

Homecomputer

Ufo Attack

2. Jahrgang

5,50 DM 48 öS 6,00 sfr

1984

Mai

5

In diesem Heft:

Software-Listings

ZX-Spectrum:

Star Trek

ZX-81:

Adventure Spukschloß
Asphaltreiter

Commodore 64:

Meteors
Isola

VC-20:

Ufo Attack
Pingi

Dragon 32:

Schiffe versenken

Apple II:

Galactic Fighter
Irrgarten

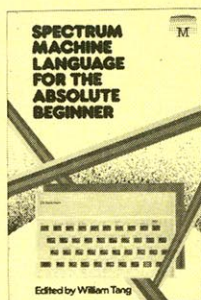
TI-99:

Amor
Erstellen von Zeichen u. Sprites

TRS/80:

Das Land der Abenteuer

Bericht:
Neuer ORIC ATMOS



**SPECTRUM MACHINE LANGUAGE
FÜR THE ABSOLUTE BEGINNER**
von William Tang

Wenn Sie frustriert sind, weil Basic nicht alle Programmierprobleme löst und Sie daher mit Maschinensprache arbeiten wollen, dann ist dieses Buch genau richtig für Sie. Die Problematik wird anschaulich dargestellt und anhand von Beispielen erklärt. Alle notwendigen Tabellen und Hilfsprogramme sind in diesem Werk enthalten.

DM 35,00



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

**Das Virgin Computer-
bücher-Programm**

**Games for your
VIC-20 (VIC-20)**

Games for your Dragon 32

Games for your TRS 80

Games for your ORIC-1

Games for your ZX Spectrum

Games for your Atari

Games for your BBC Micro

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

**Alle Programme werden erläutert
und sind mit Bedienungs-
anleitungen versehen.**

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

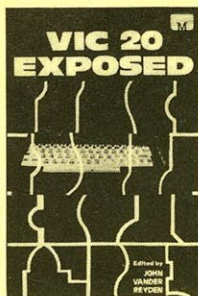
**Jedes Buch nur
DM 19,80**

VIC-20 EXPOSED

von John Vander Reyden

Dieses Buch gibt eine ausführliche Beschreibung des VIC-20 Systems in anschaulicher Weise. Jede Funktion und die Möglichkeiten der Programmierung sind hervorragend erläutert, um dem Benutzer die bestmögliche Handhabung zu ermöglichen. Tabellen und Demoprogramme sind eine wertvolle Hilfe sowohl für den Anfänger als auch für den engagierten Programmierer.

DM 35,00



VIC-20 Innovative Computing
von Clifford Ramshaw

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

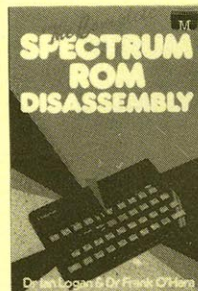
DM 29,80



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

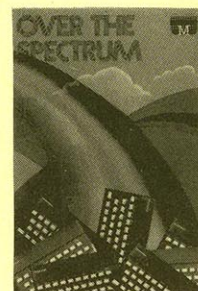


Over the Spectrum

von Alfred Milgrom

Ein Buch, das alle Wünsche von Spectrum-Fans erfüllt: Komplett Listings von mehr als 30 Programmen, die zeigen, was in dem kleinen schwarzen Kasten an Kraft und Raffinesse steckt! Die Palette reicht von Geschicklichkeitsspielen wie Frogger, Meteor Storm, Eliminator über 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



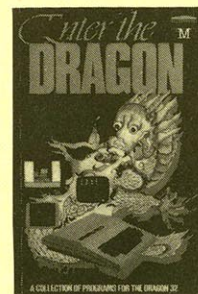
ENTER THE DRAGON

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.

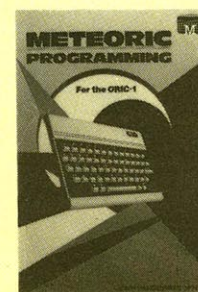
DM 28,80



Meteoric Programming for the ORIC 1
von John van der Reyden

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

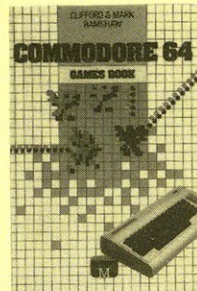
DM 29,80



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.

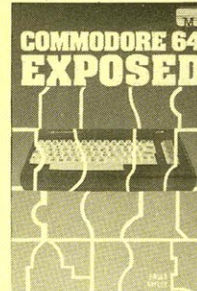
DM 29,80



COMMODORE 64 EXPOSED
von Bruce Bayley

Der ausführliche Führer, der Sie zum Meister Ihres Commodore 64 macht! Dieses Buch ist eine Enzyklopädie, die über alle Möglichkeiten dieses hervorragenden Computers anschaulich berichtet. Ob Sie nun Beginner oder Fortgeschrittener sind, dieses Buch ist eine wertvolle Hilfe.

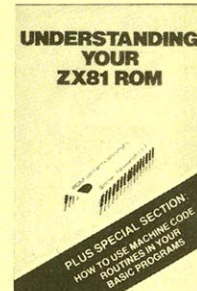
DM 35,00



UNDERSTANDING YOUR ZX-81 ROM
von Dr. Ian Logan

Die Geheimnisse des Z80 Microprozessors werden in diesem Buch anschaulich erklärt. Eine Einführung in die Maschinenspracheprogrammierung, ein Maschinenspracheprogramm als Demonstration und wie man Maschinenroutinen in Basicprogramme einbaut, enthält dieses Buch. Alle erforderlichen Tabellen und Zeichenerklärungen sind enthalten.

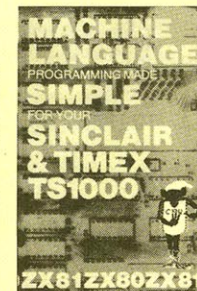
DM 35,00



**MACHINE LANGUAGE SIMPLE FOR
YOUR SINCLAIR & TIMEX TS1000**
von Melbourne House

Die Beherrschung des Z80, ZX-81 und Timex TS1000 über Basic bis zur Programmierung in Maschinensprache, wird in diesem Buch populär dargestellt. Jedes Maschinensprachekommando wird mit ausführlichen Beispielen erläutert. Tabellen und Zeichenerklärungen runden das Angebot ab.

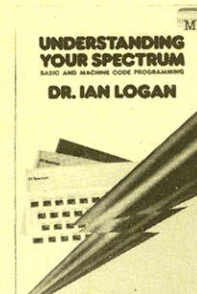
DM 35,00



UNDERSTANDING YOUR SPECTRUM
von Dr. Ian Logan

Dieses Buch enthält alle Informationen, die zum engagierten Programmieren des Spectrum sowohl in Basic als auch in Maschinensprache notwendig sind. Einer der führenden Autoren auf diesem Gebiet, Dr. Ian Logan, hat mit diesem Buch eine wirklich gelungene Anleitung für den Spectrum geschaffen.

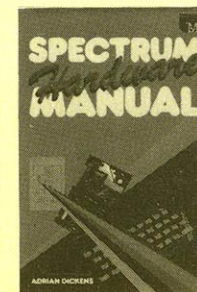
DM 39,80



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



INHALT

Homecomputer

2. Jahrgang

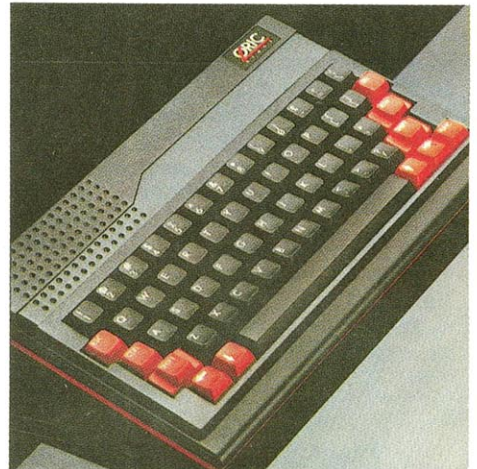
5,50 DM 48 öS 6,00 sfr

Mai

5

1984

**DER NEUE ORIC-I
DIE AUFGEARBEITETE VERSION
DES NEUEN ORIC-I.
EINE ALLERDINGS SEHR AUFGEAR-
BEITETE VERSION. VON AUSSEN
PRÄSENTIERT ER SICH IM NEUEN
KLEID, MIT BESSEREM STYLING,
NEUEN FARBEN UND WAS DAS
WICHTIGSTE IST, MIT EINER PRO-
FESSIONELLEN TASTATUR, WEL-
CHE 58 TASTEN ENTHÄLT.**



Serie

Basic ≠ Basic

2

News

Qume: Weiter auf Erfolgskurs Die Qume Corporation brachte bereits 1974 den ersten Typenraddrucker der Welt auf den Markt und ist weltweit der größte Hersteller von Schönschreibdruckern für Text- und Datenverarbeitung. **Gesamte Keypro-Modellreihe deutsch-sprachig.**

Ab sofort liefert Kaypro alle Modelle, der über die deutsche Vertriebsorganisation angebotenen Baureihe der portablen Personalcomputer mit deutscher Tastatur.

CD 3195 - Color Daten-Monitor

CD 3185 - Color Daten-Monitor und Bildschirmtextmonitor

3

Alles im Lot auf dem Commodore-Boot

Der Micromarktführer erlebt gegenwärtig einen Auftragsboom, der alle vergleichbaren Erfahrungen übertrifft.

ergebnisse lebendig.

EI-7050- ein Höhepunkt im Sharp-Programm Grafik macht Rechenergebnisse lebendig.

Ferien mit dem Computer

Eine Idee aus den USA - Computercamps.

4

Architekturbüro: Auf EPSON-Computer kann man bauen.

Mitgelieferte Standardsoftware des Bürocomputers EPSON QX-10 bewältigt die gesamte Organisationsarbeit.

5

Ink-Jet-Drucker IO-700 von Sharp: Geräuschlose Computerausdrucke in 7 Farben.

Multi-Analysator Yew 3501

7

Commodore: Beispielhaft für gute Industrieform

8

Der neue Oric Atmos

Auf der "LET" Show 84 in London wurde er vorgestellt. Vom System her ist er die aufgearbeitete Version vom Oric-I

68

Software

Meteors (C-64)

9

Isola (C-64)

12

Ufo Attack (VC-20)

15

Pingi (VC-20)

17

Irrgarten (Apple II)

22

Galactic Fighter (Apple II)

26

Advent.Spukschloß(ZX-81)

29

Asphaltreiter (ZX-81)

34

Abenteuerland (TRS-80)

36

Amor (TI-99)

42

Zeichen u. Sprites (TI-99)

45

Star Trek (ZX-Spectrum)

48

Schiffe versenken (Dragon)

57

Club-Ecke

Anschriften von Computerclubs

64

Kleinanzeigen

65

Kassettenservice

67

Reviews

Pi-Eyed (ZX-Spectrum 48K)

Beetle (TI-99/4A)

Paratroopers (C-64)

Jump Jet (Dragon 32)

70

Stellar Dodger (C-64)

3 D-Graphics (Spectrum 48K)

Composer (Oric-1 48K)

71

BASIC KONVERTER

Basic ≠ Basic

Teil 7

	RIGHT \$ Geht eine Nr. von Charakteren einer String v.d. Ende zurück	RND Erzeugen einer Zufallszahl	RUN Ausführen eines Programmes	SAVE Speichern eines Programmes auf Kassette oder Disk	SGN Verwandelt in 1 wenn exp > 0 0 wenn exp = 0 -1 wenn exp < 0	SIN Sinusfunktion in Grad	SQR Quadratwurzelfunktion	STOP Stopt Programm und geht in Kommandomode zurück
MICROSOFT BASIC	RIGHT \$ [String, Länge]	RND [Ausdruck]	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
APPLE II	STRING [Start] :Nicht immer möglich	RND [Ausdruck] :Ausdruck ist eine Scheinvariable	RUN	SAVE "Dateiname", "Dateinr."	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
ATARI	RIGHT\$ [String, Länge]	RND (-Ausdruck) :Ausdruck ist eine Scheinvariable	RUN	SAVE "Dateiname" o. "Dateinr."	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
Color Genie	RIGHT \$ [String, Länge]	RND Ausdruck	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
CBM 64	RIGHT \$ [String, Länge]	RND [Ausdruck]	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
Dragon 32	RIGHT \$ [String, Länge]	RND (-Ausdruck)	RUN	SAVE "Dateiname", [S], [Auto] :Auto=Autostart	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
ORIC 1	RIGHT \$ [String, Länge]	RND [Ausdruck]	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
CBM 3000	RIGHT \$ [String, Länge]	RND [Ausdruck]	RUN	SAVE "Dateiname" o. SAVE "Dateiname" [Floppy]	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
TRS 80 II	RIGHT \$ [String, Länge]	RND [Ausdruck] :Ausdruck ist eine Scheinvariable	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
VIDEO GENIE	RIGHT \$ [String, Länge]	RND [Ausdruck] :Ausdruck ist eine Scheinvariable	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
VC-20	STRING [Anfang bis]	RND	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
ZX-81	STRING [Anfang bis]	RND	RUN	SAVE "Dateiname"	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
ZX Spectrum	STRING [Anfang bis]	RND [Ausdruck]	RUN	SAVE CS [Gerätenr.]	SGN [Ausdruck]	SIN [Ausdruck]	SQR [Ausdruck]	STOP
TI-99								

Qume: "Weiter auf Erfolgskurs"

Qume-Corporation, eine Tochtergesellschaft der "International Telephone and Telegraph Corporation" (ITT) ist der weltgrößte Hersteller von Schön-schreibdruckern für Text- und Datenverarbeitung. Bereits 1974 brachte Qume den ersten Typenrad-drucker der Welt mit einer Geschwindigkeit von 45 Zeichen/Sekunde auf den Markt. In neuerer Zeit wurde das Qume-Programm durch Druckerzu-behör, Farbbänder, Typenräder und Disketten-laufwerke ergänzt. 1982 betrat das Unternehmen den Bildschirmterminal-Markt.

Hauptsitz der 1973 gegrün-deten Qume Corp. ist eine für die architektronische Gestaltung preisgekrönte Fabrik im "Silicon Valley", Californien. Dazu kom-men Fertigungsstätten in Puerto Rico und Taiwan sowie eigene Niederlas-sungen in England und der Bundesrepublik. Mit welt-weit 3.000 Beschäftigten macht Qume einen Umsatz von über 300 Millionen Dollar.

Seit wenigen Tagen werden im Stammwerk der Qume Corporation in San Jose/ Californien keine Drucker und Speichereinheiten mehr in Serie produziert. Kurz nach seiner Ernennung zum neuen Präsidenten der ITT-Tochter Qume, gab Roger Gower die Verlage-rung der Fertigung in an-

dere Qume-Werke be-kannt. Unmittelbar davon betroffen sind 600 der rund 1.500 Beschäftigten in San Jose. Allen ausscheidenden Mitarbeitern garantierte Präsident Gower eine Ab-findung. Außerdem wurde ein eigener Stab gegründet, der sich um die Vermittlung in vergleichbare Stellen in San Jose und der umliegen- den Region bemüht.

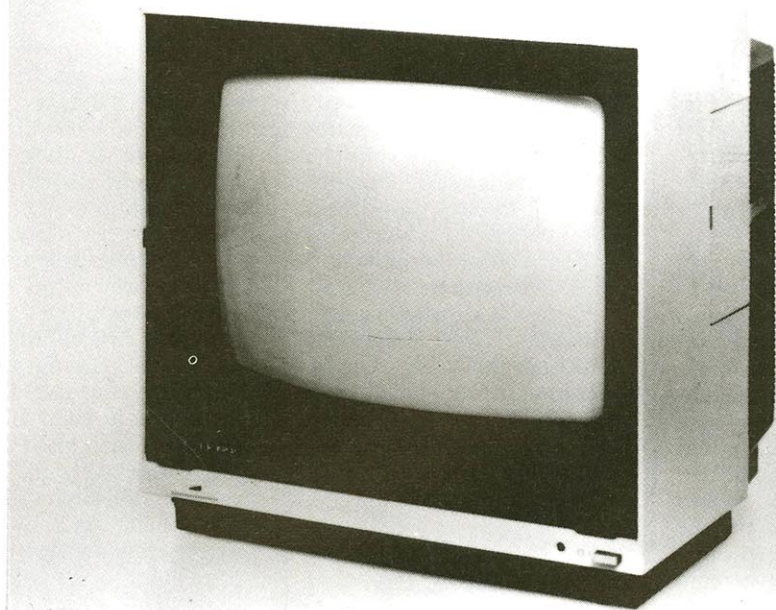
"Diese Entscheidung fiel uns außerordentlich schwer", erläuterte Roger Gower, "doch schließlich war es die einzige Möglich-keit, die führende Markt-position zu erhalten und für die Zukunft zu sichern." In Zukunft wird das Stammwerk im "Silicon Valley" als Hauptquartier und Zentrale für die welt-weiten Qume-Aktivitäten

dienen. Die verbleibenden 900 Beschäftigten werden in Forschung und Entwick-lung, Vorserien-Produk-tion, Marketing und kauf-männische Unternehmens-führung eingesetzt.

"Dennoch handelt es sich bei dieser Umstrukturie-rung nicht etwa um einen generellen Personalab-bau," kommentiert Deutsch-land-Geschäftsführer Gerd Queisser, "vielmehr werden wir wegen der kontinuier-lich steigenden Nachfrage nach hochwertigen Typen-raddruckern und Bild-schirmterminals die Be-schäftigtenzahlen unserer Werke in Puerto Rico und Taiwan noch bis zum Jahresende um 50 Prozent erhöhen".

Gesamte KAYPRO-Modell-reihe deutsch-sprachig

Ab sofort liefert KAYPRO alle Modelle der über die deutsche Vertriebsorgani-sation angebotenen Bau-reihe der portablen Personal Computer mit deut-scher Tastatur aus. Die KAYPRO-Produktpalette umfaßt den KAYPRO 2 mit 2x 200 KB Massenspeicher als portable Computer des Jahres '83 zum empfohle-nen Endverkaufspreis von 5.448 DM incl MWST und Software-Paket, den KAY-PRO 4 mit 2x 400 KB Mas-senspeicher (6.448 DM) und den KAYPRO 10 mit eingebauter 10 MB-Fest-platte (10.098 DM). Die deutsche Software umfaßt WortStar als Textverar-beitungssystem, das Wort-Plus als Textkorrektur-Programm und dBase II als relationales Datenbanksy-tem (z. B. zur Anlage von Adressendateien). Weiterhin in englischer Sprache werden M-Basic, S-Basic (ab KAYPRO4), C-Basic (nur mit dem KAY-PRO 10) und SuperCalc mit geliefert.



CD 3195 - Color Daten-Monitor CD 3185 - Color Daten-Monitor + Bildschirmtext-Monitor

SANYO erweiterte sein Programm im Daten-Monitor-Bereich um zwei neue Varianten eines PAL-Color-Monitors im moder-nen Design. Der CD 3195 ist ein Color-Monitor für Micro- und Personal Com-puter mit einem PAL-

Composite-Ausgang. Der zusätzliche Grünschalter erleichtert die Arbeit bei Textdarstellung durch die Darstellung von nur der grünen Farbe. Für Com-puter mit Ron-Ausgang ist im Monitor ein ent-sprechender Eingang mit Verstärkerteil und Laut-sprecher enthalten.

Ab August 1983 wird dieses Gerät unter der Modellbe-zeichnung CD 3185 mit einem zusätzlichen RGB-Analog-Eingang geliefert. Hier öffnet sich ein weiteres großes Anwendungsfeld für diesen Monitor im Computer-Bereich und als

Bildschirmtext-Monitor in Verbindung mit einem intelligen-ten BTX-Decoder. Empf. VK ca. DM 1.298,-

MR-11 DR Daten-Recorder

Schluß mit Fehlermeldun-gen bei Abspeicherung auf Kassettenrekorder. Der neu von SANYO entwickelte Kassetten-Rekorder für die Speicherung von Com-puter-Programmen und Daten ermöglicht dieses. Gleichzeitig ist das Gerät als Audio-Recorder zu verwenden.

Alles im Lot auf dem Commodore-Boot

Frankfurt, den 22. Februar 1984. Der Micro-Marktführer Commodore erlebt gegenwärtig einen Auftragsboom, der alle vergleichbaren Erfahrungen übertrifft. Der momentane Bestelleingang stellt sogar die Orders im zurückliegenden Weihnachtsgeschäft (Oktober bis Dezember 1983) in den Schatten. Das Unternehmen mußte denn auch innerhalb weniger Monate seine Fertigungskapazitäten verdreifachen, eine weitere Aufstockung erscheint Europachef auf Vice President Harald Speyer in absehbarer Zeit fast unausweichlich. Allein im zweiten Quartal (01.10.83 - 31.12.83) des laufenden Geschäftsjahres, setzte Commodore weltweit insgesamt rund 1,3 Millionen Computer ab; davon wurden 123 000 Rechner in der Bundesrepublik verkauft. Aktuelle Gerüchte, nach denen sich Commodore in Schwierigkeiten befinde, sind laut Speyer auf "gezielte Neidkampagnen einschlägiger Mitbewerber zurückzuführen" - dem Unternehmen sei es noch nie so gut gegangen wie gegenwärtig. Speyer weiter: "Die kürzlich veröffentlichten Quartals- und Halbjahresergebnisse beweisen eigentlich nur, daß wir erhebliche Mühe haben, der explodierenden Nachfrage gerecht zu werden" (im ersten Geschäftshalbjahr - also von Juli bis Dezember 83 - stiegen die Umsätze, bezogen auf den entsprechenden Vorjahreszeitraum, international um 129 Prozent auf 640,7 Millionen Dollar und in Deutschland, die Auslandsverkäufe des Werks Braunschweig nicht einbezogen, um 309 Prozent auf 157,3 Millionen Mark). Für das gesamte Geschäftsjahr 1984 erwartet Commodore - vorsichtig geschätzt - einen neuen Umsatzrekord, der international deutlich über eine Milliarde Dollar führen dürfte.

Interpretationen in amerikanischen, neuerdings auch in deutschen Medien, der Rücktritt des bisherigen Präsidenten Jack Tramiel und anderer leitender Persönlichkeiten könnten den weiteren Commodore Erfolg beeinträchtigen, beruhen auf unzulänglichen Recherchen. Speyer: "Tramiel wollte schon seit langer Zeit seinen Abschied nehmen, seit Herbst 1982 verhandelte Commodore mit einer Reihe infragekommener Nachfolger. Mit Marshall F. Smith - bislang Top-Manager bei Thyssen Bornemisza Inc., New York, betritt nunmehr ein Kapitän im gewünschten Format das Commodore-Boot: Er geht am 21. Februar an Bord. Die vor allem in der US-Presse (z.B. Wall Street Journal) genannten übrigen "Aussteiger" wurden fälschlicherweise als Führungskräfte von Commodore International Ltd. bezeichnet: Sie waren indes keineswegs mit Vorstandsaufgaben des Konzerns betraut, sondern übten leitenden Positionen auf zweiter und dritter Ebene bei der amerikanischen Tochtergesellschaft aus. Resümiert Speyer: "Wenn z.B. durch das Ausscheiden des Lagerverwaltungschefs ein Unternehmen in Schwierigkeiten geraten würde, dann hätten wir es ja fast nur noch mit maroden Firmen zu tun!"

EL-7050 - ein Höhepunkt im Sharp-Programm Grafik macht Rechenergebnisse lebendig

Grafische Darstellungen, Schaubilder, Diagramme und Kreissegmente - und das auch noch in vier Farben - der Sharp EL-7050 ist ein echter Fortschritt für alle, die ihre Rechenergebnisse gern plastisch zeigen. Keinerlei Programmierkenntnisse sind erforderlich, um die unterschiedlichen Grafiken ausdrucken zu lassen. Ein

Der Sharp EL-7050 ist eine "farbige" Überraschung: Als Rechner und Grafikdrucker erstellt er vierfarbige Schaubilder, Diagramme und Grafiken.



einfacher Wahlschalter am Gerät genügt, um die richtige Umsetzung der Rechenergebnisse auf das gewünschte Schaubild zu übertragen. Ein Knopfdruck genügt und die farbigen oder schwarz-weißen Grafiken werden auf dem 57mm-Normalpapierstreifen mit Schraffuren geschrieben. So können z.B. Umsatzentwicklungen, Verkaufsvolumen, Kostenanalysen und alle Datenentwicklungen über bestimmte Zeiträume eindrucksvoll dargestellt werden. Vier verschiedene Grafikformen sind möglich: Balkengrafiken, Kreisgrafiken, Entwicklungskurven und Bandgrafiken. Nach Eingabe der Daten können natürlich die Ergebnisse auch als Tabelle ausgedruckt werden. Selbstverständlich ist das erstaunlich kleine und

handliche Gerät als ein vollwertiger 8-Stellen-Tischrechner einzusetzen. Er verfügt über die Grundrechenarten, einen 4-Tasten-Speicher, automatische Akkumulation und Mittelwertbildung der eingegebenen Daten, Tabellenrechnung, Konstantenrechnung, Potenzieren, Kehrwertbildung, Kettenrechnung, Prozentrechnung, Auf-/Abschlagsberechnung, Speicherrechnen usw. Und besonders attraktiv ist die Möglichkeit, Rechnen- und Grafikfunktion zu verbinden: So kann er z.B. Querrechnungen in Tabellenform vollständig ausdrucken. Mit einem Wort, der Sharp EL-7050 ist ein kleines Wunderwerk, besonders wenn man bedenkt, daß es in der Grundfläche kleiner ist, als eine DIN-A4-Seite.

Ferien mit dem Computer

Die Idee kommt - wie auch anders - aus USA und hat auch hierzulande natürlich schnell Freunde gefunden: Die Rede ist von Computercamps. Wißbegierige aller Altersklassen - vor allem aber Jugendliche - werden hier in den Ferien in individuellen Kursen spielerisch an den Computer herangeführt, oder können ihre bereits vorhandenen Kenntnisse vertiefen. Neuester Anbieter auf dem noch jungen Markt ist das Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern,

das zum ersten Mal bereits Ostern gestartet ist. Ort der Handlung: Das Emsland. Laut Planungsteam legt man hier besonderen Wert auf sorgfältige Soft- und Hardwareauswahl, und vor allem auf das "richtige" Freizeitangebot. Nomen ist eben Omen. Besonders originell: Gewohnt wird nicht in Hotels oder Jugendherbergen, sondern etwas "lockerer" in Ferienhäusern (4-6 Personen). Die nächsten Termine sind Pfingst-, Som-

mer- und Herbstferien. Für weitere Informationen wendet man sich an: Planungsbüro Computercamp Ferienzentrumschloß Dankern, Holzwiene 4 D, 2000 Hamburg 52, Telefon: (040) 82 79 42. P.S.: Klassenreisen und sonstige Gruppenreisen können auch außerhalb der Ferienzeiten zu Sonderpreisen vereinbart werden.

Architekturbüro: Auf EPSON- Computer kann man bauen Mitgelieferte Standardsoftware des Bürocomputers EPSON QX-10 bewältigt die gesamte Organisationsarbeit

Mit dem EPSON QX-10 Bürocomputer und der mitgelieferten Software, erwarb Architekt Helfried Blühdorn in Hannover die Komplettlösung für sein Büro. Auf der Suche nach einem geeigneten Microcomputer war er auf den EPSON QX-10 gestoßen, weil dieser als einziger Bürocomputer ohne Aufpreis mit umfangreicher Universalsoftware geliefert wird. Sie besteht aus den deutschsprachigen Programmen RECHEN-TEXT, GENI und CALC zum Schreiben und Rechnen, Daten verwalten und Kalkulieren. Damit lassen sich nahezu alle im organisatorischen Bereich anfallenden Tätigkeiten abwickeln.

Nachdem Architekt Blühdorn "nur zur Übung" mit dem Programm RECHEN-TEXT ein Adressen- und Telefonverzeichnis mit vielfältigen Sortiermöglichkeiten erstellt und auf Diskette abgelegt hatte, entwarf er Textbausteine, um diese künftig für seine Korrespondenz zu verwenden. Dies sollte sich als der entscheidende Schritt zur Rationalisierung des gesamten Büroablaufs herausstellen. Die Vorteile dieser Arbeitsweise zeigen sich

beispielsweise bei der Erstellung der Leistungsverzeichnisse für die Handwerker. Alle am Bau anfallenden Tätigkeiten wurden vom Architekten einmal besonders sorgfältig formuliert und auf Diskette gespeichert. Später setzt er diese Bausteine je nach Gewerk zu Leistungsverzeichnissen zusammen. Diese verschickt er an die verschiedenen Handwerksbetriebe. Ein individuelles Anschreiben dazu hat er ebenfalls als Textbaustein entworfen, so daß nur noch die Adresse und die Anrede aus der Adresskartei abgerufen werden müssen. Briefe werden auf einem Schönschreibdrucker, universelle Texte und Tabellen auf einem EPSON FX-80 Druckcomputer ausgegeben. Auf dieselbe Weise sind alle immer wiederkehrenden schriftlichen Arbeiten wie Bauantrag, Baubeschreibung, Kostenübersichtsformular, Kostenschätzung, Kostenvoranschlag und Schlußabrechnung standardisiert und auf Diskette abgelegt. Hat der Architekt ein solches Schriftstück zu erstellen, holt er sich das vorbereitete Formular auf den Bildschirm und füllt die vorgegebenen Rubriken nur

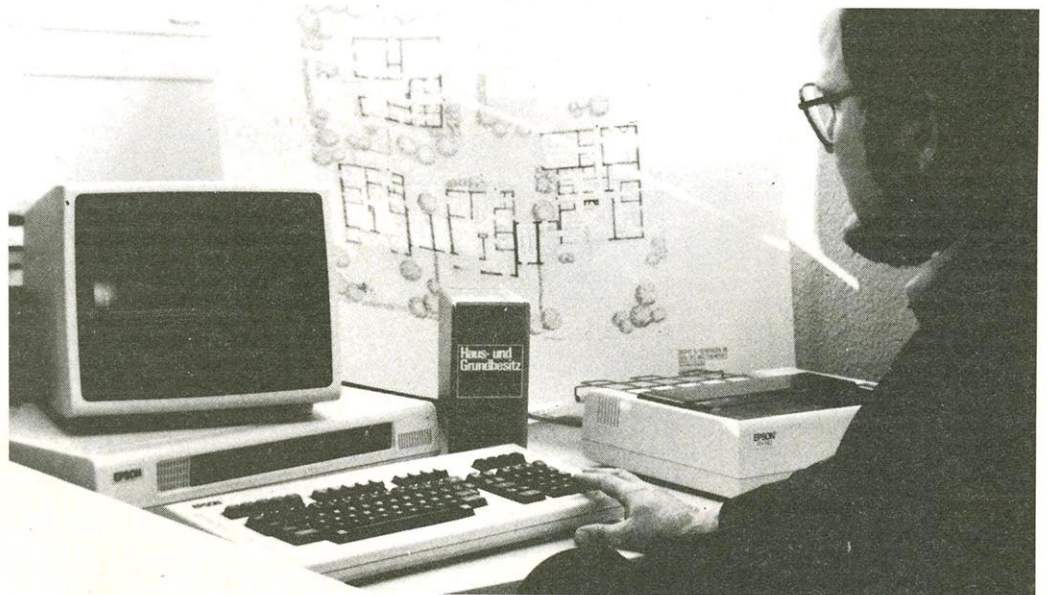
noch aus. Nichts wird vergessen, nichts übersehen. Alle Beschreibungen sind DIN-gerecht aufgebaut, übersichtlich und leicht zu lesen. So präsentiert sich das Architekturbüro durch perfekt ausgearbeitete Schriftstücke: Mehr Zeitaufwand bedeuten sie jedoch nicht.

Ebenso wichtig wie die Arbeitserleichterung ist die verbesserte Übersicht über den gesamten Arbeitsablauf, etwa den Bauverlauf und dessen Kosten: Gehen Handwerkerrechnungen ein und sind sie vom Architekten freigegeben, führt der QX-10 nicht nur ein Kontenbuch für jedes einzelne Gewerk, sondern sortiert die Kosten auch nach Bauabschnitten. Damit ergibt sich eine doppelte Kontrolle: In der Schlußabrechnung müssen die Endsummen der Kontenblätter und des Kostenübersichtsformulars der Bauabschnitte übereinstimmen. Sowohl die Kosten der einzelnen Handwerker als auch die der Bauabschnitte sind jederzeit aktuell und übersichtlich einzusehen.

Helfried Blühdorn hat ohne EDV-Kenntnisse alle Lösungen anhand der mitgelieferten Programme selbst

ausgearbeitet. Der betreuende Händler trend-DATA in Hannover gab Hilfestellung. Die Investition in Computer und Software, betrug nicht einmal 9.000 DM. Die dafür erreichte Verbesserung im Arbeitsablauf ist sehr deutlich spürbar: Gut die Hälfte der für Verwaltungsarbeiten aufgewendeten Zeit, spart Architekt Blühdorn jetzt ein. An eigentlicher Architektenarbeit leistet er jetzt das Doppelte. Seine Haupterfahrung lautet, daß der EDV-Neuling nicht mit speziellen, sondern mit allgemeinen Anwendungen beginnen sollte. Herkömmliche Architektenprogramme stellen zu kleine Bereiche aus der Architektenarbeit in den Vordergrund. Würde der Computer zum Beispiel nur für die Erstellung der Leistungsbeschreibungen eingesetzt, müßte er bei Architekt Blühdorn die meiste Zeit ungenutzt herumstehen. Nur durch die Verwendung für alle organisatorischen Bereiche wird der Computer durchgehend genutzt. Das und die maßgeschneiderte Lösung durch die allgemeine Software ist es, was EDV für den Anwender interessant macht.

Halb soviel Schreib- und doppelt soviel Architektenarbeit



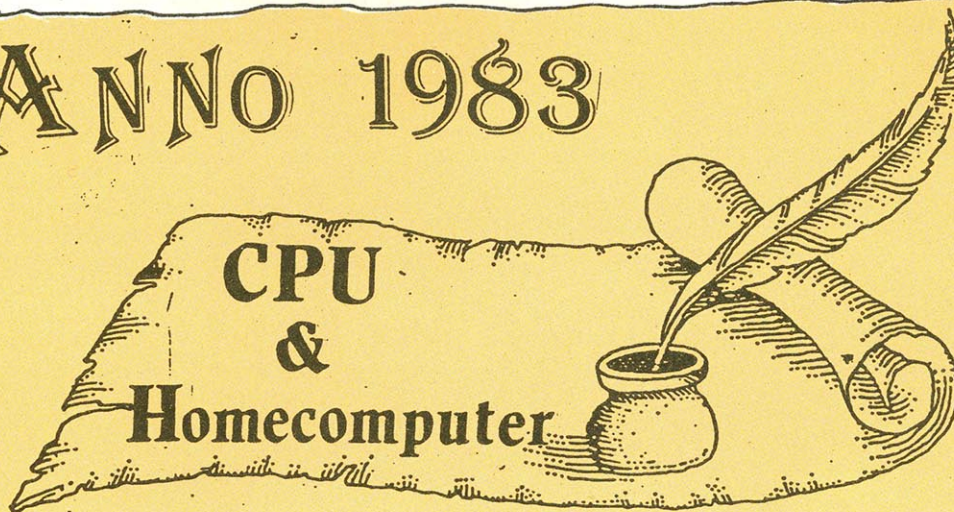
Mit dem EPSON QX-10 Bürocomputer hat Architekt Helfried Blühdorn den Arbeitsablauf in seinem Zweimann-Architektenbüro erheblich verbessert. Alle Routineschreibarbeiten wer-

den vom EPSON QX-10 erledigt. Der EPSON QX-10 ist der einzige Bürocomputer, der ohne Aufpreis mit einem universell verwendbaren Softwarepaket geliefert wird. Die Pro-

gramme sind so leicht zu bedienen, daß Helfried Blühdorn ohne EDV-Vorkenntnisse seine Lösungen selbst auf den QX-10 übertragen konnte.

ANNO 1983

CPU & Homecomputer



Ausgaben von 1983 zum Kennenlernpreis!

Das heißt: Sie bekommen jedes Heft von **Homecomputer** und **CPU** für **4,- DM** zuzüglich 1,40 DM Versandkosten.

Sie können aber auch sämtliche Hefte (insgesamt 13 - HC: Ausgaben 4-12 (Ausgabe März 83 ausverkauft) und CPU: Ausgaben 9-12) zu einem **Sonderpreis von 46,50 DM** zuzüglich 6,-DM Versandkosten bei uns bestellen.

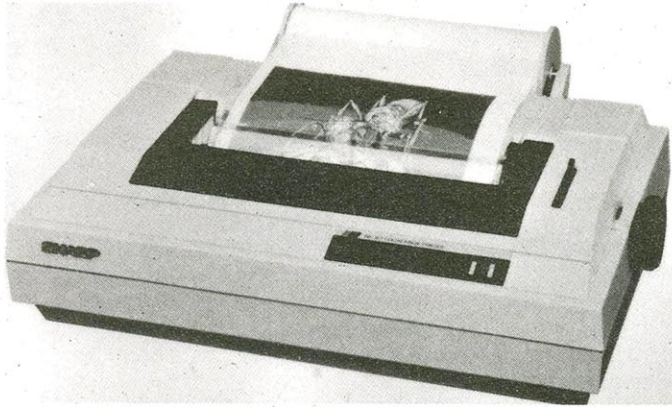
Bei Lieferung von 2 Heften betragen die Versandkosten 2,-DM, ab 3 bis 8 Hefte 3,-DM und bei 8 bis 13 Heften 6,- DM.

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

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

Sie finden in jedem Heft von Homecomputer und CPU viele interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten Heim-Computer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmiertips und vieles mehr.

Ink-Jet-Drucker IO-700 von Sharp: Geräuschlose Computerausdrucke in 7 Farben!



Sharp IO-700 - ein geräuschloser Tintenstrahldrucker mit 7 Farben für Schaubilder, technische Zeichnungen und Computergrafik.

Der Trend zur Farbe ist unverkennbar. Neue Bildschirme und neue Drucker bringen Farbe in den Computerausdruck. Was man bisher an Wahlenden nur im Fernsehen serviert bekam, nämlich farbige Grafiken, Diagramme, Kurven etc. werden jetzt in die tägliche Datenverarbeitung ihren Einzug halten und Ergebnisse plastisch machen.

Neben den neuen Farbbildschirmen zieht Sharp auch mit einem Ink-Jet-Drucker gleich, der nicht nur die vier Grundfarben sondern insgesamt 7 Farben (durch Farbmischung) aus 16 Düsen (4 Düsen je

Grundfarbe) aufs Papier bringt. Die Farben des IO-700 sind schwarz, rot, gelb, blau, rot, grün, violett).

