900 GOSUB2800:PRINT"VERSUCHEN SIE DIE MON-STER IN DAS ZENTRUM ZUJAGEN."
2910 PRINT"ABER VORSICHT, KOMMEN SIE IHNEN NICHT ZU NAHE!"
2915 PRINT"ASIE HABEN 5 MIN. ZEIT."
2920 PRINT"STEUERUNG UEBER JOY- STICK ODER TASTATUR."
2930 PRINTTAB(32)"IJK+K":PRINT"PRESS A KEY"
2940 POKE198,0:WAIT198,1
3000 POKE1,60:POKE2,3
3010 FORL=0TO68:READJ:POKE828+L,J:NEXT
3020 DATA173,19,145,72,169,0,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74,133,99,173,17,145,
41,32
3022 DATA10,10,5,99,133,99,104,141,19,145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,
142,34
3023 DATA145,41,128,74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,169,0,133,98,162,144
3024 DATA56,32,73,220,96
3030 READA:IFA=-1THEN4000
3040 X=7168+A*8:FORL=XTOX+7:READA:POKEL,A:NEXT:GOTO3030
3050 DATA46,0,0,0,24,24,0,0,0
3055 DATA43,255,170,255,170,255,170,255,170
3060 DATA36,24,36,66,153,153,66,36,24
3065 DATA61,0,0,24,60,90,255,36,90
3070 DATA63,24,24,126,126,24,24,24,24,-1
4000 GOTO6

```

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 SYNTHESOUND. 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 programmtechnisch 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 Funktionendarstellung, Laufschrift, Statistik, 3-D, CAD, den Geheimnissen der Actionsspiele 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 Programmtips 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 Eprommer über Eprom-Karte, Logic Analyzer, Frequenzzähler, Hardware-Tracer, Pulsmeßgerät, Klatschschalter und Digital-Voltmeter bis zur preiswerten Spracheingabe-Sprachausgabe. Jeweils komplett mit Schaltplan, Layout und Softwarelisting. 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 sinnvollen 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: Umfassendes 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

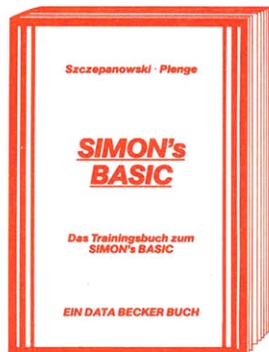
Die neue DATA WELT ist eine Computerzeitschrift speziell für COMMODORE-Anwender. Brandaktuell (detaillierte Informationen über die neuen COMMODORE Computer 264 und 364) und randvoll mit Berichten, Trends und interessanten Programmtips. 80 Seiten stark im Magazinformat. Gleichzeitig als Nachfolger des 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

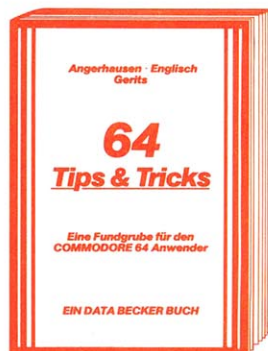
Insgesamt über 200 000mal wurden die nachfolgenden Bücher in nur 12 Monaten verkauft.
Machen auch Sie mehr aus Ihrem COMMODORE mit diesen beliebten und bewährten Bestsellern aus bester Hand.

SIMON's BASIC ist ein Hit – wenn man es richtig nutzen kann. Deshalb gibt es jetzt zu dieser vielseitigen Befehlsenerweiterung 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,-.



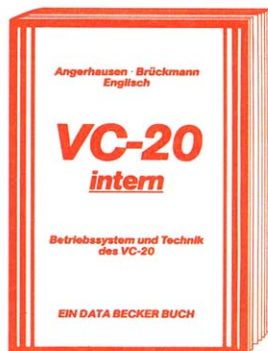
Wer besser und leichter in BASIC programmieren möchte, der braucht dieses neue Buch. 64 FÜR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. Vom Programmentwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung, Datenzugriff und Druckausgabe bis hin zur Dokumentation wird anschaulich mit Beispielen dargestellt, wie gute BASIC-Programmierung vor sich geht. Fünf komplett beschriebene, lauffertige 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 FLOPPY BUCH 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 FLOPPY-BUCH meistern Sie auch Ihre Floppy. DAS GROSSE FLOPPY BUCH, 1983, ca. 320 Seiten, DM 49,-.



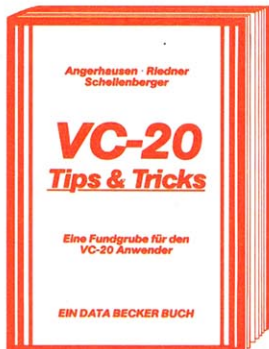
Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von 64 TIPS & TRICKS enthält eine umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlichen Routinen, Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Farbe für Fortgeschrittene, mehr über CP/M auf dem C-64, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten 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 69,-.



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 ZEROPAGE 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 Austesten 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. (0211) 310010 · 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
 DATA WELT 1/84 (DM 4,- in Briefmarken liegen bei)
zzgl. DM 5,- Versandkosten
 Verrechnungsscheck liegt bei
Name und Adresse
bitte deutlich
schreiben

Börse für den C-64

COMMODORE 64

Mit dem 3. Spiel "Börse" für den Commodore 64 hoffen wir auch diesmal, daß alle C-64-Besitzer in diesem Heft voll auf Ihre Kosten kommen und für jeden Geschmack und jede Spielrichtung etwas dabei ist.

Da wir bereits in "Homecomputer" 1/84 ein Börsenspiel, unter dem Namen "Wallstreet" für den Apple II, abdruckten und die positive Resonanz hierauf sehr groß war - vor allem wurden wir gebeten, dieses umgeschriebene Programm auch für andere Computer abzudrucken, möchten wir hiermit zumindest schon einmal den C-64-

Besitzern die Gelegenheit geben, sich an einer Börse als Spekulationsgenie zu beweisen.

Spielverlauf:

Es können bis zu 4 Personen teilnehmen, deren Namen man in den Computer eingibt. Das Grundkapital für jeden, beträgt 50.000,- DM.

Nun erscheint die Börsenübersicht und

es wird gefragt, ob Sie kaufen oder verkaufen möchten. Je nachdem, ob Sie die richtige Entscheidung getroffen haben, erhöht oder verringert sich im weiteren Spielverlauf Ihr Kapital. Hinzu kommen natürlich noch Dividendenauszahlungen, Steuerrückzahlungen, Zinsen u.s.w.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!

```
1 REM ERZEUGUNG VON ZUFALLSZAHLEN
5 POKE139,PEEK(56324):POKE140,PEEK(56325)
6 POKE141,PEEK(160):POKE142,PEEK(161)
7 POKE143,PEEK(162)
10 PRINT":)"
20 POKE53280,1:POKE53281,1
30 PRINT"#####SPC(13)"###WALL STREET###"
50 PRINT"#####EIN SPIEL VON THOMAS GRAF:"
55 FORT=0TO1500:NEXTT
60 PRINT"#####EIN SPIEL VON ERNST RASTFELD:"
65 FORT=0TO2000:NEXTT
70 PRINT":)"
80 PRINT"#####ZIEL DES SPIEL IST ES
90 PRINT"#####MOEGLICHST GUENSTIG AN
100 PRINT"#####DER BOERSE ZU SPEKULIEREN"
110 PRINT"#####DABEI STEHEN IHEN "
120 PRINT"#####50000 DM.- GRUNDKAPITAL"
130 PRINT"#####ZUR VERFUEGUNG"
140 PRINT"#####DES KOENNEN BIS ZU 4 "
150 PRINT"#####SPIELER TEILNEHMEN"
155 PRINT"#####ACHTEN SIE ABER AUF"
156 PRINT"#####IHR BANKKAPITAL"
160 FORG=0TO1500:NEXTG
170 PRINT"#####SPC(10)"###WIEL SPASSI. "
180 PRINT"#####FERTIG?:)"
190 GETA$:IFA$=""THEN190
200 PRINT":)"
210 PRINT"#####WIEVIELE SPIELER SIND
220 PRINTSPC(13)"BETEILIGT?"
230 GETA$:IFA$=""THEN230
240 A=VAL(A$)
245 IFA>4THENPRINT"#####BITTE NUR 4 SPIELER":GOTO230
250 PRINT"#####GEBEN SIE DIE NAMEN DER SPIELER EIN"
270 A$(1)="ALLI."
275 A$(2)="DAI.-B."
280 A$(3)="VW"
285 A$(4)="VEBA"
290 A$(5)="LINDE"
295 A$(6)="HOESCH"
```

```

300 A$(7)="HEI.-Z."
305 A$(8)="HOLZM."
310 A$(9)="MAN"
315 Z=INT(50*RND(1))+30
320 FORR=1TO9:D(R)=100:NEXT
350 B=B+1
360 IFB>ATHEN390
370 INPUT"♣";B$(B)
380 C(B)=50000
385 GOTO350
390 POKE53280,0:POKE53281,0
400 PRINT"♣"
405 FORR=1TO9:IFD(R)<9THEND(R)=9:NEXTR
410 Y=Y+1
415 IFY>ZTHEN5000
420 PRINT"#####**BOERSENUEBERSICHT**"
430 PRINT"|"
440 PRINT"    ALLIANZ(1)      |      "D(1)"DM.-"
450 PRINT"    DAI.-BENZ(2)   |      "D(2)"DM.-"
460 PRINT"    VW(3)           |      "D(3)"DM.-"
470 PRINT"    VEB(4)          |      "D(4)"DM.-"
480 PRINT"    LINDE(5)        |      "D(5)"DM.-"
490 PRINT"    HOESCH(6)       |      "D(6)"DM.-"
500 PRINT"    HEIDE.-Z.(7)    |      "D(7)"DM.-"
510 PRINT"    HOLZMANN(8)     |      "D(8)"DM.-"
520 PRINT"    MANNESMANN(9)  |      "D(9)"DM.-"
530 PRINT"XMOECHTEN SIE:1.KAUFEN[K]2.VERKAUFEN[V]
3.ABWARTEN[A]4.UEBERSICHT[U]
531 E=E+1
532 IFE=BTHENE=1
533 PRINTSPC(13)"**"B$(E)"**"
535 IFE=BTHENE=1
540 GETA$: IFA$=""THEN540
550 IFA$="K"THEN800
560 IFA$="V"THEN1500
570 IFA$="A"THEN600
580 IFA$="U"THEN1200
590 GOTO540
600 F=INT(12*RND(1))+1
610 ONFGOTO620,630,640,650,660,670,680,710,710,710,710,710
620 PRINT"#####IHRE AG HAT VIEL GEWINN GEMACHT"
621 PRINT"###12000DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
622 C(E)=C(E)+2000
623 GOTO700
630 PRINT"#####IHRE AG HAT GEWINNE GEMACHT"
631 PRINT"###11000DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
632 C(E)=C(E)+1000
633 GOTO700
640 PRINT"#####500 DM.- *STEUERRUECKZAHLUNG"
642 C(E)=C(E)+500
643 GOTO700
650 PRINT"#####SIE BEKOMMEN 500 DM.- ZINSEN"
652 C(E)=C(E)+500
653 GOTO700
660 PRINT"#####SIE MUESSEN 500 DM.- ZINSEN BEZALEN"
662 C(E)=C(E)-500
663 GOTO700
670 PRINT"#####500 DM.- *STEUERNACHZAHLUNG"
672 C(E)=C(E)-500
673 GOTO700
680 PRINT"#####SIE VERLIEREN 1000 DM.- "
681 PRINT"###DURCH SCHLECHTE SPEKULATION"
682 C(E)=C(E)+1000

```

```

700 FORT=0T02500:NEXT
710 GOSUB6000:GOTO400
800 REM KAUFEN
810 INPUT"X)WIEVIELE AKTIEN";G
820 PRINT"X)WELCHE (1/2/3/4/5/6/7/8/9)?"
830 GETA$:IFA$=""THEN830
840 H=VAL(A$)
850 I=G*D(H)
860 J1= G*D(H)*2.5/1000
865 J=INT(J1)
870 K=INT(G*D(H)/1000)
880 IFK=0THENK=1
890 L=INT(G*D(H)/100)
900 IFL<8THENL=8
910 M=M+L+K+J+I
920 PRINT"J"
930 PRINT"X)G" AKTIEN ZU " D(H)"DM.- VON "A$(H)
940 PRINT"X)WERT DER AKTIEN= "I
950 PRINT"X)BOERS.-UMS.STEUER= "J
960 PRINT"X)COURTAGE= "K
970 PRINT"X)PROVISION= "L
980 PRINT"X)KAUFPREIS= "M
990 PRINT"
1000 PRINT"X)WOLLEN SIE DIE AKTIEN KAUFEN(J/N)"
1010 GETA$:IFA$=""THEN1010
1020 IFA$="N"THENM=0:E=E-1:GOTO400
1030 IFA$="J"THEN1100
1040 GOTO1010
1100 GOSUB6000
1135 IFC(E)-M<0THENM=0:GOTO400
1140 C(E)=C(E)-M
1150 IFE=1THENGOSUB2000
1160 IFE=2THENGOSUB2010
1170 IFE=3THENGOSUB2020
1180 IFE=4THENGOSUB2030
1200 PRINT"X)SIE HABEN "C(E)"DM.- KAPITAL"
1210 PRINT"X)FERTIG?"
1215 M=0
1217 IFA$="U"THENE=E-1
1220 GETA$:IFA$=""THEN1220
1230 GOTO400
1500 IFE=1THENGOSUB3000
1550 IFE=2THENGOSUB3100
1560 IFE=3THENGOSUB3200
1570 IFE=4THENGOSUB3300
1580 GOSUB6000
1600 GOTO1200
2000 M1(H)=M1(H)+G
2005 RETURN
2010 M2(H)=M2(H)+G
2015 RETURN
2020 M3(H)=M3(H)+G
2025 RETURN
2030 M4(H)=M4(H)+G
2035 RETURN
3000 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M1(U),
3010 NEXTU
3015 GOSUB3400
3020 IFM1(S)-R<0THENGOTO400
3030 T=R*D(S)
3040 M1(S)=M1(S)-R
3050 C(E)=C(E)+T
3060 RETURN

```