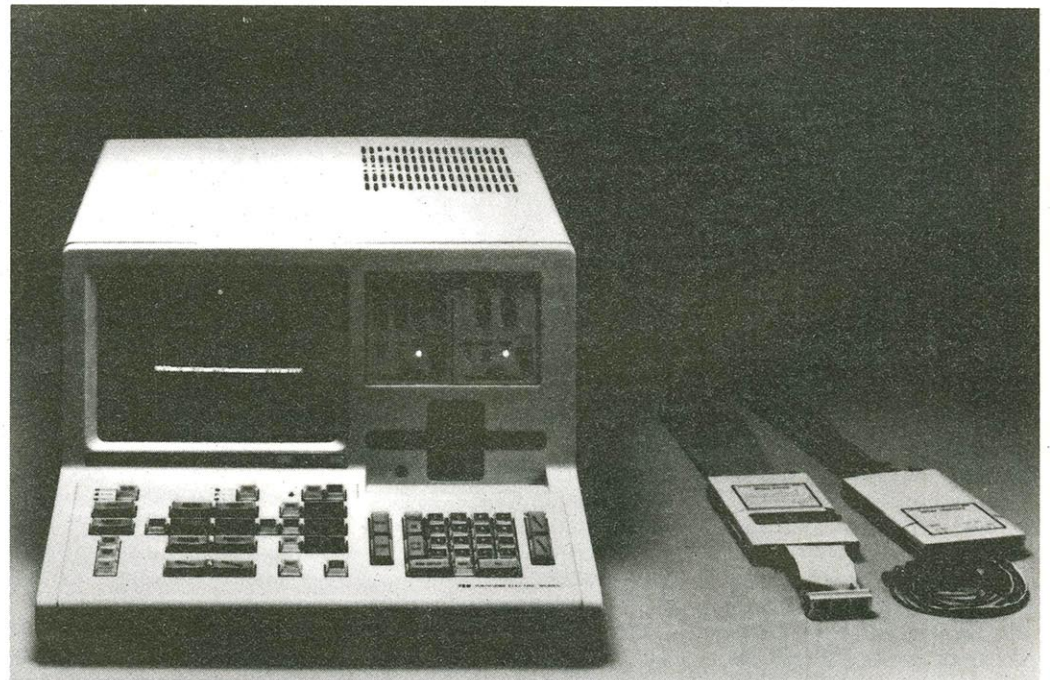
Ob Schaubild, technische Zeichnung oder detaillierte Computergrafik, alles wird bildschön und gestochen scharf. Übrigens - auch Halbtöne sind (durch Veränderung der Punkte pro Zoll) möglich. Die Druckgeschwindigkeit liegt bei 20 Zeichen pro Sekunde.

Wie jeder Tintenstrahldrucker arbeitet auch dieses Gerät völlig geräuschlos. Und das ist im Zeichen der weiter zunehmenden Technisierung der Büroarbeitsplätze kein unwichtiges Argument.

Multi-Analysator YEW 3501

Weder als μ P-Emulator noch als reiner Logkanalysator (LA) versteht sich der neue Multi-Analysator 3501 von Yokogawa. Das Einsatzgebiet dieses "Emulyzers" ist vielmehr dort zu suchen, wo Hardware und Software implementiert, getestet und debuggt werden soll. Insbesondere ist hier Entwicklung, Produktion und Service von μ P-gesteuerte Geräten angesprochen. Der YEW 3501 unterstützt gängige 8-Bit μ P wie 8080, 8085, Z-80, 6800, 6802 sowie deren Äquivalente. Diese μ P werden direkt über Personality-Probes und entsprechende Modulen im Grundgerät angeschlossen. Die Disassemblierung in Mnemonics erfolgt automatisch mit dem prozessorspezifischen Modul. Zusätzlich stehen ein 8-Bit breiter externer Datenkanal, externer Clock und ein Synchronpuls-Ausgang zur Verfügung. Die externen Daten können dabei auch asynchron zum Prozessor Takt verarbeitet werden.

Als wichtigste Eigenschaften von der LA-Seite sind die vielseitigen Triggerbedingungen zu nennen, wie z. B. sequentieller Trigger, Area Trace, Trigger



Enable/Disable, Trigger Qualifier, Trigger Count und Glitch-Trigger. Selbstverständlich können die Daten auch als Zeitdiagramm mit Cursorsteuerung für Zeitmessungen dargestellt werden. Zusammen mit der Multi-Triggerung der Area-Trace Funktion ist die Zeit- und Ereignismessung ein wichtiges Hilfsmittel zur Beurteilung der Effektivität von Soft- und Hardware. Herausragendes Merkmal auf der Emulatorseite ist

die Fähigkeit zur Echtzeit-Emulation. Dazu stehen 28 Kbyte Emulations-RAM zur Verfügung, das von der Tastatur her (oder von einem externen Rechner) editiert werden kann. Darüberhinaus ist es möglich, auf einer optionellen Floppy-Disc bis zu 7 Dateien gleichzeitig anzulegen.

Der YEW 3501 unterscheidet zwischen passivem und aktivem Modus. Der aktive Modus gestattet es, die internen Register des μ P's zu

lesen und auch ggf. zu ändern. Bekanntlich ist dies mit einem reinen LA nicht möglich.

Die Eigenschaften des Multi-Analysators werden abgerundet durch optionelle Schnittstellen (IEEE-488, RS-232 C) über die Daten in beiden Richtungen übertragbar sind. Mit der "Talk Only" Eigenschaft des IEC-Interfaces kann auf einfachste Weise eine Hardcopy der CRI auf einem preiswerten Printer erstellt werden.

Commodore:

Beispielhaft für gute Industrieform

Hannover/Frankfurt, März 1984. Eine internationale Jury hat jetzt die Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, für ihr vorbildliches Industriedesign ausgezeichnet. Sie erhielt für ihren, seit dem Herbst auf dem Markt befindlichen, SX 64 das if-Emblem des Vereins "Die gute Industrieform Hannover e.V.", das alljährlich zur Hannover Messe verliehen wird.

Der SX 64 ist die portable Version des beliebten C 64-er zum Homecomputer des Jahres gewählt wurde - also mit gleicher Technik inklusive Profi-Tastatur, Modulbox, 6-Zoll-Bildschirm und Floppy-Laufwerk. Gerade 10 kg bringt der Tragbare auf die Waage.

Hohe Gestaltungsqualität, hoher praktischer Nutzen und ergonomische Anpassung, technische und formale Eigenständigkeit und Gebrauchs-Visualisierung waren unter anderem die Wertmaßstäbe, die die zwölf if-Juroren und Sachverständigen ihrer Bewertung zugrunde legten. Nahezu dreihundert Unternehmen aus vierzehn Ländern beteiligten sich an dem Designer-Wettbewerb. Der Commodore SX 64 wird außer auf dem Commodore-Stand (Halle 1 CeBIT, Stand C-7901/8001) auch auf einer if-Ausstellung im Rahmen der Hannover Messe in Halle 2/EG zu sehen sein.

Fachwelt erwartet überwiegen der geschäftlichen Anwender von Btx Commodore, Marktführer für Microcomputer, schafft Btx-Anschluß im Niedrigpreisbereich Höhere Produktivität und niedrigere Gebühren durch Zwischenspeicherung
Frankfurt, März 1984. Bild-

schirmtext wird, entgegen manchen anfänglichen Konzepten und Strategien, für die nächsten Jahre mehr als zusätzliches Medium für Datenfernübertragung im geschäftlichen Verkehr als für private Zwecke oder auch die Kommunikation zwischen Anbietern und Konsumenten Durchsetzung finden. Dies kristallisiert sich bei Tagungen und den Verlautbarungen von Marktforschungsinstituten heraus. So geht die neueste Prognose der Unternehmensberatung Diebold Deutschland GmbH, Frankfurt, von 68 Prozent geschäftlicher Ansendung aus. Btx ist in diesem Bereich als Alternative zu den konkurrierenden Fernübertragungsmedien (Wähl- oder Standardleitungen, Datex-P) anzusehen, wobei Vorteile wie niedrige Gebühren und vollständige Standardisierung (einziges bis jetzt verwirklichtes sogenanntes "offenes Netz") gegenüber Anwendungsnachteilen wie begrenzten Komfort und damit begrenzter Produktivität oder langsamen Datenaustausch gegeneinander abzuwägen sind.

Der praktische Nutzen des Bildschirmtextes wächst in starkem Maße, wenn ein Microcomputer eingeschaltet wird. Durch die "Intelligenz" des Gerätes auf der Benutzerseite, wird nämlich erst der zweiseitige Austausch von Informationen und Bearbeitungsanweisungen hinsichtlich Geschwindigkeit und Aussagekraft in die Nähe der anderen Datenfernübertragungsmedien gerückt.

Deshalb stellen die Benutzer von Personal- und Homecomputern einen Sonderfall für die Btx-Durchsetzung bzw. Akzeptanz dar: Für das wichtigste Zu-

satzgerät brauchen Sie kein Geld mehr auszugeben. So bezeichnete ein IBM-Sprecher auf dem Online-Kongreß im Februar in Berlin die "Btx-Akzeptanz als Abfallprodukt des wachsenden PC-Einsatzes". Diebold gibt den Bestand an Microcomputern in der Bundesrepublik gegenwärtig mit einer halben Million an und erwartet, daß er sich bis 1987 verdreifacht.

Der Marktführer für Microcomputer, sowohl im privaten (Home-) Bereich wie im geschäftlichen (Personal Computer), ist die Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, wie u.a. das Marktforschungsunternehmen IDC, Wiesbaden, ermittelte. Um dem bisherigen Angebot auf dem deutschen Markt für Btx-fähige Microcomputer auch den Niedrigpreisbereich zu erschließen, hat das Modell C 64 angekündigt, daß einschließlich einem Disketten-Massenspeicher für knapp 1.400 DM im Handel angeboten wird. Der Btx-Anschluß kostet nur noch rund 250 DM zusätzlich (genaue Preise sind erst nach Markteinführung gemäß den Kalkulationen des Handels zu erfahren).

Allerdings braucht man für den Anschluß auch noch ein Farbfernsehgerät, das mit einem sogenannten CEPT-Decoder ausgestattet ist; im Handel komplett für knapp 3.600 DM erhältlich.

Der C 64 ist zwar in der Preisgestaltung auf den Markt für Heimcomputer abgestimmt, wird aber in steigendem Maße für geschäftliche Anwendungen benutzt: Er gilt als zuverlässig und Commodore bietet auch die entsprechenden Anwendungsprogramme an. Gegenwärtig gibt es in

der Bundesrepublik bereits mehr als 200.000 Microcomputer dieses Typs im privaten Bereich.

Deshalb zielt der neue Btx-Anschluß auch auf die Anwendung im Unternehmen. Dies ist vor allem unter dem Aspekt zu sehen, daß Btx rechnerisch besonders gut abschneidet, wo sehr viele verstreute Stationen angeschlossen werden, weil sich dort die Einzelplatzkosten naturgemäß zu hohen Investitionen der Gesamtinstallation summieren. Wenn die Kombination von Btx und Computer eine zu hohe Investition erfordert, kann der Gebührenvorteil gegenüber anderen Datenfernverarbeitungsmedien verloren gehen. Die neue Anschlußmöglichkeit führt ein adäquates Verhältnis von Geräteinvestition und Gebühren herbei.

Die Kombination von Microcomputer und Btx-Fernseher soll in diesem Konzept vor allem die Produktivität des Arbeitsplatzes erhöhen und gleichzeitig die Gebühren senken. Die - verglichen mit anderen Datenübertragungsmethoden - teilweise etwas umständliche Abfrage wird zum großen Teil vom C 64 automatisiert und damit wesentlich beschleunigt. Außerdem können die Btx-Seiten auf dem Floppy-Massenspeicher zwischengelagert und "off-line", nämlich ohne Verbindung zum Btx-Netz und deshalb auch ohne daß der Gebührenzähler läuft, bearbeitet werden. Damit geschieht das Ausfüllen der Antwortseiten ohne Zeitdruck, mit weniger Fehlerquellen und kostengünstiger.

Meteors

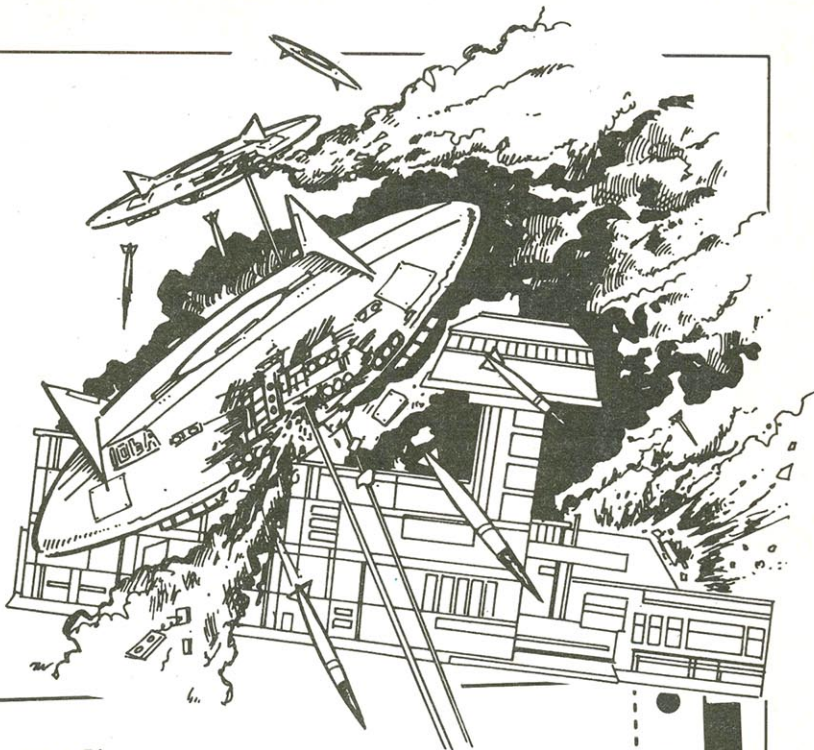
für den Commodore 64

Retten Sie Ihren Heimatort, indem Sie die Meteore ins Fadenkreuz bekommen und abschießen, bevor sie die Stadt erreichen.

Sie können sechs Treffer "einstecken"; es zählt die überlebte Zeit.

Gespielt wird mit dem Joystick am Controlpart 2. Das Programm verzichtet auf einige Bereichseinschränkungen (oben oder links aus dem Bildschirm) um es nicht zu sehr zu verlangsamen.

Das Programm zeichnet sich durch eine gute, besonders bunte Grafik aus und das kurze, sehr übersichtliche Listing zeigt, daß man schon mit wenig Befehlen viel erreichen kann.



```

10 DIMB$(6),MP(6),P2(6),MM(6),PR(6),PP(6)
20 MP(1)=40:MP(2)=80:MP(3)=120:MP(4)=160:MP(5)=200:MP(6)=240
30 PR(1)=4:PR(2)=8:PR(3)=16:PR(4)=32:PR(5)=64:PR(6)=128
35 PP(1)=1382:PP(2)=1422:PP(3)=1462:PP(4)=1502:PP(5)=1542:PP(6)=1582
40 BT=90:SN=253
50 BN$="COMMODORE 64 "
60 GOSUB10000:GOSUB14000
100 :
105 REM *****
110 REM * ** M E T E O R S ** *
120 REM * ** *
130 REM * ** BY MARK LISSY *
140 REM * ** SPELENKAMPWEG 10 *
150 REM * ** 4800 BIELEFELD 12 *
160 REM *****
180 :
190 REM ***** SPRITEGENERIERUNG *****
200 :
210 V=53248
220 POKEV+21,SN
230 POKE2040,11:POKE2041,13
240 FORI=2042TO2047:POKEI,14:NEXT
250 FORI=0TO62:READX:POKE704+I,X:NEXT
260 FORI=0TO62:READX:POKE832+I,X:NEXT
270 FORI=0TO62:READX:POKE896+I,X:NEXT
340 POKE53280,10:POKE53281,9
350 POKEV+39,1:POKEV+40,7
360 FORI=41TO46:POKEV+I,7:NEXT
380 POKEV+27,252
390 POKE56322,224:POKEV+30,0
405 GOSUB5000
410 XX=160:YY=150:SN=253
430 :
440 REM ***** SOUNDVORBEREITUNG *****
445 :
450 SI=54272:POKESI+4,0:POKESI+24,15:POKESI+5,0:POKESI+6,15*16:POKESI+4,129
455 :
460 REM ***** BILDSCHIRMAUFBAU *****
465 :

```



```

470 PRINT"Q"
480 FORI=0T023:POKE1024+32+40*I,224:POKE55296+32+40*I,0
482 POKE1024+0+40*I,224:POKE55296+0+40*I,0:NEXT
484 FORI=0T032:POKE1024+I+40*24,224:POKE55296+I+40*24,0:NEXT
490 FORI=0T016:PRINT:NEXT
500 FORI=1T06:PRINTB$(I):NEXT
510 POKE214,6:POKE211,33:SYS58640
520 PRINT"TREFFER"
530 FORI=8T013:POKE214,I:POKE211,33:SYS58640:PRINTI-7;"...0":NEXT
590 POKESI,150:POKESI+1,2
600 TI$="000000":POKEV+21,SN
630 :
640 REM *****
650 REM *   S P I E L B E G I N N   *
660 REM *****
670 :
700 J=PEEK(56320)
710 XX=XX+SK*((JAND4)=0)-SK*((JAND8)=0)
720 YY=YY+SK*((JAND1)=0)-SK*((JAND2)=0)
730 IF(JAND16)=0THENGOSUB7000
740 IFYY>=174THENYY=174
745 IFXX>=255THENXX=255
750 POKEV+4,MP(1):POKEV+5,P2(1)
760 POKEV+6,MP(2):POKEV+7,P2(2)
770 POKEV+8,MP(3):POKEV+9,P2(3)
780 POKEV+10,MP(4):POKEV+11,P2(4)
790 POKEV+12,MP(5):POKEV+13,P2(5)
800 POKEV+14,MP(6):POKEV+15,P2(6)
810 POKEV,XX:POKEV+1,YY
850 FORI=1T06:P2(I)=P2(I)+SS:IFP2(I)>=255THENGOTO11000
860 NEXT:POKEV+30,0
870 GOTO700
4940 :
4950 REM *** VERZWEIGUNG BEI SCHUSS ***
4960 :
5000 FORF=1T06:P2(F)=INT(RND(1)*30):NEXT:RETURN
7000 POKESI+4,33:FORT=100T0250STEP10:POKESI,T:POKESI+1,250-T:NEXT
7010 POKESI+4,129:POKESI,150:POKESI+1,2
7020 KO=PEEK(V+30):IFKO=0 OR KO>130 THENRETURN
7030 FORI=1T06:IFKO-1=PR(I)THENSN=SN-PR(I):MM(I)=1:VV=I
7040 NEXT
7041 SN=SN+2
7042 POKEV+21,SN:POKEV+2,MP(VV):POKEV+3,P2(VV)
7044 FORT=100T0250STEP8:POKESI+4,129:POKESI,T:POKESI+1,250-T
7045 IFT/4=INT(T/4)THENPOKESI+4,17
7046 NEXTT:POKESI+4,129:POKESI,150:POKESI+1,2
7050 IFSN<=3THENSN=253:GOSUB5000:GOTO8000
7070 SN=SN-2:POKEV+2,0:POKEV+3,0
7080 POKEV+21,SN
7090 POKEV+30,0
7210 RETURN
8000 FORI=5T015STEP2:POKEV+I,P2(I-(I-1)):NEXT
8005 FORI=1T06:MM(I)=0:NEXT
8010 POKEV+30,0:POKEV+21,SN:GOTO700
9950 :
9960 REM ***** STADT *****
9970 :
10000 B$(1)="
10010 B$(2)="
10020 B$(3)="
10030 B$(4)="

```


Isola

für den Commodore 64

Ziel des Spieles:

Bei einem Zug wird der vorhergehende Zug (das Feld, auf dem die Figur stand) gelöscht (weggenommen). Die Aufgabe besteht darin, die gegnerische Spielfigur zu isolieren, d.h. sie hat keine Zugmöglichkeit mehr.

Es gibt zwei Möglichkeiten, entweder gegen den Computer zu spielen, oder mit einem Spielpartner den Kampf ums Überleben aufzunehmen.

Gegen den Computer:

Da die Strategie des Computers, die eigentlich gar keine ist, nicht sehr stark ist, hat der Computer mehrere Leben. Diese Anzahl kann am Anfang bestimmt werden, erhöht sich nach jedem Spielersieg um eins und bei einem

Computersieg kann sie wieder beliebig gewählt werden. Wird eine Computerfigur isoliert, so wird eine neue Position ausgewählt, die mindestens eine Zugmöglichkeit hat.

Gegen einen anderen Spieler.

Jeder Spieler hat nur ein Leben.

Da das Spiel auf einem S/W-Monitor erstellt wurde, können auf einem Farbbildschirm die richtigen Farben der Figuren (rot/gelb) für ein schöneres Spielfeld sorgen.

Zeilen:

140: POKE V+39,2 : POKE V+40,7...
in den Zeilen 11000,11010,11100,11110 sind die entsprechenden Farbzeichen und Wörter umzuändern. Ebenso in den anderen Zeilen, in denen

"schwarz" und "weiß" vorkommen.

In den Zeilen 10000,10020,10030 kommen ausschließlich folgende Zeichen vor; der Drucker hat sie leicht verschoben:

CHR\$(117,99,178,105,171,123,179,106,177)
(siehe Handbuch S. 136)

Folgende Zugeingaben sind möglich:

Links L

Rechts R

Oben O

Unten U

Links/oben LO

Rechts/oben RO

Rechts/unten RU

Links/unten LU

```

80 :
82 REM ++++++++ INITIALISIEREN ++++++++
84 :
90 V=53248:S=54272
95 POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+6,15*16
100 DIMB$(22),AS(8),AC(8),XS(10),YS(8),XF(10),YF(8),P(10,8),AR(8)
110 PRINT"  " :GOSUB10000
120 POKE2040,11:POKE2041,11
130 FORI=0TO62:READQ:POKE704+I,Q:NEXT
140 POKEV+39,0:POKEV+40,7:POKEV+27,252
150 H=12:FORR=1TO9:H=H+24:XS(R)=H:NEXT
160 H=39:FORR=1TO7:H=H+24:YS(R)=H:NEXT
170 H=-1:FORR=1TO9:H=H+3:XF(R)=H:NEXT
180 H=-1:FORR=1TO7:H=H+3:YF(R)=H:NEXT
190 CX=4:CY=4: SX=6:SY=4:SR=1:QQ=0:TT=0
195 FORA=1TO9:FORB=1TO7:P(A,B)=1:NEXT:NEXT
196 :
197 REM ++++++++ SPIELAUFBAU ++++++++
198 :
199 PRINT"WILLST DU GEGEN MICH SPIELEN ODER HAST DU EINEN GEGNER"
200 INPUT"  M  ICH/  G  EGNER":Y$
201 IFY$="M"THEN210
202 PRINT"  WEISS  EROEFFNET !":QQ=1:TT=1
203 PRINT"  DRUECKT EINE TASTE ZUM BEGINNEN !"
204 GETY$:IFY$=""THEN204
205 GOTO219
210 PRINT"  DU HAST  WEISS  . WILLST DU ANFANGEN"
211 INPUT"  (J/N)":Y$
212 IFY$="J"THENTT=1:GOTO214
213 IFY$="N"THENPRINT"  " :GOTO211
214 IFQQ=0THENLA=LA+1:GOTO219
215 PRINT"  WIEVIELE LEBEN SOLL  SICH  HABEN ?"
218 INPUT"  " :LA:IFLA<=0THENPRINT"  " :GOTO206
219 PRINT"  " :POKEV,XS(CX):POKEV+1,YS(CY)
220 POKEV+2,XS(SX):POKEV+3,YS(SY)
250 FORR=1TO22:PRINTB$(R):NEXT
260 POKEV+21,3
390 IFTT=1THENGOTO600
395 :
400 REM ++++++++ COMPUTER - ZUG ++++++++
405 :
407 IFQQ=1THENGOSUB11100
410 FORI=1TO8:AC(I)=0:NEXT
420 IFCY-1>=1ANDP(CX,CY-1)=1THENAC(1)=1
430 IFCX+1<=9ANDP(CX+1,CY)=1THENAC(2)=1
440 IFCY+1<=7ANDP(CX,CY+1)=1THENAC(3)=1

```



```

450 IF CX-1 >= 1 AND P(CX-1,CY)=1 THEN AC(4)=1
452 IF CX-1 >= 1 AND CY-1 >= 1 AND P(CX-1,CY-1)=1 THEN AC(5)=1
454 IF CX+1 <= 9 AND CY-1 >= 1 AND P(CX+1,CY-1)=1 THEN AC(6)=1
456 IF CX+1 <= 9 AND CY+1 <= 7 AND P(CX+1,CY+1)=1 THEN AC(7)=1
457 IF CX-1 >= 1 AND CY+1 <= 7 AND P(CX-1,CY+1)=1 THEN AC(8)=1
458 IF QQ=0 THEN 463
459 Z=0: FOR I=1 TO 8: Z=Z+AC(I): NEXT I: IF Z=0 THEN MM=2: GOTO 20000
460 GOTO 500
463 Z=0: FOR I=1 TO 8: Z=Z+AC(I): NEXT I: IF Z=0 AND SR=LATHEN GOTO 20000
465 IF Z=0 AND SR<LATHEN SR=SR+1: GOSUB 1000: GOTO 420
470 FOR R=1 TO 8
480 IF AC(R)=1 AND RND(1)<.5 THEN 500
490 NEXT R: GOTO 470
500 P(CX,CY)=0
510 XE=CX: YE=CY
515 FOR I=1 TO 8: AA(I)=AC(I): NEXT I
516 IF QQ=1 THEN XX=CX: YY=CY: GOSUB 800: CX=XX: CY=YY: GOTO 555
520 IFR=1 THEN CY=CY-1
530 IFR=2 THEN CX=CX+1
540 IFR=3 THEN CY=CY+1
550 IFR=4 THEN CX=CX-1
551 IFR=5 THEN CX=CX-1: CY=CY-1
552 IFR=6 THEN CX=CX+1: CY=CY-1
553 IFR=7 THEN CX=CX+1: CY=CY+1
554 IFR=8 THEN CX=CX-1: CY=CY+1
555 P(CX,CY)=0
558 POKES+4,17: FOR KK=200 TO 100 STEP -10: POKES, KK: POKES+1, 250-KK: NEXT KK: POKES+4,0
560 POKEV,XS(CX)
570 POKEV+1,YS(CY)
580 GOSUB 4000
590 :
600 REM ++++++ SPIELER -ZUG ++++++
605 :
607 IF QQ=1 THEN GOSUB 11000
610 FOR I=1 TO 8: AS(I)=0: NEXT I
620 IFSY-1 >= 1 AND P(SX,SY-1)=1 THEN AS(1)=1
630 IFSX+1 <= 9 AND P(SX+1,SY)=1 THEN AS(2)=1
640 IFSY+1 <= 7 AND P(SX,SY+1)=1 THEN AS(3)=1
650 IFSX-1 >= 1 AND P(SX-1,SY)=1 THEN AS(4)=1
652 IFSX-1 >= 1 AND SY-1 >= 1 AND P(SX-1,SY-1)=1 THEN AS(5)=1
654 IFSX+1 <= 9 AND SY-1 >= 1 AND P(SX+1,SY-1)=1 THEN AS(6)=1
656 IFSX+1 <= 9 AND SY+1 <= 7 AND P(SX+1,SY+1)=1 THEN AS(7)=1
658 IFSX-1 >= 1 AND SY+1 <= 7 AND P(SX-1,SY+1)=1 THEN AS(8)=1
660 Z=0: FOR I=1 TO 8: Z=Z+AS(I): NEXT I: IF Z=0 AND QQ=0 THEN GOTO 3000
665 IF Z=0 AND QQ=1 THEN MM=1: GOTO 20000
670 P(SX,SY)=0
680 XW=SX: YW=SY
690 FOR I=1 TO 8: AA(I)=AS(I): NEXT I: XX=SX: YY=SY: GOSUB 800: SX=XX: SY=YY: P(SX,SY)=0
695 POKES+4,17: FOR KK=100 TO 200 STEP 10: POKES, KK: POKES+1, 300-KK: NEXT KK: POKES+4,0
700 POKEV+2,XS(SX): POKEV+3,YS(SY)
710 POKE211,XF(XW): POKE214,YF(YW): SYS58640: PRINT " "
720 POKE211,XF(XW): POKE214,(YF(YW))+1: SYS58640: PRINT " "
730 GOTO 400
740 :
744 REM ++++++ SPIELEREINGABE ++++++
748 :
800 POKE211,36: POKE214,12: SYS58640: PRINT " "
805 POKE211,30: POKE214,12: SYS58640: INPUT "ZUG: "; Z$
810 IF Z$="0" AND AA(1)=1 THEN YY=YY-1: RETURN
820 IF Z$="R" AND AA(2)=1 THEN XX=XX+1: RETURN
830 IF Z$="U" AND AA(3)=1 THEN YY=YY+1: RETURN
840 IF Z$="L" AND AA(4)=1 THEN XX=XX-1: RETURN
842 IF Z$="LO" AND AA(5)=1 THEN XX=XX-1: YY=YY-1: RETURN
844 IF Z$="RO" AND AA(6)=1 THEN XX=XX+1: YY=YY-1: RETURN
846 IF Z$="RU" AND AA(7)=1 THEN XX=XX+1: YY=YY+1: RETURN
848 IF Z$="LU" AND AA(8)=1 THEN XX=XX-1: YY=YY+1: RETURN
850 POKES+4,33: POKES+1,4: POKES,90
852 FOR CC=0 TO 600: NEXT CC: POKES+4,0: GOTO 800 READY.
990 :
994 REM ++++++ NEUE FIGUR SETZEN ++++++
998 :
1000 POKES+4,129: FOR KK=0 TO 255 STEP 10: POKES, KK: POKES+1, 255-KK: NEXT KK: POKES+4,0
1005 FOR T=9 TO 1 STEP -1
1010 FOR W=1 TO 7
1020 IF P(T,W)=1 AND P(T,W-1)=1 THEN CX=T: CY=W: RETURN
1030 IF P(T,W)=1 AND P(T+1,W)=1 THEN CX=T: CY=W: RETURN

```


Ufo Attack

für den VC-20 (o. Erweiterung)

Korrektur der Steuerzeichen in CPU 5 Seite

ACHTUNG! Die Erde wird von einem Schwarm vogonischer Kriegsschiffe angegriffen. Um sie zu retten, werden alle verfügbaren Streitkräfte zur Verteidigung benötigt. Sie führen dabei eine Staffel von vier Raumjägern. Mindestens 1/4 aller gegnerischen Schiffe müssen Sie in dem Gebiet vernichten, in dem Sie sich gerade befinden, um das Schicksal der Erde abzuwenden. Sie starten nun von der Erde aus und durchfliegen 1 Minute und 30 Sekunden

lang den Sternenhimmel, zwischen Erde und Mars, um möglichst viele vagonische Schiffe abzuschießen. Aber **VORSICHT!** Manche lassen sich nur durch Dauerfeuer zerstören. Aber dadurch verlieren Sie Treibstoff und fliegen langsamer. Haben Sie es geschafft und mit Ihrer Staffel die Vogonen im durchflogenen Raumsektor vertrieben, so werden Sie in den Raumhafen Mars II eingeschleust und haben die Erde von diesem Teil der Vogonen gerettet.

UFO ATTACK ist für den unerweiterten VC-20 geschrieben. Es enthält einige Maschinensprachroutinen, so daß es im Verhältnis zu anderen BASIC-Abschußspielen sehr schnell wird.

Steuerung:
Rechts = Taste "K"
Links = Taste "J"
Feuer = Taste "D"

von Plotter ausgedruckt, → druckt die Steuerzeichen anders aus

```

6 print "Bitte warten, das Maschinenprogramm wird ein
gelesen"
9 i=828:poke36879,14:g=1
20 reada:ifa=-1then100
40 pokei,a:i=i+1:goto20
100 gosub40000:m=30720:x=8054:poke650,128:poke1018,6:c=32:poke1016,32:fori=7680
to8185
190 pokei+m,1:next:poke1017,0:poke1021,0:ti$="000000":c=32:poke36877,220
200 sys873:ifpeek(1023)=1thenpoke1021,0:s=1:pokesc,32:sc=8054+peek(1018)
201 print "          ";ti$;:poke1023,0:ifpeek(1017)=1then50000
237 ifs=1thenpokesc,c:sc=sc-22:ifsc<7701thenpokesc,32:s=0
240 ifval(ti$)>130then20000
246 sys953:ifs=1thenc=peek(sc):ifc=88thenc=32:pokesc,32:q=q+1:s=0:gosub3500
247 ifs=1thenpokesc,34
248 pokeint(rnd(1)*20+7703),46:ifrnd(1)<.7then200
249 pokeint(rnd(1)*20+7703),88:p=p+1:goto200
3500 forl=15to0step-1.5:poke36878,1:pokesc,86-1:next:return
10000 data162,219,160,241,189,220,30,153,220,30,189,220,150,153,220,150,202,136
,192,21
10010 data208,238,162,219,160,241,189,0,30,153,0,30,189,0,150,153,0,150,202,136
,192,21
10020 data208,238,96,32,228,255,201,74,240,11,201,75,240,18,201,68,240,30,76,16
9,3,206
10030 data250,3,208,41,238,250,3,76,169,3,238,250,3,173,250,3,201,21,208,25,206
,250,3,76
10040 data169,3,173,255,3,201,0,208,12,238,255,3,173,250,3,141,251,3,76,169,3,1
74,250,3
10060 data189,108,31,201,32,240,5,169,1,141,253,3,96,174,250,3,173,248,3,157,11
8,31,32
10080 data60,3,174,250,3,189,118,31,201,88,240,14,141,248,3,169,65,157,118,31,1
69,1,157
10090 data118,151,96,169,1,141,249,3,96,-1
20000 print:print"          ";:poke36878,15:poke36877,0
20010 ifq*4<pthenprint"sie haben "int(p/4-q)"zu wenig gekillt!":wait198,1:got
o50500
20040 print"          ";:fori=1to21:sys828:poke8065,65
20050 fory=200to150step-2:poke36875,y:next:next
20060 print"          s i e g          s i e g          ":fori=1to700:next:poke368
78,0
20070 print"          sie haben ihre aufgabbeerfuellt und damit dieerde gerettet!":g
oto50800
40000 poke36877,0:print"          I          ";
40020 print"U' ' ' ' a l e r t F' ' ' I U          J' ' ' ' ' ' K          U'";

```

poke
Zeilen-generator

Pingi für den VC-20

Versorgen Sie als Pinguin Ihren Sprößling mit Nahrung! In diesem Spiel muß ein Pinguin über gefährliche Eisberge zu seinem Jungen gesteuert werden (von links nach rechts auf dem Bildschirm). Er darf sich dabei aber nur auf ebenem Gelände bewegen. Wird er auf unebenen Grund gelenkt, rutscht er aus und das Spiel ist verloren. Mit dem Joystick bewegt man den Pinguin. Ein Sprung wird durch Drücken der Fire-Taste ausgelöst. Die Weite bestimmt die Knüppelstellung.

Achtung! Immer öfter fallen Kugeln auf Pingi und er wird von Vögeln attackiert.

Das Programm hat High-Score-Wertung. Es besteht aus 2 Teilen. Der erste Teil beinhaltet eine Spielbeschreibung und legt die neuen Zeichen fest. Das zweite Programm ist das eigentliche Spielprogramm.