```

3100 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M2(U),
3110 NEXTU
3115 GOSUB3400
3120 IFM2(S)-R<0THENGOTO400
3130 T=R*D(S)
3140 M2(S)=M2(S)-R
3150 C(E)=C(E)+T
3160 RETURN
3200 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M3(U),
3210 NEXTU
3215 GOSUB3400
3220 IFM3(S)-R<0THENGOTO400
3230 T=R*D(S)
3240 M3(S)=M3(S)-R
3250 C(E)=C(E)+T
3260 RETURN
3300 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M4(U),
3310 NEXTU
3315 GOSUB3400
3320 IFM4(S)-R<0THENGOTO400
3330 T=R*D(S)
3340 M4(S)=M3(S)-R
3350 C(E)=C(E)+T
3360 RETURN
3400 INPUT"WIEVIELE";R
3410 PRINT"WELCHE(1/2/3/4/5/6/7/8/9)"
3420 GETA$:IFA$=""THEN3420
3430 S=VAL(A$):RETURN
5000 PRINT"##### SCHWARZER FREITAG #"
5010 FORR=0TO1000:NEXT
5020 PRINT"#####LEIDER HABEN SIE IHR"
5030 PRINT"#####GESAMTES BOERSENKAPITAL"
5035 PRINT"#####VERLOREN!"
5036 PRINT"#####DER SIEDER ERGIEBT SICH"
5040 PRINT"#####NUN AUS IHREM BANKKAPITAL"
5050 FORR=0TO5000:NEXT
5060 PRINT"#####SPC(11)"VIEL GLUECK!"
5070 FORR=0TO2500:NEXT
5080 PRINT"#####SPC(11)"GEWINNTAFEL###"
5090 PRINT"#####"
5095 B=B-1
5100 FORR=1TOB:PRINT"#####B$(R),C(R):NEXTR
5110 PRINT"#####MOECHTEN SIE WEITER SPIELEN (J/N)?"
5120 GETA$:IFA$=""THEN5120
5130 IFA$="N"THENPRINT"#####SPC(8)"HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
5135 IFA$="N"THENPRINTSPC(15)"ZUM SIEG!":END
5140 B=B+1
5150 FORR=1TO9:M1(R)=0:NEXT
5160 FORR=1TO9:M2(R)=0:NEXT
5170 FORR=1TO9:M3(R)=0:NEXT
5190 FORR=1TO9:M4(R)=0:NEXT
5200 Y=0:Z=INT(50*RNDC(1))+30
5210 GOTO400
5900 REM BOERSENKURSE
6000 O1=2*RNDC(1):B1=B1+1
6005 O=INT(O1)
6010 Q=INT(9*RNDC(1))+1
6020 P=INT(20*RNDC(1))
6030 IFO=0THEN6050
6040 D(Q)=D(Q)+P:GOTO6060
6050 D(Q)=D(Q)-P
6060 IFB1<2THEN6000
6070 B1=0:RETURN

```

Bowling

für den C-64

Wir bringen Ihnen, liebe C-64-Freunde, in diesem Heft mit dem Programm "Bowling", Ihre eigene Bowling-Bahn direkt ins Haus.

Gerade bei dieser Art von Gesellschaftsspielen, an denen mehrere Personen teilnehmen können, wird jeder Heimcomputerbesitzer die kommunikative Wirkung, die gerade hier mit dem Computer erzielt werden kann, schätzen wissen und vielleicht auch gleich die Gelegenheit nutzen, seine Freunde und Verwandten, die bisher nur mit einer abwertenden Handbewegung auf das Thema "Computer zu Hause" reagiert haben,

auf spielerische Art und Weise in diese, wohl noch für viele, "(neue) Welt" einzuführen.

Spielbeschreibung:

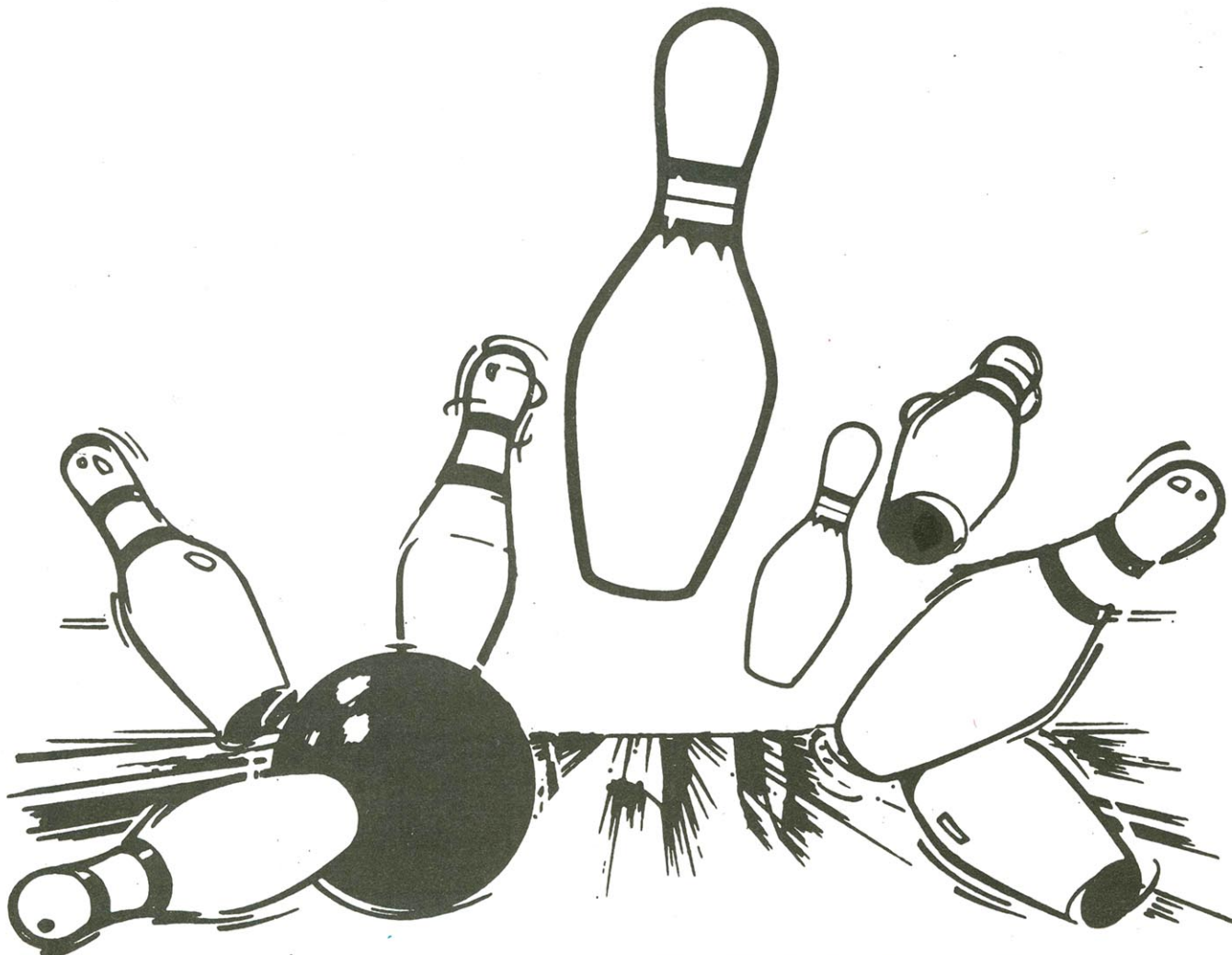
Nach dem Laden der Kassette, erscheint auf dem Bildschirm des C-64 eine Nachbildung einer typischen Bowlingbahn mit Punktstand und Namensangabe (nach vorherigem eingeben der Namen von allen Teilnehmern - max. 10) des Spielers, der gerade an der Reihe ist.

Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jeder Spieler hat 3 Bälle zur Verfügung. Mit dem Feuerknopf wird der Ball gestartet und mit dem Joystick zum Ziel gelenkt.

Viel Spaß!

Folgende Zeilen müssen geändert werden, um auf Keyboard spielen zu können:

```
193 IF PEEK(203) = 60 THEN 222
235 IF PEEK(203) = 2 THEN X=X+0.5: IF X>8 THEN BL=1
240 IF PEEK(203) = 7 THEN X=X-0.5: IF X<1 THEN BL=1
380 GET A$
390 IF A$ = "J" THEN RUN
400 IF A$ = "N" THEN PRINT "J": END
```



```

5_F=55296:B=1024:SI=54272
10_PRINT"J"
11_PRINT" "
12_PRINT" "
13_PRINT" "
14_PRINT" "
15_PRINT" "
16_PRINT" "
17_PRINT"STECKE JOYSTICK IN CONT. PORT2"
18_PRINT"DAS SPIEL WIRD IN 10 RUNDEN GESPIELT. JE-"
19_PRINT"DER SPIELER HAT PRO. RUNDE 3 BAELE MIT"
20_PRINT"DEM FERUERKNOPE STARTEST DU DEN BALL DA-"
21_PRINT"NN KANNST DU IHN MIT DEM KNUEPPEL LENKEN"
25_INPUT"VIELE SPIELER":WS:IFWS>10THENPRINT"BIS ZU 10 SPIELERN!":GOTO25
30_PRINT"J":FORNA=1TOWS
40_PRINT"NAME DES"NA", SPIELERS?"
50_INPUTNM$(NA):PRINT"J"LELEN(NM$(NA))>7THENPRINT"BIS ZU 7 BUCHSTABEN!":GOTO40
60_NEXT NA
65_FDRRZ=1T010
70_FOR DG=1TOWS
90_PRINT"J"NM$(DG),TAB(10)RZ",RUNDE"
100_FOR RA=130T0810STEP40
110_POKE B+RA,106:POKEF+RA,1
120_POKE B+RA+10,117:POKEF+RA+10,1
130_NEXT RA
131_PRINT"J":FORND=1TOWS:PRINTTAB(21)NM$(ND),EP(ND):NEXTND
140_POKEB+132,160:POKEF+132,0
145_POKEB+134,160:POKEF+134,0
150_POKEB+136,160:POKEF+136,0
155_POKEB+138,160:POKEF+138,0
160_POKEB+213,160:POKEF+213,0
165_POKEB+215,160:POKEF+215,0
170_POKEB+217,160:POKEF+217,0
175_POKEB+294,160:POKEF+294,0
180_POKEB+296,160:POKEF+296,0
185_POKEB+375,160:POKEF+375,0
190_FOR ZD=1T03:P=0
192_X=1:A=1:BL=0
193_IF(PEEK(56320)AND16)=0THEN222
195_POKE 011+B+X,32
200_X=X+A:IFX=10RZ=2THENA=-A
210_POKE 011+B+X,81:POKE811+F+X,-11
215_FOR T=1T010:NEXIT
220_GOTO 193
222_POKE81+24,15:POKE81+5,25:POKE81+6,63
224_POKE81,69:POKE81+1,29:POKE81+4,17
229_FOR BB=811T0101STEP40
230_ZU=INT(RND(1)*3)
231_IF PEEK(BB+B+X)=160ANDZU=0THENPOKEBB+B+X-79,32
232_IF PEEK(BB+B+X)=160ANDZU=1THENPOKEBB+B+X-81,32
233_IF PEEK(BB+B+X)=160ANDZU=2THENPOKEBB+B+X-81,32:POKEBB+B+X-79,32
234_IF BL=1 THEN250
235_IF(PEEK(56320)AND8)=0THENX=X+0.5:IFX>8THENBL=1
240_IF(PEEK(56320)AND4)=0THENX=X-0.5:IFX<1THENBL=1
250_POKEBB+B+X,81:POKEBB+B+X,-11
260_FORVZ=1T020:NEXTVZ
270_POKEBB+B+X,32
280_NEXTBB-P=0
285_POKE81+4,0:POKE81+5,0:POKE81+6,0
286_IFPEEK(B+132)<160THENP=P+1
287_IFPEEK(B+134)<160THENP=P+1
288_IFPEEK(B+136)<160THENP=P+1
289_IFPEEK(B+138)<160THENP=P+1
290_IFPEEK(B+213)<160THENP=P+1
291_IFPEEK(B+215)<160THENP=P+1
292_IFPEEK(B+217)<160THENP=P+1
293_IFPEEK(B+294)<160THENP=P+1
294_IFPEEK(B+296)<160THENP=P+1
295_IFPEEK(B+375)<160THENP=P+1
296_IFZD=1ANDP=10THENP=50:EP(DG)=P:GOTO310
297_IFZD=2ANDP=10THENP=40:EP(DG)=EP(DG)+P:GOTO310
298_IFZD=3ANDP=10THENP=25:EP(DG)=EP(DG)+P:GOTO310
299_IFZD=3ANDP<10THENEP(DG)=EP(DG)+P:GOTO310
305_NEXTZD
310_NEXTDG
360_NEXTRZ
361_PRINT"J":FORT=1TOWS:PRINTTAB(21)NM$(T),EP(T):NEXIT
370_PRINT" "
380_J=PEEK(56320)
390_IF (JAND8)=0 THEN RUN
400_IF (JAND4)=0 THEN PRINT"J":END
410_GOTO 380

```

Defender

für den Commodore 64

C-64

Als einziger Überlebender eines, von außerirdischen Wesen fast zerstörten Planeten, versuchen Sie mit allen Mitteln, Ihr Leben auch weiterhin zu behalten und den ständig angreifenden Unge-
tümern zu entkommen.

Nach dem Laden der Kassette, er-
scheint in Grafik und Farbe eine gut
aufgebaute Bildschirmkulisse und es
wird eine Anleitung zum Spielablauf
gegeben.

Nach Drücken einer Taste, erscheint
die Steuerungsanweisung, wonach auf
dem Bildschirm Ihr Raumschiff in

Aktion tritt, mit dessen Laserkanonen
Sie sich gegen die Feinde schützen
müssen. Diese greifen in völlig ver-
schieden Flugbahnen an und ver-
suchen, Sie kampfunfähig zu machen.
Haben Sie einen Angreifer getroffen,
so steigt Ihr Punktekonto und Ihre
Energie erhöht sich wieder. Treffen Sie

aber zu wenige, stürzen Sie mangels
Energie ab.

Wird Ihr Raumschiff dreimal getroffen
oder stürzt dreimal ab, so ist das Spiel
zu Ende, das Punktekonto erscheint
und sie werden gefragt, ob ein neues
Spiel gewünscht wird.

Viel Spaß!

```

0 REM *****
1 REM * DEFENDER WRITTEN BY *
2 REM * UWE HEISS  DEZ '83 *
3 REM * GABELSBERGERSTR.7 *
4 REM * 6420  LAUTERBACH *
5 REM *****
10 V=53248:B=300
20 POKE2042,13:POKE2043,14
25 POKE2040,15:POKE2044,14
30 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
35 FORN=0TO62:READQ:POKE896+N,Q:NEXT
40 FORN=0TO62:READQ:POKE960+N,Q:NEXT
60 POKEV+29,24
106 YZ=0:D=0:D1=4
107 PRINT"J":GOSUB2700
108 B=200:D=D+1:D1=4-D:IFD=4THEN2500
109 PRINT"  RUNDE  ";D:POKEV+21,0
110 PRINT"#####"
120 PRINT"#####"
121 PRINT"#####"
124 PRINT"#####(C) BY UWE HEISS DEZ'83"
125 PRINT"#####WILLKOMMEN BEIM DEFENDER SPIEL"
126 PRINT"#####SIE SIND COMMANDER DES"
127 PRINT"#####EINZIG ÜBERLEBENDEM RAUMERS"
128 PRINT"#####DER ERDE.SIE MUESSEN SICH"
129 PRINT"#####GEGEN DIE WESEN DES PHOENIX"
130 PRINT"#####PLANETEN VERTEIDIGEN!"
131 PRINT"#####WACHTEN SIE AUF IHRE ENERGIE!"
132 PRINT"#####** TASTE **"
133 GETA$:IFA$=""THEN133
140 PRINT"J"
145 PRINTTAB(7)"##### DIE STEUERUNG **"
146 PRINTTAB(7)"##### RECHTS : CRSR+"
147 PRINTTAB(7)"##### LINKS : CRSR↑"
148 PRINTTAB(7)"##### LASER : Z-KEY"
149 PRINTTAB(7)"#####** TASTE**"
150 GETA$:IFA$=""THEN150

```

```

160 PRINT"J"
200 GOSUB2700
235 POKEV+21,28:POKEV+30,0
237 Z=INT(RND(1)*201):N=INT(RND(1)*20)
239 FORI=10TO255STEP15
240 GETA$
241 PRINT"#####";B;"### ENERGIE";" "
242 PRINTTAB(18)"J";D1;" SHIPS"
245 IFA$=""THENX=0:B=B-1
250 IFA$="Z"THENX=0:B=B-1
255 IFW=4THEN235
260 IFA$="I"THENX=25:B=B-4
270 IFA$="A"THENX=-25:B=B-4
275 IFB<0THENGOTO2000
280 XY=XY+X
281 Z=Z+3:N=N+3
282 ZY=SIN(Z/20)*80+170
283 NY=SIN(N/20)*80+150
284 IFXY>255THENXY=255
285 IFXY<63THENXY=63
287 I1=I+50:IFI1>250THENI1=1
290 POKEV+4,XY:POKEV+6,ZY:POKEV+8,NY
310 IFPEEK(V+30)=12THENGOTO2000
315 IFPEEK(V+30)=20THENGOTO2000
320 NEXT
325 GOTO235
503 RESTORE:REM AUFBAU
1000 POKEV+21,PEEK(V+21)+1
1005 FORJ=210TO0STEP-20
1010 POKEV+0,XY:POKEV+1,J
1020 W=PEEK(V+21):W1=PEEK(V+30)
1025 W2=W-W1
1030 POKEV+21,W2
1040 IFW1=90RW1=17THENB=B+100:GOSUB1500:RETURN
1050 POKEV+30,0
1060 NEXT

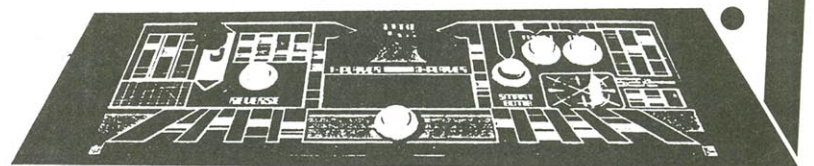
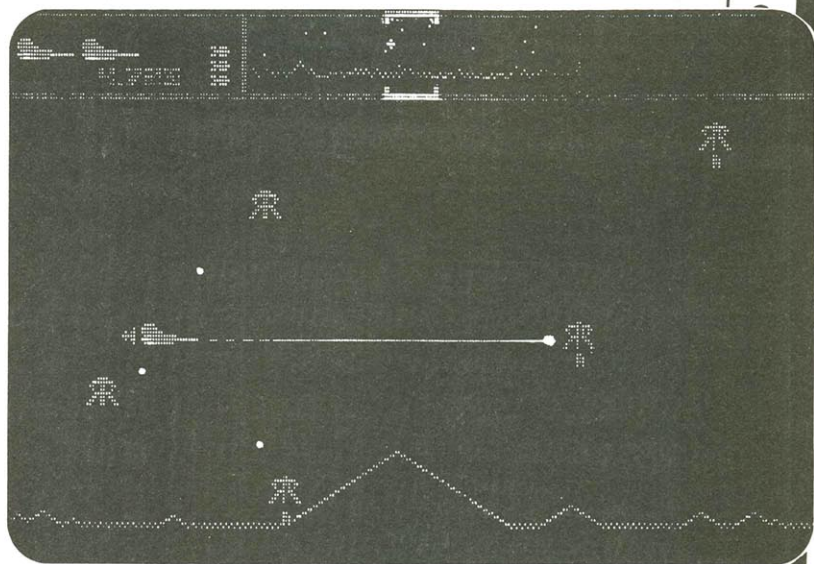
```