Variablenklärung:

N% (x) Punkte der 9 besten Spieler
 N\$ (x) Namen der 9 besten Spieler
 D\$ Cursor auf 22. Zeile fahren
 P\$ Hilfsvariable für Landschaft
 N\$ Name des Spielers
 T\$ Hilfsvariable bei GET
 DD;P1;P2 Hilfsvariable für Joystick-abfrage
 N Farbram
 C Farbe des Pinguins
 A Spaltenzahl (22)
 L Code für Leerzeichen
 V Tiefstes Tonregister

0 Hilfsvariable zur Zeitverzögerung
 SC Punkte
 E Kraft
 X Bit - Position des Pinguins
 H Nummer der abgebildeten Landschaft
 F% Flag, ob Kugel oder Vogel im Bild
 H0 Häufigkeit der Kugeln und Vögel
 F Flag, ob Kugel oder Vogel auf ein Hindernis stößt
 S;P Position des Pinguins
 Q X - Position des Pinguins
 Z Zeichen für Pinguin
 K;AK Position der Kugel/des Vogels
 AQ;Q% X - Position der Kugel/des Vogels
 Y Richtungsvektor für Kugel/Vogel
 B Hilfsvariable für Zeichencode des Vogels
 B1 Hilfsvariable für Zeichencode
 U Richtungsvektor beim Sprung (vertikal)
 D Richtungsvektor beim Sprung (horizontal)
 I Sprunghöhe/Laufvariable
 J Maximale Sprunghöhe
 T Variable für Töne
 M Zufällige Sprungweite
 X1;X2 Variable zur Melodieerzeugung
 I% Platz-Nr. des Spielers

Programmerklärungen:

Zeile 0 - 8 Erklärung
 Zeile 10 - 40 Initialisierungsroutine aufrufen
 Zeile 50 - 60 Unterprogramm Kraft

ausgeben

Zeile 70 - 80 Pinguin ausgeben
 Zeile 90 Pinguin löschen
 Zeile 100 - 160 Pinguin bewegen
 Zeile 170 - 172 Keine Kraft mehr (Soundroutine)
 Zeile 180 - 195 Neue Landschaft aufrufen
 Zeile 200 - 290 Pinguin springt
 Zeile 400 - 490 Unterprogramm Vogel bewegen
 Zeile 500 - 620 Spielende
 Zeile 700 - 790 Kugel bewegen
 Zeile 1000 - 1060 Am Ziel
 Zeile 2000 - 2030 Variablen definieren
 Zeile 2040 - 2080 Namenseingabe
 Zeile 2100 - 2125 Landschaften ausgeben
 Zeile 2128 - 2186 7 verschiedene Landschaften
 Zeile 3020 Punkte ausgeben
 Zeile 4000 - 4015 Highscoretabelle ordnen
 Zeile 4020 - 4050 Highscoretabelle ausgeben
 Zeile 4100 - 4110 Unterprogramm Highscoretabelle ordnen
 Zeile 5000 - 5040 Musik DATA'S
 Zeile 6000 - 6150 Cursorsteuerzeichen-erklärung

Anmerkung:

Zur Geschwindigkeitssteigerung wurden viele Variablen verwendet und statt der '0' steht ein Dezimalpunkt '.'

```

PINGI VORPROGRAMM

0 REM"
1 REM"
2 REM" PINGI
3 REM"
4 REM"STEFAN REUSCH
5 REM" BORDESHOLM
6 REM"
7 REM"LADEPROGRAMM:
8 REM"
9 REM"
10 POKE55,0:POKE56,28:CLR:GOSUB100:GOSUB10000:CLR:GOSUB200
20 PRINTCHR$(147)"QQQ!ITTE 'L*!' DRUECKEN!":POKE36879,8
30 WAIT37151,64,64
40 PRINTCHR$(142)"*":POKE631,131:POKE198,1:END
50 POKE36879,FA:FA=FA+1:IFFA=16THENFA=8
60 RETURN
100 PRINTCHR$(8)CHR$(14)CHR$(5)CHR$(147)" _____":POKE36879,8
110 PRINT" R./\."
120 PRINT"QQ(-) BY *TEFAN REUSCH
130 PRINT"QQ -EB. 1984
140 PRINT"QQQ*ERSORGEN *IE ALS *IN-QQUIN *-HREN *PROESSLING*MIT /AHRUNG!
150 PRINT"QQ*TEUERUNG MIT DEM *T-Q*!-~!":RETURN
200 PRINT"*PIELANLEITUNG:":PRINT"
210 PRINT"Q,N DIESEM *PIEL MUES- *SEN *IE EINEN *INGUIN *UEBER GEFAEHRLICHE"
220 PRINT"Q-ISBERGE ZU SEINEM Q'UNGEN STEuern. (VON QLINKS NACH RECHTS.)
230 PRINT"Q-R DARF SICH DABEI NUR*AUf EBENEM |ELANDE QBEWEGEN!"
240 GOSUB1000
250 PRINT"*OLLTEN *IE IHN ABER QAUf UNEBENEN |RUND QSTEUERN, WIRD ER AUS-"
260 PRINT"QRUTSCHEN (-AS *PIEL QIST VERLOREN.)"
270 PRINT"QQ|EWEGUNG:":PRINT"Q*OYSTICK LINKS/RECHTS QUND DUCKEN."
280 GOSUB1000
  
```



```

290 PRINT"Q-IRE - SPRUNG:"
300 PRINT"Q'E NACH N'UEPPELSTEL- GUNG HOCH ODER FLACH."
310 PRINT"Q@-II // !":PRINT"Q'MMER OEFTER FALLEN Q'UGELN AUF TINGI UND"
320 PRINT"QER WIRD VON X'UEGELN Q'ATTACKIERT!"
330 GOSUB1000
340 PRINT"Q//I-":PRINT"-----"
350 PRINT"Q'EINE LANDSCHAFT DURCH-QQUERT: 100 T.
360 PRINT"Q'EIN X'UGEL: 25 T."
370 PRINT"Q'EINE Y'UGEL: 20 T."
380 PRINT"QAM Q'IEL: 50*Y'RAFT."
390 PRINT"QQ<IE Y'RAFT WIRD OBEN Q'ANGEZEIGT)":GOSUB1000
400 RETURN
999 END
1000 PRINT"QQ - IASTE ODER - - -":POKE198,0:FORT=1TO500:NEXT
1010 GETT$:IFT$<"OR<PEEK<37151>AND32)=0THENRETURN
1020 GOTO1010
10000 DATA48,120,236,228,254,252,252,252
10010 DATA12,30,55,39,127,63,63,63
10020 DATA252,252,252,72,72,72,94,240
10030 DATA63,63,63,18,18,18,31,120
10100 V=0:IF=7168:C=32768:AX=2:FA=8:FORI=0TO255:POKEF+I,, :NEXT:GOSUB50
10110 FORI=256TO511:POKEF+I,PEEK<C+I>:NEXT:FORZ=0TO31:STEP8
10120 FORI=0TO7:GOSUB50:READA:B=0:POKEF+I+Z*8,A:FORJ=1TO3:FORK=0TO1
10130 B=INT<B/2>:B=BOR-<A/2><INT<A/2>>#128:A=INT<A/2>
10140 NEXT:POKEF+I+Z*8+J*16,A:POKEF+I+Z*8+J*16+8,B
10150 NEXTJ,I,Z:FORI=0TO15:GOSUB50:READA:FORJ=0TO7:READB:POKEF+A*8+J,B:NEXTJ,I
10155 DATA49,0,0,0,0,12,51,192
10160 DATA44,0,0,3,251,255,126,60,0
10170 DATA35,255,255,255,255,255,255,255
10180 DATA36,128,192,192,224,240,248,254,255
10190 DATA37,1,3,3,7,15,31,127,255
10200 DATA38,128,224,240,248,252,252,254,255
10210 DATA39,1,7,15,31,63,63,127,255
10220 DATA40,0,0,32,48,60,62,126,255
10230 DATA41,7,14,222,252,255,126,60,0
10240 DATA42,0,0,192,223,255,126,60,0
10250 DATA43,224,112,123,63,255,126,60,0
10260 DATA46,60,126,255,191,191,223,110,60
10270 DATA47,60,118,251,253,253,255,126,60
10280 DATA48,60,126,255,253,253,251,118,60
10290 DATA45,60,110,223,191,191,255,126,60
10295 DATA50,28,46,126,62,62,20,20,60
10300 POKE7302,248:POKE7303,30:POKE7334,15:POKE7335,1:POKE7342,128:POKE7343,224
10310 POKE7366,122:POKE7367,15:POKE7398,7:POKE7406,160:POKE7399,0:POKE7407,240
10400 RETURN

```

PINGI HAUPTPROGRAMM

```

1 REM -----
2 REM * PINGI 2 *
3 REM -----
4 REM
5 IFSTHENPRINT"?LADEFehler":END
6 DIMN$(9),N$(9):FORI=1TO9:N$(I)=-1:NEXT
7 POKE36879,8:PRINT"QE" "":PRINT"R***** PINGI *****"
8 PRINT"QQQ<C> BY STEFAN REUSCH":FORO=1TO3000:NEXT
10 GOSUB2000:POKE36869,255:POKEV+5,8
20 GOSUB2100:FORT=1TO400:NEXT
40 GOTO100
50 IF<C, THENRETURN
60 POKE7681+E,160:POKE38400+E,3:RETURN
70 POKES+N,C:POKES+N+1,C:POKES+N-21,C:POKES+N-A,C:IF<C>STHENGOSUB90
80 POKES,Z+X+16:POKES+1,Z+X+17:POKES-A,Z+X:POKES-21,Z+X+1:RETURN
90 POKEP,L:POKEP+1,L:POKEP-21,L:POKEP-A,L:RETURN
100 T=. :P=S:POKEDD,127:R2=PEEK<P2>:POKEDD,255:R1=PEEK<P1>:IF<R1AND32>=. THEN200
105 IF<R1AND8>=. THENGOSUB90:POKES,Z+X:POKES+1,Z+X+1:POKES+N,C:POKES+N+1,C:E=E-.05:GOTO160
110 IF<R1AND16>=. THENX=X-2:Z=8:T=130:IF<X, THENX=X+8:S=S-1:Q=Q-1
120 IF<R2AND128>=. THENX=X+2:Z=. :T=130:IF<X>7THENX=X-8:S=S+1:Q=Q+1
122 IF<C, ORQ>20THEN180
125 IFPEEK<S>>LORPEEK<S+1>>LTHEN1000
130 IFPEEK<S+A><>35ANDPEEK<S+A+1><>35THEN500
140 POKEV+4,2:POKEV,T:GOSUB70:POKEV,,
160 GOSUB400:E=E-.03:GOSUB50:IF<E, ANDF=. THEN100
170 IFFTHEN500
171 PRINT"SR KEINE KRAFT MEHR-PUUST
172 POKEV+4,5:FORI=0TO9:FORC=1TO7:GOSUB70:POKEV+2,234+C+I:NEXT:NEXT:GOTO510
180 IFQ>20THENH=H+1:SC=SC+100:GOSUB3020
190 IFH=8THENH=1
195 GOSUB2100:H0=H0+.005:GOTO100
200 POKEV+4,5:U=-A:D=. :IF<R1AND16>=. THEND=-2:Z=8
210 IF<R2AND128>=. THEND=2:Z=.
220 M=INT<3*MRND<1>>+1:E=E-.3:T=242:I=0:J=4:IF<R1AND4>=. THENJ=10:E=E-.4:T=238
225 GOSUB50
230 P=S:S=S+U:X=X+D:IF<X, THENX=X+8:Q=Q-1:S=S-1
240 IF<X>7THENX=X-8:Q=Q+1:S=S+1
250 T=T-SGN<U>:POKEV,T:GOSUB70:I=I+1:IFI>JTHENU=. :IFI>J+MTHENU=A
260 IFPEEK<S+A><>LORPEEK<S+A+1><>LTHENPOKEV,, :T=. :GOTO125
270 GOSUB50:GOSUB400:IF<C, ORQ>20THENPOKEV,, :GOTO180
280 IFF=. THEN230
290 GOTO500
400 IFF=. ANDRND<1><H0THENF%=RND<1>#2+1:ONF%GOSUB460,480
410 ONF%GOTO700,420:FORO=1TO40:NEXT:RETURN
420 POKEV+4,2:POKEV+3,250:AK=K:K=K+Y:F=PEEK<K>:IFF>LTHENY=Y-A:K=AK:GOTO420
425 IF<K7680THENF=0:F%=0:RETURN
430 POKEV+3,, :IFF<LTHENF=-1:RETURN
440 POKEK+N,4:POKEAK,L:POKEK,B+B1:B1=1-B1:K1=K1+1:IF<K1<22THENF=. :RETURN
450 POKEK,L:SC=SC+25:GOSUB3020:F=0:F%=0:RETURN
460 QX=RND<1>#18+2:K=7702+QX:B1=0:Y=0:RETURN
480 B=41:Y=21:K=7789+INT<5*MRND<1>>#A:IFRND<1><.5THENB=43:Y=23:K=K-21
490 B1=0:K1=0:RETURN

```


BUCHHITS VON



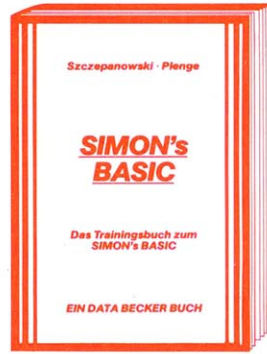
Das PASCAL-TRAININGSBUCH bietet nicht nur eine leicht verständliche Einführung in die Sprache PASCAL, sondern auch in die Technik des strukturierten Programmierens. Dabei wird der Befehlssatz des UCSD-PASCAL ebenso wie der des PASCAL 64-Compilers, der von DATA BECKER vertrieben wird, erläutert. Der schrittweise Aufbau des Buches, vom Einfachen zum Schwierigen, trägt zum guten Verständnis des PASCAL-Konzeptes bei; Übungen helfen dabei den Lernerfolg zu sichern. Das PASCAL-TRAININGSBUCH sollte nicht nur der C-64 Besitzer haben, sondern jeder, der endlich PASCAL beherrschen will. PASCAL-TRAININGSBUCH, 1984, ca. 250 Seiten, DM 39,—.



MULTIPLAN gehört zu den erfolgreichsten Kalkulationsprogrammen überhaupt und ist seit kurzem auch für den C-64 verfügbar. Das neue Trainingsbuch bietet eine Einführung in die Grundbegriffe der Tabellenkalkulation und erleichtert es dem MULTIPLAN-Einsteiger wesentlich, den umfangreichen Befehlssatz auch kommerziell zu nutzen. Dabei ermöglichen Übungen am Ende jedes Kapitels eine Vertiefung des erworbenen Wissens. Durch die vielen praktischen Anwendungsbeispiele bietet das MULTIPLAN-TRAININGSBUCH auch dem Fortgeschrittenen eine echte Hilfe. MULTIPLAN-TRAININGSBUCH, 1984, 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.



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 Programmerticks. 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,—.



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,—.



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,—.



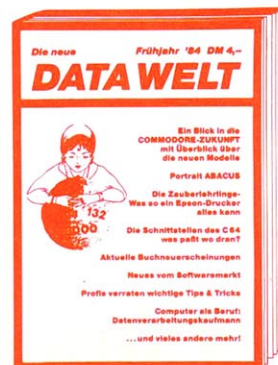
Das sollte Ihr erstes Buch zum COMMODORE 64 sein: 64 FÜR EINSTEIGER ist eine sehr leicht verständliche Einführung in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmierung des COMMODORE 64, die keinerlei Vorkenntnisse voraussetzt. Schritt für Schritt führt das Buch Sie in die Programmiersprache 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,—.



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

Darauf haben Sie bestimmt gewartet

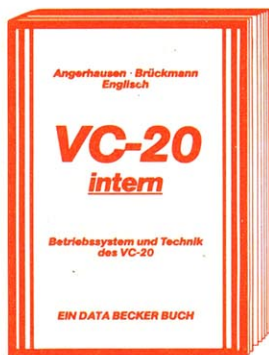
Die neue DATA WELT ist eine Computerzeitschrift speziell für COMMODORE-Anwender. Brandaktuell (detaillierte Informationen über die neuen COMMODORE Computer 264 und 364) und randvoll mit Berichten, Trends und interessanten Programmertips. 80 Seiten stark im Magazinformat. Gleichzeitig als Nachfolger des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



DATA BECKER



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,-.



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,-.



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,-.



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 Funktionsdarstellung, Laufschrift, Statistik, 3-D, CAD, den Geheimnissen der Actionspiele und Lightpenanwendungen. Zahlreiche Beispielprogramme ergänzen dieses Buch, das die faszinierende Computertechnik jedermann zugänglich macht. Ca. 250 Seiten, DM 39,-.

neu Die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen DM 39,-

neu Die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen DM 39,-



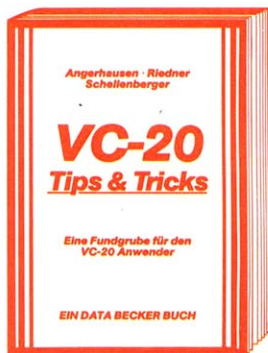
Wer besser und leichter in BASIC programmieren möchte, der braucht dieses neue Buch. 64 FÜR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. Vom Programmentwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung, Datenzugriff und 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 Programmierung 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,-.

neu Die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen DM 39,-

neu Die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen DM 39,-



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,-.

neu Die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen DM 39,-

neu Die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen 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 zzgl. DM 5,- Versandkosten
 DATA WELT 1/84 (DM 4,- in Briefmarken liegen bei)

Name und Adresse bitte deutlich schreiben

Irrgarten

für den Apple-II-Plus 6K

Ziel des Spieles ist es, ein Klötzchen mittels vier Tasten zu steuern und zwar durch insgesamt fünf verschiedene und komplizierter werdende Parcoure, dabei muß man eine vorgegebene Schrittzahl unterbieten. Nach erfolgreichem fünften Durchlauf erscheint "zur Belohnung" eine bewegte Low-Res-Grafik.

Das Spiel erklärt sich von selbst und bietet als Besonderheit, bei nicht erfolgreichem Durchgang, weitere Versuche

mit etwas verlangsamter Geschwindigkeit.

Das Programm läuft auf einem Apple-II-Plus und belegt knapp 6KB.

In den Zeilennummern 1980, 010, 2050, 2100 und 2180 stehen die Anzahlen der vorgegebenen Schritte, die man zur Erhöhung der Schwierigkeit etwas verkleinern kann. Ein Unterschreiten des angegebenen Theoriewertes sollte man tunlichst vermeiden, da die Aufgabe sonst unlösbar wird.

Bei Spielende ertönt ein Dauerton, der nur mit < RESET > zum Schweigen zu bringen ist und das Programm löscht. Ein schnelles Spiel mit drei Schwierigkeitsgraden. Gespielt wird über Tastatur.

I = aufwärts

K = rechts

J = links

M = abwärts

ULIST

```

10 U = 0
20 HOME : HGR2 : TEXT : HOME
30 GOSUB 1110
40 TEXT : HOME
50 IF U = 6 THEN 540: REM HINDE
   RNISSE
60 GOSUB 1040
70 HOME : INVERSE : FOR A = 1 TO
   120: PRINT " ";: NEXT A: NORMAL

80 VTAB 2
90 HTAB 12: PRINT "** IRR-GARTEN
   **"
100 S = 0
110 VTAB 6: INVERSE : PRINT "INF
   ORMATION ? (J/N) ";: GET A$
120 CALL 770: CALL 800
130 IF A$ = "N" THEN 450
140 IF A$ = "J" THEN 190
150 HTAB 1: SPEED= 0
160 VTAB 9: FLASH : PRINT " DEPP
   RIAN , NUR J ODER N ";: NORMAL

170 HTAB 1
180 FOR A = 1 TO 1500: NEXT A: VTAB
   9: SPEED= 0: PRINT " ";: SPEED=

190 255: GOTO 110
   TEXT : HOME : INVERSE : PRINT
200 PRINT " I N F O R M A T I O
   N ";: PRINT : NORMAL
210 GOSUB 2650: PRINT : PRINT
220 PRINT "IN EINEM KLEINEN LABY
   RINTH ERSCHEINT": PRINT
230 INVERSE : PRINT "LINKS OBEN"
   ;: NORMAL : PRINT " EIN KLOE
   TZCHEN , DAS SIE NACH"
240 INVERSE : PRINT "RECHTS UNTE
   N";: NORMAL : PRINT " INS ";
   : FLASH : PRINT "ZIEL";: NORMAL

250 PRINT " BRINGEN MUESSEN !"
260 PRINT : PRINT "SIE HABEN FOL
   GENDE BEFEHLE ZUM STEuern:"
270 PRINT
280 PRINT : PRINT
290 PRINT "I = AUFWAERTS": PRINT
300 PRINT "K = RECHTS": PRINT

```

```

310 PRINT "J = LINKS": PRINT
320 PRINT "M = NACH UNTEN": PRINT

330 PRINT : PRINT
340 VTAB 24: PRINT "BEI NULL GEH
   TS LOS !"
350 FOR A = 749 TO 0 STEP - 1: IF
   A / 50 = INT ( A / 50 ) THEN
   CALL 800
360 IF A = 20 THEN CALL 800
370 IF A = 10 THEN CALL 800
380 VTAB 23: HTAB 35: INVERSE
390 PRINT " ";A"; " ";
400 NEXT A
410 VTAB 24: PRINT "BEI NULL GEH
   TS LOS !"
420 NORMAL
430 HOME : GOTO 450
440 END
450 GR : COLOR= 15
460 HLIN 0,39 AT 0
470 VLIN 1,37 AT 39
480 HLIN 39,0 AT 39
490 VLIN 38,1 AT 0
500 IF U = 6 THEN U = 0: GOTO 99
   0
510 FOR W = 1000 TO 0 STEP - 5
520 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "BEI
   NULL GEHTS LOS : ";W"; " ";: NEXT
   W
530 FOR E = 1 TO 5: PRINT : NEXT
   E
540 GOSUB 1940
550 COLOR= 0: PLOT 39,38: COLOR=
   15
560 INVERSE : VTAB 22: HTAB 1
570 PRINT "REKORD:"RE" ";: NORMAL
   : PRINT "LEVEL "U" "
580 AOLD = 1:BOLD = 1
590 X = PEEK ( - 16384)
600 A = 0:B = 0
610 IF X = 201 THEN B = - 1
620 IF X = 202 THEN A = - 1
630 IF X = 203 THEN A = 1
640 IF X = 205 THEN B = 1
650 ANE = AOLD + A:BNE = BOLD + B

660 IF ANE = 38 AND BNE = 38 THEN
   800
670 REM PRUEFEN OB ERLAUBT
680 ZZ = SCRNI ( ANE,BNE): IF ZZ <

```



```

690 > 0 THEN ANE = AOLD
    IF ZZ < > 0 THEN BNE = BOLD
700 REM TDENE
710 CALL 800: CALL 800
720 COLOR= 0: PLOT AOLD,BOLD: COLOR=
    15
730 PLOT ANE,BNE
740 S = S + 1
750 IF S > 275 THEN CALL 800: CALL
    800: IF S > 310 THEN CALL 8
    00: CALL 800: IF S > 444 THEN
    GOTO 1880
760 HTAB 35: VTAB 22: INVERSE
770 PRINT " "S" ";
780 NORMAL
790 AOLD = ANE:BOLD = BNE: GOTO 5
    90
800 COLOR= 0: PLOT AOLD,BOLD: COLOR=
    5: PLOT 39,38
810 FOR X = 30 TO 1 STEP - 1
820 POKE 806,X: CALL 800
830 NEXT X
840 POKE 806,8
850 FOR X = 1 TO 80: CALL 800: NEXT
    X
860 POKE 806,60
870 FOR X = 1 TO 3: CALL 800: NEXT
    X
880 FOR X = 1 TO 20: CALL 800: NEXT
    X
890 IF S < RE THEN RE = S
900 IF S > RE THEN 960
910 VTAB 22: FLASH : HTAB 1: PRINT
    "REKORD: "RE" "; NORMAL
920 FOR X = 30 TO 1 STEP - 1: POKE
    806,X: CALL 800: NEXT X
930 FOR X = 1 TO 30: POKE 806,X:
    CALL 800: NEXT X
940 FOR V = 1 TO 3000: NEXT V
950 GOTO 450
960 FOR V = 1 TO 3000: NEXT V
970 U = U - 1
980 POKE - 16368,0
990 TEXT : HOME : VTAB 10: PRINT
    "WOLLEN SIE NOCH EINMAL SPIE
    LEN ? (J/N)"; GET A$
1000 IF A$ = "J" THEN 70
1010 IF A$ < > "J" AND A$ < >
    "N" THEN 990
1020 REM SPRUNG FUER ENDE
1030 GOTO 1720
1040 REM SHOT
1050 FOR X = 770 TO 784: READ Y:
    POKE X,Y: NEXT X
1060 DATA 162,1,138,32,168,252,
    141,48,192,232,224,100,208,2
    44,96
1070 REM PIP
1080 FOR X = 800 TO 813: READ Y:
    POKE X,Y: NEXT X
1090 DATA 162,1,141,48,192,169,1
    6,32,168,252,202,208,245,96
1100 RETURN
1110 HGR2 : HCOLOR= 3: FOR A = 5
    TO 260: HPLLOT A,5 TO A,55: NEXT
    A: HCOLOR= 0
1120 REM IRR-
1130 HPLLOT 10,10 TO 25,10 TO 30,
    15 TO 30,40 TO 20,50: HPLLOT
    35,50 TO 35,15 TO 40,10 TO 5
    0,10 TO 55,15 TO 55,25 TO 50
    ,30 TO 35,30 TO 55,50: HPLLOT
    60,50 TO 60,15 TO 65,10 TO 7
    5,10 TO 80,15 TO 80,25 TO 75
    ,30 TO 60,30 TO 80,50
1140 HPLLOT 90,30 TO 100,30
1150 REM G
1160 HPLLOT 130,20 TO 130,15 TO 1

```

```

25,10 TO 115,10 TO 110,15 TO
110,45 TO 115,50 TO 125,50 TO
130,45 TO 130,35 TO 125,30 TO
120,30
1170 REM A R
1180 HPLLOT 135,50 TO 135,15 TO 1
    40,10 TO 150,10 TO 155,15 TO
    155,50: HPLLOT 135,30 TO 155,
    30: HPLLOT 160,50 TO 160,15 TO
    165,10 TO 175,10 TO 180,15 TO
    180,25 TO 175,30 TO 160,30 TO
    180,50
1190 REM T E N
1200 HPLLOT 195,50 TO 195,10 TO 1
    85,10 TO 205,10: HPLLOT 230,5
    0 TO 215,50 TO 210,45 TO 210
    ,15 TO 215,10 TO 230,10: HPLLOT
    210,30 TO 225,30: HPLLOT 235,
    50 TO 235,10 TO 255,50 TO 25
    5,10
1210 HCOLOR= 3: REM PRO
1220 HPLLOT 80,75 TO 80,65 TO 85,
    65 TO 85,70 TO 80,70: HPLLOT
    88,65 TO 88,70: HPLLOT 89,66:
    HPLLOT 90,66: HPLLOT 90,65 TO
    93,65: HPLLOT 96,65 TO 101,65
    TO 101,70 TO 96,70 TO 96,65
1230 REM GRA
1240 HPLLOT 104,75 TO 109,75 TO 1
    09,65 TO 104,65 TO 104,70 TO
    109,70: HPLLOT 112,70 TO 112,
    65: HPLLOT 113,66: HPLLOT 114,
    66: HPLLOT 114,65 TO 117,65: HPLLOT
    125,65 TO 120,65 TO 120,70 TO
    125,70: HPLLOT 125,64 TO 125,
    71
1250 REM MM
1260 HPLLOT 128,65 TO 128,70: HPLLOT
    131,70 TO 131,65: HPLLOT 134,
    65 TO 134,70: HPLLOT 128,66 TO
    134,66
1270 HPLLOT 137,65 TO 137,70: HPLLOT
    140,65 TO 140,70: HPLLOT 143,
    70 TO 143,65: HPLLOT 137,66 TO
    143,66
1280 REM I E
1290 HPLLOT 146,70 TO 146,65: HPLLOT
    146,62 TO 146,61: HPLLOT 154,
    70 TO 149,70 TO 149,65 TO 15
    4,65 TO 154,67 TO 149,67
1300 REM R T
1310 HPLLOT 157,65 TO 157,70: HPLLOT
    158,66: HPLLOT 159,66: HPLLOT
    159,65 TO 162,65: HPLLOT 165,
    60 TO 165,70 TO 166,70: HPLLOT
    163,63 TO 167,63
1320 REM 1982
1330 HPLLOT 175,65 TO 180,60 TO 1
    80,70: HPLLOT 185,70 TO 190,7
    0 TO 190,60 TO 185,60 TO 185
    ,65 TO 190,65
1340 HPLLOT 195,64 TO 195,60 TO 2
    00,60 TO 200,64: HPLLOT 195,6
    6 TO 195,70 TO 200,70 TO 200
    ,66: HPLLOT 196,65 TO 199,65
1350 HPLLOT 205,63 TO 205,60 TO 2
    10,60 TO 210,67 TO 205,67 TO
    205,70 TO 210,70
1360 REM REICHEL T
1370 HPLLOT 80,85 TO 80,100: HPLLOT
    90,85 TO 90,100: HPLLOT 80,93
    TO 90,93: HPLLOT 95,100: HPLLOT
    95,93 TO 100,93
1380 HPLLOT 95,85 TO 105,85 TO 10
    5,105 TO 100,105: HPLLOT 110,
    100
1390 HPLLOT 115,100 TO 115,85 TO
    125,85 TO 125,93 TO 115,93 TO

```



```

125,100: HPLOT 140,100 TO 13
0,100 TO 130,85 TO 140,85: HPLOT
130,93 TO 135,93
1400 HPLLOT 145,85 TO 145,100: HPLLOT
160,100 TO 150,100 TO 150,85
TO 160,85: HPLLOT 165,85 TO
165,100: HPLLOT 175,100 TO 17
5,85: HPLLOT 165,93 TO 175,93
1410 HPLLOT 190,100 TO 180,100 TO
180,85 TO 190,85: HPLLOT 180,
93 TO 185,93
1420 HPLLOT 195,85 TO 195,100 TO
205,100: HPLLOT 210,100 TO 21
0,85: HPLLOT 205,85 TO 215,85
1430 HCOLOR= 3: FOR A = 90 TO 14
5: HPLLOT 220,A TO 265,A: NEXT
A
1440 HCOLOR= 0
1450 REM GESICHT
1460 HPLLOT 235,135 TO 230,130 TO
230,105 TO 235,100 TO 250,10
0 TO 255,105 TO 255,130 TO 2
50,135 TO 235,135
1470 REM OHREN
1480 HPLLOT 230,110 TO 228,110 TO
228,118 TO 230,118: HPLLOT 25
5,110 TO 257,110 TO 257,118 TO
255,118
1490 REM AUGEN
1500 HPLLOT 240,110 TO 240,115 TO
235,115 TO 235,110 TO 240,11
0: HPLLOT 245,110 TO 250,110 TO
250,115 TO 245,115 TO 245,11
0
1510 REM NASE
1520 HPLLOT 240,125 TO 242,117 TO
243,117 TO 245,125: HPLLOT 24
2,125: HPLLOT 243,125
1530 REM MUND
1540 HPLLOT 235,127 TO 238,130 TO
247,130 TO 250,127
1550 REM HAARE
1560 HPLLOT 230,105 TO 230,100: HPLLOT
232,103 TO 232,98: HPLLOT 234
,101 TO 234,96
1570 FOR A = 236 TO 250 STEP 2: HPLLOT
A,100 TO A,95: NEXT A
1580 HPLLOT 250,100 TO 254,96: HPLLOT
252,102 TO 256,98: HPLLOT 254
,104 TO 258,101
1590 REM AUGEN ZU
1600 HCOLOR= 0: FOR A = 110 TO 1
15: HPLLOT 240,A TO 235,A
1610 FOR B = 1 TO 50: NEXT B,A
1620 HCOLOR= 0: HPLLOT 240,150 TO
245,150 TO 245,158 TO 243,16
0 TO 240,160: REM J
1630 REM TASTE GEDRUECKT?
1640 HCOLOR= 3: HPLLOT 220,150 TO
225,155 TO 220,160: HPLLOT 22
5,150 TO 230,155 TO 225,160:
HPLLOT 230,150 TO 235,155 TO
230,160
1650 HPLLOT 255,150 TO 250,155 TO
255,160: HPLLOT 260,150 TO 25
5,155 TO 260,160: HPLLOT 265,
150 TO 260,155 TO 265,160
1660 REM AUGEN AUF
1670 HCOLOR= 3: FOR A = 114 TO 1
11 STEP - 1: HPLLOT 239,A TO
236,A
1680 FOR B = 1 TO 100: NEXT B,A
1690 HCOLOR= 3: HPLLOT 240,150 TO
245,150 TO 245,158 TO 243,16
0 TO 240,160: REM J
1700 WW = PEEK ( - 16384): IF WW
> 127 THEN RETURN

```

```

1710 GOTO 1590
1720 REM ENDE
1730 GR : COLOR= 1
1740 FOR A = 3 TO 7: HLIN 0,39 AT
A: NEXT A
1750 FOR A = 8 TO 18: HLIN 0,4 AT
A: HLIN 35,39 AT A: NEXT A
1760 FOR A = 19 TO 24: HLIN 0,39
AT A: NEXT A
1770 FOR A = 1 TO 3: CALL 770: NEXT
A
1780 COLOR= 14: FOR A = 9 TO 17:
HLIN 6,33 AT A: NEXT A
1790 COLOR= 16
1800 FOR A = 10 TO 16: PLOT 7,A:
PLOT 14,A: PLOT 18,A: PLOT
21,A: PLOT 28,A: NEXT A
1810 HLIN 8,11 AT 10: HLIN 22,24
AT 10: HLIN 29,32 AT 10: PLOT
15,11: PLOT 24,11: PLOT 25,1
1
1820 PLOT 8,13: PLOT 9,13: VLIN
12,14 AT 16: PLOT 17,15: VLIN
11,15 AT 25: PLOT 24,15: PLOT
29,13: PLOT 30,13
1830 HLIN 8,11 AT 16: HLIN 22,24
AT 16: HLIN 29,32 AT 16
1840 FOR A = 1 TO 3: CALL 770: CALL
800: NEXT A
1850 POKE 2048,32: POKE 2049,228
: POKE 2050,251: POKE 2051,7
6: POKE 2052,0: POKE 2053,8
1860 CALL 2048
1870 END
1880 REM ZU LANGE
1890 FOR A = 1 TO 3: CALL 770: NEXT
A: TEXT : HOME
1900 HTAB 5: SPEED= 75: PRINT "
Z W E C K L O S ": PRINT :
PRINT "DAS SCHAFFEN SIE NIE
IN IHREM LEBEN !!!": SPEED=
255
1910 FOR A = 1 TO 2000: NEXT A
1920 U = 0
1930 GOTO 990
1940 REM BILDER 1 - 5
1950 U = U + 1
1960 ON U GOTO 1970,2000,2040,20
90,2170,2250
1970 REM BILD 1 THEORIE=116
1980 RE = 140: VLIN 1,29 AT 10: VLIN
10,38 AT 30
1990 RETURN
2000 S = 0: REM BILD 2
2010 RE = 190: REM THEORIE=16
0
2020 HLIN 1,31 AT 8: HLIN 8,38 AT
16: VLIN 17,31 AT 8: VLIN 26
,38 AT 16: VLIN 26,38 AT 32:
VLIN 17,31 AT 24
2030 RETURN
2040 S = 0: REM BILD 3
2050 RE = 270: REM THEORIE=226
2060 VLIN 1,33 AT 6: HLIN 7,27 AT
33: HLIN 12,33 AT 6: VLIN 7,
27 AT 12: HLIN 13,33 AT 27: VLIN
28,38 AT 33
2070 HLIN 24,34 AT 17: VLIN 18,2
6 AT 24: HLIN 29,38 AT 22: VLIN
13,21 AT 18: HLIN 18,38 AT 1
2: PLOT 30,11
2080 RETURN
2090 S = 0: REM BILD 4
2100 RE = 320: REM THEORIE=258
2110 VLIN 1,5 AT 15: VLIN 3,13 AT
23: VLIN 9,21 AT 31: HLIN 1,
31 AT 8
2120 HLIN 1,5 AT 24: HLIN 3,23 AT

```



```

16: VLIN 11,36 AT 8: VLIN 17
,31 AT 23
2130 HLIN 15,22 AT 31: VLIN 27,3
6 AT 15: VLIN 19,38 AT 12: HLIN
13,20 AT 24
2140 HLIN 24,38 AT 24: HLIN 26,3
6 AT 26: VLIN 27,38 AT 31
2150 HLIN 34,38 AT 30: HLIN 34,3
8 AT 36: HLIN 32,36 AT 32
2160 RETURN
2170 S = 0: REM BILD 5
2180 RE = 420: REM THEORIE=31
2
2190 VLIN 1,3 AT 4: VLIN 4,7 AT
8: HLIN 1,7 AT 7: VLIN 1,11 AT
12: HLIN 4,11 AT 11: VLIN 4,
15 AT 16: HLIN 1,15 AT 15
2200 VLIN 1,19 AT 20: HLIN 4,19 AT
19: PLOT 24,1: PLOT 24,2: PLOT
32,1: PLOT 32,2: PLOT 28,2: PLOT
28,3: VLIN 3,7 AT 36
2210 HLIN 1,25 AT 23: VLIN 24,26
AT 16: VLIN 4,26 AT 24: HLIN
25,35 AT 4
2220 VLIN 27,35 AT 4: HLIN 5,33 AT
29: VLIN 30,34 AT 16: VLIN 8
,34 AT 28: HLIN 29,32 AT 8: VLIN
9,11 AT 32: HLIN 33,38 AT 11
2230 VLIN 34,38 AT 10: VLIN 34,3
8 AT 22: VLIN 15,38 AT 35: HLIN
30,34 AT 15
2240 RETURN
2250 GR : COLOR= 15: REM G E S
2260 HLIN 0,3 AT 5: HLIN 0,3 AT
9: VLIN 6,8 AT 0: PLOT 2,7: PLOT
3,7: PLOT 3,8: VLIN 5,9 AT 5
: PLOT 6,5: PLOT 7,5: PLOT 6
,9: PLOT 7,9: PLOT 6,7
2270 HLIN 9,11 AT 5: HLIN 9,11 AT
7: HLIN 9,11 AT 9: PLOT 9,6:
PLOT 11,8
2280 REM C H A
2290 HLIN 13,15 AT 5: HLIN 13,15
AT 9: VLIN 6,8 AT 13: VLIN
5,9 AT 17: VLIN 5,9 AT 19: PLOT
18,7: VLIN 5,9 AT 21: VLIN 5
,9 AT 23: PLOT 22,5: PLOT 22
,7
2300 REM F F T
2310 VLIN 5,9 AT 25: PLOT 26,5: PLOT
27,5: PLOT 26,7: VLIN 5,9 AT
29: PLOT 30,5: PLOT 31,5: PLOT
30,7: VLIN 6,9 AT 34: HLIN 3
3,35 AT 5: VLIN 5,7 AT 39: PLOT
39,3
2320 FOR B = 1 TO 10: COLOR= 0: HLIN
0,39 AT 11
2330 FOR Q = 1 TO 125: NEXT Q
2340 COLOR= 15: HLIN 0,39 AT 11
2350 FOR Q = 1 TO 125: NEXT Q
2360 NEXT B
2370 REM PUNKT
2380 FOR A = 38 TO 4 STEP - 1: COLOR=
0: PLOT A + 1,3: COLOR= 15: PLOT
A,3: FOR Q = 1 TO 50: NEXT Q
: NEXT A
2390 FOR A = 4 TO 10: COLOR= 0: PLOT
4,A - 1: COLOR= 15: PLOT 4,A
: FOR Q = 1 TO 50: NEXT Q: NEXT
A
2400 FOR A = 5 TO 16: COLOR= 0: PLOT
A - 1,10: COLOR= 15: PLOT A,
10
2410 FOR Q = 1 TO 50: NEXT Q: NEXT
A
2420 FOR A = 9 TO 4 STEP - 1: COLOR=
0: PLOT 16,A + 1: COLOR= 15:

```

```

PLOT 16,A: FOR Q = 1 TO 50:
NEXT Q: NEXT A
2430 FOR A = 17 TO 28: COLOR= 0:
PLOT A - 1,4: COLOR= 15: PLOT
A,4: FOR Q = 1 TO 50: NEXT Q
: NEXT A
2440 FOR A = 5 TO 10: COLOR= 0: PLOT
28,A - 1: COLOR= 15: PLOT 28
,A: FOR Q = 1 TO 50: NEXT Q:
NEXT A
2450 FOR A = 29 TO 39: COLOR= 0:
PLOT A - 1,10: COLOR= 15: PLOT
A,10: FOR Q = 1 TO 50: NEXT
Q: NEXT A
2460 PLOT 39,9: COLOR= 0: PLOT 3
9,10: COLOR= 15
2470 GOSUB 2560
2480 FOR TT = 1 TO 2
2490 FOR A = 5 TO 34: FOR B = 5 TO
36
2500 X = SCRNB(B,A): IF X = 15 THEN
2520
2510 COLOR= 15: GOTO 2530
2520 COLOR= 3
2530 PLOT B,A: NEXT B: NEXT A
2540 NEXT TT
2550 U = 0: GOTO 990
2560 GR : COLOR= 15: HLIN 16,25 AT
7: HLIN 14,27 AT 8: HLIN 12,
29 AT 9: HLIN 12,29 AT 10
2570 HLIN 10,31 AT 11: FOR A = 1
2 TO 28: HLIN 9,32 AT A: NEXT
A
2580 VLIN 15,22 AT 7: VLIN 16,21
AT 8: VLIN 16,21 AT 33: VLIN
15,22 AT 34
2590 HLIN 10,31 AT 29: HLIN 12,2
9 AT 30: HLIN 14,27 AT 31: HLIN
16,25 AT 32
2600 COLOR= 0: HLIN 13,18 AT 15:
HLIN 13,18 AT 19: VLIN 16,1
8 AT 13: VLIN 16,18 AT 18
2610 VLIN 16,18 AT 23: VLIN 16,1
8 AT 28: HLIN 23,28 AT 15: HLIN
23,28 AT 19: PLOT 15,17: PLOT
16,17: PLOT 25,17: PLOT 26,1
7
2620 PLOT 20,20: PLOT 21,20: HLIN
19,22 AT 21: HLIN 18,23 AT 2
2: PLOT 17,23: PLOT 18,23: PLOT
20,23: PLOT 21,23: PLOT 23,2
3: PLOT 24,23
2630 HLIN 15,26 AT 25: HLIN 15,2
6 AT 28: VLIN 25,28 AT 15: VLIN
25,28 AT 26: PLOT 14,26: PLOT
14,27: PLOT 27,26: PLOT 27,2
7
2640 RETURN
2650 PRINT "WENN SIE DEN REKORD
UNTERBIETEN , WIRD": PRINT :
PRINT "DER SCHWIERIGKEITSGR
AD AUTOMATISCH UM": PRINT : PRINT
"EINS ERHOEHT."
2660 PRINT : PRINT "BLEIBEN SIE
UEBER DEM REKORD , SO WIRD":
PRINT : PRINT "DAS BILD WIE
DERHOLT ! ES GIBT 5 LEVELS"
2670 PRINT : PRINT "BEI MEHR ALS
": INVERSE : PRINT " 444 P
UNKTEN " : NORMAL : PRINT
"MUESSEN"
2680 PRINT : PRINT "SIE LEIDER V
ON VORNE ANFANGEN ....."
2690 VTAB 24: INVERSE : PRINT "B
ITTE IRGENDNEINE TASTE DRUECK
EN";
2700 NORMAL : GET Z$: HOME : RETURN
2710 STOP

```


Galactic Fighter

für den Apple II

Der "Galactic Fighter" ist ein kleines Spiel, um das Reaktionsvermögen zu testen.

Es geht darum, möglichst viele galaktische Angreifer mit einer Laserkanone, die auf Dauerfeuer eingestellt ist, zu vernichten. Das Programm hat High-Score-Wertung und wird über die Tasten

→ = rechts

← = links

A = oben

Z = unten

gesteuert.

Man kann unter 8 verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen.

Schreiben Sie zunächst das Applesoft-Programm und den Hexdump des Shape-Tables ab und sa-

ven Sie die Programme.

SAVE GALACTIC-FIGHTER
BSAVE GFTABLE;A\$2000,L\$00C1

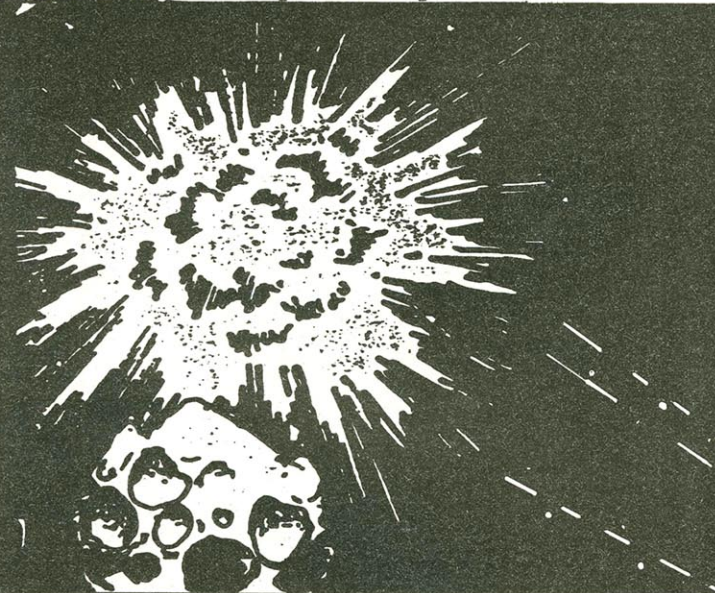
Das "Backgroundprogramm":

Da der Background zum Spiel geplottet wird und dieser Vorgang entsprechend viel Zeit erfordert, wurde das Backgroundprogramm geschrieben. Es wird nur einmal benötigt.

Geben Sie es ein und save es. Nach dem "RUN"-Kommando wird ein Background auf die Hires-Seite 2 gezeichnet und automatisch unter dem Namen "GFHIRES" auf Diskette gespeichert. Es wird bei Spielstart vom Applesoft-Programm als Hires-Bild geladen.

SHAPE TABLE ZU GALACTIC FIGHTER

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2000-	06	00	0E	00	2E	00	48	00	5F	00	7D	00	87	00	23	2C
2010-	35	36	36	36	36	36	2D	2D	24	24	3C	38	38	38	1B	3F
2020-	3A	3A	32	36	36	2D	2D	3D	20	24	24	24	00	24	04	18
2030-	08	30	3E	36	36	36	3E	3F	24	2C	2D	12	0A	25	34	0A
2040-	2D	24	3C	3F	24	24	07	00	24	15	2E	25	24	1F	1B	1B
2050-	36	36	36	05	18	08	28	34	2A	2E	28	31	26	00	36	04
2060-	18	08	18	08	36	17	17	35	36	36	3F	3A	2A	2D	14	30
2070-	29	2D	25	23	3B	26	20	24	2C	07	38	00	2D	18	08	37
2080-	2E	25	3C	20	24	00	00	3F	3F	3F	3F	3F	3F	3F	3F	3F
2090-	3F	27	2D	2D	2D	2D	2D	2D	1B	1B	38	3F	3F	3F	3F	3F
20A0-	3F	09	03	28	2D	2D	09	09	09	09	09	09	09	09	12	2A
20B0-	2D	25	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	2C	04
20C0-	00															



Formatiertes Listing
File: MAKE BACKGROUND
Seite-1

```

10 HGR2 :
   HCOLOR= 4
20 FOR ST = 1 TO 200:
   HCOLOR= 3:
   HPLOT INT ( RND ( 1 ) * 280 ), INT ( RND ( 1 ) * 192 )
   :
   NEXT ST
30 FOR Z = 1 TO 360:
   R = 8:
   X = 50 + SIN ( Z / 180 * 3.1415 ) * R:
   Y = 50 - COS ( Z / 180 * 3.1415 ) * R:
   HPLOT X,Y TO 50,50:
   NEXT Z
40 FOR Z = 1 TO 360:
   R = 17:
   X = 200 + SIN ( Z / 180 * 3.1415 ) * R:
   Y = 160 - COS ( Z / 180 * 3.1415 ) * R:
   HPLOT X,Y TO 200,160:
   NEXT Z
50 PRINT CHR* ( 13 ) + CHR* ( 4 ) "BSAVEGFHIRES,A$4000,L$2000"
60 TEXT :
   CALL - 936:
   PRINT "YOUR HIRES PAGE IS SAVED TO DISK":
   END

```



```

5 REM *** GALACTIC FIGHTER ***
10 D# = CHR# (13) + CHR# (4);
CALL - 936;
GOTO 470
20 FOR F = 1 TO 40;
ROT= F * 2;
DRAW 2 AT A,B;
DRAW 5 AT A,B;
P = PEEK ( - 16336);
P = PEEK ( - 16336);
NEXT F
30 HCOLOR= 0;
FOR F = 1 TO 40;
ROT= F * 2;
DRAW 2 AT A,B;
DRAW 6 AT A,B;
DRAW 5 AT A,B;
P = PEEK ( - 16336);
P = PEEK ( - 16336);
NEXT F;
FOR S = 1 TO 1000;
NEXT S;
HCOLOR= 3;
RETURN
40 DRAW 1 AT A,B
50 FOR C = 1 TO 4;
READ A(C),B(C),C(C);
D = INT ( RND (1) * 10 + 1);
ON D / 2 < > INT (D / 2) GOTO 80;
IF D / 2 = INT (D / 2) THEN
D(C) = 2
60 D = INT ( RND (1) * 10 + 1);
IF D = 7 THEN
D(C) = 3
70 IF D = 10 THEN
D(C) = 4
80 NEXT ;
HCOLOR= 3;
FOR C = 1 TO 4;
IF D(C) > 0 THEN
ROT= C(C);
DRAW D(C) AT A(C),B(C)
90 NEXT
100 IF E > 5 THEN
E = 5.
110 G = PEEK ( - 16384);
C# = CHR# (G);
IF ASC (C#) = 136 THEN
H = 4
120 IF ASC (C#) = 149 THEN
H = 2
130 IF ASC (C#) = 218 THEN
H = 3
140 IF ASC (C#) = 193 THEN
H = 1
150 IF I > 0 THEN
HCOLOR= 0;
ROT= J;
DRAW 5 AT A,B;
HCOLOR= 3;
ROT= 0;

```

Formatiertes Listing
File: GALACTIC FIGHTER
Seite-2

```

DRAW 1 AT A,B
160 ON H GOSUB 190,200,210,220;
G = PEEK ( - 16384);
C# = CHR# (G);
GOSUB 230;
FOR C = 1 TO 4;
IF D(C) > 1 THEN
ROT= C(C);
HCOLOR= 0;
DRAW D(C) AT A(C),B(C);
HCOLOR= 3;
ON C GOSUB 330,350,370,390
170 NEXT ;
FOR C = 1 TO 4;
K = K + D(C);
NEXT ;
IF K = 0 THEN
RESTORE ;

```

```

E = E + .15;
HCOLOR= 0;
ROT= J;
DRAW 5 AT D,I;
HCOLOR= 3;
GOTO 50
180 K = 0;
GOTO 100
190 ROT= 0;
DRAW 5 AT A,B;
D = 140;
I = 87;
J = 0;
RETURN
200 ROT= 16;
DRAW 5 AT A,B;
D = 149;
I = 95;
J = 16;
RETURN
210 ROT= 32;
DRAW 5 AT A,B - 2;
D = 140;
I = 105;
J = 32;
RETURN
220 ROT= 48;
DRAW 5 AT A,B;
D = 131;
I = 96;
J = 48;
RETURN
230 ON H GOSUB 240,260,280,300;
RETURN
240 IF D(H) < 2 THEN
HPLLOT 140,90 TO A(H),B(H);
GOSUB 410;
HCOLOR= 0;
HPLLOT 140,90 TO A(H),B(H);
HCOLOR= 3;
RETURN
250 L = 140;
M = 90;
GOSUB 320;
RETURN
260 IF D(H) < 2 THEN
HPLLOT 146,96 TO A(H),B(H);
GOSUB 410;
HCOLOR= 0;
HPLLOT 146,96 TO A(H),B(H);
HCOLOR= 3;
RETURN
270 L = 146;
M = 96;
GOSUB 320;
RETURN
280 IF D(H) < 2 THEN
HPLLOT 140,106 TO A(H),B(H);
GOSUB 410;
HCOLOR= 0;
HPLLOT 140,106 TO A(H),B(H);
HCOLOR= 3;
RETURN
290 L = 140;
M = 106;
GOSUB 320;
RETURN
300 IF D(H) < 2 THEN
HPLLOT 134,96 TO A(H),B(H);
GOSUB 410;
HCOLOR= 0;
HPLLOT 134,96 TO A(H),B(H);
HCOLOR= 3;
RETURN
310 L = 134;
M = 96;
GOSUB 320;
RETURN
320 HPLLOT L,M TO A(H),B(H);
ROT= C(H);
HCOLOR= 0;
DRAW D(H) AT A(H),B(H);
SCALE= 2;
HCOLOR= 3;
DRAW D(H) AT A(H),B(H);
GOSUB 410;
HCOLOR= 0;

```



```

H PLOT L,M TO A(H),B(H);
DRAW D(H) AT A(H),B(H);
N = N + (D(H) * 0 * 5);
D(H) = 0;
SCALE= 1;
RETURN
330 B(C) = B(C) + (6 * E);
DRAW D(C) AT A(C),B(C);
IF B(C) = > 85 THEN
POP ;
GOTO 420
340 RETURN
350 A(C) = A(C) - (8 * E);
DRAW D(C) AT A(C),B(C);
IF A(C) < = 149 THEN
POP ;
GOTO 420
360 RETURN
370 B(C) = B(C) - (6 * E);
DRAW D(C) AT A(C),B(C);
IF B(C) < = 108 THEN
POP ;
GOTO 420
380 RETURN
390 A(C) = A(C) + (8 * E);
DRAW D(C) AT A(C),B(C);
IF A(C) > = 131 THEN
POP ;
GOTO 420
400 RETURN
410 POKE 768,8;
POKE 769,40;
CALL 770;
RETURN
420 GOSUB 20;
TEXT ;
HOME ;
IF N > R THEN
VTAB 7;
PRINT "NEW HIGH SCORE : ";;
FLASH ;
PRINT N;
NORMAL ;
R = N;
GOTO 440
430 PRINT "HIGH SCORE : "R;
VTAB 9;
PRINT "YOUR SCORE : "N
440 POKE - 16368,0;
VTAB 20;
PRINT "NOCH EIN VESUCH (J/N) ? ";;
GET A#;
IF A# = "N" THEN
CALL - 936;
VTAB 20;
PRINT "TSCHUESS,BIS ZUM NAECHSTEN MAL....";
FOR Q = 1 TO 1000;
NEXT Q;
END
450 N = 0;
J = 0;
D = 0;
I = 0;
O = 0;
RESTORE ;
CALL - 936;
GOTO 710
460 DATA 140,12,32,260,96,48,140,178,0,16,96,16;
END
470 PRINT D#"BLOADGFABLE";
PRINT D#"BLOADGFSOUND"
480 CALL - 936;
E# = "#####";
F# = "#";
490 PRINT E#;
FOR T = 2 TO 20;
VTAB T;
PRINT F#;
NEXT T;
PRINT E#
500 REM POKE
510 VTAB 6;
PRINT "# GALACTIC - FIGHTER #"
520 VTAB 10;
HTAB 15;
PRINT "COPYRIGHTS"

```

```

530 HTAB 19;
PRINT "BY"
540 HTAB 11;
PRINT "MIKE BIEDENBAENDER"
550 HTAB 10;
PRINT "6109 MUEHLTAL-TRAISA"
560 HTAB 11;
PRINT "WEINGARTENSTR. 32A"
570 HTAB 11;
PRINT "TEL:06151/14 55 69"
580 VTAB 23;
HTAB 1;
PRINT "TIPPE <RTN>.....";;
GET G#;
IF G# = CHR# (13) THEN
600
610 GOTO 580
600 SPEED= 240
610 VTAB 23;
PRINT " ";
POKE 34,1;
VTAB 21;
FOR U = 1 TO 16;
PRINT F#;
NEXT U
620 SPEED= 180
630 FOR V = 1 TO 22;
PRINT ;
NEXT V;
POKE 34,0
640 SPEED= 255
650 TEXT ;
CALL - 936;
INVERSE ;
VTAB 9;
FOR C = 1 TO 5;
PRINT " ";
NEXT
660 VTAB 11;
HTAB 5;
PRINT "GALACTIC - FIGHTER";
NORMAL
670 VTAB 22;
PRINT "ANWEISUNGEN (J/N) ? ";;
GET B#;
IF B# = "N" THEN
CALL - 936;
GOTO 700
680 CALL - 936;
PRINT "DAS ZIEL DES SPIELES IST ES SOVIELE
WIE MOEGLICH ABZUSCHIESSEN.";
PRINT ;
PRINT "DER LASER IHRES RAUMSCHIFFES IST AUF
EUER GESTELLT.";
PRINT ;
PRINT "FEUERRICHTUNGSKONTROLLE;
PRINT ;
PRINT "<- = LINKS";
PRINT ;
PRINT "-> = RECHTS";
PRINT ;
PRINT " A = OBEN";
PRINT ;
PRINT " Z = UNTEN";
VTAB 22;
PRINT "TIPPE <RTN>.....";;
GET B#;
ON B# = CHR# (13) GOTO 700;
GOTO 680
700 A = 140;
B = 96;
ONERR GOTO 710
710 POKE 232,0;
POKE 233,32;
CALL - 936;
VTAB 12;
HTAB 1;
PRINT "WELCHER LEVEL (1-8).....";;
GET E;
ON E < 1 OR E > 8 GOTO 710;
O = E;
HGR2 ;
SCALE= 1;
ROT= 0;
HCOLOR= 3;
PRINT D#"BLDADGFHRES";
GOTO 40

```


Adventure Spukschloß ZX-81 + 16K

Spukschloß ist in erster Linie ein Gedächtnisspiel. Man muß sich, mit ein paar Hilfsmitteln ausgestattet, durch ein gefahrvolles Gemäuer schlagen, um einen Schatz oder seinen Freund zu finden. Das Spukschloß selbst ist wie ein Labyrinth angelegt. Man geht durch 17 verschiedene Räume, aus jedem Raum führen Türen oder Leitern in den nächsten. Durch Eingeben der Raumnummern be-

Achten Sie darauf, daß Ihnen nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung steht, Punkte zu sammeln, den Schatz oder auch Ihren Freund zu finden.

Da die Inhalte der einzelnen Räume per Zufall am Programmanfang festgesetzt werden, wurde aus Fairnisgründen ein Zeitlimit im Programm festgelegt, ab wann Sie den Schatz oder auch Ihren Freund finden können. Somit ist sichergestellt, daß, wenn Sie in das Schloß gehen, Sie nicht gleich in den ersten Räumen den Schatz oder den verlorenen Freund finden, obwohl sich das eine oder andere in den ersten Räumen befinden kann.

Spukschloß ist ein Adventureprogramm, das die Möglichkeiten des ZX-81 voll ausnutzt. Sehr gute und abwechslungsreiche Grafik und viel Spielgeschehen, lassen dieses Programm nicht schon nach ein paar Durchgängen im Schrank verstauben.

Damit dieses umfangreiche Spiel überhaupt in den 16K Speicher paßt, wurden Zahlen zum größten Teil durch Positionsvariablen ersetzt, viele Unterprogramme zur Bildausgabe und Abfrage, VAL und ON GOTO Statements benutzt.

Die Maschinensprache-Routinen sorgen für eine umfangreiche und abwechslungsreiche Grafik mit sehr geringem Speicherplatz und sehr schnellem Bildaufbau.

Ferner wurde auf sehr hohen und fehlerfreien Eingabekomfort Wert gelegt.

Programmstruktur:

- 1 Maschinenprogramm
- 2 - 65 Grafik Unterprogramm
- 67 Sprung in Unterprogramm Maschinenprogramm
- 100 - 150 Variablen
- 152 - 215 Erstes Bild, Programmanfang, Frage nach Spielanleitung und Mitspieler
- 215 - 235 Bildausgabenanzeige Programmverlauf
- 350 - 370 Spielvariablen
- 382 ON GOTO Funktion zur Berechnung der Räume
- 410 - 412 Variablen für Sprungadressen
- 460 - 720 Errechnung und Verteilung der Räume
- 802 - 825 Grafik
- 865 - 1174 Bildaufbau und Anzeige der Räume mit abhängiger Fragestellung je nach Inhalt

1180 - 1430 Bildaufbau und Anzeige der Räume mit Fragestellung falls die Antworten von Bildaufbau den Zeilen 865-1174 nicht entsprechen

1431 - 1560 Kontrolle und Ablaufsteuerung

1562 - 1670 Ausstieg aus Hauptprogramm in die Nebenprogramme (Hindernisse) hier im Teil Geist

1674 - 1690 Sprung in die einzelnen Unterprogramme

1692 - 2050 Weiterer Ausstieg aus Hauptprogramm in Hindernisprogramm Zombie

2060 - 2130 Entscheidung über weiteren Programmverlauf.

2161 - 2372 Weiterer Ausstieg aus Hauptprogramm in Hindernisprogramm Fallgrube

2459 Zeitzähler mit Rücksprung zur Vermeidung der schnellen Auffindung in den ersten Räumen

2460 - 2512 Schatz gefunden, Angabe für weiteren Weg

2541 Zeitzähler mit Rücksprung

2542 - 2640 Freund gefunden, Angabe für weiteren Weg

2650 - 2680 Hauptbildaufbau Unterprogramm mit Rauminhaltssprung

2690 - 2710 Erste und zweite Raumausstattung Unterprogramm

2720 - 2748 Dritte und vierte Raumausstattung Unterprogramm

2760 Punktezähler

2770 Zeitlimit

2844 Einfacher Gewinn

2860 - 2990 Gewinn mit Zusatzpunkten für besonders erfolgreichen Durchgang

3000 - 3040 Anzeige der Spieler im einzelnen mit Punkten und welcher Spieler an der Reihe ist

3072 - 3110 Spielende, Frage nach neuem Spiel

3170 - 3842 Für jeden Spieler wird der Rauminhalt anders gestaltet

4405 - 4560 Unterprogramm Grafik Rahmen

4572 - 4578 Unterprogramm Blitz

5002 - 5006 Unterprogramm Zeilenlöschung

Variablenliste:

- GS = Variablenfeld Hindernisse
- P = Variablenfeld Anzahl der Mitspieler
- SG = Zähler für Spieler
- A = Zufallszahl zur Berechnung der Räume
- B = Anzahl der berechneten Räume

gibt man sich in denselben. Die Zuordnung der Räume wird bei jedem Spiel neu geschaffen, und zwar per Zufallsgenerator.

Damit man aber nicht immer allein gegen den Computer spielen muß, ist dieses Programm so angelegt, daß 9 Personen nacheinander den Weg ins Spukschloß gehen können.

und somit Sprungadresse für die ON GOTO Zeile

ZU = Sprungadresse

MI = Sprungadresse

G = Variablenfeld zum Speichern der Zufallszahl

SP = Spieler der an der Reihe ist

K = Zeit

P = Punkte

TI = Löschvariable abhängig vom Punktestand Zeitzähler

TR = Sprungvariable abhängig von Bedingung (Zeit)

D = Anzeige des Raumes

R = Anzeige der Raumnummern

W = Eingabevariable der Räume

J = Zähler für Hindernisse

T = Zähler für Hindernisse

AS = Zufallsbuchstabe

BS = Eingabevariable

US = Grafik der Fallgrube

MS = GL ich Männchen (eigene Person)

ZB = Zeitbonus

Alle anderen Buchstaben sind Positionsvariablen um Speicherplatz zu sparen.

Programmvorbereitung:

Geben Sie zuerst in der ersten REM-Zeile 105 Speicherplätze ein. Poken Sie nun das Maschinenprogramm in die erste REM-Zeile und löschen Sie anschließend das Hilfsprogramm zur Eingabe des Maschinenprogrammes. Danach geben Sie das Listing komplett ein.

Eine Programmroutine zum Selbsteinpoken des Maschinenprogrammes ist in diesem Programm aus Speicherplatzgründen nicht vorgesehen.

Benutzen Sie deshalb eines der zahlreichen Programme zum Einpoken des Maschinencodes die es auf dem Markt gibt.

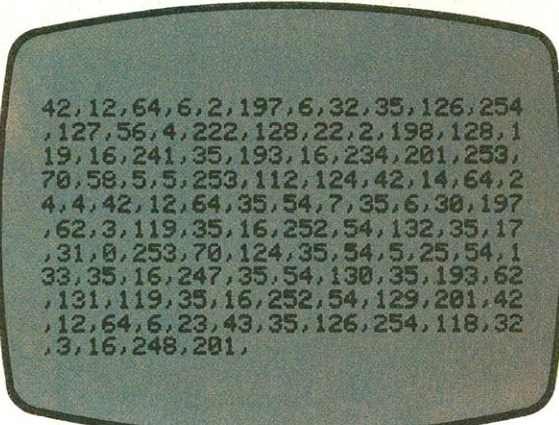
Vergessen Sie aber nicht dieses Hilfsprogramm wieder zu löschen.

Da der 16K Speicher voll ausgenutzt wird, verändern Sie bitte keine Zeile im Programm oder fügen Sie keine Zeilen hinzu. Jede Änderung kann zum Programmabsturz führen.

Um die zahlreiche Grafik genau und besser einzugeben, malen Sie sich am besten einen Senkrechtraster über diese Programmzeilen, immer genau ein Buchstabe breit.

Sie werden staunen, welche Erleichterung solch ein Raster über den Grafikzeichen bei der Eingabe bringt.

Poken Sie zuerst folgendes Maschinenprogramm in die REM-Zeile



42, 12, 64, 6, 2, 197, 6, 32, 35, 126, 254
 , 127, 56, 4, 222, 128, 22, 2, 198, 128, 1
 19, 16, 241, 35, 193, 16, 234, 201, 253,
 70, 58, 5, 5, 253, 112, 124, 42, 14, 64, 2
 4, 4, 42, 12, 64, 35, 54, 7, 35, 6, 30, 197
 , 62, 3, 119, 35, 16, 252, 54, 132, 35, 17
 , 31, 0, 253, 70, 124, 35, 54, 5, 25, 54, 1
 33, 35, 16, 247, 35, 54, 130, 35, 193, 62
 , 131, 119, 35, 16, 252, 54, 129, 201, 42
 , 12, 64, 6, 23, 43, 35, 126, 254, 118, 32
 , 3, 16, 248, 201,

Die REM-Zeile muß mind. 105 Speicherplätze haben.
 Die Poke-Adressen sind 16514 bis 16617.
 Geben Sie danach das Basic-Programm ein. Wichtig: Verändern Sie keine Zeile und lassen Sie auch keine aus. Jede Veränderung im Programm kann zum Absturz führen.
 Da der 16K Speicher voll ausgenutzt wird, auch keine Zeile hinzufügen.
 Die ersten Zeilen können leider nicht ausgedruckt werden, da sie überwiegend nur Grafik beinhalten und der Drucker diese nicht ausdrückt.

Achtung:
 Alle kleingeschriebenen Buchstaben invers eingeben, alle in Kästchen umrandeten Zeichen invers eingeben.

List 802 bis 825 List 1840 Grafik Zeile 2562 bis 2565 Grafik

```

66 PRINT
67 LET X=USR RAHMEN
68 RETURN
100 LET D=0
101 DIM G$(3,7)
102 LET G$(1)="GEIST"
103 LET G$(2)="ZOMBIE"
104 LET G$(3)="SKELETT"
105 LET INVERS=VAL "16514"
106 LET RAHMEN=VAL "16542"
107 LET BLITZ=VAL "16603"
108 LET TI=D
109 LET TR=0
110 LET L=D
111 LET ZB=L
112 LET N=1
113 DIM P(9)
114 LET Y=N
115 LET C=21
116 LET T=Y+Y
117 LET E=T+Y
118 LET Q=12
119 LET M=18
120 LET U=26
121 LET H=17
122 LET V=11
123 LET Z=16
124 LET K=7
152 CLS
160 GOSUB VAL "50"
190 PRINT AT E*T,C;"ADVENTURE";
AT K,C;" ";AT E+E,M+N;"S
PUCKSCHLOSS";AT C,D;"(C) BY H.PI
TZIUS >11/83<"
192 GOSUB VAL "1650"
210 GOSUB VAL "4570"
211 PRINT AT C,D;"MOECHTEN SIE
EINE SPIELANLEITUNG"
212 IF INKEY$="J" THEN GOTO VAL
    
```

```

"5100"
213 IF INKEY$="N" THEN GOTO VAL
"215"
214 GOTO VAL "212"
215 GOSUB VAL "50"
216 PRINT AT C,D;"WIEVIELE SPIE
LER ? (1-9) -> "
217 LET A$=INKEY$
218 IF A$<"1" OR A$>"9" THEN GO
TO VAL "216"
219 PRINT AT C,U-N;"-E";A$
220 LET SG=VAL A$
235 PRINT AT M,D;"> ich berech
ne die 17 raeume <"
350 LET SP=N
360 LET B=D
364 DIM G(E)
366 DIM V(T)
370 LET B=B+N
380 LET A=INT (RND*X)+N
382 GOTO VAL "410"*B+N)+VAL "4
50"*B=T)+VAL "490"*B=E)+VAL "5
30"*B=4)+VAL "570"*B=5)+VAL "6
10"*B=6)+VAL "650"*B=7)+VAL "6
90"*B=8)
410 LET ZU=VAL "380"
412 LET MI=VAL "370"
420 IF A=N THEN GOTO ZU
430 LET G(N)=A
440 GOTO MI
460 IF A=G(N) OR A=N THEN GOTO
ZU
470 LET G(T)=A
480 GOTO MI
500 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=N
THEN GOTO 380
510 LET G(E)=A
520 GOTO MI
540 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=G
E) THEN GOTO ZU
550 LET V(N)=A
560 GOTO MI
580 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=G
E) OR A=V(N) THEN GOTO ZU
590 LET V(T)=A
600 GOTO MI
620 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=G
E) OR A=V(N) OR A=V(T) OR A<6 OR
A=9 OR A=13 THEN GOTO ZU
630 LET F=A
640 GOTO MI
660 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=G
E) OR A=V(N) OR A=V(T) OR A=F TH
EN GOTO ZU
670 LET S=A
680 GOTO MI
700 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=G
E) OR A=V(N) OR A=V(T) OR A=F TH
EN GOTO ZU
710 IF A=S THEN GOTO ZU
720 LET O=A
865 CLS
867 LET R=N
868 GOSUB VAL "1450"
880 GOSUB VAL "10"
882 GOSUB VAL "20"
884 GOSUB VAL "45"
886 GOSUB VAL "30"
982 PRINT AT D,D;"SPIELER:";SP;
AT N,D;"ZEIT:";TAB K;" ";AT T,D;
"PUNKTE:";P(SP);AT E,D;" "
989 PRINT AT N,E+T;TR;TAB K+N;T
I;AT N,V-N;" "
992 IF TI>=VAL "100" THEN PRINT
AT N,Q-T;" "
1000 IF TR>C+T THEN LET L=N
1004 IF TR>C+T THEN GOTO VAL "50
00"
1010 PRINT AT T*T,D;"DU BIST";AT
    
```



```

THEN GOTO VAL "1400"
1060 PRINT AT Q+N,D;"TUER FUEHRT
";AT Q+T,D;"NACH ";R+N;AT Q+E,D;
"ZURUECK: ";R-N
1090 GOSUB VAL "1100"
1092 GOTO VAL "1130"
1100 PRINT AT M+N,D;"WOHIN";AT M
+T,D;"WILLST";AT C,D;"DU ?"
1102 IF Y=N THEN GOTO VAL "1110"
1104 GOTO VAL "1120"
1110 FOR I=N TO E
1112 PRINT AT H+I,M+T;M$(I)
1114 NEXT I
1120 INPUT W
1121 LET R=W
1142 LET P(SP)=P(SP)+R
1144 LET TR=TR+N
1150 GOSUB VAL "1450"
1160 GOTO VAL "2630"
1170 GOSUB VAL "1180"
1172 PRINT AT Z,D;"ZURUECK: 0"
1174 GOTO VAL "1260"
1180 PRINT AT E+E,D;"TUEREN";AT
Q-T,D;"FUEHREN";AT Q-N,D;"NACH: "
R+N;";R+E;AT Q+N,D;"EINE LEIT
ER";AT Q+T,D;"FUEHRT NACH";AT Q+
E,D;R+4;";R-4;AT Z,D;"ZURUECK:
";R-N
1184 IF R-4<D THEN PRINT AT Z-N,
T;"0 "
1186 IF R=H THEN PRINT AT Q-N,D;
";AT Z-N,D;" "
1250 RETURN
1260 GOSUB VAL "1100"
1270 IF W AND Y=N THEN LET L=D
1274 GOTO VAL "2750"
1280 IF W<N AND W<T AND W<E+N
AND W<E+T THEN GOTO VAL "1310"
1290 LET R=W
1292 GOSUB VAL "1450"
1294 GOTO VAL "2630"
1300 LET R=W
1302 GOSUB VAL "1450"
1304 GOTO VAL "2630"
1310 GOSUB VAL "1100"
1312 GOTO VAL "1270"
1320 PRINT AT Q+N,D;"EINE LEITER
";AT Q+T,D;"FUEHRT NACH";AT Q+E,
D;"RAUM 13 ";AT Z,D;"ZURUECK 1
6"
1370 IF W<H AND W<H-N AND W<Q
+N THEN GOTO VAL "1390"
1380 LET R=W
1382 GOSUB VAL "1450"
1384 GOTO VAL "2630"
1390 GOSUB VAL "1120"
1392 GOTO VAL "1370"
1400 GOSUB VAL "1180"
1402 GOSUB VAL "1230"
1404 GOSUB VAL "1100"
1410 IF W<R AND W<R+N AND W<R
-N AND W<R+E AND W<R+4 AND W<
R-4 THEN GOTO VAL "1430"
1420 LET R=W
1422 GOSUB VAL "1450"
1424 GOTO VAL "2630"
1430 CLS
1431 GOSUB VAL "1120"
1432 GOTO VAL "1410"
1460 IF R=S THEN GOTO VAL "2420"
1465 IF R=0 THEN GOTO VAL "2530"
1480 IF R=G(N) THEN GOTO VAL "15
50"
1490 IF R=G(E) THEN GOTO VAL "16
30"
1500 IF R=G(T) THEN GOTO VAL "16
60"
1510 IF R=V(N) THEN GOTO VAL "18
00"

```

```

1520 IF R=V(T) THEN GOTO VAL "20
90"
1522 IF NOT Y AND NOT R THEN GOT
O VAL "2840"
1530 IF R=F THEN GOTO VAL "2140"
1540 RETURN
1560 CLS
1562 GOSUB VAL "4270"
1564 LET J=N
1566 GOSUB VAL "1570"
1568 GOTO VAL "1450"
1570 GOSUB VAL "4570"
1610 LET R=INT (RND*H)+N
1620 PRINT AT E*T,Q+N;"EIN ";G$(
J);AT C-N,E;"DU HAST ANGST UND L
AUFST";AT C,E;"IN RAUM >>";R;"<
<"
1630 GOSUB VAL "3160"
1640 GOSUB VAL "1650"
1642 RETURN
1650 FOR I=D TO H+H
1652 NEXT I
1654 RETURN
1670 LET J=E
1672 CLS
1674 GOSUB VAL "65"
1676 GOSUB VAL "1570"
1678 GOSUB VAL "3160"
1679 GOTO VAL "1450"
1690 CLS
1692 LET J=T
1694 GOSUB VAL "4080"
1700 GOSUB VAL "4570"
1760 LET R=INT (RND*H)+N
1770 PRINT AT K,Q+N;"EIN ";G$(T)
;AT C-N,N;"EIN EKLIGER,HALB VERF
AULTER";AT C,N;"ZOMBIE JAGT DICH
IN RAUM >";R;"<"
1780 GOSUB VAL "1650"
1782 GOSUB VAL "3160"
1790 GOTO VAL "1450"
1810 LET J=N
1812 GOSUB VAL "1820"
1814 GOTO VAL "2060"
1820 CLS
1822 GOSUB VAL "4400"
1830 GOSUB VAL "4570"

```

List 1040 Grafik

```

1860 LET A$=CHR$(INT (RND*26)+3
8)
1890 FOR I=D TO Z
1892 NEXT I
1900 PRINT AT V-N,C-N;A$
1910 FOR G=N TO K
1920 LET B$=INKEY$
1922 IF B$(">") THEN GOTO 1940
1930 NEXT G
1940 IF B$=A$ THEN GOTO 2010
1950 LET L=N
1960 PRINT AT C-N,N;"PECH GEHABT
,DU WIRST AUSGE-";AT C,T;"SAUGT.
...S C H L E C K"
1962 LET P(SP)=P(SP)-V
1964 GOSUB VAL "1650"
1970 GOTO VAL "2970"
2010 PRINT AT C-N,E;"GLUECK GEHA
BT,-VAMPIER";"";J;"";AT C,E;
"ZIEHT SICH ZURUECK"
2012 LET P(SP)=P(SP)+V
2040 LET V(J)=INT (RND*H)+N
2042 GOSUB VAL "1650"
2050 RETURN
2060 IF V(N)=V(T) OR V(N)=G(N) O
R V(N)=G(T) OR V(N)=G(E) THEN GO
SUB VAL "2040"
2070 IF V(N)=S OR V(N)=0 OR V(N)
=F THEN GOSUB VAL "2040"

```



```

3050 LET SP=SP+N
3052 IF SP=SG+N THEN GOTO VAL "3
070"
3054 LET Y=N
3060 GOTO VAL "360"
3072 PRINT AT C,D;"NOCH EINE RUN
3080 IF INKEY#="" THEN GOTO VAL
"3080"
3082 IF INKEY#="J" THEN RUN
3102 IF INKEY#="N" THEN STOP
3110 GOTO VAL "3080"
3170 LET A=INT (RND*X)+N
3180 IF A=G(N) OR A=G(T) OR A=G(
E) THEN GOTO VAL "3170"
3190 IF A=V(N) OR A=V(T) OR A=S
OR A=O OR A=R OR A=F THEN GOTO V
AL "3170"
3200 LET G(J)=A
3210 RETURN
3840 IF TR<C THEN RETURN
3842 GOSUB VAL "50"

4405 PRINT
4406 LET X=USR RAHMEN
4560 RETURN
4572 FOR I=D TO E*X
4574 LET X=USR BLITZ
4576 NEXT I
4578 RETURN
5002 FOR I=E+T TO Z
5004 PRINT AT I,D;"
5006 NEXT I
5008 PRINT AT E+E,D;"DEINE ZEIT"
;AT K,D;"IST UM.....";AT E*X,E,D;
"DAS SPIEL";AT V-N,D;"IST FUER";
AT V,D;"DICH ZU";AT V+N,D;"E N D
E";AT Q+N,D;"
5009 PRINT AT M,D;"DU HAST";AT M
+N,D;P(SP);AT M+E,D;"PUNKTE"
5010 GOSUB VAL "1650"
5012 GOTO VAL "2960"
5050 POKE 16418,D
5051 PRINT AT C+T,D;"DRUECKEN SI
E EINE TASTE...."
5052 POKE 16518,T
5053 IF INKEY#="" THEN GOTO VAL
"5053"
5055 LET X=USR BLITZ
5056 FOR I=D TO E
5057 NEXT I
5058 CLS
5059 RETURN
5100 CLS
5110 PRINT "spielanleitung"
5112 PRINT "AUF EINER URLAUBSR
EISE MIT DEI- NEM FREUND DURCH D
EUTSCHLAND UEBERNACHTET IHR I
N EINEM ABGE- LEGENEN HOTEL."
5114 PRINT "BEIM ABENDESSEN ER
ZAEHLT EUCH DER WIRT EINE ABEN
TEUERLICHE GE- SCHICHTE UEBER EIN
EN SCHATZ IN EINEM SCHLOSS GANZ
HIER IN DER NAEHE."
5116 PRINT "KAUM HAT DEIN FREU
ND DIESES VER- NOMMEN MACHT ER SI
CH ALLEINE AUF DEN WEG ZU DIESEM
BESAGTEN SCHLOSS."
5118 PRINT "DURCH DIESEN EILIG
EN AUFBRUCH HAT DEIN FREUND NA
TUERLICH DIE GESCHICHTE DIESES
SCHLOSSES NICHT ZU ENDE HOEH
REN KOENNEN."
5120 GOSUB VAL "5050"
5122 PRINT "AUF DEM SCHLOSS NAEM
LICH SPUCKT ES,UND KEINER DER BI
SHER DORT WAR IST ZURUECK GEKO
MMEN."
5124 PRINT "EIN ALTER MANN,DER
EUREM GE- SPRAECH ZUGEOHRT
HATTE,GIBT DIREIN PAAR WICHTIGE