```

1070 B=B-25
1080 POKEV+21,W2-1
1090 RETURN
1500 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:TL=SI+2:TH=SI+3:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24
1510 FORX=15TO0STEP-1
1520 POKEL,X:POKER,15:POKEH,0:POKEFH,40:POKEFL,200:POKEW,129
1530 NEXT
1540 POKEW,0:POKER,0
1550 RETURN
2000 GOSUB1500
2002 FORH=1TO2:FORD=15TO0STEP-1
2005 POKE53281,0:POKE53280,0:NEXTG
2010 NEXT
2015 POKEV+21,0:PRINT"####SIE WURDEN GETROFFEN":YZ=YZ+B
2020 POKEV+7,1:POKEV+9,1:GOTO108
2500 PRINT"J":POKE53281,3:POKE53280,2
2502 IFYZ>1000THENPRINT"### BRAVO!"
2503 PRINT"####SIE HABEN ";YZ;"PUNKTE !"
2505 PRINT"####WOLLEN SIE NOCHEINMAL"
2506 PRINT"####MIT MIR SPIELEN ? (J/N)"
2507 GETA$:IFA$=""THEN2507
2509 IFA$="N"THEN2520
2510 IFA$="J"THEN106
2515 GOTO2507
2520 PRINT"####SCHADE. ♣ TSCHUESS ♣"
2530 END
2700 POKE53281,0:POKE53280,0
2705 FORZ=1TO60STEP2
2710 Y=INT(900*RND(1))
2715 IFPEEK(1124+Y)=160THENY=33
2720 POKE1124+Y,81:POKE53396+Y,7
2730 NEXTZ
2740 RETURN
3000 DATA0,0,0,0,0,0
3002 DATA 0,32,0,0,112,0
3004 DATA 0,216,0,1,220,0
3006 DATA 3,118,0,0,112,0
3008 DATA 0,248,0,1,108,0
3010 DATA 3,254,0,6,247,0
3012 DATA 15,255,128,30,247,192
3014 DATA 63,255,224,56,97,224
3016 DATA 0,240,0,1,248,0
3018 DATA 1,104,0,0,0,0,0,0
4000 DATA 0,0,0,0,0,0
4002 DATA 0,0,0,0,0,0
4004 DATA 0,0,0,0,0,0
4006 DATA 0,0,0,0,0,0
4008 DATA 0,0,0,0,0,0
4010 DATA 3,195,192,14,231,112
4012 DATA 60,126,60,96,102,6
4014 DATA 128,195,1,0,129,0
4017 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
4019 DATA 0,0,0,0,0,0
5000 DATA 0,64,0,0,0,0
5002 DATA 0,64, 0,0,64,0
5004 DATA 0,0,0,0,64,0
5006 DATA 0,64,0,0,64,0
5008 DATA 0,64,0,0,0,0
5010 DATA 0,64,0,0,0,0
5012 DATA 0,64,0,0,0,0
5014 DATA 0,64,0,0,0,64,0
5016 DATA 0,64,0,0,0,0
5018 DATA 0,0,0,0,64,0
5020 DATA 0,64,0

```



Ship Battle

für den Sharp MZ-80A

Dieses Programm ist eine computerisierte Form des herkömmlichen Spieles "Schiffe versenken". Der Computer ist dabei der Gegner. Die genaue Spielanleitung ist im Listing bereits enthalten.

10- 70	Initialisierung (Aufstellung der Spielfelder: A(10,17)=eigenes Spielfeld, B(10,17)=Spielfeld des Computers, C(10,17)=Kontrollspielfeld
90- 155	Legen der eigenen Schiffe
160- 176	Zeichnen des eigenen Spielfeldes
180- 220	Computer setzt sich gleich viele Schiffe
251	Test, ob eingegebene Koordinaten innerhalb der Begrenzung liegen
260	Test, ob ich einen Treffer erzielt habe
272- 340	Computer schießt und testet, ob er schon einmal dorthin geschossen hat
350- 380	Zeichnen des neuen eigenen Spielfeldes und des Kontrollspielfeldes
390- 700	Erklären sich von selbst
1000- 1320	Spielanleitung

```

1 REM   COPYRIGHT BY M. PORRO
2 REM   SCHLOSSERSTR. 16
3 REM   CH-9000 ST. GALLEN
4 REM
5 REM
6 PRINT "■■■■■■■■";TAB(12);"SHIP-BATTLE"
7 PRINT TAB(12);"*****"
8 REM
9 REM
10 REM ** LEEREN DER MATRIX-FELDER
11 REM
12 REM
14 DIM A(10,17),B(10,17),C(10,17):K=F=T1=T5=K9=0
15 FOR K=2 TO 16
16 FOR G=2 TO 9
17 M1=ASC(" "):A(G,K)=M1:B(G,K)=M1:C(G,K)=M1
18 NEXT G
19 NEXT K
20 REM
21 REM
22 REM ** UMRÄHMUNG DER SPIELFELDER
23 REM
24 REM
28 FOR P=1 TO 10
30 M2=ASC("X")
32 A(P,1)=M2
34 A(P,17)=M2
35 B(P,1)=M2
36 B(P,17)=M2
37 C(P,1)=M2
38 C(P,17)=M2
40 NEXT P
50 FOR Q=1 TO 17
60 A(1,Q)=M2
61 A(10,Q)=M2
62 C(1,Q)=M2
63 C(10,Q)=M2
64 B(1,Q)=M2
65 B(10,Q)=M2
70 NEXT Q

```

Dein Feld

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X+                X
X      +          + X
X                    X
X      +      +      + X
X                    X
X                    X
X      +                + X
X                    X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Deine Schuesse

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X      +          X
X  +      +      X
X+      X      X
X +      X      X
X +      X      X
X      X      X
X      X      X
X      X      X
X      X      X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

```

80 INPUT "Wuenschst Du eine Spielanleitung (J/N)?";X$
85 IF X$="J" THEN 1000
90 PRINT"Du kannst beliebig viele Schiffe in"
100 PRINT"ein Koordinatennetz der Groesse 8 X 15 legen."
102 PRINT"----- 15"
103 PRINT"| UG| UG| UG| UG| UG| UG| UG| UG|"
110 PRINT"Gebe zuerst die senkrechte, dann":K9=1
115 PRINT"die Waagrechte Koordinate ein!"
120 INPUT "Senkrechte=";S:INPUT "Waagrechte=";T
121 IF (S<1)<>(S>8)THEN GOSUB 900:GOTO 120
122 IF (T<1)<>(T>15)THEN GOSUB 900:GOTO 120
125 S=S+1:T=T+1
130 M2=ASC("M")
131 IF A(S,T)=M2 THEN K9=K9-1
132 A(S,T)=M2
140 PRINT"Moechtest Du weitere Schiffe legen J/N?":INPUT U$
150 IF U$="J" THEN K9=K9+1:GOTO 120
155 IF U$="N" THEN 160
157 GOTO 140
160 PRINT"Dein Feld sieht folgendermassen aus "":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
165 PRINT" ":CURSOR 3,1:PRINT"Dein Feld"
170 FOR T9=1 TO 10
171 FOR T8=1 TO 17
172 M5=A(T9,T8):N$=CHR$(M5)
173 PRINTN$;
174 NEXT T8
175 PRINT
176 NEXT T9
180 REM
181 REM
182 REM COMP. SETZT GLEICH VIELE SCHIFFE
183 REM
190 M=INT(2+8*RND(1))
200 N=INT(2+15*RND(1))
202 IF B(M,N)=M2 THEN 190
210 B(M,N)=M2:F=F+1
220 IF K9<F+1 THEN 230
225 GOTO 190
230 CURSOR 0,16:PRINT"D du darfst zuerst schiessen; gebe "
240 INPUT"ein: senkrechte Koordinate:"; A1:A1=A1+1
241 IF ((A1-1)<1)<>((A1-1)>8)THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
250 INPUT" waagrechte Koordinate:";A2:A2=A2+1
251 IF ((A2-1)<1)<>((A2-1)>15)THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
260 IF B(A1,A2)=M2 THEN 380
270 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"D du hast nicht getroffen !"
272 M3=ASC("+"):C(A1,A2)=M3
280 B1=INT(2+8*RND(1))
290 B2=INT(2+15*RND(1))
300 IF A(B1,B2)=M3 THEN 280
310 IF A(B1,B2)=M2 THEN 460
320 PRINT"ich habe auf ";(B1-1);","; (B2-1);" geschossen und "
321 PRINT"nicht getroffen"
340 PRINT"D du bist wieder an der Reihe!":A(B1,B2)=M3
350 CURSOR 0,4
361 FOR T9=1 TO 10
362 FOR T8=1 TO 17
363 M5=A(T9,T8):N$=CHR$(M5)
364 PRINTN$;
365 NEXT T8
366 PRINT
367 NEXT T9
368 CURSOR 22,1:PRINT"Deine Schuesse"
369 FOR T9= 1 TO 10
370 FOR T8= 1 TO 17
371 R3=C(T9,T8):N$=CHR$(R3)
372 CURSOR T8+20,T9+3:PRINT N$;

```

```



373 NEXT T8
374 PRINT
375 NEXT T9
376 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe "
378 GOTO 240
380 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"D u hast getroffen":T1=T1+1
390 M7=ASC("0")
395 IF M7<>C(A1,A2) THEN 399
396 T1=T1-1:PRINT"D u hast aber bereits"
397 PRINT"einmal hierhin ge-"
398 PRINT"schosse n":FOR L=1 TO 3000:NEXT L:GOTO 400
399 C(A1,A2)=M7
400 IF K9=T1 THEN 420
410 PRINT"und hast somit einen weiteren Schuss":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
411 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe":GOTO 240
420 PRINT"und somit gewonnen !!♥♥♥♥♥!!"
430 PRINT"ein weiteres Spiel j/N?":INPUT P$
440 IF P$="J" THEN 10
450 GOTO 700
460 GOSUB 800:CURSOR 0,17:PRINT"ich habe auf ";(B1-1);";";(B2-1);" geschossen
470 PRINT"und getroffen":FOR L=1 TO 1500:NEXT L
480 T5=T5+1
490 IF T5=K9 THEN 520
500 PRINT"ich darf deshalb nochmals schießen!":FOR L=1 TO 2000:NEXT L
510 A(B1,B2)=M3 :GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 280
520 PRINT"und somit gewonnen!!♥♥♥♥♥!!":PRINT:GOTO 430
700 END
800 CURSOR 0,16:PRINT"
810 CURSOR 0,17:PRINT"
820 CURSOR 0,18:PRINT"
830 CURSOR 0,19:PRINT"
840 CURSOR 0,20:PRINT"
850 CURSOR 0,21:PRINT"
860 CURSOR 0,22:PRINT"
870 CURSOR 0,23:PRINT"
880 RETURN
900 USR($0030)
910 RETURN
1000 PRINT"Das Spiel 'SHIP BATTLE' ist eine compu-
1010 PRINT"terisierte Form des Sienes 'Schiffe "
1020 PRINT"versenken'. Der Computer ist dabei Dein"
1030 PRINT"Gegner. Auf einem Spielfeld von 8x15 "
1040 PRINT"Einheiten kannst Du am Anfang so viele"
1050 PRINT"Schiffe plazieren wie Du willst. Der"
1060 PRINT"Computer seinerseits legt sich eben-"
1070 PRINT"falls ein Spielfeld gleicher Groesse "
1080 PRINT"und mit gleich vielen Schiffen an. Nun"
1090 PRINT"kann das Spiel beginnen. Du versuchst"
1100 PRINT"mit der Eingabe von Koordinaten die"
1110 PRINT"Schiffe des Computers zu versenken und"
1120 PRINT"der Computer seinerseits versucht das-"
1130 PRINT"selbe mit Dir. Wer einmal ein Schiff"
1140 PRINT"des Gegners versenkt hat, darf gleich"
1150 PRINT"nochmals schießen. Gewonnen hat der,"
1160 PRINT"der am schnellsten alle Schiffe des Ge-"
1170 PRINT"gners versenkt hat. "
1180 PRINT"Waehrend des Spieles wirst Du 2 Felder"
1190 PRINT"vor Dich haben; links das Feld, wo Du"
1200 PRINT"Deine Schiffe hast, rechts das Feld, wo"
1210 PRINT"Deine Einschuesse aufgezeigt werden. "
1212 PRINT" -WEITER- druecke Taste!"
1214 GET V$: IF V$="" THEN 1214
1230 PRINT" Auf dem Feld links werden noch zusaetz--"
1240 PRINT"lich die Schuesse des Coputers aufge-"
1250 PRINT"zeigt. Trifft der Computer ein Schiff,"
1260 PRINT"so verschwindet dies vom linken Feld."
1270 PRINT" Deine Schiffe sehen so aus: *
1280 PRINT" Einschuesse sehen so aus: +"
1290 PRINT" Deine Treffer so : 00!"
1300 PRINT" -WEITER- druecke Taste
1310 GET V$: IF V$="" THEN 1310
1320 PRINT" ":GOTO 90

```

"Tronn" ZX-81

TRONN

HIGH SCORE: 5000

THIS IS YOUR WORM : 
 THIS IS MY WORM : 
 TO DIRECT YOUR WORM :
 PRESS : 5 = LEFT , 6 = DOWN
 7 = UP , 8 = RIGHT

PRESS ANY KEY TO START

NEW HIGH SCORE

HIGH SCORE: 7444
 SCORE: 7444
 WORMS: 8
 GAME OVER

NEXT GAME ? (YES:Y,NO:N)

Das Ziel dieses Spieles ist es, den Wurm des Computers so in die Enge zu treiben, daß es für ihn keinen Ausgang mehr gibt. Ihren Wurm steuern Sie mit den Cursorstasten. Die Punkte setzen sich aus der gekrochenen Strecke und der Anzahl der toten gegnerischen Würmer zusammen. Der Spieler selbst hat drei Leben, wird er eingeeengt, erfolgt natürlich ein Abzug einer bestimmten Punktzahl von seinem Score. Außerdem gibt es noch eine High-Score Wertung. Wir hatten übrigens in unserer CPU-Ausgabe 11/83, ebenfalls ein Tronn-Programm für den ZX-Spectrum veröffentlicht.

SCORE: 00000 WORMS: 000 LIVES: 111

```

*****
ZX-81 TRONN
COPYRIGHT (C)
1983 BY
RALPH HEIDER
44300/AHHAUS
0000CKLERSTR.14
*****
10 LET HP=5000
11 OLS
12 LET L=0
13 LET P=0
14 LET W=0
15 PRINT AT 1,10; "A"; AT 5,10; "TR";
16 PRINT AT 4,10; " "; AT 8,6; "HIGH SCOR";
17 HP;
18 PRINT AT 11,2; "THIS IS YOUR";
19 WORM"; AT 13,2; "THIS IS";
20 MY WORM";
21 PRINT AT 15,2; "TO DIRECT YO";
22 UR WORM"; AT 17,2; "PRESS : 5 = U";
23 PLEFT"; 6 = DOWN"; AT 18,10; "7 = U";
24 PRIGHT"; 8 = RIGHT";
25 PRINT AT 21,4; "PRESS ANY KE";
26 Y TO START";
27 IF INKEY$="" THEN GOTO 100
28 GOTO 60
29 CLS
30 PRINT AT 21,0; "SCORE:00000";
31 AT 21,12; "WORMS:000"; AT 21,22;
32 "LIVES:111"; AT 0,0;
33 LET U=INT (RND*4)+1
34 PRINT " ";
35 FOR A=1 TO 19
36 PRINT AT A,0; " "; AT A,31; " ";
37 NEXT A
38 PRINT " ";
39 LET A=INT (RND*19)+1
40 LET B=INT (RND*20)+8
41 LET C=0
42 LET D=-1
43 LET G=INT (RND*19)+1
44 LET H=INT (RND*29)+1
45 GOTO 2000
46 LET A=A+C
47 LET B=B+D
48 LET P=P+1
49 LET E=PEEK (PEEK 16396+256*
50 PEEK 16397+33*A+B+1)
51 IF E=136 OR E=137
52 THEN GOTO 1200
53 PRINT AT A,B; " "; AT G,H; " ";
54 IF CODE INKEY$=33 THEN GOTO
55 800
56 IF CODE INKEY$=36 THEN GOTO
57 900
58 IF CODE INKEY$=34 THEN GOTO
59 1000
60 IF CODE INKEY$=35 THEN GOTO
61 1100
62 GOTO 700
63 LET C=0
64 GOTO 700
65 LET C=C+1
66 GOTO 700
67 LET D=0
68 GOTO 700
69 LET D=D+1
70 GOTO 700
71 LET D=0
72 LET C=1
73 GOTO 700
74 LET C=C-1
75 GOTO 700
76 LET G=G-1
77 GOTO 710
78 LET G=G+1
79 GOTO 710
80 LET H=H-1
81 GOTO 710
82 LET H=H+1
83 GOTO 710
84 FOR G=1 TO 20
85 PRINT AT G,H; " "; AT G,H; " ";
86 NEXT G
87 LET W=W+1
88 IF W=10 THEN LET L=L+1
89 GOTO 1250
90 STOP

```