```

```

INFORMATIONEN."
5126 PRINT "DAS SCHLOSS BESTEH
T AUS VIER ETAGEN MIT JEWEILS
VIER ZIMMERN.IM BURGTURM IST GA
NZ OBEN NOCH EIN RAUM.INSGESAMT
ALSO 17 ."
5128 PRINT "IRGENDWO IN EINEM
DIESER ZIMMER IST NUN EIN SCHATZ
VERSTECKT. UM JEDOCH DIESEN S
CHATZ ZU FIN- DEN MUSST DU EINE
MENGE GEFAH- REN UEBERSTEHEN."
5130 PRINT "DEINE GEGNER SIND
VAMPIERE UND ANDERE HORORGESTAL
TEN."
5132 GOSUB VAL "5050"
5134 PRINT "AUCH FALLGRUBEN,SO E
RZAEHLT DER ALTE MANN,SOLLEN IM
SCHLOSS VER- BORGEN SEIN."
5136 PRINT "DA DU NUN DEINEN F
REUND RETTEN WILLST,BIST DU BER
EIT IN DIESES SCHLOSS ZU GEHEN.D
ER ALTE MANN GIBT DIR NOCH EIN
KREUZ MIT AUF DEINEN WEG,MIT DEM
DU DIE VAM- PIERE VERTREIBEN K
ANNST."
5138 PRINT "DU HAST ZU DEINEM
ABENTEUERLI- CHEN UNTERNEHMEN A
LLERDINGS NUR 24 STUNDEN ZEIT,DE
NN UM MITTER- NACHT KEHR DER SCH
LOSSBESITZER, >GRAF DRAKULA< ZUR
UECK."
5140 PRINT "DEINE AUFGABE IST
ES NUN DEINEN FREUND ZU RETTEN,O
DER DEN SCHATZ ZU FINDEN,UM EVENT
UELL DEINEN FREUND FREIZUKAUFE
N."
5142 GOSUB VAL "5050"
5144 PRINT "spielregeln"
5146 PRINT "DU GEHST IN DAS SC
HLOSS UND BE- FINDEST DICH IN RA
UM 1. DU WIRST VOM COMPU
TER INFORMIERT WELCHE RAEUME DU A
LS NAECHSTES BETRETEN KANNST."
5148 PRINT "BEGEGNET DIR EIN V
AMPIER SO HAST DU NUR WENIGE
SEKUNDEN ZEIT DAS KREUZ DES ALTE
N MANNES AUS DEINER HOSENTASCHE
ZU ZIEHEN. UM DIESE KREUZ VOR
ZUZEIGEN MUSSTDU EINE BESTIMMTE
TASTE AN DEI- NEM ZX DRUECKEN."
5150 PRINT "GELINGT DIR DIESES
NICHT INNER- HALB WENIGER SEKUN
DEN ODER DRUE- CKST DU DIE FALSCH
E,SO IST ES UMDICH GESCHEHEN."
5152 GOSUB VAL "5050"
5152 GOSUB VAL "5050"
5154 PRINT "LAEUFST DU IN EINE F
ALLGRUBE BE- FOERDERT DICH DIESE
EINE ETAGE NACH UNTEN,ANDERE HO
RORGESTALTENERSCHRECKEN DICH UND
DU LAEUFST AUS ANGST IN IRGEND
EINEN RAUM."
5156 PRINT "HAST DU DEINEN FRE
UND ODER DEN SCHATZ GEFUNDEN,SO
MUSST DU NOCHDAS SCHLOSS VERLAS
SEN.ABER BE- DENKE,DIE HORORGES
TALTEN SIND NUN WUETEND UND SE
HR HINTER DIR HER."
5158 PRINT "BEVOR DU ALLERDING
S DAS SCHLOSS VERLASSEN KANNST,M
USST DU ZU- RUECK IN RAUM 1,UM
DORT MIT Ø INS FREIE ZU GELAN
GEN."
5160 PRINT "EINE SCHWERE AUFGA
BE STEHT DIR, ODER ABER AUCH MIT
9 FREUNDEN BEVOR."
5162 PRINT "VIEL GLUECK..."
5164 GOSUB VAL "5050"
5166 GOTO VAL "215"

```


Asphaltreiter

für den ZX-81 + 16K



In dem Spiel "Asphaltreiter" geht es darum, mit einem 38T-LKW Ware zu transportieren, die man in den 4 Spielstädten möglichst billig einkaufen und möglichst teuer verkaufen soll. Zu Spielbeginn hat man aber nur sehr wenig Bargeld zur Verfügung, dafür aber einen nicht unerheblichen Kredit, den man so bald wie möglich im Spiel abzahlen sollte. Übersteigt der Kredit 20.000 DM, ist das Spiel vorzeitig beendet. Ziel ist es, sein Bargeldvermögen auf 300.000 DM zu bringen. Die Preise der vier Waren werden nach jeder Fahrt per Zufall ermittelt, liegen aber in bestimmten Grenzen. Ebenfalls nach jeder Fahrt werden die Zinsen auf den Kredit gelegt (8% Zinssatz). Man kann nur in der Heimatstadt Frankfurt die Kredithöhe ändern, denn nur dort kann das Kreditinstitut aufgesucht werden. Kaufen oder verkaufen hingegen kann man auch in den 3 anderen Städten (Paris, Rom und Amsterdam). Eine der 4 Waren (Gemüse, Bier, Pelze und Computer), nämlich Pelze, sind allerdings nur Schmuggelware. Bei ihr muß man aufpassen, daß man sie nicht durch die Polizei verliert. Hat man nun seine Ware gekauft, kann solange gefahren werden, bis ein guter Preis für die Ware erzielt wurde. Aber ganz so einfach wie es sich vielleicht anhört, wird es Ihnen nicht gemacht. Unterwegs lauern verschiedene Gefahren: Gangster, Glatteis, Reparaturen und Versicherung gefährden das sichere Durchbringen der Ware.

Input-Liste

INPUT N\$ ist die Eingabe des Spielernamens und wird zur Beschriftung und bei der High-Score-Wertung verwendet.
 INPUT 0 dient zur Eingabe des gewünschten Zielortes.
 INPUT A ist die Entscheidung, welche der 4 möglichen Vorhaben der Spieler machen will.
 INPUT P\$ ist die Eingabe der Ware, die man kaufen oder verkaufen will.
 INPUT B ist die Menge, die man kaufen oder verkaufen will.
 INPUT C\$ ist die Eingabe, ob man Kredit abzahlen oder erhöhen will.
 INPUT D ist die gewünschte Höhe der Abzahlung oder Neuaufnahme des Kredits.
 INPUT W\$ beantwortet die Frage: NEUES SPIEL?
 INPUT S\$ beantwortet die Frage nach einer Spielanleitung.

Liste der verwendeten Abkürzungen und Variablen

BG (Bargeld) wird am Spielanfang ermittelt, durch RND, und liegt zwischen 250 und 3000 DM. Im weiteren Spielverlauf werden alle Gewinne und Verluste dazu addiert oder subtrahiert.
 KR (Kredit) wird am Spielanfang durch RND ermittelt und liegt zwischen 2500 und 10000 DM. Nach jedem Ortswechsel kommen 8% hinzu. Der Kredit ist im Spiel abzuzahlen, aber auch zu erhöhen.
 Übersteigt die Bargeldsumme 300.000 DM oder der Kredit 20.000 DM, so ist das Spiel beendet.
 T (Tonnen) die noch zur Verfügung

stehende Menge an Laderaum. Im unbeladenen Zustand sind es 38 T.
 GE (Gemüse) die Lademenge der ersten Ware.
 BI (Bier) die Lademenge der zweiten Ware.
 PE (Pelze) die Lademenge der dritten Ware.
 CO (Computer) die Lademenge der vierten Ware.
 P(1) (Preis des Gemüses) wird durch RND ermittelt (1-100 DM).
 P(2) (Preis des Bieres) wird durch RND ermittelt (75-500 DM).
 P(3) (Preis der Pelze) wird durch RND ermittelt (350-2500 DM).
 P(4) (Preis der Computer) wird durch RND ermittelt (1000-10000 DM).
 P (Preis der eingegebenen Ware) wird zur Ermittlung des Gewinnes oder des Preises einer Transaktion (in Verbindung mit B) gebraucht.
 B (Menge der Ware) entscheidet mit P über die Höhe des Gewinnes oder des Preises.
 C\$ (Aufenthalt) zu Beginn ist es immer Frankfurt, danach wird er durch INPUT 0 bestimmt.
 A/L (Kredit) Eingabe, ob man Kredit ABZAHLEN oder LEIHEN will.
 X (Kredit) das durch RND ermittelte Limit der Neuaufnahme des Kredits (5000-2500 DM).
 V (Versicherung/Reparatur) die durch RND ermittelte Höhe der Versicherungssumme oder der Reparaturrechnung (100-1100 DM bzw. 20-520 DM).
 HS und X\$ (High-Score) HS ist der Höchstbargeldbetrag. XS ist der Spieler, der diesen erzielte.

```

1 GOTO 7000
2 PRINT "
3 PRINT "
4 PRINT AT 1,12;"ASPHALT-REIT
5 AT 2,12;"COP. MAERZ 84 BY"
6 FOR U=1 TO 10
7 PRINT AT 3,12;"D. BUJENS"
8 NEXT U
9 GOTO 9300
10 PRINT AT 20,4;"GEBE DEINEN
11 INPUT N$
12 CLS
13 PRINT AT 0,0:N$
14 PRINT AT 1,0:N$
15 PRINT AT 2,0:"INT.SPED."
16 FOR U=3 TO 9
17 PRINT AT U,17;"*"
18 NEXT U
19 PRINT AT 3,0;"BARGELD:";AT
5,0;"KREDIT:";AT 7,0;"TONNEN:";A
    
```

```

T 9,0;"ORT:";AT 3,10;"GEMUESE";A
T 5,10;"BIER";AT 7,10;"PELZE";AT
9,10;"COMPUTER"
21 LET BG=INT(.1RND*3000)
22 IF BG<=250 THEN GOTO 20
23 LET KR=INT (.1RND*10000)
24 IF KR<=2500 THEN GOTO 23
25 LET T=38
26 LET GE=0
27 LET BI=0
28 LET PE=0
29 LET CO=0
30 LET O=1
31 GOSUB 9010
32 GOSUB 9020
33 PRINT AT 3,9;" ";AT 3,
3,9;AT 5,9;" ";AT 5,9;KR;A
T 7,9;" ";AT 7,9;T;AT 9,5;" ";AT
9,5;O;AT 3,27;" ";AT
3,27;GE;AT 5,27;" ";AT 5,27;BI
;AT 7,27;" ";AT 7,27;PE;AT 9,27
;AT 9,27;CO
34 PRINT AT 12,0;"VORHABEN:";T
AB 0;"1 KAUF";TAB 0;"2 VERKAUF";
TAB 0;"3 FAHREN"
35 IF O=1 THEN PRINT AT 16,0;"
4 KREDIT";AT 17,2;"INSTITUT";AT
18,2;"AUFsuchen"
36 PRINT AT 12,10;"GEM";AT 13,
10;"BIE";AT 14,10;"PEL";AT 15,10
    
```



```

37 PRINT AT 15,22;" " AT 15,22;P(
38 INPUT A
39 IF A<>1 AND A<>2 AND A<>3 A
ND A<>4 THEN GOTO 38
40 IF 0<>1 AND A<>3 THEN GOTO 3
41 AUTO.AUWAAR
1000 GOSUB 9050
1001 PRINT AT 12,0;"WAS WILLST D
U";TAB 0;"KAUFEN?";TAB 0;"(GE/B
I/PE/CO)";
1002 INPUT P$
1003 IF P$<>"GE" AND P$<>"BI" AN
D P$<>"PE" AND P$<>"CO" THEN GOT
O 1002
1004 IF P$="GE" THEN LET P=P(1)
1005 IF P$="BI" THEN LET P=P(2)
1006 IF P$="PE" THEN LET P=P(3)
1007 IF P$="CO" THEN LET P=P(4)
1008 GOSUB 9050
1009 PRINT AT 12,0;"DU KOENNSTEST
DIR";TAB 0;INT (BG/P);TAB 0;"LE
ISTEN";
1010 PRINT AT 15,0;"WIEVIELE";TA
B 0;"WILLST DU?";
1011 INPUT B
1012 IF B>T THEN GOSUB 1700
1013 IF B>P;BG THEN GOTO 1300
1014 LET BG=BG-(B+P)
1015 LET T=T-B
1016 IF P$="GE" THEN LET GE=GE+B
1017 IF P$="BI" THEN LET BI=BI+B
1018 IF P$="PE" THEN LET PE=PE+B
1019 IF P$="CO" THEN LET CO=CO+B
1020 GOSUB 9050
1021 GOTO 33
1300 GOSUB 9050
1301 PRINT AT 12,0;"NICHT GENUG
GELD";
1302 FOR U=1 TO 10
1303 PRINT AT 14,0;"KEIN KREDIT";
TAB 0;"ERHAELTLICH";
1304 PRINT AT 14,0;"KEIN KREDIT";
TAB 0;"ERHAELTLICH";
1305 NEXT U
1306 PAUSE 100
1307 GOTO 1000
1308 STOP
1700 PRINT AT 17,0;"NUR PLATZ FU
ER";T
1705 GOTO 1011
1710 RETURN
2000 GOSUB 9050
2001 PRINT AT 12,0;"WAS WILLST D
U";TAB 0;"VERKAUFEN?";TAB 0;"(G
E/BI/PE/CO)";
2002 INPUT P$
2003 IF P$<>"GE" AND P$<>"BI" AN
D P$<>"PE" AND P$<>"CO" THEN GOT
O 2002
2004 IF P$="GE" THEN LET P=P(1)
2005 IF P$="BI" THEN LET P=P(2)
2006 IF P$="PE" THEN LET P=P(3)
2007 IF P$="CO" THEN LET P=P(4)
2008 GOSUB 9050
2009 PRINT AT 12,0;"WIEVIEL WILL
ST DU";TAB 0;"VERKAUFEN?";
2010 INPUT B
2011 IF P$="GE" AND B>GE THEN GO
TO 2200
2012 IF P$="BI" AND B>BI THEN GO
TO 2200
2013 IF P$="PE" AND B>PE THEN GO
TO 2200
2014 IF P$="CO" AND B>CO THEN GO
TO 2200
2015 LET BG=BG+(P+B)
2016 LET T=T+B
2017 IF P$="GE" THEN LET GE=GE-B
2018 IF P$="BI" THEN LET BI=BI-B
2019 IF P$="PE" THEN LET PE=PE-B
2020 IF P$="CO" THEN LET CO=CO-B
2021 IF BG>999999 THEN GOTO 9150
2022 GOSUB 9050
2023 GOTO 33
2200 PRINT AT 15,0;"SOVIEL HAST
DU";TAB 0;"GAR NICHT";
2210 PAUSE 100
2220 GOSUB 9050
2230 GOTO 2000
3000 GOSUB 9050
3001 PRINT AT 14,0;"1.FRANKFURT";
TAB 0;"2.PARIS";TAB 0;"3.ROM";T
AB 0;"4.AMSTERDAM";
3002 INPUT D
3003 IF 0<1 OR 0>4 THEN GOTO 300
3
3005 GOSUB 9010
3006 IF RND>.1 AND RND<.25 THEN
GOTO 5000
3007 IF RND>.25 AND RND<.33 THEN
GOTO 5500
3008 IF RND>.33 AND RND<.50 THEN

```

```

GOTO 6000
3009 IF RND>.5 AND RND<.65 THEN
GOTO 6500
3020 PRINT AT 2,0;"*****";
*****;AT 10,0;"*";
*****;
3021 FOR U=3 TO 9
3022 PRINT AT U,17;"*"
3023 NEXT U
3024 PRINT AT 0,0;N$
3025 PRINT AT 1,0;"INT.SPED.";
3030 PRINT AT 3,0;"BARGELD";AT
5,0;"KREDIT";AT 7,0;"TONNEN";A
T 9,0;"ORT";
3031 PRINT AT 3,10;"GENUESE";AT
5,10;"BIER";AT 7,10;"PELZE";AT
9,10;"COMPUTER";
3035 GOSUB 9050
3040 LET KR=INT (1.00+KR)
3041 IF KR>20000 THEN GOTO 4500
3045 U=U+1
4000 GOSUB 9050
4001 PRINT AT 12,0;"WILLST DU";T
AB 0;"LEIHEN. ODER";TAB 0;"ABZAH
LEN?";TAB 0;"(L/A)";
4002 INPUT C$
4003 IF C$<>"A" AND C$<>"L" THEN
GOTO 4002
4004 IF C$="L" THEN GOTO 4099
4005 GOSUB 9050
4006 PRINT AT 12,0;"WIEVIEL WILL
ST DU";TAB 0;"ABZAHLEN?";
4007 INPUT D
4008 IF D>KR OR D>BG THEN GOTO 4
007
4009 LET KR=KR-D
4010 LET BG=BG-D
4011 GOSUB 9050
4012 GOTO 33
4099 GOSUB 9050
4100 PRINT AT 12,0;"WIEVIEL WILL
ST";TAB 0;"DU LEIHEN?";
4101 INPUT D
4102 LET Y=INT (.RND+2500)
4103 IF X<500 THEN GOTO 4102
4104 IF D>X THEN GOTO 4100
4105 LET KR=KR+D
4106 LET BG=BG+D
4107 GOSUB 9050
4108 GOTO 33
4109 PRINT AT 17,0;"MAX. ";X
4111 LET KR=KR+X
4112 LET BG=BG+X
4113 PAUSE 100
4114 GOSUB 9050
4115 AUTO.AUWAAR
4500 CLS
4501 PRINT AT 5,0;"DEIN KREDIT-G
EBER";TAB 0;"VERTRAUT DIR NICHT
MEHR";TAB 0;"DU SCHULDEST IMH 20
000 DM";TAB 0;"UND ER NIMMT NUN
DEINEN";TAB 0;"TRUCK IN ZAHLUNG";
4502 PAUSE 250
4503 CLS
4504 GOTO 9200
5000 CLS
5001 FOR U=1 TO 10
5002 PRINT AT 4,12;"GLATTEIS";
5003 PRINT AT 4,12;"GLATTEIS";
5004 NEXT U
5005 PAUSE 100
5006 CLS
5007 IF RND<.5 THEN GOTO 5100
5008 PRINT AT 1,0;"DU HATTEST EI
NEN UNFALL";TAB 0;"DER SCHADEN I
ST UMUSS";TAB 0;"DAS FAHRZEUG MUSS H
INGESCHLEPPT";TAB 0;"WERDEN";
5010 PRINT AT 3,0;"OR DIE POLIZE
I KOMMI";TAB 0;"MUSS DU WEINE
PELZE VERNICHTEN.";
5011 PRINT AT 0,0;"DAS ABSCHLEPP
EN KOSTET";TAB 0;"DICH 400 DM";
5012 PAUSE 350
5013 CLS
5015 LET PE=0
5016 LET T=30-GE-BI-CO
5017 LET BG=BG-400
5018 IF BG<0 THEN GOTO 5200
5019 GOTO 3020
5100 PRINT AT 4,4;"ALLES GUT GEG
ANGEN";
5110 PAUSE 100
5120 CLS
5130 GOTO 3020
5200 PRINT AT 4,0;"WENN DU NICHT
ZAHLN KANNST";TAB 0;"WIRD DEI
N FAHRZEUG BESCHLAG-";TAB 0;"
NAHMT";
5210 PAUSE 300
5220 CLS
5230 GOTO 9200
5500 CLS
5501 PRINT AT 10,2;"GANGSTER";
5502 PAUSE 100
5503 CLS
5504 IF RND>.5 THEN GOTO 5700
5505 PRINT AT 2,0;"DIE GANGSTER
STAHLN DEINE GES-";TAB 0;"AMTE

```



```

LADUNG"
9000 LET T=30
9001 LET GE=0
9002 LET BI=0
9003 LET PE=0
9004 LET CO=0
9005 PAUSE 200
9006 CLS
9007 GOTO 3020
9008 PRINT AT 2,0;"GLUECK GEHABT
9009 TAB 0;"DIE GANGSTER WURDEN VER-
9010 SCHEUCHT";TAB 0;"DIE WARE GERETT
9011 ET
9012 PAUSE 200
9013 CLS
9014 GOTO 3020
9015 PRINT AT 3,6;"VERSICHERUNGS
9016
9017 PRINT AT 3,8;"VERSICHERUNGS
9018
9019 NEXT U
9020 PAUSE 50
9021 LET V=INT (RND*1000)+100
9022 PRINT AT 4,11;"BEITRAG";AT
9023 6,6;"DIE VERSICHERUNG";AT 7,6;"V
9024 ERLANGT DEN BEITRAG";AT 8,6;"VON
9025 ";AT 8,10,V;" DM.";AT 10,6;"ANDE
9026 RNFALLS WIRD";AT 11,6;"DEIN LKW"
9027 ";AT 12,6;"BESCHLAGNAHMT."
9028 6014 LET BG=BG-V
9029 6015 PAUSE 250
9030 6016 CLS
9031 IF BG<0 THEN GOTO 9200
9032 GOTO 9020
9033 CLS
9034 FOR U=1 TO 10
9035 PRINT AT 3,8;"REPARATUR"
9036 PRINT AT 3,8;"REPARATUR-"
9037 NEXT U
9038 PRINT AT 4,8;"RECHNUNG"
9039 PAUSE 150
9040 LET U=INT (RND*500)+20
9041 PRINT AT 5,8;"DIE WERKSTATT
9042 VERLANGT";AT 7,8;"FUER IHRE DIE
9043 NSTE EINEN";AT 8,8;"BETRAG IN HO
9044 EHE VON";AT 9,8,U;" DM."
9045 PRINT AT 11,8;"ANDERNFALLS
9046 WIRD";AT 12,8;"DEIN LKW";AT 13,8
9047 "BESCHLAGNAHMT"
9048 PAUSE 250
9049 LET BG=BG-U
9050 CLS
9051 IF BG<0 THEN GOTO 9200
9052 GOTO 3020
9053 LET HS=0
9054 LET X$=""
9055 CLS
9056 GOTO 2
9057 IF 0=1 THEN LET 0$="FRANKFU
9058
9059 IF 0=2 THEN LET 0$="PARIS"
9060 IF 0=3 THEN LET 0$="ROM"
9061 IF 0=4 THEN LET 0$="AMSTERD
9062
9063 RETURN
9064 DIM P(4)
9065 LET P(1)=INT (1+RND*100)
9066 LET P(2)=INT (RND*500)
9067 LET P(3)=INT (RND*2500)
9068 LET P(4)=INT (RND*10000)

```

```

9020 IF P(4)<1000 THEN GOTO 9027
9021 RETURN
9022 FOR U=12 TO 19
9023 PRINT AT U,0;"
9024
9025 NEXT U
9026 RETURN
9027 CLS
9028 PRINT AT 4,4;"HERZLICHEN GL
9029 UECKWUNSCH.";AT 5,4;"DU HAST DAS
9030 ZIEL ERREICHT.";AT 7,4;"DEIN ER
9031 GEBNIS ";BG;" DM"
9032 PRINT AT 8,4;N$
9033 IF BG>HS THEN LET HS=BG
9034 IF BG<HS THEN GOTO 9210
9035 LET X$=N$
9036 PRINT AT 14,0;"DAS HOCHSTF
9037 RUEBNIS WAR ";TAB 0;HS;" DM";TAB
9038 0;"ERZIELT VON ";X$;
9039 PRINT AT 18,0;"NEUES SPIEL
9040 (J/N) ?"
9041 INPUT U$
9042 IF U$<>"J" AND U$<>"N" THEN
9043 GOTO 9212
9044 IF U$="J" THEN CLS
9045 IF U$="N" THEN GOTO 10
9046 CLS
9047 PRINT AT 11,10;"DAMN EBEN. N
9048 ICH!"
9049 PRINT AT 13,0;"TSCHUESS, ";
9050 N$
9051 PAUSE 250
9052 NEU
9053 PRINT AT 7,0;"WILLST DU EIN
9054 E SPIELANLEITUNG";TAB 0;"(J/N) ?"
9055
9056 INPUT S$
9057 IF S$<>"J" AND S$<>"N" THEN
9058 GOTO 9301
9059 IF S$="N" THEN CLS
9060 IF S$="J" THEN GOTO 10
9061 CLS
9062 PRINT AT 7,0;"ENDLICH HAST
9063 DU ES GESCHAFFT. DU BIST SELBS
9064 TSTAENDIGER SPEDI- TEUR.DU MUSST
9065 EST ALLERDINGS EINEN KREDIT
9066 AUFNEHMEN. NUN SOLLST DU
9067 UFAEHRN. AAAAAA DHAFLIINK 711. MAR
9068 HEN. ABER ZAHL DEN KREDIT AB"
9069 PAUSE 600
9070 CLS
9071 PRINT AT 7,0;"DU HANDELST I
9072 N 4 ORTEN: FRANKFURT, PAR
9073 IS, ROM, AMSTERDAM. NUR IN FRANKF
9074 URT KANNST DU DEIN KREDIT-INSTIT
9075 UT AUFZUEHEN.
9076 PAUSE 400
9077 CLS
9078 PRINT AT 7,0;"DU HANDELST M
9079 IT UIER JAREN: GEMUESE (PREI
9080 S. VON 1-100 DM) BIER (75-500)
9081 PELZE (350-25
9082 0-10000) COMPUTER (100
9083 HUGGELUARE, ALSO PELZE SIND SC
9084 DENK DRAN, DEIN VORSICHT. UND
9085 35 TUNNEN" TRUCK HAT NUR
9086
9087 PAUSE 600
9088 CLS
9089 PRINT AT 7,0;"AUSSERDEM GIB
9090 TES NOCH ANDERE HINDERNISSE: 0
9091 LATTEIS, GANGSTER, REPARATUREN U
9092 ND VERSICHERUNG KOSTEN DEIN G
9093 ELD
9094 PAUSE 400
9095 CLS
9096 GOTO 10
9097 STOP
9098 SAVE "ASPHALT-REITE"
9099 RUN

```

Das Land der Abenteuer

für den TRS/80

Das Spiel verfügt über 34 Räume, in denen sich der Spieler "austoben" kann. Am häufigsten wird er sich jedoch im Krankenhaus befinden, wo er sich eine Spritze zur Beruhigung zu Gemüte führen darf. Sollten Sie jetzt in Panik geraten, so können wir Ihnen versichern, daß es völlig ausgeschlossen ist, bei diesem Adventure (als Spielfigur) zu sterben. Die Eingabe der Anweisungen kann in vollständigen Sätzen erfolgen (z.B.

GEHE NACH NORDEN, GEBE DEM RITTER DAS EIS usw.), kann aber auch aus nur einem Wort bestehen (z.B. HILFE, LISTE). Das besondere an diesem Spiel ist, daß es völlig zwecklos ist, sich die Position wichtiger Gegenstände für eventuelle spätere Spiele zu merken, da diese bei jedem Neustart des Spieles zufällig ausgelost wird. Dadurch wird es auch für den schon etwas geübteren Adventurer schwierig, dieses Spiel ein zweitesmal zu bestehen. Ein

weiteres Handicap sind die Dinge, die überall herumliegen. Alle sichtbaren Gegenstände kann man nehmen, auch Wolken oder ähnliches, aber noch lange nicht jeder Gegenstand ist im weiteren Spielverlauf hilfreich. Da die Maximalzahl der mitgeführten Gegenstände auf 6 begrenzt ist, wird die Auswahl schwer fallen. Mehr wollen wir hier nicht verraten, und wünschen viel Vergnügen.

VARIABLEN REFERENZLISTE :

A 5 5(2 7(3 8(4 19(

A0 9 16

A1 21 22/13 23/12 24 88 133/2

A2 17/4 18/4 19 20 21 28 29 31 33/2 34 35 36 37 38
40 41 45 46 47 48 49 50 51 52 55 57 58 59 60 61
63 64 65 66 72 74 76 78/2 80 81 83 84 85 88/2
92 97 99 100 101 103 114/2 116 117 118 120 121
133 135

A3 25 133/3

A4 42 123 125/3 133 135

AL 39(43(5 46(104(2 125(2

AM 121(7

BE 5(2 11(

C 133/6 134 135/2

D 5(2 7(15 11(30(2 31(39(2 43(48(49(57(61(

74(76(2 84(93(100(

E 35/! 84/! 88/!2

F 5 5(34/! 91/!

GO 34 100

HU 52 120

I 9 27 39/3 43/4 54 104 125

K 133/2 134/2 135/3

K1 133 134/4 135/2

KA 29 115/3

KN 57

KO 29 99 115

LA 37 50 78/2 80/2 81 119

O 6/13 6(10 7(10 43/2 49

O1 6/3

P 9 11/3 12 13 14 15 18/12 19 28/2 29 30/2 31 33/2
34 35 39/3 40 41/2 45/3 48 52 57/2 58 60 61 68
69 70 71 74 76/2 83/2 84 87 90/2 92 93/2 94/2
97 99 100 103 114/2 115/2 116 117/2 118 119/2
120 121 122 123

PP 33/2 123

R 5(2 12(13(14(15(18(4

RU 94 114/3

S 9 11

SH 33 47 96

SP 38 51 122

SW 36 46 72 117 118

T 9

TF 43 54 59 62 78 88 123 125/2

TU 97 116

X 5/10 30/3 31 43/5 46 54 104/3 118 121/3 125/3
126 133/3

Y 5/4 43/3 125/2 126

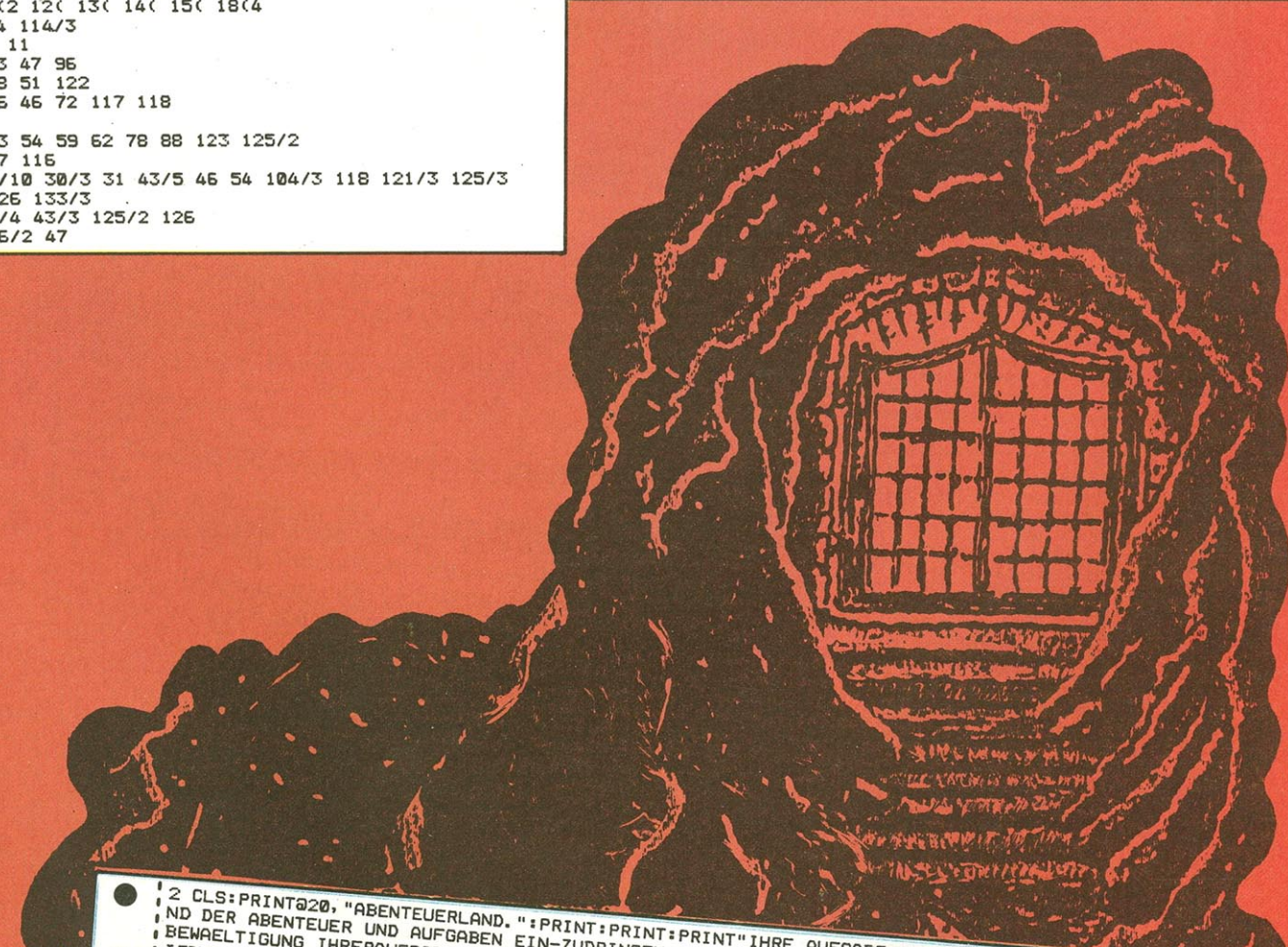
YY 46/2 47

ICH BEFINDE MICH IM KRANKENHAUS.
ICH SEHE :EINEN ARZNEIKASTEN.
MOEGLICHE WEGE :NORD OST

WAS SOLL ICH TUN :? UNTERSUCHE DIE SCHLANGE
DIE STEHT ZIEMLICH FEIGE AUS.
WAS SOLL ICH TUN :? HILFE
VORSICHTIG!!
WAS SOLL ICH TUN :? GREIFE DIE SCHLANGE AN
VERLANG NICHTS UNMOEGLICHES VON MIR.
WAS SOLL ICH TUN :? NEHME DIE SCHLANGE
DIE SCHLANGE HAT MICH GEBISSEN!!!
WAS SOLL ICH TUN :? -

ICH BEFINDE MICH IN EINER KAPELLE.
ICH SEHE :EINEN ALTAR.
MOEGLICHE WEGE :SUED OST WEST

WAS SOLL ICH TUN :? HILFE
NICHTS ZU SAGEN.
WAS SOLL ICH TUN :? LISTE
ICH HABE BEI MIR:
EINEN ZETTEL. EINEN GRUBENWAGEN. EINE MUENZE.
WAS SOLL ICH TUN :? LESE DEN ZETTEL
AUF DEM ZETTEL STEHT: NACH NORDEN, SUEDEN, OSTEN, WESTEN, ENT-
KOMMST DU JENEM RAUM AM BESTEN!
WAS SOLL ICH TUN :? -



```

2 CLS:PRINT@20,"ABENTEUERLAND.":PRINT:PRINT:PRINT"IHRE AUFGABE IST ES, IN DAS LA
ND DER ABENTEUER UND AUFGABEN EIN-ZUDRINGEN UND LEBEND WIEDER ZU ENTKOMMEN. ZUR
BEWAELTIGUNG IHRERAUFGABE STEHT IHNEN DER COMPUTER ZUR VERFUEGUNG. IHN KOENNEN S
IEDURCH EINGABE":
3 PRINT" VON ANWEISUNGEN IN FORM VON SAETZEN ODER EINZELNERWOERTER DURCH DIESES
LAND STEuern. MOEGLICHE EINGABEN SIND: 'NEHME DEN ZETTEL' 'GEHE NACH NORDEN
' 'LESE DAS BUCH'
LISTE DER "
4 PRINT"DINGE DIE SIE BEI SICH TRAGEN ANFORDERN.":PRINT:PRINT
5 CLEAR290:RESTORE:DEFSTRA-F:DEFINTX,Y:DIMA(34),BE(34),F(34),D(34),R(34,4):FORX=