```



1090 GOTO 700
1110 LET D=0
1120 LET C=-1
1130 GOTO 700
1140 FOR G=0 TO 10
1150 PRINT AT A,B; " "; AT A,B; " "; AT A,B; " ";
1160 NEXT G
1170 LET L=L-1
1180 LET P=P-INT (P/10)
1190 IF L=0 THEN GOTO 1300
1200 CLS
1210 LET P=P+W*20
1220 PRINT AT 21,0; "SCORE:"; P; AT
1230 21,12; "WORMS:"; W; AT 21,22; "LIVE";
1240 S;
1250 FOR U=26 TO 27+L
1260 PRINT AT 21,U; "I";
1270 NEXT U
1280 PRINT AT 0,0;
1290 GOTO 500
1300 FOR X=0 TO 50
1310 NEXT X
1320 CLS
1330 IF P>HP THEN GOSUB 1400
1340 PRINT AT 3,3; "HIGH SCORE:";
1350 HP; AT 5,3; "SCORE:"; P; AT 7,3; "W";
1360 ORMS:"; W; AT 12,10; "GAME OVER"; AT
1370 T 21,0; "NEXT GAME ? (YES:Y,NO:N)";
1380 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 11
1390 IF INKEY$="N" THEN GOTO 99
1400 GOTO 1340
1410 LET HP=P
1420 FOR X=1 TO 20
1430 PRINT AT 0,7; "NEW HIGH SCOR";
1440 NEXT X
1450 RETURN
1460 FOR X=1 TO 4
1470 IF U=1 THEN IF PEEK (PEEK 2
1480 *256+PEEK 16397+33*(G-1)+H+1)
1490 THEN GOTO 2100
1500 IF U=2 THEN IF PEEK (PEEK 1
1510 *256+PEEK 16397+33*(G+1)+H+1)
1520 THEN GOTO 2200
1530 IF U=3 THEN IF PEEK (PEEK 1
1540 *256+PEEK 16397+33*G+H)=0 TH
1550 GOTO 2300
1560 IF U=4 THEN IF PEEK (PEEK 2
1570 *256+PEEK 16397+33*G+H+2)=0
1580 THEN GOTO 2400
1590 LET U=U+1
1600 IF U>4 THEN LET U=1
1610 NEXT X
1620 GOTO 2500
1630 LET G=G-1
1640 GOTO 710
1650 LET G=G+1
1660 GOTO 710
1670 LET H=H-1
1680 GOTO 710
1690 LET H=H+1
1700 GOTO 710
1710 FOR G=1 TO 20
1720 PRINT AT G,H; " "; AT G,H; " ";
1730 NEXT G
1740 LET W=W+1
1750 IF W=10 THEN LET L=L+1
1760 GOTO 1250
1770 STOP

```

Ralley für den ZX-81

Rallye I
von Achim Evertz

Drücken Sie Taste J wenn Sie eine Spielanleitung wollen. Wollen Sie keine, müssen Sie Taste N drücken. Ich wünsche Ihnen viel Spaß.



VERSUCHEN SIE MIT IHREM FAHRZEUG () AUF DER FAHRBAHN () ZU BLEIBEN .
SIE STEuern MIT DEN TASTEN Q=LINKS P=RECHTS. WOLLEN SIE ANDERE TASTEN HABEN, MUESSEN SIE ZEILE 90 UND 100 AENDERN. DRUECKEN SIE S UM ANZUFANGEN
VIEL SPASS

SIE HABEN LEIDER NUR 52 KMh ZURUECKGELEGT BEVOR SIE IN DIE ABSPERRUNG GEFAHREN SIND. DURCH DRUECKEN DER S TASTE BEKOMMEN SIE EIN NEUES SPIEL.
VIEL SPASS

```

1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
11 PRINT AT 8,0;"
12 IF INKEY$="" THEN GOTO 12
13 IF INKEY$="J" THEN GOTO 300
14 IF INKEY$="N" THEN GOTO 15
15 CLS
20 LET A=10
22 LET Z=A/A
25 LET U=A/4
30 LET B=A
40 LET C=A+A
45 LET T=Z
50 LET D=A-A/A
55 PRINT AT 20,0;"
60 PRINT AT C,D;"
70 PRINT AT A,B;"
80 SCROLL
90 IF INKEY$="Q" THEN LET B=B-
Z
100 IF INKEY$="P" THEN LET B=B+
Z
110 PRINT AT A,B;"
120 IF D<A+U THEN LET D=D+2*RND
125 IF D>U THEN LET D=D-2*RND
140 PRINT AT A+Z,B;
150 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=128 THEN GOTO 505
155 LET T=T+1
160 GOTO 60
170 PRINT "P"
300 PRINT AT 1,0;"
305 PRINT AT 2,0;"
310 PRINT AT 3,0;"
320 PRINT AT 4,0;"
330 PRINT AT 5,0;"
340 PRINT AT 5,0;"
350 PRINT AT 7,0;"
360 PRINT AT 8,0;"
370 PRINT AT 9,0;"
380 PRINT AT 10,0;"
390 PRINT AT 11,0;"
400 PRINT AT 12,0;"
410 PRINT AT 13,0;"
420 PRINT AT 14,0;"
430 PRINT AT 15,0;"
440 PRINT AT 16,0;"
450 PRINT AT 17,0;"
460 PRINT AT 18,0;"
470 PRINT AT 19,0;"

```

VERSUCHEN S
AUF DER FAHR
FAHRBAHN
FAHRZEUG ()
ZU BLEIBEN
() ZU
SIE STEuern
MIT DEN TASTEN
Q=LINKS P=
ANDERE TAS
TEN HABEN,
MUESSEN
SIE ZEILE
90 UND 100
AENDERN.
DRUECKEN S
UM ANZUFANGEN

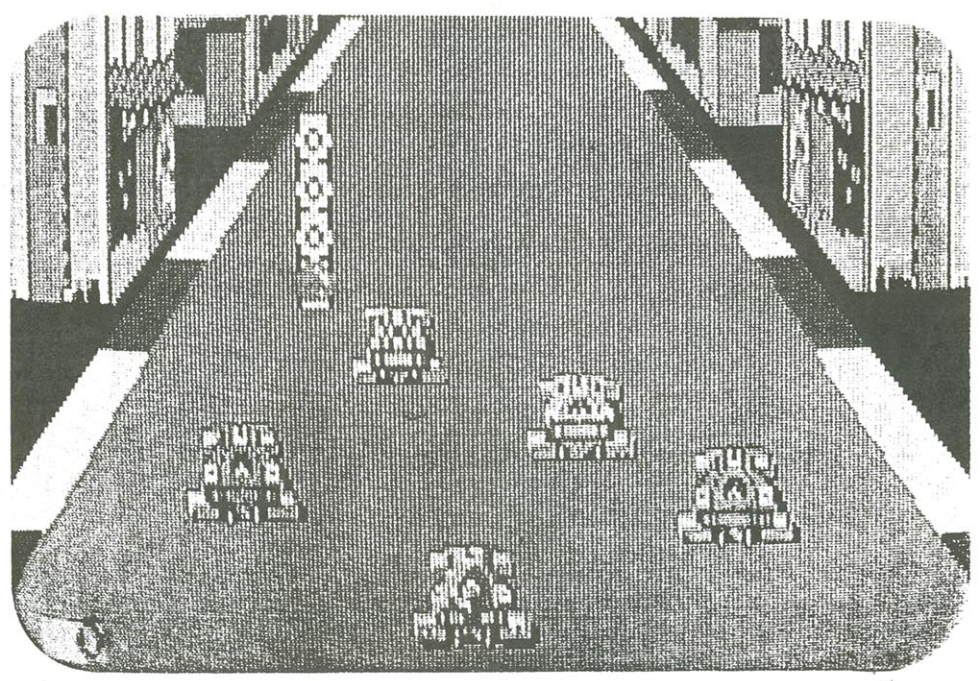
```

IEL SPASS
480 PRINT AT 20,0;"
490 PRINT AT 21,0;"
495 IF INKEY$="" THEN GOTO 495
500 IF INKEY$="5" THEN GOTO 15

505 CLS
510 PRINT AT 0,13;"
520 PRINT AT 1,13;"
530 PRINT AT 2,13;"
540 PRINT AT 3,8;"
550 PRINT AT 4,8;"
570 PRINT AT 5,8;"
590 PRINT AT 6,8;"
600 PRINT AT 7,13;"
610 PRINT AT 8,13;"
620 PRINT AT 9,13;"
630 PRINT AT 10,13;"
640 PRINT AT 11,13;"
650 PRINT AT 12,13;"
670 PRINT AT 13,13;"
700 PRINT AT 14,13;"
1500 PAUSE 250

1505 CLS
1515 PRINT AT 5,6;"SIE HABEN LEJ
DER NUR"
1520 PRINT AT 7,6;T;" KMH ZURUEC
KGELEGT"
1530 PRINT AT 9,6;"BEVOR SIE IN
DIE ABSP-"
1540 PRINT AT 11,6;"ERRUNG GEFAH
REN SIND."
1550 PRINT AT 13,6;"DURCH DRUECK
EN DER S"
1560 PRINT AT 15,6;"TASTE BEKOMM#
EN SIE EIN"
1570 PRINT AT 17,6;"NEUES SPIEL,
"
1580 PRINT AT 19,6;"          VIEL SP
ASS"
1590 IF INKEY$="" THEN GOTO 1590
1600 IF INKEY$="5" THEN GOTO 15
9990 SAVE "RALLYE"
9995 RUN

```



Homecomputer & CPU

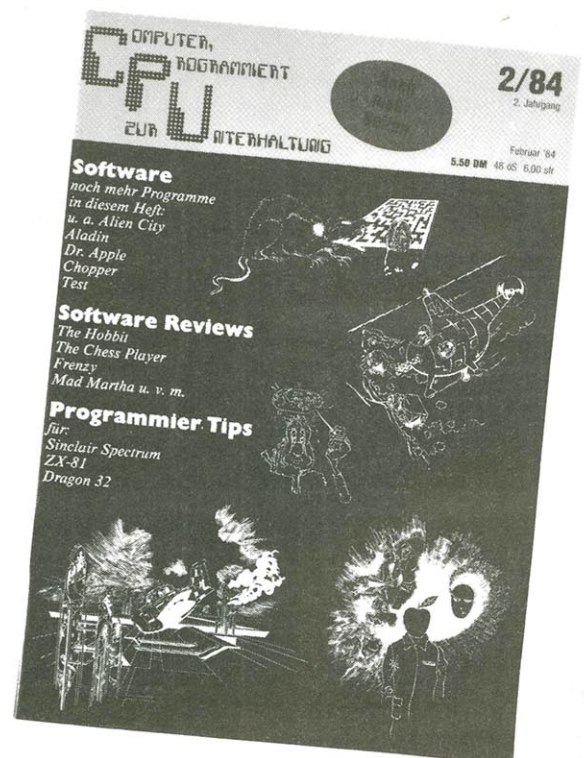
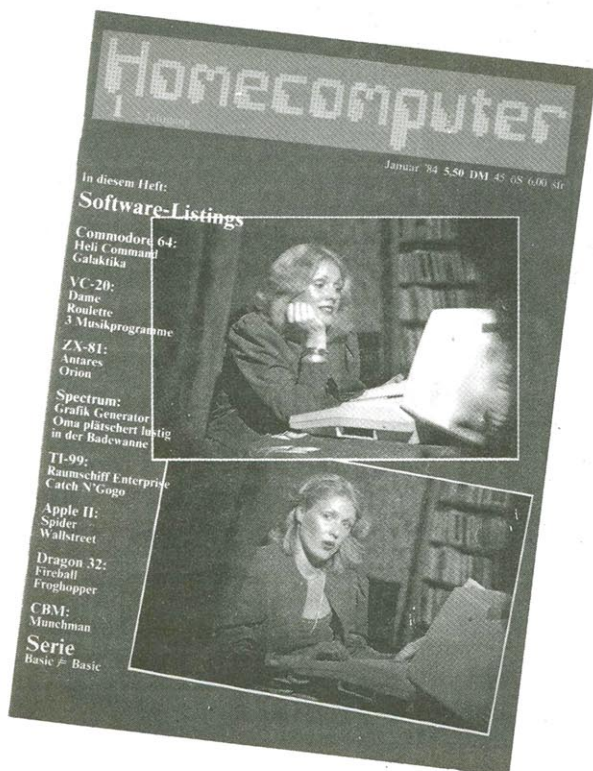
(insgesamt 14 Hefte) **HC:** Ausgaben 3 - 12, **CPU:** Ausgaben 9 - 12
zum Preis von **50,- DM** zuzüglich **6,- DM** Versandkosten
bei unserem Verlag bestellen.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.
Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch
vorhandenen Ausgaben zu (Restbetrag würde dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an
Sie zurückgehen).

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

Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages
und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse
Eschwege: BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934

Bezüglich des Programminhaltes der **HC-Hefte** möchten wir Sie auf
unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abge-
druckten Programme genau aufgeführt sind. Auch in **CPU** gibt es viele
interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten
Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmertips
und vieles mehr.



Parcour Designer und Monster Attack für den Apple II

Nach Eingabe des Programmes Parcour Designer und abspeichern auf Diskette, wird das Programm Monster Attack eingetippt und das Spiel kann nun beginnen.

Ziel ist es, möglichst viele Punkte vom Bildschirm abzuräumen. Dies ist am Anfang auch gar nicht sehr schwer. Denn in der ersten Runde werden diese Punkte auch nur von einem Geist bewacht. Nach jeder Runde kommt ein neuer Geist hinzu. Allerdings gibt es in der Mitte des Parcours eine Vitamin-Pille. Wenn Sie diese gegessen haben, können Sie die Geister für eine bestimmte Zeit fressen. Während des ganzen Spieles wird man von passenden Tonfolgen begleitet.

Zur Beachtung:

Wenn Sie das Programm starten, drücken Sie die X-Taste, hier wird der Parcour später an dieser Stelle eine Mauer aufweisen.

Bei jeder anderen Taste bleibt diese Stelle frei. Achten Sie darauf, daß der Rand des Parcours aus einer Mauer besteht (ansonsten tritt später eine Fehlermeldung auf.) Ist der Parcour fertiggestellt, geben Sie den Namen des Parcours ein. Die Daten werden auf Diskette gespeichert. Die Errichtung

des Parcours ist beendet.

Starten Sie jetzt das Programm Monster Attack. Geben Sie die Tastencombination ein, mit der Sie zu steuern gedenken, später den Namen des Parcours. Wenn der Parcour auf dem Bildschirm ist, wird ein Monster von der linken oberen Ecke nach rechts rennen (auf Sie zu). Die Spielfigur ist erst dann zu sehen, nachdem Sie sie einmal bewegt haben.

```
0 REM *****
1 REM * PARKUR DESIGNER *
2 REM * (C) 1984 BY *
3 REM * MATHIAS RETTICH *
4 REM *****
10 DIM P(23,39)
20 HOME
30 FOR H = 1 TO 23
40 FOR B = 1 TO 39
50 GET A$
60 IF A$ = "X" THEN P(H,B) = 1
70 IF A$ = "S" THEN END
75 VTAB 1: HTAB 1: PRINT " ";H;"
";: HTAB 10: PRINT " ";B;"
"
80 VTAB H: HTAB B: PRINT A$
90 NEXT B
100 NEXT H
110 FOR H = 1 TO 23
120 FOR B = 1 TO 39
130 A$ = " "
140 IF P(H,B) = 1 THEN A$ = CHR$
(127)
150 VTAB H: HTAB B: PRINT A$
160 NEXT B
170 NEXT H
180 INPUT "NAME :";N$
190 A$ = CHR$(4)
200 PRINT A$;"OPEN";N$
210 PRINT A$;"WRITE";N$
220 FOR H = 1 TO 23
230 FOR B = 1 TO 39
240 PRINT P(H,B)
250 NEXT B
260 NEXT H
270 PRINT A$;"CLOSE";N$
```

```

0 REM *****
1 REM * MONSTER ATTACK *
2 REM * (C) 1984 BY *
3 REM * MATHIAS RETTICH *
4 REM * WACHOLDERWEG 9 *
5 REM * 7216 DIETINGEN 1 *
6 REM * TEL.:0741/6076 *
7 REM *****
8 GOSUB 5000
9 SW = 1
10 HOME
11 GH1 = 2:GB1 = 38
12 DIM P(23,39)
13 DIM S(23,39)
14 GOTO 3000
30 INPUT "PARKUR:";N$
40 A$ = CHR$(4)
50 PRINT A$;"OPEN";N$
60 PRINT A$;"READ";N$
70 FOR H = 1 TO 23
80 FOR B = 1 TO 39
90 INPUT P(H,B)
100 NEXT B
110 NEXT H
120 PRINT A$;"CLOSE";N$
130 FOR H = 1 TO 23
140 FOR B = 1 TO 39
145 NORMAL
150 IF P(H,B) = 1 THEN INVERSE

160 VTAB H: HTAB B: PRINT " "
170 NEXT B
180 NEXT H
182 NORMAL
185 GOSUB 570
190 PH = 2:PB = 2
195 FOR G = 1 TO 2
200 IF PEEK(-16384) > 127 THEN
    GET R$
210 IF R$ = R1$ THEN R = 1
220 IF R$ = R3$ THEN R = 2
230 IF R$ = R2$ THEN R = 3
235 IF R$ = R4$ THEN R = 4
240 IF R$ = "W" THEN GOTO 3450
245 IF G > 1 THEN FOR W = 1 TO
    35 * I: NEXT W
250 ON R GOSUB 400,450,500,550
260 IF PH = 11 AND PB = 19 THEN
    SP = 255
265 VTAB 23: HTAB 15: PRINT "ZEI
    T:";SP
270 IF S(PH,PB) = 0 THEN SC = SC
    + 1:ZSC = ZSC + 1:S(PH,PB) =
    1
275 VTAB 1: HTAB 5: PRINT "SCORE
    ";ZSC
276 VTAB 1: HTAB 20: PRINT "HI-S
    CORE:";HSC
277 IF SC = SSC THEN VTAB 23: HTAB
    1: INVERSE : PRINT "NICHT SC
    HLECHT!!!": GOSUB 4000: GOSUB
    2000:SW = SW + 1: GOTO 1000
278 NEXT G
279 FOR I = 1 TO SW: IF SP > 0 THEN
    GOTO 340-
280 IF GH(I) < PH AND P(GH(I) +
    1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB 700

```

```

290 IF GH(I) > PH AND P(GH(I) -
    1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB 800
300 IF GB(I) < PB AND P(GH(I),GB
    (I) + 1) = 0 THEN GOSUB 900
310 IF GB(I) > PB AND P(GH(I),GB
    (I) - 1) = 0 THEN GOSUB 950
315 FLASH : VTAB 11: HTAB 19: PRINT
    ".": NORMAL
320 IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
    THEN GOSUB 2000:SW = 1
325 IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
    THEN VTAB 23: HTAB 1: INVERSE
    : PRINT "PECH GEHABT": GOSUB
    4100: GOSUB 2000: GOTO 1000
326 NEXT I
330 GOTO 195
340 IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
    THEN ZSC = ZSC + 50: GOSUB
    4000
344 IF GH(I) = < PH AND P(GH(I)
    - 1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB
    800
345 IF GH(I) = > PH AND P(GH(I)
    + 1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB
    700
350 IF GB(I) = > PB AND P(GH(I)
    ,GB(I) + 1) = 0 THEN GOSUB
    900
355 IF GB(I) = < PB AND P(GH(I)
    ,GB(I) - 1) = 0 THEN GOSUB
    950
360 NEXT I
398 SP = SP - 1: GOTO 195
400 IF P(PH - 1,PB) = 0 THEN PH =
    PH - 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "*": VTAB PH + 1: HTAB PB: PRINT
    " "
410 RETURN
450 IF P(PH,PB + 1) = 0 THEN PB =
    PB + 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "*": VTAB PH: HTAB PB - 1: PRINT
    " "
460 RETURN
500 IF P(PH + 1,PB) = 0 THEN PH =
    PH + 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "*": VTAB PH - 1: HTAB PB: PRINT
    " "
510 RETURN
550 IF P(PH,PB - 1) = 0 THEN PB =
    PB - 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "*": VTAB PH: HTAB PB + 1: PRINT
    " "
560 RETURN
570 FOR H = 1 TO 23
580 FOR B = 1 TO 39
585 S(H,B) = P(H,B)
590 IF S(H,B) = 0 THEN VTAB H: HTAB
    B: PRINT "."
595 X = X + S(H,B):SSC = 897 - X
600 NEXT B
610 NEXT H
670 RETURN
700 GH(I) = GH(I) + 1: VTAB GH(I)

```

```

      : HTAB GB(I): PRINT "$"
701 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      1
705 P$ = " "
710 IF S(GH(I) - 1,GB(I)) = 0 THEN
      P$ = "."
720 VTAB GH(I) - 1: HTAB GB(I): PRINT
      P$: RETURN
800 GH(I) = GH(I) - 1: VTAB GH(I)
      : HTAB GB(I): PRINT "$"
801 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      1
805 P$ = " "
810 IF S(GH(I) + 1,GB(I)) = 0 THEN
      P$ = "."
820 VTAB GH(I) + 1: HTAB GB(I): PRINT
      P$: RETURN
900 GB(I) = GB(I) + 1: VTAB GH(I)
      : HTAB GB(I): PRINT "$":P$ =
      " "
901 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      1
910 IF S(GH(I),GB(I) - 1) = 0 THEN
      P$ = "."
920 VTAB GH(I): HTAB GB(I) - 1: PRINT
      P$: RETURN
950 GB(I) = GB(I) - 1: VTAB GH(I)
      : HTAB GB(I): PRINT "$":P$ =
      " "
951 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      1
960 IF S(GH(I),GB(I) + 1) = 0 THEN
      P$ = "."
970 VTAB GH(I): HTAB GB(I) + 1: PRINT
      P$: RETURN
1000 REM
1010 SC = 0
1020 X = 0
1025 INVERSE : VTAB 1: PRINT "
      "
      " : VTAB 23: PRINT "
      "
      " : NORMAL
1040 GOSUB 570
1050 GOTO 190
2000 IF ZSC > HSC THEN HSC = ZSC
      : VTAB 23: HTAB 20: INVERSE
      : PRINT "NEUER REKORT"
2010 RETURN
3000 INVERSE : PRINT "DEFINIERUN
      G DER TASTEN:
      "
3010 VTAB 5: INPUT "NACH OBEN
      " : R1$
3020 VTAB 10: INPUT "NACH UNTEN
      " : R2$
3030 VTAB 15: INPUT "NACH RECHTS
      " : R3$
3040 VTAB 20: INPUT "NACH LINKS
      " : R4$
3180 FOR I = 1 TO 23
3190 INVERSE
3200 PRINT "
      "
3210 NEXT I
3215 VTAB 1

```