```



```

1 T034:READBE(X):NEXT:FORX=1T034:FORY=1T04:READR(X,Y):NEXTY,X:FORX=1T034:READD(X)
:NEXT:FORX=1T034:A(X)="NICHTS ZU SAGEN.":NEXT
6 FORO=1T05:O(D)=RND(34):NEXT:FORO=1T05:FORO1=O+1T05:IFO(O)=O(O1)ORO(O)=7ORO(O)=
22ORO(O)=2ORO(O)=3ORO(O)=15ORO(O)=8ORO(O)=23THENGELSENEXTO1,O
7 D(1)=D(O(1)):READD(O(1)):D(5)=D(O(2)):READD(O(2)):D(6)=D(O(3)):READD(O(3)):D(1
2)=D(O(4)):READD(O(4)):D(30)=D(O(5)):READD(O(5)):A(20)="MANCHMAL ENTKOMMT MAN NA
CH NORDEN.":A(9)="DER SIEHT MUEDE AUS.":A(8)="VORSICHTIG!!!":A(23)="DA MUESSEN STARKE
8 A(2)="DER IST EIN FEINSCHMECKER.":A(22)="UNTERSUCHEN SIE IHRE UMGEBUNG."
LEUTE RAN.":A(34)="EINEN SPEER ZU BESITZEN WAERHE HIER GEFAEHRLICH!!!"
9 PRINT"ZUM PROGRAMMSTART BITTE 'ENTER' DRUECKEN":PRINT"VIEL GLUECK!!!!":ONERRO
RGOTO136:P=1:S=0:A0=STRING$(63,140):I=0:INPUTT
10 CLS
11 S=0:PRINT00,"ICH BEFINDE MICH ":BE(P):CHR$(30):PRINT"ICH SEHE ":D(P):PRINT"MO
EGLICHE WEGE ":":IFP=20PRINT"NORD,SUED,OST,WEST":GOTO16
12 IFR(P,1)()@PRINT"NORD ":
13 IFR(P,2)()@PRINT"SUED ":
14 IFR(P,3)()@PRINT"OST ":
15 IFR(P,4)()@PRINT"WEST ":
16 PRINT:PRINT00:PRINT0960,"":GOSUB133
17 IFA2="NOR"ORA2="SUE"ORA2="WES"ORA2="OST"ORA2="GOTO114
18 IFA2="SUE"THENP=P+R(P,2):GOTO10ELSEIFA2="NOR"THENP=P+R(P,1):GOTO10ELSEIFA2="W
ES"THENP=P+R(P,4):GOTO10ELSEIFA2="OST"THENP=P+R(P,3):GOTO10
19 IFA2="HIL"PRINTA(P):GOTO11
20 IFA2="LIS"THEN104
21 IFA1=A2PRINT"UNVOLLSTAENDIGE EINGABE. BITTE NOCH EINMAL.":GOTO11
22 IFA1="NEH"THEN2ELSEIFA1="GEB"ORA1="WER"ORA1="LEG"THEN43ELSEIFA1="LES"THEN54E
LSEIFA1="UNT"ORA1="BET"ORA1="SIE"THEN57ELSEIFA1="DRU"ORA1="PRE"THEN74ELSEIFA1="Z
IE"THEN76ELSEIFA1="ENT"THEN78ELSEIFA1="LOE"THEN80
23 IFA1="TOE"ORA1="GRE"ORA1="TRE"ORA1="BEI"THEN83ELSEIFA1="STR"ORA1="KUE"THEN87E
LSEIFA1="ESS"THEN88ELSEIFA1="TRI"THEN90ELSEIFA1="RUD"THEN93ELSEIFA1="SCH"THEN96E
LSEIFA1="DEF"THEN99ELSEIFA1="SAG"THEN40
24 IFA1="SET"THEN103
25 PRINT"DAS WORT ":A3:" VERSTEHE ICH LEIDER NICHT."
26 GOTO11
27 IFI=6PRINT"ICH HABE ZU VIELE DINGE BEI MIR. BITTE LISTE EINSEHEN.":GOTO11
28 IFP=8ANDA2="SCH"THENPRINT"DIE SCHLANGE HAT MICH GEBISSEN!!!":P=15:GOTO11
29 IFKO=1ANDP=15ANDA2="SPR"THENKA=1:PRINT"OK.":GOTO11
30 FORX=1TOLEN(D(P)):IFMID$(D(P),X,1)=" "THEN31ELSENEXT:X=0
31 IFA2=MID$(D(P),X+1,3)THEN33
32 PRINT"DAS KANN ICH NICHT.":GOTO11
33 IFP=23ANDA2="SCH"ANDPP=1THENSH=1ELSEIFP=23ANDA2="SCH"ANDPP=0PRINT"DER SCHLUES
SEL IST AM BODEN BEFESTIGT.":GOTO11
34 IFP=3ANDA2="FLA"ANDGO=1THENF!=1
35 IFA2="EIS"THENE!=2
36 IFP=2ANDA2="SCH"THENSW=1
37 IFA2="LAM"THENLA=1
38 IFA2="SPE"THENSP=1
39 I=I+1:AL(I)=D(P)+STR$(P):D(P)="":GOTO10
40 IFP=28ANDA2="AGD"THENPRINT"EINE TUERE OEFFNET SICH DURCH DIE ICH HINAUSGEHE."
:PRINT"ICH BIN ENTKOMMEN, HERZLICHEN GLUECKWUNSCH!!!":END
41 IFA2="HAL"ANDP=9PRINT"ICH HABE DEN BAUM AUFGEWECKT. ER SCHMEISST MIT AEPFELN!
":P=15:GOTO11
42 PRINTA4:!!! - NICHTS IST PASSIERT!":GOTO11
43 FORX=1TOI:GOSUB125:IFTF=1THEND=VAL(RIGHT$(AL(X),2)):D(O)=LEFT$(AL(X),LEN(AL(X
))-2):FORX=XTOI-1:AL(Y)=AL(Y+1):NEXT:I=I-1:GOTO45
44 NEXT:PRINT"DAS HABE ICH NICHT BEI MIR.":GOTO11
45 IFP=7ANDA2="MUE"THENPRINT"DER SEE ZEIGT DIR DAS WORT 'AGDAR'.":GOTO11ELSEIFP=
7THENPRINT"DER SEE IST WUETEND UND SCHMEISST MIT WELLEN NACH DIR.":P=15:GOTO11
46 YY=VAL(RIGHT$(AL(X),2)):IFY=2ANDA2="SCH"THENSW=0
47 IFYY=23ANDA2="SCH"THENSH=0
48 IFA2="EIS"ANDP=2THENPRINT"DER RITTER FREUT SICH SO SEHR, DASS ER MIR SEIN SCH
WERT SCHENKT.":D(2)="EIN SCHWERT.":GOTO11
49 IFA2="EIS"THEND(O)="":GOTO11
50 IFA2="LAM"THENLA=0
51 IFA2="SPE"THENSP=0
52 IFA2="KNO"ANDP=32PRINT"EIN HUND ERSCHEINT, FRISST DEN KNOCHEN UND SCHLAEFT EI
N.":HU=1:GOTO11
53 PRINT"DER GAERTNER RAEUMT DEN KRAM WEG!":GOTO11
54 FORX=1TOI:GOSUB125:IFTF=1THENSS=SENEXT:PRINT"HABE ICH NICHT BEI MIR!":GOTO11
55 IFA2="ZET"THENPRINT"AUF DEM ZETTEL STEHT: NACH NORDEN, SUEDEN, OSTEN,WESTEN,
ENT- KOMMST DU JENEM RAUM AM BESTEN!":GOTO11
56 PRINT"ES IST NICHTS ZU ERKENNEN!":GOTO11
57 IFP=22ANDA2="FEU"THENPRINT"ICH HABE EINEN KNOCHEN GEFUNDEN.":D(P)="EINEN KNOC
HEN.":KN=1:GOTO11
58 IFP=8ANDA2="SCH"PRINT"DIE SIEHT ZIEMLICH FEIGE AUS.":GOTO11
59 IFA2="ZET"THENGOSUB125:IFTF=1PRINT"DA STEHT ETWAS DRAUF!":GOTO11
60 IFP=4ANDA2="ALT"PRINT"DER SIEHT BEWEGLICH AUS.":GOTO11
61 IFD(P)="SPUREN."ANDA2="SPU"PRINT"SIE SIND UNHEIMLICH ALT.":GOTO11
62 GOSUB125:IFTF=0PRINT"HABE ICH NICHT ZUR VERFUEGUNG.":GOTO11
63 IFA2="MUE"PRINT"SIEHT AUS ALS HAETTE DIE LANGE IM WASSER GELEGEN.":GOTO11
64 IFA2="TIS"PRINT"DER TISCH IST VOLLER BLUT!":GOTO11
65 IFA2="BAE"PRINT"DIE SEHEN STARK AUS.":GOTO11
66 IFA2() "HEU"THEN72
67 PRINT"BEI DER UNTERSUCHUNG BIN ICH EINGESCHLAFEN. INZWISCHEN WURDE DERHEUHAUF
EN FORTTRANSPORTIERT.":ONRND(4)GOTO68,69,70,71
68 P=24:GOTO11
69 P=30:GOTO11
70 P=19:GOTO11
71 P=3:GOTO11
72 IFA2="SCH"ANDSW=2THENPRINT"SIEHT FURCHTEINFLOESSEND AUS.":GOTO11
73 PRINT"NICHTS ZU SEHEN.":GOTO11
74 IFA2="FAS"PRINT"DAS FASS ZERSPLITTERT. EIN SPEER FAELLT HERAUS.":D(P)="EIN SP
EER.":GOTO11
75 PRINT"DA RUEHRT SICH NICHTS VOM FLECK!":GOTO11
76 IFA2="ALT"ANDD(P)="EINEN ALTAR.":PRINT"DER ALTAR IST UMGESUERZT. UNTER IHM LAG

```



```

EIN FEUERZEUG.":D(P)="EIN FEUERZEUG.":GOTO11
77 PRINT"ES ZEIGEN SICH KEINE VERÄNDERUNGEN.":GOTO11
78 IFA2="LAM"ANDLA)@PRINT"WOMIT ?":GOSUB133:IFA2="FEU"THENGOSUB125:IFTF=1PRINT"
DIE LAMPE LEUCHTET MIT GELBEM LICHT.":LA=2:GOTO11
79 GOTO105
80 IFLA=2ANDA2="LAM"THENLA=1:PRINT"DIE LAMPE IST VERLOSCHEN.":GOTO11
81 IFLA(2ANDA2="LAM"PRINT"WO IST HIER EINE LAMPE ?":GOTO11.
82 GOTO105
83 IFF=2ANDA2="RIT"THENPRINT"DER RITTER SCHLAEGT DICH NIEDER!":P=15:GOTO11
84 IFA2="SCH"ANDP=8THENPRINT"DIE SCHLANGE FLIEHT UND VERLIERT EIN EIS.":D(8)="EI
N EIS.":E!=1:GOTO11
85 IFA2="BAE"THENPRINT"DIE BAEREN SIND STAERKER ALS DU!":GOTO11
86 GOTO105
87 PRINT"GEFAEHRliche BAZILLEN HABEN DICH UEBERFALLEN!!!":P=15:GOTO11
88 GOSUB125:IFTF=1THENIFE!=2ANDA2="EIS"THENPRINT"MHH!! LECKER! VANILLE GESCHMACK
!":E!=0:A1="WER":A2="EIS":GOTO43
89 GOTO105
90 IFF=7ORP=17PRINT"AMHH!!! DAS ERFRISCHT!":GOTO11
91 IFF!=0THEN105
92 IFA2() "FLA"THEN105ELSEPRINT"DER INHALT WAR GIFTIG!!!":P=15:GOTO11
93 IFF=7ANDD(C)() "EIN BOOT.":PRINT"ICH SEHE HIER KEIN BOOT.":GOTO11
94 IFF=7THENRU=1:PRINT"OK. DAS HABE ICH GETAN.":ELSEIFF=17THENPRINT"DER FLUSS IST
MIR ZU REISSEND.":ELSE105
95 GOTO11
96 IFSH=0THENPRINT"ICH HABE KEINEN SCHLUESSEL.":GOTO11
97 IFF=27ANDA2="AUF"THENPRINT"DIE TUERE IST GEOEFFNET!":TU=1:GOTO11
98 GOTO32
99 IFF=15ANDA2="ARZ"THENPRINT"ES LIEGT EINE SPRITZE DARIN!":KO=1:GOTO11
100 IFF=3ANDA2="GRA"THENPRINT"IN DEM GRAB LIEGT EINE FLASCHE!":GO=1:D(3)="EINE
FLASCHE.":GOTO11
101 IFA2="FAS"PRINT"ES IST VERNAGELT.":GOTO11
102 GOTO105
103 IFA2="SCH"PRINT"EIN SEIL IST GERISSEN!":P=15:GOTO11
104 PRINT"ICH HABE BEI MIR.":FORX=1TOI:PRINTMID*(AL(X),1,LEN(AL(X))-2):NEXT:PRI
NT:GOTO11
105 ONRD(8)GOTO106,107,108,109,110,111,112,113
106 PRINT"DAS ERGIBT KEINEN SINN.":GOTO11
107 PRINT"DAZU HABE ICH KEINE LUST.":GOTO11
108 PRINT"VERLANG NICHTS UNMOEGliches VON MIR.":GOTO11
109 PRINT"WIE SOLL ICH DAS BITTE MACHEN ?":GOTO11
110 PRINT"AUF SOLCHEN SCHWACHSINN REAGIERE ICH GARNICHT!":GOTO11
111 PRINT"JETZT NICHT!":GOTO11
112 PRINT"NICHT HIER!":GOTO11
113 PRINT"NICHT MIT MIR!":GOTO11
114 IFF=7ANDRU=0ANDA2="SUE"THENPRINT"DAS IST MIR NOCH NICHT MOEGlich":GOTO11ELSE
IFF=7ANDRU=1ANDA2="SUE"THENRU=0
115 IFF=15ANDKA=0THENPRINT"DAZU BIN ICH NOCH ZU SCHWACH.":GOTO11ELSEIFF=15ANDKA=
1THENKA=0:KO=0
116 IFF=27ANDA2="OST"ANDTU=0THENPRINT"DIESE RICHTUNG WIRD DURCH EINE TUERE VERSP
ERRT.":GOTO11
117 IFF=19ANDA2="SUE"ANDSW=0THENPRINT"PLOETZlich ERSCHEINT EIN GROSSER GROTTENOL
M UND GREIFT DICH AN!":P=15:GOTO11
118 IFF=19ANDA2="SUE"ANDSW=1PRINT"EIN GROTTENOLM ERSCHEINT. AUS ANGST VOR DEM SC
HWERT FLIEHT ER.":FORX=1TO1500:NEXT
119 IFF=14ANDLA(2PRINT"DU BIST IM DUNKELN GEGEN EINEN FELSEN GELAUFEN!":P=15:GOT
O11
120 IFHU=0ANDP=32ANDA2="OST"PRINT"EIN HUND VERSPERRT DIR DEN WEG!":GOTO11
121 IFF=20THENIFAM(1)() "NOR"ORAM(2)() "SUE"ORAM(3)() "OST"ORAM(4)() "WES"THENFORX=1
TO3:AM(X)=AM(X+1):NEXT:AM(4)=A2:GOTO11
122 IFF=34ANDSP=1PRINT"EIN KNECHT REGT SICH UEBER MEINEN SPEER AUF. ER NIMMT MIR
ALLES AB UND WIRFT MICH RAUS!":GOTOS
123 IFF=23THENA4="BAE":GOSUB125:IFTF=1THENPRINT"DIE BAEREN REISSEN DEN SCHLUESSE
L VOM BODEN AB.":PP=1:GOTO11
124 GOTO18
125 TF=0:FORX=1TOI:FORY=1TOLEN(AL(X))-LEN(A4):IFMID*(AL(X),Y,LEN(A4))=A4THENTF=1
:RETURN
126 NEXTY,X:RETURN
127 DATAUF EINER WIESE.,AUF EINER LICHTUNG.,AUF EINEM FRIEDHOF.,IN EINER KAPELL
E.,IN EINEM KAEFIG.,IN EINEM ZOO.,AN EINEM SEE.,IN EINEM SUMPFF.,VOR EINEM BAU
M.,AUF EINEM BERG.,AM NORDEnde EINES TALES.,IN EINEM TUNNEL.,IN EINEM BERGWERK.,
IN EINEM TUNNEL.
128 DATAIM KRANKENHAUS.,IM MOOR.,AN EINEM FLUSS.,AM SUEDEnde EINES TALES.,IN EIN
EM LOCH.,IN EINEM LEEREN RAUM.,IM ERDGESCHOSS EINES TURMES.,IM KAMINRAUM.,IN EIN
EM KLEINEN RAUM.,IRGENDWO.,AUF EINEM PFAD.,AUF EINER EBENE.,IN EINEM STALL.,IN E
INEM HEUSCHOBER.
129 DATAIN EINEM KELLER.,IN EINEM FUCHSBAU.,IN EINEM WALD.,IN EINEM DORF.,IN EIN
EM HAUS.,AUF DEM HINTERHOF.,0,7,0,0,0,7,0,0,7,0,0,7,1,0,0,7,1,-1,0,7,1,-1,0,7,0,-1,0
,7,1,0,-7,0,1,-1,-7,7,1,-1,-7,7,1,-1,0,7,1,-1,0,7,1,-1,0,7,0,-1,0
,0,-7,8,0,-1,-7,8,0
130 DATA0,-7,8,1,0,0,8,0,-1,-7,0,0,0,-7,8,1,0,0,0,1,-1,0,0,0,-1,-8,0,1,0,-8,7,1,
-1,-8,0,0,-1,-8,7,1,0,0,0,0,-1,-8,0,0,0,-8,0,1,-1,0,0,1,-1,-7,0,1,-1,0,0,1,-1,-7
,0,-1
131 DATAEINEN STOCK.,EINEN RITTER.,VIELE GRAEBER.,EINEN ALTAR.,EINE SCHAUKEl.,ZW
EI BAEREN.,EIN BOOT.,EINE SCHLANGE.,NICHTS.,WOLKEN.,NICHTS.,EINE LAMPE.,EINEN GR
UBENWAGEN.,NICHTS.,EINEN ARZNEIKASTEN.,KROKODILE.,DIE ANDERE SEITE,EIN LOCH.,NIC
HTS.,NICHTS.
132 DATAEINEN ZETTEL.,FEUERHOLZ.,EINEN SCHLUESSEL.,NEBEL.,SPUREN.,NICHTS BESONDE
RES.,HEU.,HEU.,EIN FASS.,EINE MUENZE.,BAEUME.,HAUSER.,EINEN TISCH.,EINEN MISTHA
UFEN.,EINEN STOCK.,EINE SCHAUKEl.,ZWEI BAEREN.,EINE LAMPE.,EINE MUENZE.
133 A3="":A4="":INPUT"WAS SOLL ICH TUN.":C:IFLEN(C) (3THEN:A1=A2:GOTO21ELSE:A1=LE
FT*(C,3):K=LEN(C):K1=1:FORX=1TOK:IFMID*(C,X,1)() "THENA3=A3+MID*(C,X,1):NEXT
134 IFASC(MID*(C,K-K1,1)) (32THENK1=K1+1:IFK1 (K)THEN134
135 A4=RIGHT*(C,K-(K-K1)):A2=MID*(C,K-K1+1,3):RETURN
136 IFERR/2+1=5ANDERL=104THENRESUMENEXT
137 ONERRORGOTO0

```


Schon gehört? Ab sofort gibt es die von **WICOSOFT** zu

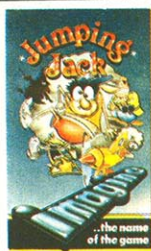
WICOSOFT Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



SP4056 VAMPIRE VILLAGE Terminal
für den ZX SPECTRUM 48K
In einer Schloßruine haust ein blutrünstiger Vampir, dem Sie das Handwerk legen müssen. Jedesmal ein neues Spiel, völlig unterschiedlich von den vorherigen. Eine völlig neuartige Szenerie macht dieses Programm zu einem Leckerbissen für jeden Adventure-Fan.
DM 35.00



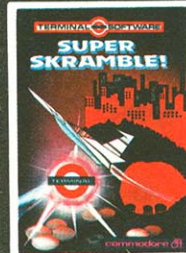
SP4002 MANIC MINER BUG BYTE
für den ZX SPECTRUM
Einfach toll, was Willi im verlassenen Bergwerk erlebt, wo er von einem Stollen zum jeweils nächsten gelangen muß. Die Grafiken sind so vielfältig, wie bei keinem anderen Spiel. Ein Programm, bei dem selbst das Zuschauen enorm Spaß macht und das bei keinem Spectrum-Freund fehlen darf.
DM 35.00



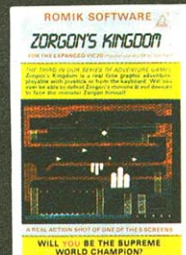
SP4040 JUMPING JACK Imagine
für den SPECTRUM 16/48K
Ein Spiel, bei dem auch die Zuschauer auf ihre Kosten kommen, wenn Jack versucht, von einem Laufband auf das nächste zu springen. Spannung garantiert.
Ein Riesenspaß!
DM 29.00



CB2028 HUNTER Terminal
für den COMMODORE 64
Sie sind Jäger und Gejagter gleichzeitig, in diesem irren Kampf auf Leben und Tod. Schnell und kaum berechenbar sind Ihre Gegner.
DM 35.00



CB2002 SUPERSKRAMBLE Terminal
für den COMMODORE 64
Superschnelles Arcadegame. Ein Jet rast im Tiefflug über die Oberfläche eines Planeten. Schöne Grafik, guter Sound.
DM 35.00



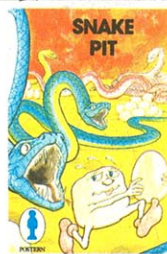
VC1030 ZORGONS KINGDOM Romik
für den VC-20 + mind. 8K
Eine Mischung aus Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel. Dringen Sie vor bis zum Monster Zorgon! Sehr abwechslungsreich und interessant. Joystick- oder Tastenbedienung möglich.
DM 35.00



VC1040 INVADERS Terminal
für den VC-20 o. Erweiterung
Das bekannte, schon zu den Klassikern zählende Spiel im originalgetreuen Nachbau.
DM 24.00

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

spannenden Spiele besonders günstigen Preisen.



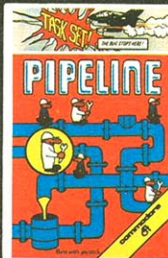
CB2026 SNAKE PIT Postern
für den COMMODORE 64
Pit, der Eierdieb stiehlt den Schlangen die Eier!
Wehe wenn die Schlangen ihn erwischen.
Ein Spiel voller Spannung, mit super Grafik, das
stets Überraschungsmomente enthält.
Natürlich in Maschinensprache!
DM 35.00



JAMMIN Task Set
für den COMMODORE 64
Ein Musikant muß die im Labyrinth versteckten
Instrumente aufspüren. Jedes Musikinstrument,
daß er gefunden hat, spielt den Solopart der
aktuellen Melodie.
Kassette **CB2030 DM 30.00**
Diskette **CB2031 DM 39.00**



CB2027 SUPER DOGFIGHT Terminal
für den COMMODORE 64
Ein Kampf in den Wolken, in diesen Doppel-
deckern wie sie im 1. Weltkrieg eingesetzt waren.
Für 2 Spieler, Joysticks bevorzugt.
Realistische Szenerie mit comichaft wirkenden
Flugzeugen und Wolkenhimmel, mit einem fast
naturgetreuen Motor- und MG-Geräusch.
Ein TOP-Programm!
DM 32.00



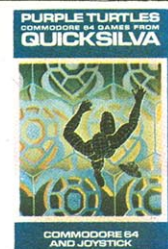
PIPELINE Task Set
für den COMMODORE 64
Ein lustiges Spiel mit einer tollen Musik. Achten
Sie darauf, daß die Pipeline nicht unterbrochen
wird.
Kassette **CB2032 DM 30.00**
Diskette **CB2033 DM 39.00**



CB2006 HUSTLER Bubble Bus
für den COMMODORE 64
Sechs-Loch-Billard können Sie mit diesem tollen
Programm an Ihrem Fernseher spielen. Für einen
oder zwei Spieler, verschiedene Spiele möglich,
Joystick- oder Tastenbedienung. Sehr gute Gra-
fik, ausgezeichnete Handhabung.
DM 35.00



CB2005 DICKY'S DIAMONDS Romik
für den COMMODORE 64
Dicky, die Eule, will die Diamanten zurückerobern,
die die Spinne gestohlen und in ihrem Netz ver-
steckt hat. Ein variantenreiches Spiel. Durch
Menuewahl 70 verschiedene Spielstufen einstell-
bar. Wirklich guter Sound mit einem kompletten,
klassischen Lied. Ein Spiel, das Freude macht.
DM 38.00



CB2024 PURPLE TURTLES Quicksilva
für den COMMODORE 64
Ein Spitzenspiel in punkto Grafik, Sound und
Animation.
Überqueren Sie den Fluß auf den Rücken der
Wasserschildkröten.
Gute Spielbarkeit, Spannung ohne Schieberei!
DM 35.00

Über 250 weitere Spiele finden Sie in unserem Katalog, bitte
anfordern bei: **WICOSOFT**, Christian Widuch, Nordstr. 22,
3443 Herleshausen, ☎ 05654/6182
Schutzgebühr: 3,- DM


```

225 VV=200 :: H=400 :: DV=600 :: TC=131 :: TH=123 :: TE=165 :: TG=196 :: TF=175
:: EE=330 :: FF=349 :: GG=392 :: CC=262 :: DD=294 :: XX=1
230 FOR I=1 TO 2
235 CALL SOUND(H,TC,0,EE,0)
240 CALL SOUND(VV,TE,0)
245 CALL SOUND(VV,TG,0,EE,0)
250 CALL SOUND(H,TC,0,GG,0)
255 CALL SOUND(VV,TE,0)
260 CALL SOUND(VV,TG,0)
265 CALL SOUND(H,TC,0,CC,0)
270 CALL SOUND(VV,TE,0)
275 CALL SOUND(VV,TG,0,DD,0)
280 CALL SOUND(H,TC,0,EE,0)
285 CALL SOUND(VV,TE,0)
290 CALL SOUND(VV,TG,0)
295 CALL SOUND(H,TH,0,DD,0)
300 CALL SOUND(VV,TF,0)
305 CALL SOUND(VV,TG,0,DD,0)
310 CALL SOUND(H,TH,0,GG,0)
315 CALL SOUND(VV,TF,0)
320 CALL SOUND(VV,TG,0,GG,0)
325 IF XX=2 THEN 370 ELSE 330
330 CALL SOUND(H,TC,0,EE,0)
335 CALL SOUND(VV,TE,0)
340 CALL SOUND(VV,TG,0,DD,0)
345 CALL SOUND(H,TC,0,CC,0)
350 CALL SOUND(VV,TE,0)
355 CALL SOUND(VV,TG,0)
360 XX=XX+1
365 NEXT I
370 CALL SOUND(H,TC,0,CC,0)
375 CALL SOUND(VV,TE,0)
380 CALL SOUND(VV,TG,0,EE,0)
385 CALL SOUND(DV,TC,0,CC,0):: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,5)SIZE(22):"PS. SIE H
ABEN 8 PFEILE"
386 FOR I=1 TO 800 :: NEXT I
390 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(5)
395 CALL CHAR(127,"")
400 CALL COLOR(1,15,1,7,2,1,8,3,3)
405 CALL MAGNIFY(3)
410 CALL HCHAR(23,1,81,32)
415 CALL HCHAR(22,10,81,9)
420 CALL HCHAR(22,30,81,3)
425 CALL HCHAR(21,10,33,6)
430 CALL VCHAR(11,14,33,11)
435 CALL VCHAR(11,13,33,11)
440 CALL VCHAR(17,12,33,5)
445 CALL HCHAR(20,11,33)
450 CALL HCHAR(14,12,33)
455 CALL VCHAR(11,12,33)
460 CALL HCHAR(13,9,33,3)
465 CALL HCHAR(10,11,94,4)
470 CALL HCHAR(9,11,94,5)
475 CALL HCHAR(8,9,94,8)
480 CALL HCHAR(7,9,94,14)
485 CALL HCHAR(6,8,94,18)
490 CALL HCHAR(5,8,94,18)
495 CALL HCHAR(4,1,94,31)
500 CALL HCHAR(1,1,94,95)
505 CALL HCHAR(2,1,94,32)
510 CALL HCHAR(3,1,94,31):: CALL HCHAR(20,17,33,2)
515 CALL SPRITE(#1,96,7,50,80,0,4,#2,96,7,16,72,0,4,4,#3,96,7,32,112,0,3,9,#4,96
7,24,152,0,4,9)
520 CALL SPRITE(#5,96,7,24,216,0,4,#7,104,16,146,129,#9,108,16,64,100,0,2,#10,11
2,16,73,200,0,2,5)
525 CALL SPRITE(#11,132,16,73,215,0,2,5,#14,108,16,60,150,0,1,4,#8,100,16,152,23
2,#16,112,16,48,1,0,1)
530 CALL SPRITE(#15,132,16,48,16,0,1,#17,96,7,8,184,0,5,#18,96,7,84,88,0,5)
535 CALL VCHAR(8,17,34,12):: CALL HCHAR(2,5,33):: CALL HCHAR(3,6,33)
540 CALL HCHAR(2,22,33,5):: CALL HCHAR(3,20,33,2):: CALL HCHAR(4,18,33,2):: CALL
HCHAR(5,17,33)
545 CALL VCHAR(8,18,35,12):: CALL HCHAR(1,17,33):: CALL HCHAR(2,16,33):: CALL HC
HAR(3,15,33)
550 CALL HCHAR(24,5,81,28):: CALL HCHAR(6,11,33):: CALL HCHAR(7,12,33):: CALL HC
HAR(8,13,33)
555 CALL COLOR(4,2,1,5,2,1):: PF=8
560 DISPLAY AT(1,1):"PUNKTE: ";PUN :: DISPLAY AT(1,19):"PFEILE: ";PF :: IF PUN>=3
50 THEN 740
565 CALL DELSPRITE(#13):: DISPLAY AT(24,1):"WINKEL: " :: CALL SPRITE(#13,124,2,1
52,232)
570 IF PF<1 THEN 945 :: ACCEPT AT(24,8)SIZE(2)BEEP VALIDATE(DIGIT):W
571 IF W>24 THEN 570
575 PF=PF-1 :: CALL HCHAR(24,1,81,32)
580 V0=47
585 X=-70 :: T=0
590 V=V0+X*T
595 CALL MOTION(#13,-V,-W)
600 IF -V>V0 THEN 560
605 CALL CDINC(#13,#1,13,A)
610 IF A=-1 THEN 615 ELSE 620
615 CALL DELSPRITE(#13):: CALL SOUND(100,-6,0):: CALL DELSPRITE(#1):: PUN=PUN+50
:: GOTO 560

```


Amor

```
620 CALL COINC(#13,#2,13,B)
625 IF B=-1 THEN 630 ELSE 635
630 CALL DELSPRITE(#13):: CALL SOUND(100,-6,0):: CALL DELSPRITE(#2):: PUN=PUN+50
:: GOTO 560
635 CALL COINC(#13,#3,13,C)
640 IF C=-1 THEN 645 ELSE 650
645 CALL DELSPRITE(#3):: CALL SOUND(100,-6,0):: PUN=PUN+50 :: CALL DELSPRITE(#13)
):: GOTO 560
650 CALL COINC(#13,#4,13,D)
655 IF D=-1 THEN 660 ELSE 665
660 CALL DELSPRITE(#4):: CALL DELSPRITE(#13):: CALL SOUND(100,-6,0):: PUN=PUN+50
:: GOTO 560
665 CALL COINC(#13,#5,13,E)
670 IF E=-1 THEN 675 ELSE 680
675 CALL DELSPRITE(#5):: CALL DELSPRITE(#13):: CALL SOUND(100,-6,0):: PUN=PUN+50
:: GOTO 560
680 CALL COINC(#13,#17,13,F)
685 IF F=-1 THEN 690 ELSE 695
690 CALL DELSPRITE(#17):: CALL DELSPRITE(#13):: CALL SOUND(100,-6,0):: PUN=PUN+5
0 :: GOTO 560
695 CALL COINC(#13,#18,13,G)
700 IF G=-1 THEN 705 ELSE 710
705 CALL DELSPRITE(#18):: CALL SOUND(100,-6,0):: PUN=PUN+5
0 :: GOTO 560
710 CALL COINC(#13,#2,13,H):: IF H=-1 THEN 715 ELSE 720
715 CALL DELSPRITE(#13):: CALL DELSPRITE(#2):: CALL SOUND(100,-6,0):: PUN=PUN+50
:: GOTO 560
720 REM
725 IF -V>VO THEN CALL DELSPRITE(#13):: GOTO 560
730 T=T+3
735 GOTO 590
740 CALL DELSPRITE(#1,#2,#3,#4,#5,#7,#8,#13,#18,#17)
745 CALL SPRITE(#20,120,16,160,176,#21,116,16,160,192)
750 CALL SPRITE(#21,116,16,160,192)
755 GA=1150 :: DR=900 :: HA=750 :: VI=400 :: AC=275
760 CALL SOUND(DR,196,2,156,2)
765 CALL SOUND(25,14000,30)
770 CALL SOUND(DR,196,2,156,2):: CALL PATTERN(#20,40,#21,36)
775 CALL SOUND(25,14000,30)
780 CALL SOUND(AC,196,2,156,2)
785 CALL SOUND(AC,175,2,147,2):: CALL PATTERN(#20,120,#21,116)
790 CALL SOUND(AC,196,2,156,2)
795 CALL SOUND(500,233,2,196,2)
800 CALL SOUND(AC,208,2,175,2):: CALL PATTERN(#20,40,#21,36)
805 CALL SOUND(DR,175,2,147,2)
810 CALL SOUND(DR,175,2,147,2)
815 CALL SOUND(AC,175,2,147,2):: CALL PATTERN(#20,120,#21,116)
820 CALL SOUND(AC,233,2,147,2)
825 CALL SOUND(AC,208,2,147,2)
830 CALL SOUND(VI,196,2,156,2):: CALL PATTERN(#20,40,#21,36)
835 CALL SOUND(AC,14000,30)
840 CALL SOUND(DR,196,2,156,2)
845 CALL SOUND(25,14000,30):: CALL PATTERN(#20,120,#21,116)
850 CALL SOUND(DR,196,2,156,2)
855 CALL SOUND(25,14000,30):: CALL SOUND(AC,196,2,156,2):: CALL PATTERN(#20,40,#
21,36)
860 CALL SOUND(AC,175,2,147,2)
865 CALL SOUND(AC,196,2,156,2):: CALL SOUND(VI,233,2,196,2):: CALL PATTERN(#20,1
20,#21,116)
870 CALL SOUND(AC,208,2,175,2)
875 CALL SOUND(AC,175,2,147,2):: CALL SOUND(AC,196,2,156,2):: CALL PATTERN(#20,4
0,#21,36)
880 CALL SOUND(AC,208,2,175,2)
885 CALL SOUND(AC,262,2,175,2):: CALL SOUND(AC,233,2,196,2):: CALL PATTERN(#20,1
20,#21,116)
890 CALL SOUND(AC,208,2,156,2)
895 CALL SOUND(DR,196,2,156,2):: CALL SOUND(VI,196,2,156,2):: CALL PATTERN(#20,4
0,#21,36)
900 CALL SOUND(AC,14000,30)
905 CALL SOUND(DR,262,2,156,2):: CALL SOUND(DR,233,2,156,2):: CALL PATTERN(#20,1
20,#21,116)
910 CALL SOUND(DR,294,2,262,2,175,2)
915 CALL SOUND(DR,311,2,233,2,196,2):: CALL SOUND(AC,175,2):: CALL PATTERN(#20,4
0,#21,36)
920 CALL SOUND(AC,196,2)
925 CALL SOUND(AC,208,2):: CALL SOUND(AC,262,2):: CALL PATTERN(#20,120,#21,116)
930 CALL SOUND(AC,233,2):: CALL SOUND(AC,147,2)
935 CALL SOUND(DR,156,2)
940 CALL SOUND(VI,156,2)
945 CALL DELSPRITE(#13):: DISPLAY AT(13,19)SIZE(9)BEEP:"GAME OVER" :: DISPLAY AT
(15,20):"<TASTE>"
946 DISPLAY AT(13,19)SIZE(9):" "
950 CALL KEY(0,K,S)
955 IF S=0 THEN 945
960 GOTO 5
```


Zeichen und Sprites definieren

für den TI-99/4A (Extended Basic)

Das zu konstruierende Zeichen wird in vergrößerter Form auf dem Bildschirm entworfen und dargestellt. Anschließend wird der HEX-Code des Zeichens berechnet und angezeigt. Es können maximal vier in einem Block zusammengefaßte Zeichen entwickelt werden.

Nach dem Start des Programms mit < RUN > erscheint das Hauptmenue mit der Frage, ob ein Zeichen entwickelt oder ein bereits entwickeltes Zeichen dargestellt werden soll.

Nach dem Drücken der Taste < 1 > kann ein Zeichen entwickelt werden. Wiederrum kann mit der Taste < 1 > der Cursor (Pixel) eingeschaltet und mit der Taste < 0 > ausgeschaltet werden. Der Cursor wird mit den Tasten < E > OBEN, < X > UNTEN, < S >

LINKS, < D > RECHTS gesteuert. Durch Drücken der Taste < 5 > wird der HEX-Code errechnet (Dauer ca. 20 Sek.). Mit der Taste < M > kann der Vergrößerungsfaktor (Magnify) von 1 bis 4 eingestellt werden. Durch Drücken der Taste < C > wird die Farbe des entwickelten Zeichens und durch Taste < B > die Hintergrundfarbe (Screen) von 1-16 eingestellt.

Mit < T > kann das entwickelte Zeichen nochmals geändert werden, oder durch < A > ganz gelöscht. Durch Drücken der Taste < Q > kehrt man zum Hauptmenue zurück. Mit < L > wird der HEX-Code als gesamtes und auch für jedes Feld einzeln dargestellt. Weiterhin kann die ausgewählte Screen- und Color-Farbe abgelesen werden. Durch die Taste < D > besteht

die Möglichkeit, den erzeugten HEX-Code auf einem EPSON RX 80 auszudrucken und durch < Q > kehrt man zum Hauptmenue zurück.

Durch die Taste < 2 > gelangt man nun vom Hauptmenue zum zweiten Teil des Programms, mit dem die Möglichkeit besteht, einen bereits vorhandenen Zeichencode zu überprüfen.

Es stehen 4 Eingabezeilen (a 16 Zeichen) zur Verfügung. Wenn eine Eingabezeile nicht ganz benötigt wird, muß der Rest der Zeile mit Nullen gefüllt werden. Mit ENTER wird der Eingabevorgang für jede Zeile beendet, und die Tasten < B, C, L, M, Q, T > können, wie bereits beschrieben, genutzt werden.

```
50 ! *****
51 ! * *
52 ! * JOERG HIRT *
53 ! * BIRKENSTRASSE 10 *
54 ! * 6542 LIEBSHAUSEN *
55 ! * *
56 ! *****
100 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(3,1):"*****
*****" :: DISPLAY AT(4,1):"* *
110 DISPLAY AT(5,1):"* C H A R E D I T O R *" :: DISPLAY AT(6,1):"*
*"
120 DISPLAY AT(7,1):"*****" :: DISPLAY AT(13,4):"1 = STRI
NG ERSTELLEN" :: DISPLAY AT(17,4):"2 = STRING EINGEBEN"
130 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 130 :: IF K=49 THEN 140 ELSE IF K=50 THEN 680
ELSE IF K<49 OR K>50 THEN CALL SOUND(20,200,5):: GOTO 130
140 REM SPRITE EDITOR
150 IF GG=1 THEN 510
160 DIM B(16,16):: SC=1 :: C1=2 :: Z=1 :: S=1 :: HEX$="0123456789ABCDEF" :: M=1
:: GG=0
170 CALL CHAR(100,"0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFC3C3C3C3FFFF")
180 CALL COLOR(9,2,16):: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,10):"CHAR EDITOR"
190 FOR Z=1 TO 16 :: CALL HCHAR(4+Z,2,100,16):: NEXT Z
200 CALL MAGNIFY(1):: IF GG=1 THEN GOTO 680 ELSE IF K=84 THEN GOTO 210 ELSE CALL
SCREEN(8)
210 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SPRITE(#6,102,14,32,8):: CALL HCHAR(21,1,32,93)
220 DISPLAY AT(22,2):"E=UP,X=DOWN,S=LEFT,D=RIGHT" :: DISPLAY AT(23,2):"1 = PIXEL
ON 0 = OFF" :: DISPLAY AT(24,2):"5 = MUSTERCODE AUSGEBEN"
230 CALL KEY(O,K,SS):: IF SS=0 THEN 230
240 IF K=48 THEN PIXEL=100 ELSE IF K=49 THEN PIXEL=101 ELSE IF K=53 THEN 310
250 IF K=83 THEN S=S-1 :: GOTO 290
260 IF K=68 THEN S=S+1 :: GOTO 290
270 IF K=69 THEN Z=Z-1 :: GOTO 290
280 IF K=88 THEN Z=Z+1 :: GOTO 290
290 IF S<1 THEN S=16 ELSE IF S>16 THEN S=1 ELSE IF Z<1 THEN Z=16 ELSE IF Z>16 TH
EN Z=1
300 CALL LOCATE(#6,(8*Z)+25,8*S+1):: CALL HCHAR(4+Z,1+S,PIXEL):: CALL SOUND(20,2
00,5):: GOTO 230
310 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(21,1,32,128):: DISPLAY AT(23,2):"B I T T E
W A R T E N"
```



```

320 FOR Z=1 TO 16 :: FOR S=1 TO 16 :: CALL GCHAR(4+Z,1+S,GC):: GC=GC-100 :: B(Z,
S)=GC :: NEXT S :: NEXT Z :: M$=""
330 FOR Z=1 TO 16
340 LOW=B(Z,5)*8+B(Z,6)*4+B(Z,7)*2+B(Z,8)+1
350 HIGH=B(Z,1)*8+B(Z,2)*4+B(Z,3)*2+B(Z,4)+1
360 M$=M$&SEG$(HEX$,HIGH,1)&SEG$(HEX$,LOW,1)
370 NEXT Z
380 FOR Z=1 TO 16
390 LOW=B(Z,13)*8+B(Z,14)*4+B(Z,15)*2+B(Z,16)+1

400 HIGH=B(Z,9)*8+B(Z,10)*4+B(Z,11)*2+B(Z,12)+1
410 M$=M$&SEG$(HEX$,HIGH,1)&SEG$(HEX$,LOW,1)
420 NEXT Z
430 DISPLAY AT(22,2):"C=COLOR M=MAGNIFY T=EDIT" :: DISPLAY AT(23,2):"A=ERASE,Q
=QUIT,B=BACKCOLOR"
440 DISPLAY AT(24,5):"L=LIST MUSTERCODE"
450 CALL CHAR(104,M$):: A=0
460 A=A+1 :: IF A=1 OR A=2 THEN CALL MAGNIFY(M):: CALL DELSPRITE(#5):: M=2
470 IF A=1 THEN CALL SPRITE(#1,104,C1,40,170,0,0,#3,106,C1,40,195,0,0,#2,105,C1,
70,170,0,0,#4,107,C1,70,195,0,0)
480 IF A=3 THEN M=3 :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SPRITE(#5,104,C1,100,180,0,0)
490 IF A=3 OR A=4 THEN CALL MAGNIFY(M):: M=4
500 IF A=4 THEN A=0 :: M=1
510 CALL KEY(O,K,SS):: IF SS=0 THEN 510
520 IF K=67 THEN GOTO 550 ELSE IF K=77 THEN GOTO 460 ELSE IF K=84 THEN Z=1 :: GO
TO 200 ELSE IF K=65 THEN GOTO 140 ELSE IF K=81 THEN GG=0 :: GOTO 100
530 IF K=66 THEN GOTO 580 ELSE IF K=76 THEN 600
540 GOTO 510
550 C1=C1+1 :: IF C1>16 THEN 570 ::
560 CALL COLOR(#1,C1,#2,C1,#3,C1,#4,C1,#5,C1):: GOTO 510
570 C1=2 :: CALL COLOR(#1,C1,#2,C1,#3,C1,#4,C1,#5,C1):: GOTO 510
580 SC=SC+1 :: IF SC=17 THEN SC=2
590 CALL SCREEN(SC):: GOTO 510
600 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(1,7):"PROGRAMM LISTING"
610 DISPLAY AT(5,1):"HEXADEZIMAL CODE :" :: DISPLAY AT(7,1):M$
620 M1$=SEG$(M$,1,16):: M3$=SEG$(M$,17,16):: M2$=SEG$(M$,33,16):: M4$=SEG$(M$,49
,16)
630 DISPLAY AT(11,1):"FELD 1 ";M1$ :: DISPLAY AT(12,1):"FELD 2 ";M2$ :: DISPLAY
AT(13,1):"FELD 3 ";M3$ :: DISPLAY AT(14,1):"FELD 4 ";M4$
640 DISPLAY AT(17,1):"SCREEN ";SC :: DISPLAY AT(18,1):"COLOR ";C1
650 DISPLAY AT(24,6):"D=DRUCKER,Q=QUIT"
660 CALL KEY(O,K,SS):: IF SS=0 THEN 650 :: IF K=68 THEN 670 ELSE IF K=81 THEN GG
=0 :: GOTO 100 ELSE IF K<>65 THEN GOTO 660
670 OPEN #1:"PID" :: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(15,4):"DRUCKER EINSCHALTEN" :: PRI
NT #1:"104 ";M$ :: CLOSE #1 :: GOTO 100
680 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
690 SC=1 :: C1=2 :: M$="" :: M1$="" :: M2$="" :: M3$="" :: M4$="" :: G1=0 :: G2=
0 :: G3=0 :: GG=0 :: M=1
700 DISPLAY AT(1,8):"STRING EINGEBEN" :: DISPLAY AT(5,1):"INPUT STRING ?:"
710 ACCEPT AT(8,1)SIZE(16)VALIDATE("0123456789ABCDEF")BEEP:M1$ :: ACCEPT AT(10,1
)SIZE(16)VALIDATE("0123456789ABCDEF")BEEP:M2$
720 ACCEPT AT(12,1)SIZE(16)VALIDATE("0123456789ABCDEF")BEEP:M3$ :: ACCEPT AT(14,
1)SIZE(16)VALIDATE("0123456789ABCDEF")BEEP:M4$
730 CALL GCHAR(10,3,G1):: CALL GCHAR(12,3,G2):: CALL GCHAR(14,3,G3)
740 IF G1=32 THEN M2$="0000000000000000"
750 IF G2=32 THEN M3$="0000000000000000"
760 IF G3=32 THEN M4$="0000000000000000"
770 M$=M1$&M2$&M3$&M4$
780 GG=1 :: GOTO 430

```


Das
müssen Sie
gesehen haben!

Der „neue“ DATA BECKER

Der „neue“ DATA BECKER. Umgebaut, neugestaltet und erweitert.
Ein Computer-Kaufhaus wie Sie es schon immer gesucht haben:

Hier überprüfen unsere Software- und Hardwareexperten für Sie das internationale Angebot und wählen neue Hits für unser Sortiment aus.

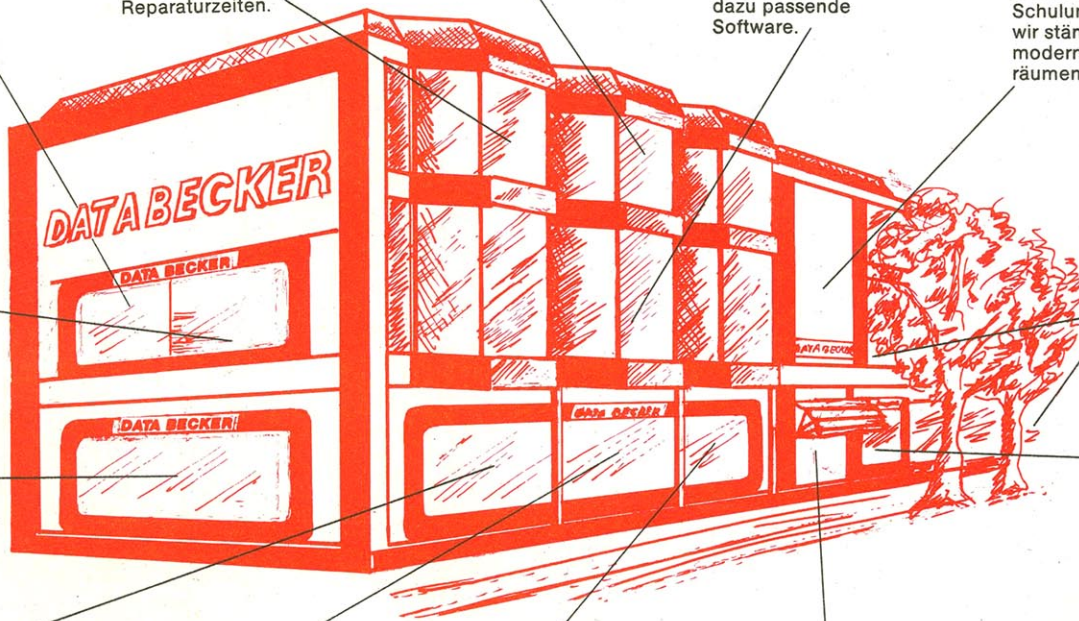
Das ist wichtig: was wir verkaufen reparieren wir auch. Unser erfahrenes Technik-Team garantiert für hohe Qualität und kurze Reparaturzeiten.

DATA EXPRESS heißt unser neuer Versandservice, der Ihre Bestellungen schnell und zuverlässig ausführt.

Hier finden Sie nicht nur eine große Auswahl an Bürocomputern, z.B. von Apple, Commodore, EPSON, IBM und Sirius, sondern auch die dazu passende Software.

Sie wollen mehr wissen und dazu lernen? Dann nehmen Sie doch an unseren Seminaren und Schulungen teil, die wir ständig in unseren modernen Schulungsräumen abhalten.

Hier steht in unserer großräumigen Systemausstellung der neue Apple MC-Intosh, den Ihnen unsere geschulten Systemberater gerne zeigen.



Hier geht's zu AUTO BECKER, dem interessantesten Autoladen der Welt, der sich im gleichen Haus befindet.

Hier finden Sie nicht nur die bekannten DATA BECKER BÜCHER, sondern über 1000 (!) verschiedene Buchtitel, darunter viele Spezialbücher zu einzelnen Mikrocomputern.

Hier hat unser Verkaufsleiter Platz freigelassen für einen neuen Superhit von Apple, den wir im Mai erwarten.

Wem die Glotze nicht reicht, der findet bei uns eine große Monitorauswahl vom preiswerten 9" Gerät bis zum großen Farbmonitor.

Auch für Computerbesitzer ist der beste Platz an der Theke, nämlich an der DATA BECKER Softwaretheke, wo Ihnen unsere freundlichen Experten gerne aus unserer riesigen Auswahl das richtige Programm empfehlen.

An unserer Druckerwand finden Sie eine große Palette von Druckern für jeden Zweck und Geldbeutel, natürlich ansprechend erklärt.

Natürlich finden Sie bei uns ständig aktuelle Sonderangebote und preiswerte Gebrauchtgeräte.

Was Sie hier nicht sehen können, ist unser neues Zentrallager, in dem z.B. über 100.000 Commodore 64 Platz fänden. So sind wir immer gut lieferbar.

Über 1000 qm Ausstellungsfläche. Über 20 freundliche Verkaufsberater.
Umfassende Auswahl, qualifizierte Beratung, attraktive Preise
und ein zuverlässiger Service.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010 · im Hause AUTO BECKER

INFO - COUPON
Bitte schicken Sie mir kostenlos und unverbindlich Ihr Informationspaket mit Hausprospekt, Lageplan, Versandangebot und Seminarterminen.

Name und Adresse
bitte deutlich
schreiben

Star-Trek

für den Spectrum 48K

Ein Weltraumspiel bei dem zwar geschossen wird, aber welches trotzdem kein reines Actionspiel ist. Es kommt nicht auf Geschwindigkeit an, sondern vielmehr auf geschickte Einteilung der Energievorräte.

Eine komplette und ausführliche Spielanleitung befindet sich im Programm ab Zeile 9500.

- 0030-0070 Definition eines deutschen Zeichensatzes
- 0080 Maschinencoderoutine für schnellen Farbwechsel des Bildschirms
- 0090 Speicheroutine für das Bild der ENTERPRISE
- 01000-0110 Routinen zum Aufruf des Bildes der ENTERPRISE
- 0130-0200 Eingabe der Sonderzeichen und Maschinencoderoutine
- 0210-0330 Erstellung des Titelbildes
- 0310 Abspeichern des Bildes über RAMTOP
- 0340 Laden des Hauptprogrammes
- 1010 Routine zum Abspeichern des Initialisierungsprogrammes

Hauptprogramm:

- 0010-0070 Titelbild
- 0300-0475 Variablen initialisieren
- 0480-0670 Ausgangslage der ENTERPRISE festlegen
- 0810-1160 Aufstellen der Objekte, die sich im Weltall befinden
- 1200-1300 Erteilung der Anweisungen an den Spieler
- 1310-1910 Routine zur Positionierung der Objekte, die sich im Quadranten befinden.
- 1980-2180 Befehlseingabe und Auswertung
- 2190-2207 Anzeige des Vektordiagramms
- 2300-2570 Kurs-Kontrolle
- 2580-3050 Beschädigungen an der ENTERPRISE feststellen und anzeigen
- 3060-3480 Raumschiff beginnt sich zu bewegen (innerhalb

eines Quadranten)

- 3490-3980 Grenzen eines Quadranten werden überschritten
- 3990-4245 Fernbereichssensoren-Unterprogramm
- 4240-4670 Phaser-Kontroll-Unterprogramm
- 4690-5500 Photonen-Torpedo-Kontroll-Unterprogramm
- 5520-5630 Schildkontroll-Unterprogramm
- 5680-5980 Zerstörungsübersicht
- 5990-6200 Feindliche Klingonen schießen auf die ENTERPRISE
- 6200-6390 Ende des Spieles und Bewertung
- 6420-7280 Nahbereichssensor-Unterprogramm
- 7290-8510 Computer-Unterprogramm
- 7290-7380 Befehlseingabe und Auswertung
- 7390-7400 Aufstellung der Sternenkarte
- 7530-7850 Zusammenfassender Weltraumbericht
- 7890-7995 Zustandsbericht
- 8060-8510 NAV-Rechner (Sternenstations-NAV, Torpedo-NAV und allgemeine NAV Kalkulationen)
- 8580-8860 Platz für Objekte im Quadranten finden
- 8660-8680 Eingabe der Quadranten Daten in ein Feld
- 8780-8900 Gerätenamen Ermittlung und Speicherung in Y\$
- 9010-9260 Quadrantennamen Ermittlung und Speicherung in Y\$
- 9300-9350 Ändern der Bildschirmfarbe
- 9360-9390 Melodie 1
- 9400-9490 Melodie 2
- 9500-9830 Bedienungsanleitung
- 9700 Speicheroutine für Hauptprogramm

Achtung:

Das Initialisierungsprogramm muß immer vor dem Hauptprogramm verwendet worden sein, da sonst die Maschinencoderoutinen fehlen und das System dann frühzeitig zusammenbricht.

```

1 RESTORE
10 REM ----- SUPER - STAR - TREK -----
... 5 by Michael Havemester ..... 1984 .....
+++++
11 REM Initialisierungsprogram
12 REM
20 REM Zeichen Definition
21 REM
30 DATA "A",66,"0",66,"U",66
40 DATA "B",36,0,56,4,60,68,60,0
50 DATA "P",40,0,56,68,68,68,56,0
60 DATA "T",40,0,68,68,68,68,56,0
70 DATA "S",0,24,36,40,36,36,40,32
80 DATA 197,213,229,58,244,254,6,255,17,0,88,205,22,255,6,255,205,22,255,6,255,205,22,255,6,3,
205,22,255,225,209,193,201,18,19,16,252,201
90 DATA 243,197,213,229,17,25,246,33,0,72,1,0,8,237,176,225,209,193,251,201
100 DATA 243,197,213,229,33,25,246,17,0,72,1,0,8,237,176,225,209,193,251,201
110 DATA 243,197,213,229,33,25,246,17,0,64,1,0,8,237,176,225,209,193,251,201
130 CLEAR 63000
140 FOR I=1 TO 3: READ A$: READ A: POKE USR A$,A: NEXT I: POKE USR A$+1,0
150 FOR I=1 TO 4: READ A$
160 FOR J=0 TO 7: READ A: POKE USR A$+J,A: NEXT J

```



```

170 NEXT I
180 FOR I=65269 TO 65306
190 READ A: POKE I,A: NEXT I
200 FOR I=65100 TO 65159: READ A: POKE I,A: NEXT I
210 INK 0: PAPER 0: BRIGHT 1: BORDER 0: CLS
220 REM ENTERPRISE Zeichen-Routine
230 LET B=7: PLOT 131,B+102: DRAW 112,0: DRAW 0,2: DRAW -20,0: DRAW 0,-2: DRAW 32,0: DRAW 0,-4:
12: DRAW -4,0: DRAW 0,-12: DRAW 4,0: DRAW -7,-7: DRAW -2,0: DRAW 0,
235 DRAW 0,12: DRAW 0,-1: DRAW -1,0: DRAW 0,-10: DRAW 0,10,-3.5
237 PLOT 135,B+90: DRAW 0,-2: DRAW 18,0: DRAW 0,2: PLOT 137,B+92: DRAW 0,3: DRAW 2,0: DRAW 0,6:
DRAW 1,0: DRAW 0,-6: DRAW 1,0: DRAW 0,6: DRAW 1,0: DRAW 0,-6:
DRAW 6,0: DRAW 0,-3: DRAW -1,0: DRAW 0,2: DRAW -9,0: DRAW 0,-2: DRAW 9,0: DRAW -5,0: DRAW 0,-1:
DRAW -3,0
240 FOR I=0 TO 4: PLOT 228,B+94+I: DRAW INT 9,0: NEXT I
241 PLOT 162,B+90: DRAW 0,-24: DRAW 2,-2: DRAW 6,0: DRAW 2,2: DRAW 0,24: PLOT 168,B+85: DRAW 1,
0: PLOT 168,B+80: DRAW 1,0: PLOT 168,B+70: DRAW 1,0
245 PLOT 162,B+68: DRAW -60,3: DRAW 0,-10: DRAW 20,0: DRAW -28,0: DRAW 0,-2: DRAW 6,0: DRAW -8,
0: DRAW 0,-2: DRAW 10,0: DRAW -8,0: DRAW 0,-2: DRAW 28,0: DRAW
-20,0: DRAW 0,-8: DRAW -4,2: DRAW 0,6
250 DRAW 0,-6: DRAW -8,2: DRAW 0,18: DRAW 0,-2: DRAW -2,0: DRAW 0,-14: DRAW 2,0: DRAW -2,0: DRA
W 0,6: DRAW -2,0: DRAW -2,-6: DRAW 0,6: DRAW -4,0: DRAW 0,1: DR
AW 4,0
255 PLOT 84,B+60: DRAW 0,6: DRAW 2,-6: DRAW 2,0: PLOT 90,B+70: DRAW 8,0: DRAW 0,-8: DRAW 0,8: D
RAW 4,2: PLOT 102,B+47: DRAW 20,-2: DRAW 40,4: DRAW 15,0
260 DRAW 0,2: DRAW 2,2: DRAW 18,2: DRAW 0,10: DRAW -7,-7: DRAW 0,-1: DRAW 5,0: DRAW 0,5: DRAW -
2,-2: DRAW 0,-3: DRAW 4,0: DRAW 0,7: DRAW -24,3
261 DATA 122,65,116,63,126,63,130,63,134,63,138,63,130,60,150,60,180,60,184,60,144,55,148,55,15
6,55,160,55,164,55,129,52,125,49,105,49,109,49
262 DATA 109,68,114,65,117,65,177,63,180,63,179,56,125,52
263 DATA 96,86,100,86,107,86,107,82,111,82,105,78,109,78,113,78,117,78,116,74,120,74,101,82,104
,82,102,78
264 DATA 100,89,104,89,108,89,50,89,54,89,25,89,70,89,68,93,52,93,56,93,64,97
265 RESTORE 261: FOR I=1 TO 19: READ A,C: PLOT A,B+C: DRAW 1,0: NEXT I: FOR I=1 TO 7: READ A,C:
PLOT A,B+C: NEXT I
270 PLOT 106,B+71: DRAW -14,14: DRAW 22,0: DRAW 14,-14: FOR I=1 TO 11: READ A,C: PLOT A+4,B+C-4
: DRAW 1,0: NEXT I: FOR I=1 TO 3: READ A,C: PLOT A+4,B+C-4: NEX
T I
275 PLOT 92,B+85: DRAW -3,0: DRAW -18,-6: DRAW -10,0: DRAW 10,0,1.4: DRAW -10,0: DRAW -18,6: DR
AW 46,0: DRAW -6,-2: DRAW -34,0: DRAW 6,-2: DRAW 22,0
280 PLOT 43,B+85: DRAW -23,0: DRAW -4,2: DRAW 99,0: DRAW -1,-2: DRAW 1,2: DRAW 2,0: DRAW 3,3: D
RAW 0,1: DRAW -107,0: DRAW 0,-1: DRAW 3,-3
285 PLOT 30,B+92: DRAW 70,0,-.3: PLOT 56,B+96: DRAW 18,0,-1: PLOT 60,B+99: DRAW 6,0,-2
290 FOR I=1 TO 11: READ A,C: PLOT A,B+C: DRAW 1,0: NEXT I
300 INK 7: POKE 65268,71: RANDOMIZE USR 65269
310 RANDOMIZE USR 65100
320 PRINT AT 2,6: INVERSE 1;"SUPER - STAR - TREK";AT 4,2: INVERSE 0;"§ 1984 by Michael Havemest
er"
330 PRINT AT 17,1: FLASH 1;"Das Hauptprogramm wird geladen"
340 LOAD "STAR-TREK"
1000 STOP
1010 SAVE "STAR INIT" LINE 1

```

```

TREK ..... § 1984 by Michael ..... SUPER - STAR -
Havemester ..+..... Hauptprogramm .....

```

```

20 PAPER 0: BRIGHT 1: INK 7: BORDER 0: CLS : RANDOMIZE USR 65120
30 PRINT AT 1,6: INVERSE 1;"SUPER - STAR - TREK"
40 PRINT AT 3,1;"§ 1984 by Michael Havemester"
50 PRINT AT 21,0;"Weiter ? (J/N)"
60 IF INKEY<">"j" AND INKEY<">"J" THEN GO TO 60
70 GO TO 9510
300 CLS : CLEAR
310 RANDOMIZE USR 65140: PRINT AT 8,0;"Die USS - ENTERPRISE -- NCC-1701"
320 RANDOMIZE 0
330 DIM Z$(25): DIM H$(137): DIM C$(8): DIM G(8,8): DIM C(9,2): DIM K(3,3): DIM N(3): DIM Z(8,8
): DIM D(8)
340 LET D=0: LET PRI=0
370 LET T=INT (RND*20+20)*100: LET TO=T: LET T9=25+INT (RND*10): LET D0=0: LET E=3000: LET E0=E
440 LET P=10: LET P0=P: LET S9=200: LET S=0: LET B9=0: LET K9=0: LET X$="": LET Y$=" ist"
470 DEF FN D(D)=SQR (ABS (K(I,1)-S1)^2+ABS (K(I,2)-S2)^2)
475 DEF FN R(R)=INT (RND*R*7.98+1.01)
480 REM Ausgangslage der ENTERPRISE festlegen
490 LET Q1=FN R(1): LET Q2=FN R(1): LET S1=FN R(1): LET S2=FN R(1)
530 FOR I=1 TO 9: LET C(I,1)=0: LET C(I,2)=0: NEXT I
540 LET C(3,1)=-1: LET C(2,1)=-1: LET C(4,1)=-1: LET C(4,2)=-1: LET C(5,2)=-1: LET C(6,2)=-1
600 LET C(1,2)=1: LET C(2,2)=1: LET C(6,1)=1: LET C(7,1)=1: LET C(8,1)=1: LET C(8,2)=1: LET C(9
,2)=1
670 FOR I=1 TO 8: LET D(I)=0: NEXT I
810 REM Aufstellen, was sich im Weltraum befinden wird
815 REM K3=Anzahl Klingonen, B3=Anzahl der Stationen, S3=Anzahl der Sterne
820 FOR I=1 TO 8: FOR J=1 TO 8: LET K3=0: LET Z(I,J)=0: LET R1=RND

```



```

850 IF R1>.98 THEN LET K3=3: LET K9=K9+3: GO TO 980
860 IF R1>.95 THEN LET K3=2: LET K9=K9+2: GO TO 980
870 IF R1>.8 THEN LET K3=1: LET K9=K9+1
980 LET B3=0: IF RND>.96 THEN LET B3=1: LET B9=B9+1
1040 LET G(I,J)=K3*100+B3*10+FN R(1): NEXT J: NEXT I: IF K9>T9 THEN LET T9=K9+1
1100 IF B9<>0 THEN GO TO 1200
1150 IF G(Q1,Q2)<200 THEN LET G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)+100: LET K9=K9+1
1160 LET B9=1: LET G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)+10: LET Q1=FN R(1): LET Q2=FN R(1)
1200 LET K7=K9: LET W$="r": IF B9<>1 THEN LET X$="en": LET Y$=" sind": LET W$="nen"
1230 PRINT "Du hast folgende Anweisungen: Zerstöre die ";K9;" Klingonen - ", "Kampfschiffe,
die den Weltraumauftrhren, bevor sie das Haupt-quartier der
'Fpderation' amSternentag ";T0+T9;" angreifen kpn-": PRINT "nen."
1240 PRINT "Es bleiben dir ";T9;" Tage. Es";Y$;TAB 0;B9;" Station";X$;" im Raum, an de";W$;TAB 0
;"du das Schiff aufladen kannst .": PRINT "Bist Du bereit ? (
J/N)"
1300 LET I=RND: IF INKEY$<>"J" AND INKEY$<>"j" THEN GO TO 1300
1310 REM Eindringen in einen neuen Quadranten
1320 LET Z4=Q1: LET Z5=Q2: LET K3=0: LET B3=0: LET S3=0: LET G5=0: LET D4=.5*RND: LET Z(Q1,Q2)=G
(Q1,Q2)
1390 IF Q1<1 OR Q1>8 OR Q2<1 OR Q2>8 THEN GO TO 1600
1430 GO SUB 9030
1440 LET G$="": LET I$=""
1460 LET U$="Die ENTERPRISE befindet sich imQuadranten "+Y$+"."
1500 LET K3=INT (G(Q1,Q2)*.01): LET B3=INT (G(Q1,Q2)*.1)-10*K3
1540 LET S3=G(Q1,Q2)-100*K3-10*B3: IF K3=0 THEN GO TO 1590
1560 LET G$="Kampfbereich Zustand *ROT*": IF S>200 THEN GO TO 1590
1580 LET I$="Abwehrschild gefbhrlich niedrig!"
1590 FOR I=1 TO 3: LET K(I,1)=0: LET K(I,2)=0: NEXT I
1600 FOR I=1 TO 3: LET K(I,3)=0: NEXT I: LET Q$=Z$+Z$+Z$( TO 14)
1660 REM Positioniere ENTERPRISE im Quadranten, danach die (K3) Klingonen, die (B3) Stationen un
d die (S3) Sterne
1680 LET A$="E": LET Z1=S1: LET Z2=S2: GO SUB 8670: IF K3<1 THEN GO TO 1820
1720 FOR I=1 TO K3: GO SUB 8590: LET A$="K": LET Z1=R1: LET Z2=R2
1780 GO SUB 8670: LET K(I,1)=R1: LET K(I,2)=R2: LET K(I,3)=S9*(.5+RND): NEXT I
1820 IF B3<1 THEN GO TO 1910
1880 GO SUB 8590: LET A$="!": LET Z1=R1: LET Z2=R2: LET B4=R1: LET B5=R2: GO SUB 8670
1910 FOR I=1 TO S3: GO SUB 8590: LET A$="*": LET Z1=R1: LET Z2=R2: GO SUB 8670: NEXT I
1980 LET SRS=0: GO SUB 6430: IF PRI=1 THEN PRINT AT 18,0;K$: LET PRI=0
1990 IF S+E>10 THEN IF E>10 OR D(7)=0 THEN GO TO 2060
2020 CLS : PRINT AT 0,4;"** Ernsthafter Fehler **": PRINT "Du bist gerade mit deinem Schiffim R
aum gestrandet.Du hast nichtgenug Manpvrierenergie und dieSch
ild-Kontrolle ist gegenwbrtignfbhig,um auf die Maschinen um-zuschalten.": GO TO 6230
2060 INPUT "Befehl ";N$
2070 IF SRS=1 THEN GO SUB 6430: GO TO 2090
2080 PRINT AT 17,23;H$
2090 IF N$="NAV" THEN GO SUB 2180: LET SRS=0: GO TO 2300
2092 IF N$="LRS" THEN LET SRS=0: GO TO 4000
2093 IF N$="PHA" THEN GO SUB 2180: LET SRS=1: GO TO 4260
2094 IF N$="TOR" THEN GO SUB 2180: LET SRS=1: GO TO 4700
2095 IF N$="SHE" THEN GO SUB 2180: LET SRS=0: GO TO 5530
2096 IF N$="DAM" THEN GO SUB 2180: LET SRS=1: GO TO 5690
2097 IF N$="COM" THEN GO SUB 2180: LET SRS=1: GO TO 7290
2098 IF N$="XXX" THEN GO TO 6270
2160 IF SRS=1 THEN LET SRS=0: GO TO 1990
2170 PRINT AT 18,0;"NAV Kursbnderung SRS Nahbe.-KonLRS Fernbe.Kont. PHA Phaser TOR Torpedos
SHE Schild-Kon": PRINT "DAM Lagebericht COM Computer":
GO TO 1990
2180 PRINT AT 17,23;H$: RETURN
2190 REM Kurs Anzeigen
2200 PRINT AT 17,23;"4 3 2"
2202 PRINT AT 18,24;"..."
2203 PRINT AT 19,21;"5 --- 1"
2204 PRINT AT 20,24;"..."
2206 PRINT AT 21,23;"6 7 8"
2207 RETURN
2290 REM Kurs-Kontrolle
2300 GO SUB 2200
2310 INPUT "Kurs = ";C1: IF C1=9 THEN LET C1=1
2320 PRINT AT 17,23;H$: IF C1=1 AND C1<9 THEN GO TO 2350
2330 PRINT AT 18,6;"Lt. Sulu berichtet ": PRINT "TAB 4;" " Falsche Kursdaten, Sir """: GO TO 1
990
2350 LET X$="8": IF D(1)<0 THEN LET X$="0.2" " : IF D
2360 PRINT AT 21,0;"FAKTOR (0-";X$;")": INPUT AT 0,15;W1: PRINT AT 21,0;"
(1)<0 AND W1>.2 THEN GO TO 2470
2380 IF W1>0 AND W1<=8 THEN GO TO 2490
2390 IF W1=0 THEN GO TO 1990
2420 PRINT AT 18,0;"Chef-Ingenieur Scott berichtet :""Die Maschinen verkraften Faktor";W1;" nich
t ! """: GO TO 1990
2470 PRINT AT 18,0;"Die Richtungsmotoren sind zer-stpr. Hpchstgeschw. = 0.2": GO TO 1990
2490 LET N=INT (W1*.5): IF E-N>0 THEN GO TO 2590
2500 PRINT AT 18,0;"Maschinenraum : Zuwenig Energieum mit Geschw. ";W1;" zu fliegen."
2530 IF S<N-E OR D(7)<0 THEN GO TO 1990
2550 PRINT "Abschirm-Kontrolle : ";INT S;TAB 27;"Ener-": PRINT "gieeinheiten ftr Schilde genutzt

```



```

//
2570 GO TO 1990
2580 REM Klingonen ziehlen/schiessen gegen Sternenschiff . . .
2590 CLS : FOR I=1 TO K3: IF K(I,3)=0 THEN GO TO 2700
2610 LET A$=" ": LET Z1=K(I,1): LET Z2=K(I,2): GO SUB 8670: GO SUB 8590
2660 LET K(I,1)=Z1: LET K(I,2)=Z2: LET A$="K": GO SUB 8670
2700 NEXT I: GO SUB 6000: LET D1=0: LET D6=W1: IF W1>=1 THEN LET D6=1
2770 FOR I=1 TO 8: IF D(I)>=0 THEN GO TO 2880
2790 LET D(I)=D(I)+D6: IF D(I)>-.1 AND D(I)<0 THEN LET D(I)=-.1: GO TO 2880
2800 IF D(I)<0 THEN GO TO 2880
2810 IF D1<>1 THEN LET D1=1: CLS : PRINT AT 0,5;"Zerstungs-Kontrolle"
2840 LET R1=I: GO SUB 8790: PRINT Y$;" repariert."
2880 NEXT I: LET RN=RND: IF RN>.2 AND D1=1 THEN GO TO 3050
2881 IF RN>.2 THEN GO TO 3070
2910 LET R1=FN R(1): IF RND>=.6 THEN GO TO 3000
2930 IF D1<>1 THEN CLS
2935 LET D(R1)=D(R1)-(RND*5+1): PRINT "TAB 5;"Zerstungs-Kontrolle"
2940 GO SUB 8790: PRINT Y$;" beschbdigt",: GO TO 3050
3000 LET REP=D(R1): LET D(R1)=D(R1)+RND*3+1: IF REP<0 THEN PRINT "TAB 5;"Zerstungs-Kontrolle"
3030 IF REP<0 THEN GO SUB 8790: PRINT Y$: PRINT "Reparaturzustand verbessert": GO TO 3050
3040 GO TO 3070
3050 BEEP 1,10: PAUSE 100
3060 REM Raumschiff beginnt sich zu bewegen
3070 CLS : RANDOMIZE USR 65120
3080 LET A$=" ": LET Z1=INT S1: LET Z2=INT S2: GO SUB 8670
3110 LET X1=C(C1,1)+(C(INT C1+1,1)-C(C1,1))*(C1-INT C1): LET X=S1: LET Y=S2
3140 LET X2=C(C1,2)+(C(INT C1+1,2)-C(C1,2))*(C1-INT C1): LET Q4=Q1: LET Q5=Q2
3170 FOR I=1 TO N: LET S1=S1+X1: LET S2=S2+X2: IF S1<1 OR S1>=9 OR S2<1 OR S2>=9 THEN GO TO 350
3240 LET S8=S2+(S1-1)*8: IF Q$(S8)=" " THEN GO TO 3360
3320 LET S1=INT (S1-X1): LET S2=INT (S2-X2): LET PRI=1: LET K$="Lenkmotoren ausgeschaltet in Sektor "+STR$ S1+", "+STR$ S2+" wegen schlechter Navigation.": GO TO 3370
3360 NEXT I: LET S1=INT S1: LET S2=INT S2
3370 LET A$="E": LET Z1=INT S1: LET Z2=INT S2: GO SUB 8670: GO SUB 3910: LET T8=1
3430 IF W1<1 THEN LET T8=.1*INT (10*W1)
3450 LET T=T+T8: IF T>T0+T9 THEN GO TO 6220
3470 REM Prtfe ob gestrandet, dann frage nach Befehl
3480 GO TO 1980
3490 REM Quadranten-Grenzen tberschritten
3500 LET X=8*Q1+X+N*X1: LET Y=8*Q2+Y+N*X2: LET Q1=INT (X/8): LET Q2=INT (Y/8): LET S1=INT (X-Q1*8)
3550 LET S2=INT (Y-Q2*8): IF S1=0 THEN LET Q1=Q1-1: LET S1=8
3590 IF S2=0 THEN LET Q2=Q2-1: LET S2=8
3620 LET X5=0: IF Q1<1 THEN LET X5=1: LET Q1=1: LET S1=1
3670 IF Q1>8 THEN LET X5=1: LET Q1=8: LET S1=8
3710 IF Q2<1 THEN LET X5=1: LET Q2=1: LET S2=1
3750 IF Q2>8 THEN LET X5=1: LET Q2=8: LET S2=8
3790 IF X5=0 THEN GO TO 3860
3800 PRINT AT 18,0;"Lt. Uhura : Das Flottenkommandoverweigert die Erlaubnis , diebuseren Grenzen des Weltraums zutberschreiten."
3810 BEEP 1,1: PAUSE 300
3830 PRINT AT 18,0;"Chef-Ingenieur Scott berichtet :Lenkmotoren ausgeschaltet in Sektor ";S1;" ";S2;" im Quadranten ";Q1;" ";Q2;" ";Z$
3850 BEEP 1,1: PAUSE 300: PRINT AT 17,23;H$: IF T>T0+T9 THEN GO TO 6220
3860 IF 8*Q1+Q2=8*Q4+Q5 THEN GO TO 3370
3870 LET T=T+1: GO SUB 3910: GO TO 1320
3900 REM Manpvrier-Energie
3910 LET E=E-N-10: IF E>=0 THEN RETURN
3930 PRINT AT 18,0;"Schild-Kontrolle gibt Energie abum Manpver abzuschliessen."
3940 LET S=S+E: LET E=0: IF S<=0 THEN LET S=0
3980 RETURN
3990 REM Fernbereichs-ubersicht
4000 PLOT 159,69: DRAW 89,0: PLOT 249,70: DRAW 0,43: PLOT 248,114: DRAW -89,0: PLOT 158,113: DRAW 0,-43
4010 LET ZA=0
4020 IF D(3)<0 THEN PRINT AT 8,22;"Fernbe-";AT 9,21;"reichssen-";AT 10,21;"soren aus-";AT 11,22;" gefallen": GO TO 1990
4060 FOR I=Q1-1 TO Q1+1: LET N(1)=-1: LET N(2)=-2: LET N(3)=-3: FOR J=Q2-1 TO Q2+1
4120 IF I>0 AND I<9 AND J>0 AND J<9 THEN LET N(J-Q2+2)=G(I,J): LET Z(I,J)=G(I,J)
4180 NEXT J: PRINT AT 8+ZA*2,20: LET ZA=ZA+1: FOR L=1 TO 3: IF N(L)<0 THEN PRINT "****": GO TO 4230
4210 LET V$=STR$(N(L)+1000): PRINT V$(LEN V$-2 TO );
4230 IF L<>3 THEN PRINT " ";
4240 NEXT L: NEXT I: PLOT 159,83: DRAW 89,0: PLOT 159,99: DRAW 89,0
4245 PLOT 187,70: DRAW 0,43: PLOT 219,70: DRAW 0,43: GO TO 1990
4250 REM Phaser-Kontrolle
4260 IF D(4)<0 THEN PRINT AT 18,3;"Phaser nicht betriebsbereit": LET SRS=0: GO TO 1990
4265 IF K3>0 THEN GO TO 4330
4270 LET SRS=0: PRINT AT 18,0;"Technischer-Offizier Spock mel-det : Sensoren zeigen an, dass ich keine feindlichen Schiffeim Quadranten befinden.": GO TO