```

3220 PRINT "MONSTER ATTACK (C) 1
      983"
3230 PRINT "MATHIAS RETTICH"
3240 PRINT "WACHOLDERWEG 9"
3250 PRINT "7216 DIETINGEN 1"
3260 PRINT "TEL.: 0741/6076"
3270 FLASH
3280 VTAB 7: HTAB 20: PRINT " "
3290 VTAB 8: HTAB 19: PRINT "
      "
3300 VTAB 9: HTAB 18: PRINT "
      "
3310 VTAB 10: HTAB 18: PRINT "
      "
3320 VTAB 11: HTAB 18: PRINT "
      "
3330 VTAB 12: HTAB 18: PRINT "
      "
3340 VTAB 13: HTAB 18: PRINT "
      "
3350 VTAB 14: HTAB 18: PRINT "
      "
3360 VTAB 15: HTAB 18: PRINT "
      "
3370 VTAB 16: HTAB 19: PRINT "
      "
3380 VTAB 17: HTAB 20: PRINT "
      "
3390 INVERSE
3400 VTAB 10: HTAB 21: PRINT " "
3410 VTAB 12: HTAB 21: PRINT "
      "
3420 FOR PO = 771 TO 789: READ,D
      T: POKE PO,DT: NEXT PO
3430 DATA 173,48,192,136,208,4,
      198,1,240,8,202,208,246,166,
      0,76,3,3,96
3450 FOR TN = 0 TO 255
3460 POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
3470 CALL 771
3480 NEXT TN
3490 POKE 0,250
3495 POKE 1,5
3500 GOTO 30
4000 FOR TN = 0 TO 255
4010 POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
4020 CALL 771
4030 NEXT TN
4040 POKE 0,250
4050 POKE 1,5
4060 RETURN
4100 FOR TN = 0 TO 255
4110 POKE 0,TN: POKE 1,5
4120 CALL 771
4130 NEXT TN
4140 POKE 0,250
4150 POKE 1,5
4155 ZSC = 0
4160 RETURN
5000 FOR I = 1 TO 10
5010 GH(I) = 2:GB(I) = 38
5020 NEXT I
5030 RETURN

```

KASSETTENSERVICE

Software-Service

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 gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorkasse. 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 Überweisungsdurchschrift 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, dann 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, Tipparbeiten 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 HC 9/83

TI-99/4A	K 10,-DM
Spielautomat Fallschirmspringer	
ZX-81	K 12,-DM
Ganymed Maschinen-Programm-Loader Schwarzes Loch	
Commodore 64	K 10,-DM
Weltraumschlacht Wildwasser	
VC-20	K 12,-DM
Joypainter Survival Star Tramp	
Apple II	D 16,-DM
Kugellabyrinth Gärtner	

aus HC 5/83

TI-99/4A	K 14,-DM
Panzerkrieg TI-Ufo Killersatellit Chiffrier/dechiffrier-PGM Rangliste	
VC-20	K 14,-DM
Invaders (3PGMe) +16K Editor Assembler (neu) Labyrinth (3K) Car-Crash + 8K	
ZX-81	K 10,-DM
Ritter Missile ZX-Command	
Commodore-64	K 14,-DM
Editor Assembler (neu) Mondlandung Wurm Geisterjäger C-64-Sprite-Generator	
Apple II	D 16,-DM
Diskenschutz Trollhöhlen	
CBM (Pet) 3000	K 10,-DM
Mastermind 1 Mastermind 2	

aus HC 4/83

Commodore-64	K 12,-DM
Assembler Kalaha Maze-Challenger	
CBM (Pet) 3000	K 10,-DM
Maze-Challenger Kalaha	
ZX-81	K 12,-DM
Brüche pauken Life Survive Labyrinth	
Apple II	D 16,-DM
Suchrätsel Disk-Schutz Oktopus Labyrinth	
VC-20	K 12,-DM
Labyrinth + 8K Spukhaus + 16K Assembler	
TI 99/4	K 10,-DM
Asteroiden	

aus HC 7/83

VC-20	K 12,-DM
Grid Gummer Oil Panic VC Pinball Highway	
ZX-81	K 12,-DM
Apfelbaum ZX ärgere dich nicht Hausnummern	
CBM 3000	K 12,-DM
Adventure Castle Börsenspiel Station Defender	
Apple II	D 16,-DM
'31'	
TI-99	K 10,-DM
Steckerspiel	
ZX Spectrum	K 10,-DM
Mampfmann	

aus HC 6/83

VC-20	K 14,-DM
Bomber +3K Old Shurehand +3K Logo +3K Hürdenlauf +3K Adressdatei +8K	
Commodore-64	K 12,-DM
Schluckermaxi Synthesizer Goldfieber	
Apple II	D 16,-DM
Starwars Zentrifugalkraft Texteditor	
ZX Spectrum	K 10,-DM
Frogger	
ZX-81	K 10,-DM
Data Renumber	
CBM 3016	K 10,-DM
Galactica	
TI-99	K 12,-DM
Space-Defence Street Race Breakpiont	

KASSETTENSERVICE

aus HC 1/84

VC-20 K 14,-DM

Dame
Roulette
Fishing
Computer Blues
Mad Boogy
Cool Rock

C-64 K 12,-DM

Odyssee
Galaktika
Heli-Command

ZX-81 K 10,-DM

Orion
Antares

ZX-Spectrum K 10,-DM

Oma plätschert lustig in der
Badewanne
Grafik Generator

TI-99 K 10,-DM

Raumschiff Enterprise
Catch N'Gogo

Apple II D 16,-DM

Spider
Wallstreet

Dragon 32 K 10,-DM

Fireball
Froghopper

CBM K 10,-DM

Munchmann

Aus HC 2/84

Atari K 10,-DM

Location

C-64 K 12,-DM

Höhle
Lander
Blumenschießen

VC-zu K 12,-DM

Nager
Seeschlacht
Star Wars

TI-99 K 10,-DM

U-Boot
Car-Racing

Spectrum K 10,-DM

Pferderennen
Laser

Apple II D 16,-DM

Chamäleon

ZX-81 K 10,-DM

Minenfeld
Break Out

aus HC 3/84

TI-99/4A K 10,-DM

Antares
TI - ärgere Dich nicht

Commodore 64 K 12,-DM

Bowling
Defender
Börse

TRS-80 K 10,-DM

Atlantic Adventure

Sharp MZ-80 A K 10,-DM

Ship Battle

Dragon 32 K 10,-DM

Invasion

VC-20 K 12,-DM

Blue Monster
Monsterjagd
Fishing

ZX-81 K 10,-DM

Chop-Lifter
Kometen

ZX-Spectrum K 10,-DM

Enterprise

aus HC 10/83

Commodore-64 K 12,-DM

Phoenix
Invaders
Fallschirm

Apple II D 16,-DM

Helikopter-Attack
Karylon

TI-99/4A K 10,-DM

Kniffel
Mauerklauser

ZX-81 16K K 12,-DM

Memory
Lift
Drakulas Diamanten

Spectrum 16K. K 10,-DM

Ufo
Lift

TRS-80 K 10,-DM

Quadrato

VC-20 K 10,-DM

Skiping
Einsiedler

Dragon 32 K 10,-DM

Chip Out
Säulen

aus HC 11/83

TI 99/4A K 10,-DM

Poker
Blackjack

ZX Spectrum K 10,-DM

Superhirn
Haushaltsrechnung

ZX 81 K 10,-DM

3-D Highway-Race
Chikago

Apple II D 16,-DM

Pyramid Builder
Survival

Commodore-64 K 12,-DM

Laser Force
Jump Man
Autorennen

VC 20 K 10,-DM

Programmreservoir
Demon Attack

TRS 80 K 10,-DM

Schiffe versenken
Mau Mau

aus HC 12/83

Commodore-64 K 12,-DM

Pilot
Spukschloß
Prallboard

TRS-80 K 10,-DM

Serpents

VC-20 K 12,-DM

Space-Zap
Texas-Kid
17+4

Apple II D 16,-DM

Sprite-Designer
Panzerjagd

Dragon 32 K 10,-DM

Grand-Prix
Panzerjagd

ZX-Spectrum K 10,-DM

Bogen

ZX-81 K 10,-DM

Astro Jäger
Snake

TI-99 K 10,-DM

Vokabeltraining
Hangman

KLEINANZEIGEN

Biete an Software

Neuer C-64 BASIC-Compiler!

Programme laufen bis 60 mal so schnell. Info 80 Pf., K. Raczek
Wickrathberger 12, 5140 Erkelenz

QS Scramble von Quicksilva für **ZX-81 16K** bei uns nur DM 18,- (siehe Reviews HC 2/84), 3-D Tunnel v. New Gen. Soft. DM 25,- jetzt da: Manic Miner f. CBM 64 nur DM 35,- Computer-Store, Herzebrockerstraße 46, 4830 Gütersloh 1, Händlerinfragen erwünscht, ☎05241/27737

● **TI-99/4A** ● Super-3D-Spiele!
Topgrafik + Sound! Datei! Grafik!
Adventureprg! Action-Games!...
Sehr preiswert! Info 1,- DM
C. Wurzer, Grüntenweg 14, 8500 Nürnberg

1A Super Software für Ihren **C-64** Cass. randvoll 20,- DM Scheck/Schein beilegen, Andre Pauls, Störtebekerstr. 24, 2930 Varel 4, ☎04451/5403

VC-64 Auflösung 100 Programme auf Cassette 200 DM, ☎0208/682343

Apple Disk
Tausch o. Verkauf ☎0208/682343

VC-64 Superangebote VC-64
Verkaufe ca. 250 Superspiele wie Frogger, Pucman, Hilfsprogramme usw. Alle Spiele < 10,- DM. Evt. auch Tausch. ☎07803/2332 ab 14 Uhr

TOP-SOFTWARE für **ZX-81** 16-32KByte über 100 Programme aus allen Bereichen. Zusammen nur 100,- DM. Einmalig da Systemwechsel! ☎06805/4952

ACHTUNG VC-20/64!!
Wir haben alles für Ihren Computer! Über 900 Programme aus allen Bereichen schon ab...0,50...1...1,90...DM! (Kein Schund!) Komplett Programm Pakete schon ab 3,-DM...5,-DM...8,-DM...und und und...!(Spitze) Z.B. Programmgeneratoren, Statistik und Anwenderprogramme, Arcadespiele, Adventures und...und...und...!
Fordern Sie heute noch unseren neuesten Katalog mit vielen Tips und Tricks, Infotafeln und Übersichten an! (Gratis!) Es lohnt sich!! (Gratiskassette beachten!!)
Aus unserem Angebot! **PRO.TEXT 64** die wohl einzige Textverarbeitung in Maschinensprache, Randausgleich und und und unter 10,- DM!! **PRO.CALC** die Tabellenkalkulation mit Profifleistung..Buchhaltung..Lagerhaltung..Disketten..Assemblerpakete..elektronische Wörterbuch..**SUPER SPIELE!** Fordern Sie heute noch unseren Katalog mit Graticassette an!!
ACHTUNG TI-99/4A!!

Ein umfangreicher Katalog mit vielen Tips, Tricks und Programmbeschreibungen wartet auch auf Sie! Und natürlich auch hier:**SUPERPREISE!!** (Graticassette beachten!) **TESTEN SIE UNSER ANGEBOT** und die Qualität unser Software! Für nur 2,- DM in Briefmarken (oder Münze) senden wir Ihnen unseren neuesten Katalog (mit vielen Tips und Tricks..Infotafeln..) und unsere Graticassette randvoll mit erstklassigen Programmen Utilities, Anwenderprogramme, Arcade, Adventure und und!! Schreiben Sie heute noch an **S+S SOFT, J. Schlüter, Schöttekamp 23a, 4620 Castrop Rauxel 9.** (Es lohnt sich)

● COMPUTER-CASSETTEN ●

10er Pack BASF-Band LHD mit Boxen, Etiketten und Einlegern
C 10 C 20 C 30 C 40
DM 15,- 16,- 17,- 18,-

● CASSETTEN-AUFKLEBER ●

100 St. auf Lochstreifen 5,- DM
120 St. auf A4-Druckbögen 7,- DM

● VIDEO-CASSETTEN ●

Domiphon VHS E-180 17,80 DM
Christomenia-Cassettenstudio
Postfach, 3584 Zwesten, ☎05626/281
Versand per Rechnung ab 20,- DM

● TI-99 Spitzensoftware TI-99 ●

Top-Spiele in Ext. + TI-Basic!!
Info gegen 1 DM bei: C. Winter,
Manderscheiderstr. 35a, 6 Frankfurt 71

● C-64: Verkaufe Spiele von US-Firmen. Alle unter 30,- DM mit deutscher Anleitung. Felix Danegger, Hadorferstraße 5 B, 8135 Söcking oder ☎08151/15803

● VC-20 ★ CBM-64 ★ ZX Spectrum ●

● 3 DEEP Space ★ Echte 3D-Grafik ●
● nur DM 40. Info/Best.: hsd-soft, ●
● Postfach 1418, CH-6020 Emmenbrücke ●

TI-99/4A Superangebote TI-99/4A

TI-Basic + Extended Basic
Axel Zillner,
Loferer Bundesstraße 10,
A-5700 Zell am See

TI-99/4A Super PGM'S TI-99/4A

TI-99/4A
Tolle PGM'S zu kleinen Preisen!

TI-99/4A Tausch & Verkauf ●●●●●

Info gegen RP, TI+Ext. Basic!!! ●●●●●
V. Biedermann, Zinhmattenstraße 13 ●●●●●
7800 Freiburg ●●●●●

●●●● ZX-81 Verkaufe wegen Hobbyaufgabe meine Software z. B. 3D-Madzog, 3D-Defender, Flugsimulation, 3D-Autorennen, Life, Atlantis usw. Für 120 DM. Schein beilegen oder NN, A. Baumann, 1000 Berlin 65, Prinzenallee 60

C-64 Software ab 50 Pf. Liste 1,- DM

T. Hoepfner, 2 Hamburg 74, Jenkelweg 6

Nur die VC-20 Grundversion????

Trotzdem Flugsimulator, Pac-Man, 3D-Games, Crazy Kong, Defender, Frogger, Scramble, Space Invaders, Centipede, Meteor's, Synthesizer..! Alle reine Maschinensprache! 2,- DM pro Spiel! Info gegen 80 Pfennig bei A. Gauger, Josef-Stöhrer-Weg 13, 7505 Ettlingen

VC-20 BASIC-Compiler nur DM 50,-

Info 80 Pfennig, Klaus Raczek,
Wickrathberger Str. 12, 5140 Erkelenz

● TI-99/4A: VC-64: ZX-81: APPLE II ●

● Riesiges TOP-Angebot an SOFT- ●
● WARE BILLIGST abzugeben! ●
● TEXADOR, Kaulbachweg 8, 7 Stuttgart 1 ●

CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64

Biete gute Software für jederman
Viele Anwender- und Spielprogramme!!
Gratisliste bei:
Postlagernd Nr. 012108 B
1000 Berlin 12

C-64-Programmtausch oder Unkostenp.

M. Dörr, Seifgrundstr. 6, 6380 Bad Hbg.
☎06172/302785 ab 19 Uhr

CBM-64 ● SOFTWARE

Liste gegen Freiums Schlag
H. Zielinsky, Sperlingsweg 2,
5000 Köln 30

CBM-64 SOFTWARE

Verkaufe gesamte Software > 35 Disk! (über 400 Prg.) Disks auch einzeln abzu. Gratis Info: G. Schuller, Untere Klaus 95, A-8970 Schladming

Verkaufe **VC-64** Software, Block für 30 Pf. Ch. Westenberger, Taschnerstraße 43, 6000 Frankfurt 60, Liste f. Freiums Schlag

Commodore 64

Supersoftware aus USA
Alle in Maschinensprache
Info gegen 1,50 DM
Renard Herkt, 1 Berlin 47,
Fritz-Erlar-Allee 116

TI-99/4A Neue Spiel-Software!

Infos nur gegen Freiums Schlag!
Michael Silberberg, Berlinerstraße 10,
5657 Haan 1, Suche gebr. **Spectrum**

TI-99/4A: Bior., Bruchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme, preiswerte Info gegen Rückumschlag. B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, ☎05362/71187

●●●●● COMMODORE 64 ●●●●●

● nicht MASSE, sondern KLASSE! ●
● Nur Top-MC's für C-64! Info ●
● 80 Pf. in Briefmarken bei: A. Ost, ●
● Neuweiherstr. 3, 8500 Nürnberg 30 ●

Commodore VC-64

Super Spitzensoftware
TOP-Spiele, Info gegen 1,30 DM, C. Rech,
Mühlheimrstraße 84, 4300 Essen 1

★ **TI-99/4A** ★ Deutsches Handbuch für den Editor/Assembler 120,- DM Wickert, Müllerstraße 59A, 1000 Berlin 65 ★★★★★★

VC-20 Programme, Liste gegen 1,- DM

in Briefmarken an, M.-L. Prayon,
6053 Obertshausen, Hasenwinkel 32

NEU ★★ - COMPUTERLOTTO - ★★ NEU

Der **TI-99/4A** erm. Ihre LOTTOZAHLEN ferd. Prog. auf Kass. + 1 tolles Action play bei -NCP- gegen 5,- DM Schein in Briefumschlag, sofort lief. - NCP, Postfach 9, 4710 LH 2 -

VC-20: Verkaufe meine VC-20 Software. Über 100 Programme zum Selbstkostenpreis. Liste gegen Freiums Schlag.
Suche **VC-64** Software
Albert Stenger, Kleemannstraße 39
8757 Karlstein, ☎06188/5304

VC-20 Programme ☎06194/34946

60 Module 30 DM = 3 Disketten
80 8-32K 30 DM = 5 Disketten
130 GV+3K 30 DM = 3 Disketten
Alle Programme nur 75,- DM,
Cassetten umsonst, Pro Disk 6,- DM

■ ■ ■ Texasoft bietet an: ■ ■ ■ ■

■ Action-Spiele auf Cassetten ■
■ für Grundgerät **TI 99/4 u. 4A** ■
■ Volltreffer: Rotor DM 17,50 ■
■ Info (Rückporto) von TEXASOFT ■
■ 8 München 19, Herthastr. 26 ■

Commodore 64

Neu! Spitzensoftware zu ungläublichen Preisen. Anwenderprogramme, Spiele, Textverarbeitung, Dateien. Ihre Listings werden wunschgemäß eingegeben und lauffähig geliefert! Schnellste Bearbeitung. Info gegen Rückporto. Peter Weber, Am Hasenberge 26, 2000 Hamburg 63

Spitzensoftware aus England
-Arcade-Spiele, Adventures-
für **VC-20, Commodore 64, ZX Spectrum**, sofort Gratis-Info anfordern bei Rothfuss KG, Güntterstraße 45
7142 Marbach

Suche Software

VC-20: Verkaufe meine VC-20 Software. Über 100 Programme zum Selbstkostenpreis. Liste gegen Freiums Schlag.
Suche **VC-64** Software
Albert Stenger, Kleemannstr. 39
8757 Karlstein, ☎06188/5304

TI-EX-Basic-Modul zu kaufen gesucht. H. Kleine, Breitenhees 6, 2400 Lübeck 16
☎0451/692085 ab 20 Uhr

Suche Schnittstelle C-64

Wer verkauft Schnittstelle von C-64 zu Olivetti Typenradmaschine Praxis 30? Auch gebraucht! G. Mosbleck, Postf. 2207,
5880 Lüdenscheid

★★★★★★★★★★
★ **Programmierer!** ★
★ Wenn Sie ein hervorragendes ★
★ Game für **Atari, VC-20 oder CBM-64** ★
★ entwickelt haben und Sie der ★
★ einzige Urheber und Rechtsinhaber ★
★ ber sind: Dann übernehmen wir ★
★ als große Vertriebsfirma in ★
★ diesem Bereich die Vermarktung ★
★ Ihres Programms!!!!!!! ★
★ Unser Know How - Ihr Verdienst ★
★ A.C. Tecklenburg, Itzehoer Weg 5 ★
★ 2000 Hamburg 20, ☎040/4301606 ★
★★★★★★★★★★

Für **TI-99/4A** Steckmodule "Datenverwaltung und Analyse" + "Text + Datenverwaltung" gesucht.
☎0711/5490020

Suche für **TI-99/4A** Steckmodul
Extended-Basic, ☎06121/461493

Suche **VC-64** Progr.: M. Speckenbach,
Kamperweg 302, 4000 Düsseldorf 12

★★ **CBM 64** Haushaltsprogramm ★★
11 Konten, ca. 1000 Buchungen P.M.
Auch ohne Floppy komfortabel. 20,- DM
Info gegen 0,80 DM. F. Hornung
Seewiesen 1, 7410 Reutlingen 28

Biete an Hardware

Dragon 32 +Software für 500,- DM
H. Bressler, Buchenheckenstraße 7
6750 Kaiserslautern 31

1 Monat alter **ZX-81**+Spiele+16K RAM
Pack für 275 DM bei Sascha Keim,
Krebsmühlenring 5A, 8631 Althorn

■ ■ ■ Spectrum-Hardware ■ ■ ■
■ Superhardware aus Großbritannien-
■ nien, Gratis-Info von U. Kunz ■
■ Junge Hälde 3, 7500 Karlsruhe 41 ■

KLEINANZEIGEN

Biete an Hardware

- **ZX Spectrum** ● **ZX Spectrum** ●
- Full FP Compiler 16/48 99,50 DM ●
- IS Compiler " 49,50 DM ●
- BETA BASIC " 49,00 DM ●
- Extend Spectrum Basic " 27,00 DM ●
- Spectrum CESIL " 27,00 DM ●
- Magic Castle (Adv.) 48K 25,00 DM ●
- Diamond Trail (Adv.) 48K 25,00 DM ●
- Microbot 48K 29,50 DM ●
- Info 1,- Vork. o. Nachn. + Geb. ●
- M. Kluge, Goeben 18, 4000 D'dorf 30 ●

● **TI-99/4A** + Rec.Kabel + Schachmodul + Joyst. VB 349 DM, ☎ **02761/63970** ●

VC-20 ● VC-64 ● VC-20 ● VC-64 ● VC-20

- VC-20 3-fach Moduladapter 85 DM
- VC-20 8K RAM Erweiter.m.Sch. 115 DM
- VC-20 Epromkarte 49 DM
- VC-20 5-fach Moduladapter 149 DM
- VC-20 40/80 Zeichenkarte 229 DM
- VC-20 SUPER TOOL Modul 119 DM
- VC-64 SUPER TOOL Modul 129 DM
- Schnell-Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Basicbefehlen und 10 x schnell. Kassette. Floppyzeit VC-20 64K Erweiter. voll schaltbar.

- VC-64 Epromkarte 55 DM
- VC-64 2-fach Moduladapter 89 DM
- VC-20/64 Mithörverstärker 19 DM
- VC-20/64 Resettaster 9 DM
- VC-20/64 Recorderinterface 55 DM
- VC-20/64 Pilotenjoystick 44 DM
- VC-20/64 PIO IN/OUT Modul 79 DM
- VC-20/64 Epromprogrammierer. 175 DM
- VC-20/64 Dauerschub-Interface
- Dauerfeuer f. jeden Joyst. 36 DM
- Datenkassetten C60 Stück 1,50 DM
- Stecker, Paddle, Staubschutzhauben usw. VC-20/64 **Spiele + Programm.** 3 DM
- Neues Spitzeninfo 2,- DM in Briefmarken.
- Bestellung nur per Nachnahme.

MÜKRA, Rotdornweg 15, 1 Berlin 45

Verkaufe **VC-20** + **VC-1530** Datensette + Bücher + Software (circa 150 Programme) Preis VB 500,- DM
Suche **VC-64** + Software
Angebote an Wilfried Rode,
Wippingerstraße 3, 2991 Kluse

★ **ZX-Spectrum ZX-81 VC-20** Hardware
★ Zubehör zum Selbstbau zu günstigen Preisen, Info mit Freiumschlag anfordern: Baltes,
★★★ Nordring 60, 6620 Völklingen

Verkaufe **Spectrum 48K** mit Monitor anschluss. + Teco Monitor grün + Bücher + 100! Top-Programme VB 990,- DM, ☎ **04106/60922** ab 19 Uhr

VC-20/C-64 Modul-Kopierer. Kopiert jedes ROM-Modul. Fertigergerät 98,- DM Genech, Derner Straße 363, 4600 Dortmund 14, Info gegen Rückporto

TI-99/4A 3 Monate + Joysticks + Spiele + Kabel + Anwenderbuch 500,- DM ☎ **02218/11956** ab 18 Uhr

- ● ● ● **ZX-Spectrum** ● ● ● ●
- Verkaufe für Spectrum: ●
- EPSON RX80 + Interface + Soft- ●
- ware (Drucker) für 800,- DM ●
- E. Schreiner, Land-Au 2, ●
- 8360 Deggendorf ●

Peripherie 2. C-64 m. Garantie: 4040-Floppy, 3022-Drucker, Farb-Monitor, IEC-Bus + 2 PP-Kabel. Bücher: 64 intern, Tips und Tricks d. gr. Floppy-B., 64 f. Tricks, CBM-Comp.-Handbuch. 6502 u. 6502-Anwendungen v. R. Zaks. PRG: Assemb. u. M-Monitor in M.-Spr. VB 5500,- DM ☎ **0831/81968**

- ★ ★ ★ **SPECTRUM** ★ ★ ★
- ★ Profitastatur 185,- ★
- ★ Lightpen * 95,- ★
- ★ Programmierbares Joy- ★
- ★ Stickinterface 128,- ★
- ★ Quickshot-Joystick 39,- ★
- ★ Erw. a. 48K 98,- 80K 198,- ★
- ★ Bei Vork. 3,- bei Nachn. 8,- ★
- ★ Porto u. Verp., FINCKH, 1475 ★
- ★ Meßstetten, Am Weichenwang 17 ★

Soft und Hardware für **VC 20**

- 8K Speichererw. m. Sch. 100.--DM
- 16K Speichererw. m. Sch. 160.--DM
- 64K RAM Karte 240.--DM
- Programmierhilfemodul 60.--DM
- Graphicmodul ohne 3K 60.--DM
- Maschinensprachmodul 60.--DM
- Modulbox 5 Steckpl. 160.--DM
- Modulbox 2 Steckpl. 65.--DM
- 40/80 Zeichenkarte 230.--DM
- Eprom Karte 50.--DM
- Joystick 40.--DM
- Softswitch m. schnell. 100.--DM
- Quick Save 60.--DM
- Basic 2000 160.--DM

über 200 Prg. Info gegen 2.--DM in Briefmarken von
Norbert Flesch Scheideweg 63 G
4650 GELSENKIRCHEN

ZX-81 + 16K + Software 350,- DM,
R. Kucharski, Kortumstr. 130, 4630 Bochum

Suche Hardware

C-64 Interface für USERPORT zum Anschluß von MÄRKLIN-Eisenbahn. Wandel, J-Machern-Str. 8, 6450 Hanau 7

Verkaufe **VC-20** + **VC-1530** Datensette + Bücher + Software (circa 150 Programme) Preis: VB 500,- DM
Suche **VC-64** + Software
Angebote an Wilfried Rode,
Wippingerstraße 3, 2991 Kluse

Drucker für **VC-20/64, Apple, Atari, SHARP, Genie** usw.
STAR gemini 10x 939,- DM,
deutsches Handbuch!!
Wo? Bei **MACHO** ☎ **0611/733242**

Suche 1 Kabel für Cassettenrecorder für **TI-99/4A**, Burek Drago, 8550 Forchheim, Zweibrückenstraße 28, ☎ **09191/60249**

Datensette für **VC-64** ☎ **07256/5173**

Suche dringend Ext. Basic für **TI-99** ☎ **06053/2606** ab 17 Uhr

Tausch

Tausche **Spectrum** + **C-64** Programme
Liste an Andreas Goldmann,
Kösterfeldstraße 13, 2190 Cuxhaven
oder ☎ **04721/48673**

VC-20 Tausche u. gegen Selbstkosten, Info gegen Freiumschatz von Stefan Kirch, Bismarckstr. 1, 4040 Neuss

Tausche **Spectrum SW** ☎ **02203/64597**

Verschiedenes

Basic-Kurs VC-20 + VC-64

Kompakt-Kurs I + II Teil mit Kassette zu verkaufen. Information: Rolf Freitag, Kneisenastraße 87, 4600 Dortmund 1 ☎ **0231/825826** oder gegen 80 Pfennig Rückporto

HÜBSCHE JUNGE DAMEN aus nah u. fern suchen Briefwechsel, Freizeitgestaltung, Urlaub, Heirat, etc. **Fotoprojekt** kostenlos! D.Rothe, 1 Berlin, Postfach 270/U

Suche Software-Autoren, deren Programme ich verkaufen kann. Zahle gute Provisionen. Heinz H. Haback, Postfach 1263, 5870 Hemer, ☎ **02372/73404**

★ ★ ★ **Der Commodore 64 Club** ★ ★ ★
Superprogramme z. B. Simon's Basic mit Demo, Frogger, Soccer, Schach aber auch Datenverwalt., Logo usw. Auch Tausch möglich, Liste von Peter Schwarze, Kasselstraße 8
3549 Breuna ☎ **05693/7007**, 9-16 Uhr

Verkaufe für TI-9/4A Rec.-Kabel zum Preis von 25,- DM
B. Stormer, Postfach 1472
5603 Wülfrath, ☎ **02058/8321**

Gezinte Spielkarten z. Zaubern d. Höchste Spiel 52 Bl. 20,- DM Schein od. V-Scheck. O. U., 8 Mü. 45, Postf., ☎ **089/1503253**
Org. Dudsack, spieler. i schottisch Tartan, 269-sende Bild, O. Utzmeier, 8 München 45, Postf.

Biete an Software

■ ■ ■ **VC-20 SOFTWARE** ■ ■ ■
Absolute Spitzenprogramme, F. Kutheil, Herm.-Simon-Straße 4, 7890 Wt-Tiengen 2

TI-99/4A: Bier., Bruchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme, preiswert, Info gegen Rückumschlag, B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, ☎ **05362/71187**

CBM 64: TOP-Spiele und Profissoftware gegen Unkostenbeteiligung oder Tausch, Info gratis! ☎ **02053/40236**

CBM 64 und VC-20: Spitzensoftware aus allen Bereichen in großer Auswahl-**Maxilliste 1,- DM** bei T. Hanne, Hertastraße 24, 4650 Gelsenkirchen

ZX-81/16K Append+Verify+Renumber + gleichzeitige Abarbeitung von 2 BASIC-Prgr. für 20,- DM (Schein) auf Programmkassette, Bodo Metzdorf, Am Eiland 12, 2370 Rendsburg

CBM 64

Verkaufe meine gesamte Software (200 Programme) nur auf Diskette für 160,- DM, ☎ **0201/748293** ab 19 Uhr

■ **TI-99/4A** Superspiele in Ext. ■
Dschungel Pit, Alpha Alarm, Dracula und noch viele Spiele mehr. Super Sound, 3D-Effekt, ☎ **02226/7440**

CBM 64: 10 Spitzenspiele 35,- DM, Einwandfrei auf Disk oder Cassette, Liste! A. Nübel, Graefestraße 40, 1 Berlin 61

VC-20 Software hat Th. Krienke, 2400 Lübeck, Schaluppenweg 2, Liste gegen 80 Pfennig in Briefmarken

● **ZX-81-Sensation: Hires-Programme** ● nur **10,- DM**, M.Coder, Toolkit nur **11,- DM**, ● Mazogs, Pucman, Frogger usw. nur ● **10,- DM!!!** Sofort **Gratis-Info** an ● fordern bei: Robert Engstler, ● ● ● ● ● Postfach, **A-4490 St. Florian** ● ● ● ●

Suchen Sie ★ ★ VC-20 ★ ★ -Programme?
Bei uns finden Sie die besten am billigsten. Tausch möglich. INFO gegen Freiumschatz: H.-J. Speck, Epernayerstraße 14, 7505 Verlingen

VC-20 Software-Tausch und Verkauf, W. Stromski, Waldeckstraße 52, 5000 Köln 80, ☎ **0221/613067**

Lohn/Einkommenssteuer-Programm 83 27 KB für **VC-20/C-64** Disk/Kassette 44,- DM von HP. Junczyk,
An der Steinenporz 11, ☎ **02205/6154**

C-64 ca. 500 Programme günstig zu verkaufen, ☎ **0561/83579** nach 19 Uhr

CBM 64 ★ ★ ★ **CBM 64** ★ ★ ★ **CBM 64**
Löse Sammlung auf, je 40 Programme 50,- DM, ☎ **02150/2158** ab 16 Uhr

CBM 64 Tausch+Verkauf ☎ **02235/78802**

ZX Spectrum Spitzensoftware zum ● Einheitspreis von 10,- DM bei ● Hans-J. Schmidt, Max-Planckstraße 25, 4152 Kempen 1, ☎ **02152/4984**

Verkaufe meine **VC-20** Software, Info gegen 80 Pfennig, bei F. Herbold, Postfach 102, 6554 Meisenheim

● **TI-99/4A** ● Super-3D-Spiele! Topgrafik + Sound! Dateif! Grafik! Sehr preiswert!!! Info 1,- DM, J. Wurzer, Grünweg 14, 85 Nürnberg 50

TI-99/4A: SUPERSPIELE in Ex-Basic Schlussverkauf! Jetzt zugreifen! 11 Superarcadespiele auf CC statt 105,- DM nur noch 30,- DM!!! Von Frogger bis Defender! ★ SUPER ★ Nutzen Sie Ihre Chance! JETZT!!! Action, Spannung, Spaß! Topgrafik! Da zeigt der TI was er kann!!!! Ausführliche INFO (RP): B. Walter, Pfortengartenweg 57, 6230 Frankfurt 80

Commodore 64 alle Programme ☎ **0201/602706**

CBM 64 75 Programme (Soccer, Kong, Schach, u.v.m.) für nur 50,- DM (Cass. + Porto + Bearb.) an Kannengießer, Göppinger Straße 1, 7320 Göppingen

VZ 200 / LASER 210: Pac-Man, Boa, Adventures usw. Bei E. Jurschitza, Ellensendstraße 7A, 8900 Augsburg 21

Spectrum 48K: Fighter Pilot
Das Flugsimulationsprogramm. **Fighter Pilot** schlägt alle bisher erschienenen Programme. 3-D-Sicht aus dem Cockpit. Darstellung der sich bewegenden Instrumente. Sie fliegen die Dougl.F-15 Eagle Trainieren Sie Landungen, Luftkampf, Blindflug usw. Joystick kompatibel. Deutsche Anleitung. Preis: 37,- DM, E. Reitemann, Heinrichstraße 93, 4000 Düsseldorf 1 ☎ **0211/636078**

MCC Laden
Micro Computer Christ
 Rathausstraße 4, 2300 Kiel 1
 Telefon (04 31) 9 63 76

APPLE
 ATARI
 BASIS
 Commodore
 DAI
 EACA
 OSBORNE
 SHARP
 TANDY

**IHR GROSSER PARTNER
 FÜR KLEINE COMPUTER**
DATA BECKER
 Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. 0211/310010

Computerhaus Mast OHG
 Friedrichstraße 84
 5860 Iserlohn

BUCHHANDLUNG
GONSKI Fachbücher +
 Fachzeitschriften
 für Mikrocomputer
 Gertrudenstraße 2-4 (Ecke Neumarkt)
 5000 Köln 1, Telefon (02 21) 21 05 28

6630 Saarlouis,
 Lothringerstraße 9

Minninger
 ELEKTRONIK · FUNK

Vertrags Händler:

IBM PERSONAL COMPUTER
EPSON
TA TRIUMPH ADLER
HEWLETT PACKARD

Microcomputer
 Software · Drucker
 Literatur · EDV-Zubehör

trend
 Der Computer-Laden
 AM MARSTALL 20/22 · 3000 HANNOVER 1
 ☎ 0511/146 29



T199 T199 T199 T199 T199
SUPERSOFTWARE IN TI-BASIC
 z. B. Spiele:
 SCHATZSUCHE (adventure) 16,- DM
 BANDIT 16,- DM
 org. BLACK JACK 16,- DM
 SOUROUND and CONNECT 16,- DM
 SNAKE & FLIES 12,- DM · STARSWARS 12,- DM
 TI-MAN 12,- DM · UFO (I oder II) je 12,- DM
SUPERMIX (3 SUPER PROGR.) 30,- DM
 VIEL WEITERE IM GROSSEN R.+E.-INFO No. 2
 Versand gegen Vorkasse o. Nachn. (zuzügl. Portok.)

R. + E.-SOFTWARE · Auf dem Kamp 5
 5163 Langerwehe · 02423/4235 (n. 19.00 h.)

Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

An Homecomputer
 Westring 59c
 Postfach 629
 3440 Eschwege

Name und Adresse _____

Abo.-Nr. _____

Unterschrift _____ Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt. _____ Datum _____

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen“ veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

Preise für „Kleinanzeigen“:
 Private Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 5,- DM inkl. MwSt. Chiffregebühr je Anzeige 10,- DM.

Gewerbliche Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 7,- DM inkl. MwSt. (dürfen nicht unter Chiffre erscheinen).

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

Grid of 10 columns and 10 rows for text entry.

Zutreffendes ankreuzen

suche <input type="checkbox"/> Software	suche <input type="checkbox"/> Hardware	<input type="checkbox"/> Tausch	<input type="checkbox"/> Versch.
biete an <input type="checkbox"/> Software	biete an <input type="checkbox"/> Hardware	<input type="checkbox"/> Kontakte	<input type="checkbox"/> Chiffre

MANIC MINER
für den ZX Spectrum
Einfach toll, was Willi im verlassenen Bergwerk erlebt, wo er von einem Stollen zum jeweils nächsten gelangen muß. Die Grafiken sind so vielfältig wie bei keinem anderen Spiel. Ein Programm, bei dem selbst das Zuschauen enorm Spaß macht und das bei keinem Spectrum-Freund fehlen darf.
DM 45,-



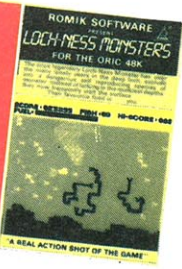
PSSST
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Eine völlig neue schöne Spielidee: Robbie Robot züchtet in seinem Garten wunderschöne Blumen. Mit verschiedenen Sprays versucht er die gefräßigen Insekten fernzuhalten, bevor diese die Pflanze auffressen.
DM 35,-



JETPAC
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Die interstellare Transportkompanie liefert Ersatzteile für Raumschiffe zu allen Planeten. Sie als Testpilot müssen diese zusammenbauen und darauf vertrauen, daß sie wieder funktionstüchtig sind.
DM 32,-



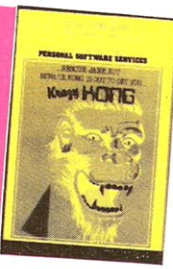
Loch Ness Monsters
für den Oric 48K
Das legendäre Urtier hat sich zur Abwechslung einmal stark vermehrt und stellt dadurch eine Gefahr dar. Bekämpfen Sie es mit Harpune oder vergifteten Fischen. Sehr originell und spielstark!
DM 38,-



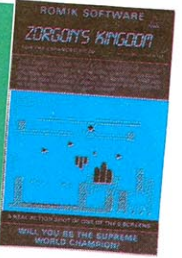
Jumping Jack
f. d. Spectrum 16/48K
Ein Spiel, bei dem auch die Zuschauer auf ihre Kosten kommen, wenn Jack versucht, von einem Laufband auf das nächste zu springen. Spannung garantiert. Ein Riesenspaß!
DM 32,00



Krazy Kong
für den ZX-81 16K
für den Spectrum 48K
Befreien Sie Jane, falls Sie vor dem verrückten Affen 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. Dringen Sie vor bis zum Monster Zorgon! Sehr abwechslungsreich und interessant. Joystick- oder Tastenbedienung möglich.
DM 39,50



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



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



Superscramble
für den Commodore 64
Superschnelles Arcadegame.
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.
DM 48,-
Neu!



DICKY'S DIAMONDS
für den Commodore 64
Dickie, die Gule will die Diamanten zurückerobern, die Stephen, die Spinne gestohlen und in ihrem Netz versteckt hat.
Ein variantenreiches Spiel. Durch Menüwahl 70 verschiedene Spielstufen einstellbar. Wirklich guter Sound mit einem kompletten klassischen Lied. Ein Spiel, das Freude macht.
DM 45,-
Neu!



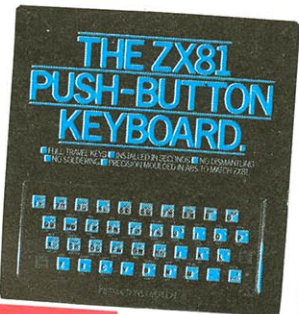
Hustler
f. d. Commodore 64
Sechs-Loch-Billard können Sie mit diesem Programm an Ihren Fernseher spielen. Für einen oder 2 Spieler, verschiedene Spiele möglich, Joystick- oder Tastenbedienung. Sehr gute Grafik, ausgezeichnete Handhabung.
DM 41,00



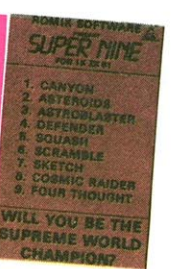
STRATEGIC COMMAND
für den DRAGON 32
Ein Strategiespiel für zwei Spieler, das enorme Geschicklichkeit erfordert. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen.
DM 39,50



ROMIK CUBE
für den Dragon 32
Der Zauberwürfel jetzt auch für Ihren Dragon! Die Kassette enthält 3 verschiedene Spielprogramme:
1. Der gewöhnliche Würfel
2. Der dreidimensionale Würfel
3. Der Zeitwürfel
Mit guter Beschreibung und Beispielen.
Der Knobelspaß für lange Winterabende!
DM 48,-



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

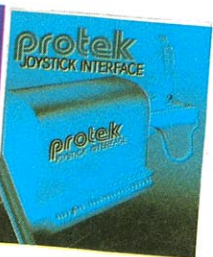


SPACE ATTACK
für den VC-20 o. Erw.
Ein Spiel, das Geschicklichkeit erfordert!
Du als Pilot eines intergalaktischen Kriegsschiffes mußt Dir den Weg durch die Flotte der feindlichen Raumschiffe bahnen.
DM 39,50



Aufsatzklatur
für den ZX-81
Bringt eine wesentliche Arbeits erleichterung am ZX-81! Einfachste Montage in wenigen Minuten. Funktioniert prima. Deutsche Anleitung ist beigelegt.
DM 48,00

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



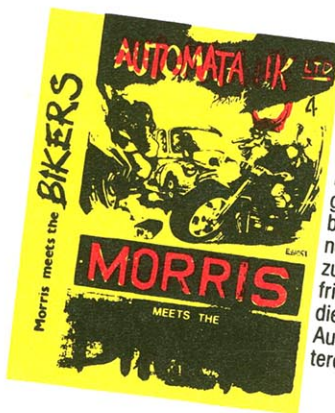
De Luxe Joystick „Quickshot“
für VC-20 und Atari
für schnellere Aktionen:
- 2 Feuerknöpfe zur Auswahl
- handgerecht geformter Knüppel
- sehr stabil
- extra langes Kabel
Preis pro Stück **DM 65,-**



für Spectrum 48K

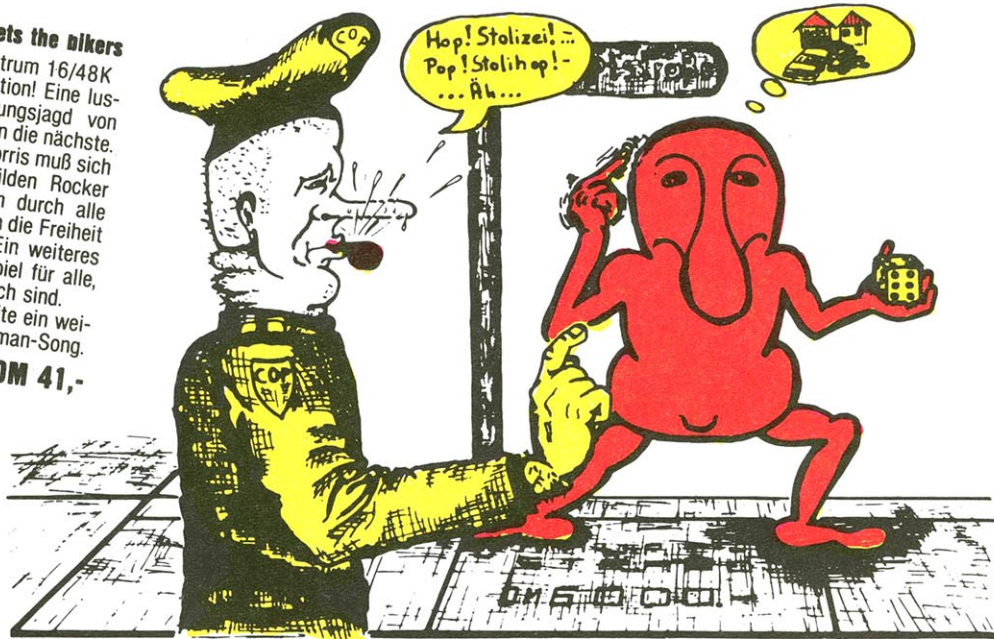
Gehen Sie in das Gefängnis

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



Morris meets the bikers
für ZX-Spectrum 16/48K
Piman 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 unbekannten 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 Sinclair, The Pimanu, Gerry mit der Gruppe 'Atrics'".
Ein Spitzenprogramm, das jeder Piman-Fan haben muß!



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

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

DM 19.50



PIMANIA

für ZX-81 16K
für ZX Spectrum 48K
für Dragon 32
Das sensationelle Adventurespiel aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen. Pimania's Rätsel vollständig zu lösen. Dem ersten, dem dies gelingt verspricht der Hersteller einen Preis von £6000 (i.Zt. ca. 24000,-DM). Pimania ist voller Musik, Cartoons Songs und Tänzen.
Geschossen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Gut, daß Du das Spiel in jeder Phase save kannst, nachdem Du herausgefunden hast, wie!
Die englische Computerszene hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde erklärt.

Auf der Cassetten-Rückseite der Original-Pimania-Song mit Clair Sinclair! and 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, Paktbräisch, Arabisch, Mathe, Schach, Fußball, Invaders, Pacman, Frogger, usw. - Hunderte weitere durch einfache Kommandos selbst zu erzeugen.

DM 19.50

BEST POSSIBLE TASTE

für den ZX-81 1K
Das Bestmögliche für den 1K ZX-81!
30 Spiele auf einer Kassette!
Horrorscope, Bad Spells, Der Führer, Acne, Royal Flush, Kick The Bucket, Horserace, Stork, Gro-Funny Valentine, Pox, Dole, Stork, Gro-Wing Up, Life Support, Tumbling Dice, Fairies, Find The Number, Reagan, Crystal Ball, PS and QS, Genesis, God, Noahs Ark, Plagues, Goliath, Jonah, Merry Christmas.
Lies ...

DM 19.50

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

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer 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 Bankinzug: _____ 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 Bankinzug: _____ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

Gegen Rechnung
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

SP4004	Automata Morris meets the bikers	ZX Spectrum 16/48K	41,00 DM
SP4002	BUG BYTE Manic 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 PSSST	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4001	Ultimate Jetpac	ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
SP4007	Automata Pimania	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	25,00 DM
SP4026	Wicosoft Adventurers Nightmare	ZX Spectrum 48K	32,00 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 16/48K	32,00 DM
SP4030	Romik Shark Attack	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4031	Romik Color Clash	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
ZX3003	Artic Chess 16K	ZX 81 16K	48,00 DM
ZX3005	PSS Star Trek	ZX 81 16K	24,00 DM
ZX3004	PSS Hopper	ZX 81 16K	19,50 DM
ZX3006	Romik Galactic Trooper	ZX 81 16K	29,00 DM
ZX3000	Romik Super Nine	ZX 81 1K	39,50 DM
ZX3001	Automata Best possible taste	ZX 81 1K	19,50 DM
SP4003	Automata Groucho	ZX Spectrum 48K	48,00 DM

VC-20 o. E.	für Computer	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 m. E.	VC-20 m. E.	VC-20 m. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	45,50 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	19,50 DM
VC-20 + + +	VC-20 + + +	VC-20 o. E.	45,00 DM
VC-20 o. E.	VC-20 o. E.	Commodore 64	45,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	42,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	42,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	45,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	48,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	38,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	38,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	51,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	51,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	45,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	69,00 DM
Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	78,00 DM
ZX Spectrum 48K	ZX Spectrum 48K	ZX Spectrum 48K	41,00 DM

Art-Nr.	Anzahl	Programm	
VC1000	1	Terminal Gridder	
VC1001	1	Romik Shark Attack	
VC1004	1	Romik Multisound Synthesizer	
VC1007	1	Romik Moons of Jupiter	
VC1005	1	Romik Martian Raiders	
VC1001	1	Romik Space Attack	
VC1010	1	Romik Sea Invasion	
VC1001	1	Romik Space Fortress	
VC1009	1	Terminal Scramble	
VC1002	1	Sumlock Jumpin Jack	
VC1003	1	Wicosoft Der Fluch des Pharao	
VC1023	1	Livewire Gridtrap	
CB2010	1	Interceptor Crazy Kong	
CB2011	1	Interceptor Frogger	
CB2007	1	Interceptor Panic 64	
CB2012	1	Interceptor Star Trek	
CB2004	1	Melbourne Hungry Horace	
CB2000	1	Engl. Software Superfont	
CB2002	1	Engl. Software Spritemaker	
CB2002	1	Terminal Superscrabble	
CB2003	1	Terminal Gridder	
CB2005	1	Romik Dicksys Diamonds	
CB2013	1	Romik Multisound Synthesizer	
CB2009	1	Melbourne The Hobbit	
SP4008	1	Automata Gehen Sie in das Gefängnis	

3443 Herleshausen 1

Nordstraße 22

Christian Widuch

WICOSOFT

Bitte
frei
machen

Garantie

Wir senden Ihnen CPU und Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr Homecomputer-Abonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich kündigen.

per Nachnahme zzgl. Gebühren
 Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland keine andere Zahlungsweise möglich)

Scheck ist beifügt

Bestellwert: DM _____

Zahlung: _____

Wohnort: _____

Straße: _____

Name: _____

Absender: _____

Bitte
frei
machen

Homecomputer
& **Homecomputer**
zur **CPU** programmiert
interaktion

Verlagsunion

Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

9000 BV9000 Melbourne VC-20 Innovative Computing (Buch)

8000 BZ9000 Melbourne Not only 30 Programs ZX-81 1K (Buch)

7000 BS9000 Melbourne Spectrum Hardware Manual (Buch)

6000 BO9005 Melbourne Metoric Programming Oric 1 (Buch)

5000 BD9000 Melbourne Enter the Dragon (Buch)

4000 BC9000 Melbourne Commodore 64 Games Book (Buch)

3000 BS9000 Melbourne Spectrum ROM Disassembly (Buch)

2000 BV9000 Melbourne Over the Spectrum (Buch)

1000 BV6000 Virgin Games for your Atari (Buch)

8000 BV6000 Virgin Games for your VC-20 (Buch)

7000 BS9003 Virgin Games for your ZX Spectrum (Buch)

6000 BV6000 Virgin Games for your ZX 81 (Buch)

5000 BD9000 Virgin Games for your Oric (Buch)

4000 BV6000 Virgin Games for your TRS 80 (Buch)

3000 BD9000 Melbourne The Hobbit

2000 BU8000 De Luxe Joystick Quickshot

1000 BD9000 PSS Invaders

9000 OR0090 PSS Centipede

8000 OR0090 PSS Hopper

7000 DR5000 Romik Cube (Würfel)

6000 DR5000 Terminal Line Up 4

5000 DR5000 Romik Strategic Command

4000 SP4000 Automata Dragon Doodles

3000 DR5000 Automata Pimania

2000 ZX3000 Automata Pimania

1000 ZX181X Dragon 32

9000 DM3950 Dragon 32

8000 DM3950 Dragon 32

7000 DM3950 Dragon 32

6000 DM4800 Romik Cube (Würfel)

5000 DM3000 Oric-1

4000 DM3000 Oric-1

3000 DM3000 Oric-1

2000 DM7800 Melbourne The Hobbit

1000 DM6500 VC-20/Atari/Com: 64

Garantie

Wir senden Ihnen Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr CPU-Abonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich kündigen.

Bitte
frei
machen

Homecomputer

Verlagsunion

Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

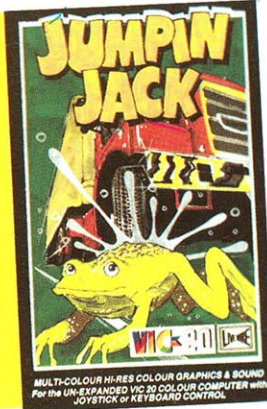
Jede Menge neue Spiele

Jumpin Jack

für den VC-20 o. Erw.

Das beliebte Froschspiel in perfekter Aufmachung. Ein Spiel – nicht nur für Grüne.

DM 45.50



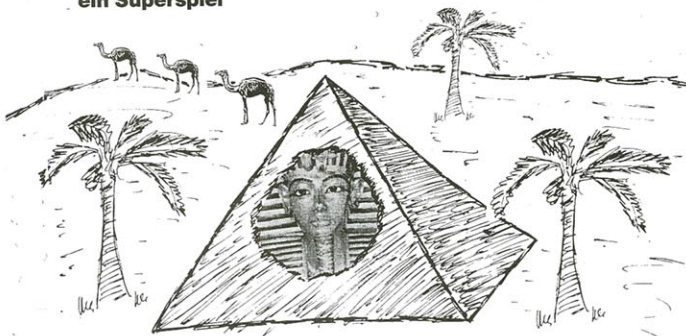
MULTI-COLOUR HI-RES COLOUR GRAPHICS & SOUND
For the UNEXPANDED VIC 20 COLOUR COMPUTER with
JOYSTICK or KEYBOARD CONTROL

Adventure-Spiel f. VC-20

(Speichererweiterung mind. 16K)

ein Superspiel

WICOSOFT



Der Fluch des Pharao

Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

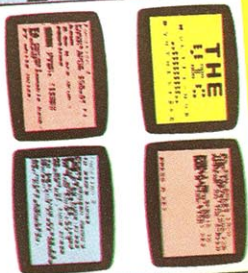
DM 19.50

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 Toneffekte. 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 den Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzter gewesen sein.

DM 39.50



Skramble

für den VC-20 o. Erw.

Eine der besten Skramble-Versionen auf dem Markt. Superschnell. Tolle Grafik. Guter Sound. Joystick oder Tastenbedienung.

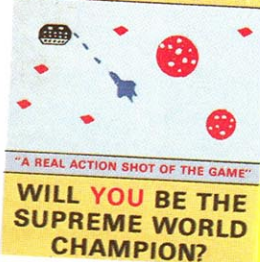
DM 39.50

MOONS OF JUPITER

für den VC-20 m. Erw. (3 8 o. 16K)

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

DM 39.50

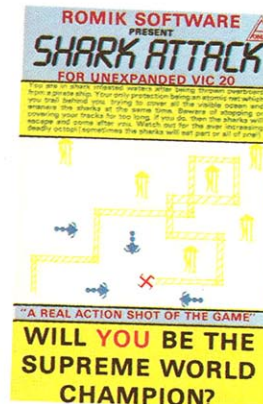


SHARK ATTACK

für den VC-20 o. Erw.

Du schwimmst in dem von Haifischen 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

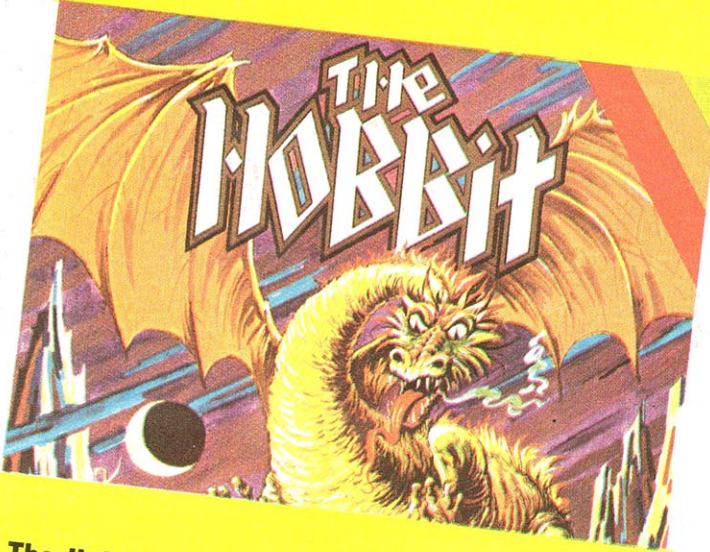


KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 3,- DM)

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

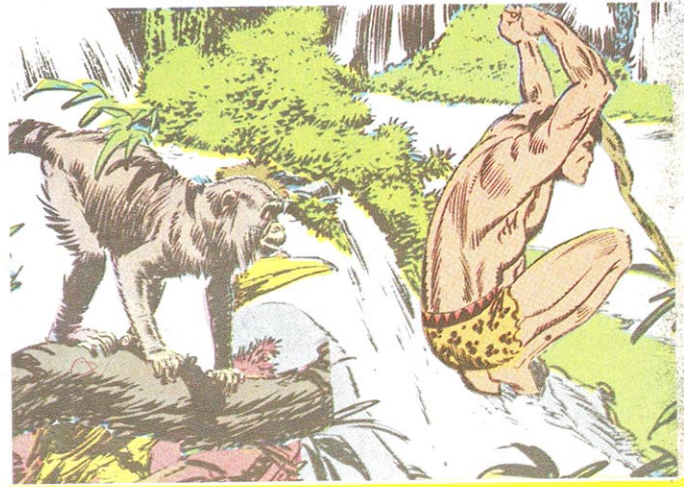
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

**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. Fin-
den Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die
Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden,
aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!
DM 32.00

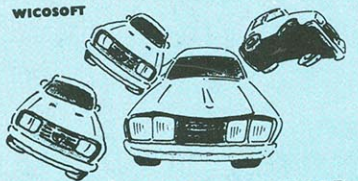
WICOSOFT
SCHATZSUCHE
IM
IRRGARTEN



für Sinclair Spectrum 48K

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

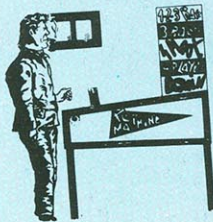
DM 32.00



TEUFELS-FAHRER
für Sinclair Spectrum 16K

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 drei Bälle! 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. 05654 -6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!