```



```

1990
4330 IF D(8)<0 THEN PRINT AT 18,0;"Computer-Fehler verfbldcht dieGenauigkeit."
4350 PRINT AT 19,0;"Phaser auf Ziel eingestellt;"
4360 PRINT AT 20,0;"Verftgbare";;"Energie      "=";TAB 16;E;" Einheiten"
4370 INPUT AT 0,0;"Wieviele Einheiten Abschiessen ?";X: PRINT AT 17,23;H$: IF X<=0 THEN LET SRS
=0: GO TO 1990
4400 IF E-X<0 THEN GO TO 4360
4410 LET E=E-X: IF D(7)<0 THEN LET X=X*RND
4450 LET H1=INT (X/K3): FOR I=1 TO 3: IF K(I,3)<=0 THEN GO TO 4670
4480 LET H=INT ((H1/FN D(0))*(RND+2)): IF H>.15*K(I,3) THEN GO TO 4530
4500 PRINT AT 18,0;"Sensoren melden keine Beschbdigung des Feindes auf ";K(I,1);";";K(I,2): GO
TO 4660
4530 IF H>H1 THEN LET H=H1
4535 LET K(I,3)=K(I,3)-H: PRINT AT 18,0;"Klingon auf Sektor ";K(I,1);";";K(I,2): PRINT "mit ";H;
" Einheiten getroffen"
4550 LET KK=1: IF K(I,3)<=0 THEN PRINT " *** Klingon zerstprt ***": LET KK=0: GO SUB 9360: GO
TO 4580
4560 PRINT "Sensoren melden : Nach ";K(I,3): PRINT "Einheiten tbrig": GO TO 4660
4580 LET K3=K3-1: LET K9=K9-1: LET Z1=K(I,1): LET Z2=K(I,2): LET A$="" ": GO SUB 8670
4650 LET K(I,3)=0: LET G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)-100: LET Z(Q1,Q2)=G(Q1,Q2): IF K9<=0 THEN GO TO 6370
4660 IF KK=1 THEN BEEP .5,1: BEEP .5,1: PAUSE 250
4670 NEXT I: GO SUB 6000: GO TO 1990
4690 REM Photonen-Torpedo
4700 IF P<=0 THEN PRINT AT 18,0;"Alle Photonen - Torpedos ver- braucht": LET SRS=0: GO TO 199
0
4730 IF D(5)<0 THEN PRINT AT 18,1;"Photonen-Rphren auser Betrieb": LET SRS=0: GO TO 1990
4750 GO SUB 2200
4760 INPUT "Kurs des Photonen-Torpedos=";C1: IF C1=9 THEN LET C1=1
4780 IF C1>=1 AND C1<9 THEN GO TO 4850
4790 PRINT AT 18,0;"Fbhnrch Chekov ":": PRINT "Falsche Kurs-Daten,": PRINT "Sir !": LET SRS=0: G
O TO 1990
4850 LET X1=C(C1,1)+(C(INT (C1+1),1)-C(C1,1))*(C1-INT C1): LET E=E-2: LET P=P-1
4860 LET X2=C(C1,2)+(C(INT (C1+1),2)-C(C1,2))*(C1-INT C1): LET X=S1: LET Y=S2
4910 PRINT AT 17,23;H$;AT 18,0;"Torpedo-Bahn :"
4920 LET X=X+X1: LET Y=Y+X2: LET X3=INT (X+.5): LET Y3=INT (Y+.5)
4960 IF X3<1 OR X3>8 OR Y3<1 OR Y3>8 THEN GO TO 5490
5000 PRINT " ";X3;";";Y3;": LET A$="" ": LET Z1=X: LET Z2=Y: GO SUB 8830
5050 IF Z3>0 THEN GO TO 4920
5060 LET A$="K": LET Z1=X: LET Z2=Y: GO SUB 8830: IF Z3=0 THEN GO TO 5210
5110 PRINT AT 21,6;"*** Klingon zerstprt ***": GO SUB 9360: LET K3=K3-1: LET K9=K9-1: IF K9<=0 T
HEN GO TO 6370
5150 FOR I=1 TO 3: IF X3=K(I,1) AND Y3=K(I,2) THEN GO TO 5190
5180 NEXT I: LET I=3
5190 LET K(I,3)=0: GO TO 5430
5210 LET A$="*": LET Z1=X: LET Z2=Y: GO SUB 8830: IF Z3=0 THEN GO TO 5280
5260 PRINT AT 20,19;"Stern auf ";X3;";";Y3: PRINT "absorbierte die Torpedo-Energie.": BEEP 1,1:
PAUSE 300: GO SUB 6000: GO TO 1990
5280 LET A$="!": LET Z1=X: LET Z2=Y: GO SUB 8830: IF Z3=0 THEN GO TO 4760
5330 PRINT AT 21,2;"*** Sternstation zerstprt ***": LET B3=B3-1: LET B9=B9-1
5360 IF B9>0 OR K9>T-T0-T9 THEN GO TO 5400
5370 FOR I=1 TO 2: PAUSE 20: BEEP .3,-24: BEEP .3,-24: BEEP .6,-28: NEXT I
5380 CLS : PRINT "So geschieht es, Kapitbn !": PRINT "Damit verlierst du dein Kommandound wirs
t zu 99 Sterntagen har-ter Arbeit auf Cygnus strafver-setzt !
!": GO TO 6271
5400 BEEP 1,1: PAUSE 160: PRINT AT 17,23;H$;AT 18,0;"Das 'Flottenkommando' tberprftdeine Date
n ftr das Militbrge-richt !": LET D0=0
5430 LET Z1=X: LET Z2=Y: LET A$="" ": GO SUB 8670
5470 LET G(Q1,Q2)=K3*100+B3*10+S3: LET Z(Q1,Q2)=G(Q1,Q2): GO SUB 6000: GO TO 1990
5490 PRINT AT 21,0;" ! Torpedo verfehlte das Ziel !": BEEP 1,1: PAUSE 150: GO SUB 6000: GO TO 19
90
5520 REM Schild-Kontrolle
5530 IF D(7)<0 THEN PRINT AT 18,0;" Schild-Kontrolle auser Betrieb": GO TO 1990
5560 PRINT AT 18,0;"Verftgbare Energie =" ;E+S: INPUT "Wieviele Einheiten ftr Schilde ? ";X
5580 IF X<0 OR S=X THEN PRINT AT 20,0;" < Schilde unveraendert >": GO TO 1990
5590 IF X<=E+S THEN GO TO 5630
5600 PRINT AT 18,0;" Schild-Kontrolle berichtet : Wir sind nicht das Finanzamt derFpderation !
"
5610 PRINT AT 21,4;"< Schilde unverbndert >": GO TO 1990
5630 LET E=E+S-X: LET S=X: PRINT AT 15,20;" ";AT 15,20;INT S: GO TO 1990
5680 REM Zerstprungs-uberwachung
5690 IF D(6)>=0 THEN CLS : GO TO 5910
5700 PRINT AT 18,0;"Zerstprungs-ubersicht nichtVer-ftgbar": IF D=0 THEN LET SRS=0: GO TO 1990
5710 CLS : PRINT AT 1,5;"Zerstprungs-ubersicht"
5720 LET D3=0: FOR I=1 TO 8: IF D(I)<0 THEN LET D3=D3+1
5760 NEXT I: IF D3=0 THEN GO TO 1990
5780 LET D3=D3+D4: IF D3>=1 THEN LET D3=.9
5810 PRINT "Die Techniker sind ftr die Repa-ratur des Raumschiffes abrufbe-reit. Geschbtzte Re
paratur-dauer";.01*INT (100*D3);" Sternentage."
5840 PRINT "Genehmigst du die Reparatur ?": PRINT TAB 13;"(J/N)"
5860 PAUSE 0: LET A$=INKEY$: IF A$="n" OR A$="N" THEN GO TO 1990
5865 IF A$<>"j" AND A$<>"J" THEN GO TO 5860
5870 CLS : FOR I=1 TO 8: IF D(I)<0 THEN LET D(I)=0
5890 NEXT I: LET T=T+D3+.1

```



```

5910 PRINT "TAB 5; "Zerstungs-ubersicht"
5914 PRINT "Gerbt Reparaturzustand": FOR W=1 TO 8
5915 LET ZU=INT (D(W)*100)*.01: IF ZU>0 THEN LET ZU=0
5920 LET R1=W: GO SUB 8790: PRINT Y%;TAB 25;ZU
5950 NEXT W: IF D0<>0 THEN GO TO 5720
5980 GO TO 1990
5990 REM Klingonen schiesen
6000 PRINT AT 17,23;H$: IF K3<=0 THEN RETURN
6010 IF D0<>0 THEN PRINT AT 18,0;"Schilde der Station schtzen dieENTERPRISE.": RETURN
6040 CLS : FOR I=1 TO 3: IF K(I,3)<=0 THEN GO TO 6200
6060 LET H=INT ((K(I,3)/FN D(1))*(2+RND)): LET S=S-H: LET K(I,3)=K(I,3)/(3+RND)
6080 LET X$="": IF H<>1 THEN LET X$="en"
6085 PRINT "Die 'ENTERPRISE' wurde mit ";H,"Einheit";X$;" vom Sektor ";K(I,1);";";K(I,2);" get
rof-fen."
6090 IF S<=0 THEN GO TO 6240
6100 PRINT "Schilde auf ";S;" Einheiten ver-": PRINT "mindert": IF H<20 THEN GO TO 6200
6120 IF RND>.6 OR H/S<=.02 THEN GO TO 6200
6140 LET R1=FN R(1): LET D(R1)=D(R1)-H/S-.5*RND: GO SUB 8790
6170 PRINT "Zerstungskontrolle berichtet ": PRINT "Y%";" durch": PRINT "Treffer beschbdigt."
6200 NEXT I: RETURN
6210 REM Ende des Spiels
6220 CLS
6230 PRINT "TAB 7;"Sternentag ";T: GO TO 6271
6240 PRINT "Die 'ENTERPRISE' wurde zerstprt.Die 'Fpderation' wird erobert amSternentag ";T: GO T
O 6271
6270 CLS
6271 LET Y$="sind": LET X$="e": IF K9=1 THEN LET Y$="ist ": LET X$=""
6275 PRINT "Am Ende der Mission ";Y$;" nach ",K9; PRINT " Schlachtschiff";X$;" der Klingonen"
: PRINT "tbrig."
6290 BEEP .1,4: BEEP .15,2: BEEP .2,0: BEEP .25,-2: BEEP .3,-4: BEEP .35,-6: BEEP .4,-8: BEEP .4
5,-10: BEEP .5,-12: BEEP .55,-14: BEEP .6,-16: BEEP .65,-18: BE
EP .72,-20: BEEP .9,-22: BEEP 1,-25
6300 IF B9=0 THEN GO TO 6360
6310 PRINT "Die Fpderation benptigt ftr einebnhlich schwierige Aufgabe einenRaumschiff-Kommanda
nten.", "Wenn ein 'Freiwilliger' anwesendist, so mpge er jetzt
vortretenund "" Jawohl "" eingeben."
6320 INPUT A$: IF A$="" THEN GO TO 6360
6321 IF A$( TO 1)="" OR A$( TO 1)="" THEN RUN
6360 PRINT "TAB 14;"ENDE"
6361 IF INKEY$<>"" THEN PAPER 7: BORDER 7: CLS : STOP
6362 GO TO 6361
6370 CLS : PRINT AT 1,6;"Gratuliere Kapitbn !": PRINT "Das letzte 'Schlachtschiff' derKlingone
n,das die Fpderation be-drohte, wurde zerstprt.": PRINT "TAB 4
: "Deine Erfolgsbewertung : ": PRINT TAB 11;INT (10000*(K7/(T-TO))^2);" Punkte"
6380 PRINT : BEEP .75,-8: BEEP .64,-6: BEEP .54,-4: BEEP .45,-2: BEEP .37,0: BEEP .3,2: BEEP .24
,4: BEEP .19,6: BEEP .15,8: BEEP .12,10: BEEP .115,12: BEEP .11
,14: BEEP .105,16: BEEP .1,18: BEEP .095,20: BEEP .09,22: BEEP .085,24: BEEP .08,26
6390 GO TO 6300
6420 REM Nahbereichssensor
6430 CLS : PRINT U$: PLOT 0,158: DRAW 255,0
6440 FOR I=S1-1 TO S1+1: FOR J=S2-1 TO S2+1
6450 IF INT (I+.5)<1 OR INT (I+.5)>8 OR INT (J+.5)<1 OR INT (J+.5)>8 THEN GO TO 6540
6490 LET A$="!": LET Z1=I: LET Z2=J: GO SUB 8830: IF Z3=1 THEN GO TO 6550
6540 NEXT J: NEXT I: LET D0=0: GO TO 6650
6580 LET D0=1: LET C$="": LET E=E0: LET P=P0
6620 PRINT AT 20,0;"Schilde ftr Anlegemanpver ge-senkt": LET S=0: GO TO 6720
6650 IF K3>0 THEN LET C$="*ROT*": GO TO 6720
6660 LET C$="GRuN": IF E<E0*.1 THEN LET C$="GELB"
6720 GO SUB 9300: IF D(2)>=0 THEN GO TO 6740
6730 PRINT AT 5,3;"Nahbe-";AT 6,1;"reichssen-";AT 7,2;"sor aus-";AT 8,2;"gefallen"
6740 PLOT 4,155: DRAW 86,0
6750 PLOT 91,154: DRAW 0,-85
6760 PLOT 90,68: DRAW -86,0
6770 PLOT 3,69: DRAW 0,85
6775 IF D(2)<0 THEN GO TO 6850
6780 LET O$=" 12345678": PRINT AT 3,1;O$: FOR I=1 TO 8
6820 PRINT AT I+3,1;I: PRINT O$((I-1)*8+1 TO (I-1)*8+8);I
6830 NEXT I: PRINT AT 12,1;O$
6850 PRINT AT 3,12;"Sternen-";AT 4,12;"tag :";AT 5,12;INT (T*10)*.1
6950 PRINT AT 7,12;"Quadrant";AT 8,12;Q1;";";Q2
7000 PRINT AT 10,12;"Sektor";AT 11,12;S1;";";S2
7050 PRINT AT 3,22;"Photonen-";AT 4,22;"Torpedos";AT 5,22;INT P
7100 PRINT AT 14,1;"Gesamt-Energie";TAB 20;INT (E+S)
7150 PRINT AT 15,1;"Schilde";TAB 20;INT S
7210 PRINT AT 16,J;"Klingonen tbrig";TAB 20;INT K9
7220 PLOT 0,36: DRAW 180,0: PLOT 181,37: DRAW 0,4: PLOT 182,42: DRAW 73,0
7230 IF K3<>0 THEN PRINT FLASH 1;AT 18,0;G$
7240 IF S<200 AND K3<>0 THEN PRINT AT 19,0;I$
7260 RETURN
7280 REM Computer
7290 IF D(8)<0 THEN PRINT AT 18,5;"Computer auser Betrieb": LET SRS=0: GO TO 1990
7320 INPUT AT 0,0;"Computer ist aktiv und wartet auf deine Befehle : "; LINE A$: IF A$="" THEN
LET SRS=0: GO TO 1990

```



```

7350 LET HB=1: IF A$="0" THEN GO TO 7540
7351 IF A$="1" THEN GO TO 7900
7352 IF A$="2" THEN GO TO 8070
7353 IF A$="3" THEN GO TO 8500
7354 IF A$="4" THEN GO TO 8150
7355 IF A$="5" THEN GO TO 7400
7360 PRINT AT 18,3;"Funktionen des Computers : "
7370 PRINT "0 Weltr.-Bericht 1 Lage-Bericht"
7374 PRINT "2 Torpedo-Daten 3 Stationsdaten"
7378 PRINT "4 NAV-Kalkulator 5 Sternen-Karte"
7380 GO TO 7320
7390 REM Aufstellung der Sternenkarte
7400 LET HB=0: LET GS=1: CLS : PRINT 'TAB 9;"Der Weltraum";TAB 8;"=====": GO TO 7550
7530 REM Zusammenfassender Weltraum-Bericht
7544 CLS : PRINT "Computer - Weltraumbericht ftr";TAB 10;"Quadrant ";Q1;" ";Q2
7550 PRINT ' INVERSE 1;" 1 2 3 4 5 6 7 8 "
7570 FOR I=1 TO 8: PRINT INVERSE 1;I; IF HB=0 THEN GO TO 7740
7630 FOR J=1 TO 8: IF J<>1 THEN PRINT INVERSE 1;" ";
7635 IF Z(I,J)=0 THEN PRINT "***"; GO TO 7720
7700 LET V$=STR$(Z(I,J)+1000): PRINT V$(LEN V$-2 TO );
7720 NEXT J: GO TO 7850
7740 LET Z4=I: LET Z5=1: GO SUB 9030: PRINT TAB 2;Y$;TAB 16;"■";
7800 LET Z5=5: GO SUB 9030: PRINT TAB 18;Y$;TAB 31;"■"
7850 PRINT INVERSE 1;H$( TO 32): NEXT I: GO TO 1990
7890 REM Zustands-Bericht
7900 CLS : PRINT AT 1,7;"Zustands-Bericht : "
7940 PRINT "Klingonen tbrig : ";K9
7960 PRINT "Auftrag mus in ";1*INT ((TO+T9-T)*10);" Sternentagen": PRINT "beendet sein"
7970 LET X$="en": IF B9<2 THEN LET X$="": IF B9<1 THEN GO TO 8010
7980 PRINT "Die Fpderation unterhblt ";B9: PRINT "Sternenstation";X$;" im Weltraum"
7981 PRINT AT 20,12;"Weiter ?"
7982 PRINT AT 21,13;"(J/N)"
7983 PAUSE 0: IF INKEY$<>"j" AND INKEY$<>"J" THEN GO TO 7983
7990 IF D(6)<0 AND D=0 THEN PRINT AT 20,0;"Zerstprung - ubersicht' nicht";TAB 11;"Verftgbar":
GO TO 1990
7995 GO TO 5690
8010 PRINT "Wegen deiner Dummheit verbleibstdu allein im Weltraum -- Es istkeine Sternenstaion
tbrig !": GO TO 5690
8060 REM Torpedo, Stations, NAV Kalkulator
8070 IF K3<=0 THEN GO TO 4270
8080 LET X$="": LET Y$="m": IF K3>1 THEN LET X$="en": LET Y$="n"
8090 CLS : PRINT AT 1,1;"Von der 'ENTERPRISE' zu de";Y$: PRINT AT 2,3-SGN LEN X$;"Klingonen -
Schlachtschiff";X$
8100 LET HB=0: FOR I=1 TO 3: IF K(I,3)<=0 THEN GO TO 8480
8110 LET W1=K(I,1): LET X=K(I,2)
8120 LET C1=S1: LET A=S2: GO TO 8220
8150 REM NAV Kalkulator
8160 CLS : PRINT "Du befindest dich im Quadranten ";TAB 7;Q1;" ";Q2;" im Sektor ";S1;" ";S2
Xa : ";C1,"Ya : ";A,
8170 INPUT "Bitte gib die Anfangs und Endko-ordinaten an (X,Y)
"Xe : ";W1,"Ye : ";X
8220 LET X=X-A: LET A=C1-W1: IF X<0 THEN GO TO 8350
8230 IF X=0 AND A=0 THEN PRINT "TAB 5;"Richtung = 0": GO TO 8460
8250 IF A<0 THEN GO TO 8410
8260 IF X>0 THEN GO TO 8280
8270 IF A=0 THEN LET C1=5: GO TO 8290
8280 LET C1=1
8290 IF ABS A<=ABS X THEN GO TO 8330
8310 PRINT "TAB 5;"Richtung = ";C1+(((ABS A-ABS X)+ABS A)/ABS A): GO TO 8460
8330 PRINT "TAB 5;"Richtung = ";C1+(ABS A/ABS X): GO TO 8460
8350 IF A>0 THEN LET C1=3: GO TO 8420
8360 IF X<>0 THEN LET C1=5: GO TO 8290
8410 LET C1=7
8420 IF ABS A>=ABS X THEN GO TO 8450
8430 PRINT "TAB 5;"Richtung = ";C1+(((ABS X-ABS A)+ABS X)/ABS X): GO TO 8460
8450 PRINT "TAB 5;"Richtung = ";C1+(ABS X/ABS A)
8460 PRINT "TAB 5;"Entfernung = ";SQR (ABS X^2+ABS A^2): IF HB=1 THEN GO TO 1990
8480 NEXT I: GO TO 1990
8500 IF B3<>0 THEN CLS : PRINT TAB 4;"Von der 'ENTERPRISE' zur";TAB 9;"Sternenstation": LET W1=
B4: LET X=B5: GO TO 8120
8510 PRINT AT 18,2;"Technischer Offizier Spock :": PRINT "Sensoren zeigen an , dass sichkeine
Sternenstation in diesenQuadranten befindet.": LET SRS=0: GO
TO 1990
8580 REM Platz im Quadranten ftr Gegenstbnde finden
8590 LET R1=FN R(1): LET R2=FN R(1): LET A$=" ": LET Z1=R1: LET Z2=R2: GO SUB 8830: IF Z3=0 THEN
GO TO 8590
8600 RETURN
8660 REM Gib Quadranten-Daten in Feld ein
8670 LET S8=Z2+(Z1-1)*8
8675 IF LEN A$<>1 THEN PRINT "Fehler in der Eingabe": STOP
8680 LET Q$(S8)=A$: RETURN
8780 REM Gerbte-Namen
8790 RESTORE 8790+2*R1
8791 READ Y$: RETURN

```



```

8792 DATA "Richtungs-Motoren"
8794 DATA "Nahbereichs-Sensoren"
8796 DATA "Fernbereichs-Sensoren"
8798 DATA "Phaser-Kontrolle"
8800 DATA "Photonen-Rphren"
8802 DATA "Zerstprungs-Kontrolle"
8804 DATA "Schild-Kontrolle"
8806 DATA "Speicher-Computer"
8820 REM Zeichenfolgen-Vergleich im Quadranten-Feld
8830 LET Z1=INT (Z1+.5): LET Z2=INT (Z2+.5): LET S8=Z2+(Z1-1)*8: LET Z3=0
8890 IF Q$(S8)<>A$ THEN RETURN
8900 LET Z3=1: RETURN
9010 REM Quadranten-Namen in Y$ von Z4,Z5 (=Q1,Q2)
9020 REM Mit G5=1 um nur Gebietsnamen zu erhalten
9030 IF Z5<=4 THEN RESTORE 9030+Z4*10: READ Y$: GO TO 9210
9035 GO TO 9120
9040 DATA "Antares"
9050 DATA "Rigel"
9060 DATA "Procyon"
9070 DATA "Vega"
9080 DATA "Canopus"
9090 DATA "Altair"
9100 DATA "Sagittarius"
9110 DATA "Pollux"
9120 RESTORE 9120+Z4*10: READ Y$: GO TO 9210
9130 DATA "Sirius"
9140 DATA "Deneb"
9150 DATA "Capella"
9160 DATA "Betelgeuse"
9170 DATA "Aldebaran"
9180 DATA "Regulus"
9190 DATA "Arturus"
9200 DATA "Spica"
9210 LET ZZ=Z5: IF ZZ>=5 THEN LET ZZ=ZZ-4
9211 IF G5<>1 THEN RESTORE 9220+ZZ*10: READ A$: LET Y%=Y$+A$
9220 RETURN
9230 DATA " I"
9240 DATA " II"
9250 DATA " III"
9260 DATA " IV"
9300 REM Bildschirmfarbe bndern
9310 IF C$="*ROT*" THEN LET FARBE=2
9320 IF C$="*GRUN" THEN LET FARBE=4
9330 IF C$="*GELB" THEN LET FARBE=6
9340 BORDER FARBE: PAPER FARBE: POKE 65268,FARBE*8: RANDOMIZE USR 65269
9350 RETURN
9360 REM Melodie 1
9370 RESTORE 9390: FOR J=1 TO 16: READ AA, BB: BEEP AA, BB: NEXT J
9380 RETURN
9390 DATA .25,2,.375,7,.125,2,.25,7,.125,11,.125,11,.5,7,.25,2,.125,7,.125,11,.25,9,.25,2,.25,2,
.125,4,.125,6,.75,7
9400 REM Melodie 2
9410 BEEP .375,0: BEEP .375,2: BEEP .1875,3: BEEP .1875,2: BEEP .375,0
9420 BEEP .375,0: BEEP .375,2: BEEP .1875,3: BEEP .1875,2: BEEP .375,0
9430 BEEP .375,3: BEEP .375,5: BEEP .75,7
9440 BEEP .375,3: BEEP .375,5: BEEP .75,7
9450 BEEP .282,7: BEEP .094,8: BEEP .1875,7: BEEP .1875,5: BEEP .1875,3: BEEP .1875,2: BEEP .375
,0
9460 BEEP .282,7: BEEP .094,8: BEEP .1875,7: BEEP .1875,5: BEEP .1875,3: BEEP .1875,2: BEEP .375
,0
9470 BEEP .375,0: BEEP .375,5: BEEP .75,0
9480 BEEP .375,0: BEEP .375,5: BEEP .75,0
9490 RETURN
9500 REM Abfrage nbchste Seite ?
9502 PRINT #1;AT 0,0;"Nbchste Seite (J/N) ?"
9503 PRINT #1;AT 1,15;"-";A;"-"
9504 LET A=A+1
9505 IF INKEY$<>"j" AND INKEY$<>"J" THEN GO TO 9505
9506 CLS
9507 RETURN
9510 LET A=1
9511 CLS : PRINT AT 0,4;" "
9513 PRINT TAB 4;" " ; TAB 26;" "
9514 PRINT TAB 4;" " * SUPER-STAR-TREK * "
9515 PRINT TAB 4;" " ; TAB 26;" "
9517 PRINT TAB 4;" " : GO SUB 9800
9518 PRINT #1;AT 0,0;"Benptigst du die Anweisungen ? (J/N)"
9519 IF INKEY$="J" OR INKEY$="j" THEN GO TO 9522
9520 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN GO TO 220
9521 GO TO 9519
9522 CLS : PRINT TAB 7;"Anweisungen ftr";TAB 5;"SUPER - STAR - TREK"
9523 PRINT "1. Wenn du "" Befehl ? "" gedruckt siehst, gib einen der folgen- den Befehle ei

```



```

n: (NAV , SRS , LRS , PHA , TOR , SHE , DAM , COM oder XXX)
9524 PRINT "2. Wenn du einen ungtltigen Be- fehl eintippst , erhblst du eine kurze List
e aller gtl- tigen Befehle"
9525 PRINT "3. Einige Befehle erfordern die Eingabe von Daten (z.B. "NAV" erwidert mit "
"Kurs (1-9) ?.)" Wenn du ungtltige Daten ein- gibst, wird
der Befehl abge- brochen."
9526 GO SUB 9502
9527 PRINT "Der Weltraum ist in ein Gittermit 8 x 8 Quadranten aufgeteilt und jeder Quadrant i
st in 8 x 8Sektoren unterteilt."
9528 PRINT "Du startest von einem bestimmten Punkt im Weltraum aus und be- ginnst deine Laufb
ahn als Kom- mandeur der ""USS - ENTERPRISE"". Dein Auftrag :
Die Flotte der Klingonen , die die 'Fpderation der Vereinigten Planeten' be- drohen, zu finden
und zu vernich- ten."
9529 PRINT "Als Kommandeur der ""ENTERPRISE"" kannst du die auf den folgenden Seiten erlbutert
en Befehle er- teilen."
9530 GO SUB 9502
9531 PRINT FLASH 1; ">NAV<"
9532 PRINT AT 0,5; "*Befehl* = Motoren - Rich- tungskontrolle"
9533 PRINT 'TAB 5; "Der Kurs wird wie im Vekto- ren - Diagramm dargestellt eingegeben. E
s kpnnen ganze oder gebrochene Werte ein- gegeben werd
en. (d.h.: Kurs 1.5 liegt genau in der Mit- te von 1 und 2.)"
9534 PRINT 'TAB 11; "4 3 2"
9535 PRINT TAB 12; ". . ."
9536 PRINT TAB 13; ". . ."
9537 PRINT TAB 9; "5 ---*--- 1"
9538 PRINT TAB 13; ". . ."
9539 PRINT TAB 12; ". . ."
9540 PRINT TAB 11; "6 7 8"
9541 GO SUB 9502
9542 PRINT TAB 7; "NAV - Fortsetzung"
9543 PRINT "Die eingegebenen Werte dtrfennicht grpser als 9 sein , wasdem Wert 1 entspric
ht."
9544 PRINT "Ein Richtungsfaktor hat die Grpse eines Quadranten. ""Beispiel : "
9545 PRINT "Um vom Quadranten 6.5 zum Qua- dranten 5.5 zugelangen, must du Kurs 3 und Faktor 1
benutzen."
9546 GO SUB 9502
9547 PRINT FLASH 1; ">SRS<"
9548 PRINT AT 0,5; "*Befehl* = Nahbereichs - Sensoren uberwachung"
9549 PRINT 'TAB 5; "Gibt dir einen uberblick tber den gegenwbrtigen Zu- stand des Q
uadranten , in dem du dich jetzt befindest"
9550 PRINT 'TAB 5; "Verwendete Symbole und ihre Bedeutung"
9551 PRINT 'TAB 2; " E = Dein Raumschiff"
9552 PRINT TAB 2; " K = Klingonen Schlachtschiff"
9553 PRINT TAB 2; " ! = Sternstation der Fpde- ration (auftanken/rep- rieren/b
ewaffnen)"
9554 PRINT TAB 2; " * = Stern"
9555 PRINT "Ausserdem wird ein zusammenfas- sender Lagebericht erstellt."
9556 GO SUB 9502: PRINT "SRS - Fortsetzung": PRINT AT 3,5; "Dieser 'Befehl' kann nicht direk
t eingegeben werden. Er wird ausgefthrt , wenn nach
einer Verbnderung ein neuer Befehl oder ->ENTER<- eingegeben wird.": GO SUB 9502
9557 PRINT FLASH 1; ">LRS<"
9558 PRINT AT 0,5; "*Befehl* = Fernbereichs - Sensoren uberwachung"
9559 PRINT 'TAB 5; "Der Zustand in den Quadran- ten auf jeder Seite der EN- TERPRISE ( di
e sich in der Mitte der Bildes befindet ) wird angezei
gt. Der Bericht wird in der Form "####" an- gezeigt, wobei die Einer die die Anzahl
l der Sterne , die Zehner die Anzahl der Sternstat
ionen und die Hun- dertter die Anzahl der Klin- gonen angeben."
9560 PRINT "Beispiel : ", "207 = 2 Klingonen/keine Station/ 7 Sterne"
9561 GO SUB 9502
9562 PRINT FLASH 1; ">PHA<"
9563 PRINT AT 0,5; "*Befehl* = Phaser-Kontrolle"
9564 PRINT 'TAB 5; "Dieser Befehl ermpglicht es dir die Schlachtschiffe der Klingon
en durch be- schiessen mit einer aus- reichenden
Energienmenge zu zerstren."
9565 PRINT 'TAB 5; "ACHTUNG : Die Klingonen ha- ben auch Phaser !"
9566 GO SUB 9502
9567 PRINT FLASH 1; ">TOR<"
9568 PRINT AT 0,5; "*Befehl* = Photonen-Torpe- dokontrolle"
9569 PRINT 'TAB 5; "Die Steuerung ist mit der der ENTERPRISE identisch. Wenn du ein K
lingonenschiff triffst, wird es zerstprt. Wenn du es v
erfehlist , wird es auf dich zurctckfeuern . In jedem Fall bist du dem Feuer der an
deren Klingonen im Quadranten ausgesetzt." tet dir die Mpglichkeit die Torpedo - Flu
9570 PRINT 'TAB 5; "Der Speicher-Computer bie-
gbahn berech- nen zu lassen."
9571 GO SUB 9502
9572 PRINT FLASH 1; ">SHE<"
9573 PRINT AT 0,5; "Die Anzahl der Energieein- heiten, die ftr die Schutz- Schild-Sicher
ung verwendet werden sollen werden fest- gelegt." SE abgezogen.
9574 PRINT 'TAB 5; "Die Energie wird von der Gesamtenergie der ENTERPRI-
" bericht enthblt noch die Schutz-Schlid
9575 PRINT 'TAB 5; "Die Gesamtenergie im Lage-

```


-Energie."		
9576 GO SUB 9502		
9577 PRINT FLASH 1;">DAM<"		
9578 PRINT AT 0,5;"*Befehl* = Zerstörungskon-	trollbericht"	
9579 PRINT 'TAB 5;"Dir wird der Reparaturzu-	stand aller Gerbte mitge-	teilt."
9580 PRINT 'TAB 5;"Ein "negativer" Reparatur-	zustandsbericht bedeutet ,	das das Ger
bt jetzt nicht Betriebsbereit ist."		
9581 GO SUB 9502		
9582 PRINT FLASH 1;">COM<"		
9583 PRINT AT 0,5;"*Befehl*=Speicher-Computer"		
9584 PRINT 'TAB 5;"Du kannst zwischen den ""6""	folgenden verschiedenen	Mpglichkeit
en wahlen :"		
9585 PRINT 'TAB 1;"Wahl 0 = Zusammenfassender	Weltraumbericht"	
9586 PRINT 'TAB 5;"Die Ergebnisse der gespei-	cherten Nah - und Fernbe -	reichsbericht
e werden ange-		
zeigt."		
9587 GO SUB 9502		
9588 PRINT TAB 7;"COM - Fortsetzung"		
9589 PRINT "'Wahl 1 = Lagebericht"		
9590 PRINT 'TAB 5;"Die Anzahl der Klingonen ,	die Sternendaten und die im	Spiel verblie
benen Sternen-		
Stationen werden angezeigt."		
9591 PRINT "'Wahl 2 = Daten ftr Photonen -	Torpedo"	
9592 PRINT 'TAB 5;"Die Richtung und die Ent-	fernung von der ENTERPRISE	zu allen im Q
quadran-	angezeigt."	
ten be-		
findlichen Klingonen wird		
9593 GO SUB 9502		
9594 PRINT TAB 7;"COM - Fortsetzung"		
9595 PRINT "'Wahl 3 = Sternenstations - NAV -	Daten"	
9596 PRINT 'TAB 5;"Die Richtung und die Ent-	fernung zu jeder sich im	Quadranten
befindlichen	zeigt."	
Sternenstation wird ange-		
9597 PRINT "'Wahl 4 = Richtungs/Entfernungs -	Rechner"	
9598 PRINT 'TAB 5;"Diese Wahl ermpglicht Ein-	gaben zur Richtungs - und	Entfernungska
lkulation."		
9599 GO SUB 9502		
9600 PRINT TAB 7;"COM - Fortsetzung"		
9601 PRINT "'Wahl 5 = Karte der Weltraum -	Gebiets - Namen"	
9602 PRINT 'TAB 5;"Die Namen der sechzehn gro-	ssen Weltraum - Gebiete, die	in diesem Spi
el Verwendung		
finden werden ausgedruckt."		
9603 GO SUB 9502		
9604 PRINT TAB 7;"COM - Fortsetzung"		
9605 PRINT 'TAB 5;"Anmerkung zu Wahl 2,3 und 4"		
9606 PRINT 'TAB 5;"Verlasse Dich nicht auf Be-	rechnungen des Computers.Es	kpnnte sein
, das er durch	tiert wurde	
feindliche Stprfelder irri-	de Ergebnisse liefert."	
, und somit von		
den realen Daten abweichen-		
9613 PRINT AT 14,8;"- Letzte Seite -"		
9614 PRINT #1;AT 0,8;"Weiter ? (J/N)"		
9615 PAUSE 0: LET A\$=INKEY\$: IF A\$="j" OR A\$="J" THEN GO TO 300		
9616 GO TO 9614		
9700 REM Speicher-Routine		
9710 SAVE "STAR-TREK" LINE 9510		
9720 STOP		
9800 PAPER 7: INK 0: BRIGHT 0: BORDER 7: POKE 65268,56: RANDOMIZE USR 65269		
9810 PRINT "'Der Weltraum - Unendliche Weiten Wir schreiben das Jahr 2402. ""Dies sind die		
'Abenteuer' desRaumschiffes ENTERPRISE, das mitseiner 4000 Ma		
nn starken Besat-zung 5 Jahre unterwegs ist, umneue Welten zu erforschen, neuesLeben und neue		
Zivilisationen zuentdecken."		
9820 PRINT "'Viele Lichtjahre von Erde dringtdie ENTERPRISE in Galaxien vor ,die nie ein Mensch		
zuvor gesehenhat."		
9830 GO TO 9400		

Schiffe versenken Dragon 32

Da das Programm nach den alten, bekannten Regeln gespielt wird, soll hier nicht weiter auf die Spielregeln eingegangen werden.

Der Spielablauf erklärt sich größtenteils von selbst. Lediglich bei der Eingabe der eigenen Schiffe ist folgendes zu beachten:

Wenn der Computer den Spieler auffordert einen 1-er, 2-er, 3-er oder 4-er einzugeben, sind nicht etwa Koordinaten einzutippen, sondern es erscheint ein Cursor, der mit den Pfeiltasten bewegt wird. Drücken Sie dann Enter und eine Pfeiltaste! Das Schiff erstreckt sich vom Cursor in Richtung des gedrückten Pfeiles.

Hat auch der Computer seine für den Spieler nicht sichtbaren Schiffe gesetzt, so kann das eigentliche Spiel beginnen.

Schüsse werden in Koordinatenform eingegeben (Buchstaben von A-J, Zahlen von 1-10), wobei der Buchstabe vor der Zahl stehen muß.

Die Symbole auf den Spielfeldern haben folgende Bedeutung:

Rechteck elfenbein:

Rechteck orange:

Rechteck türkis:

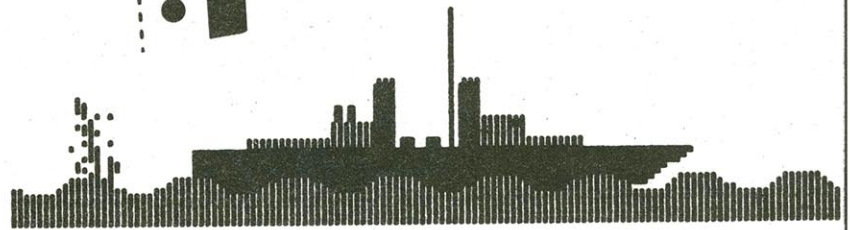
Rechteck blau:

Unversehrtes Schiff
 Angeschossenes Schiff
 Versenktes Schiff
 Wasser

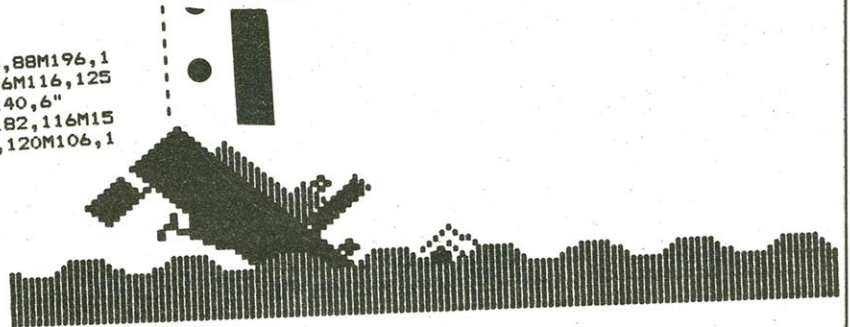

```

10 . SCHIFFE VERSENKEN
20 .
30 .
40 CLEAR 3000
50 PCLEAR B
60 DIM BOMB(8,18),SP(9,9),CO(9,9),SS(9,9),CS(9,9)
70 FOR H=0 TO 8
80 CLS H
90 PRINT @ 231,"SCHIFFE VERSENKEN";
100 FOR I=1 TO 5
110 FOR J=0 TO 1
120 SCREEN 0,J
130 FOR K=1 TO 30:NEXT K
140 NEXT J
150 A$=A$+"AGB"
160 NEXT I,H
170 CLS
180 PRINT @ 101,"1983 BY J. BAUMGARTL"
190 PLAY "T4004"+A$
200 CLS:PRINT
210 PRINT " GEBE DEINEN NAMEN EIN"
220 PRINT
230 INPUT NA$
240 CLS
250 PRINT @ 200,"EINEN MOMENT..."
260 PMODE 1,7
270 PCLS
280 DRAW"BM140,6M172,44M234,28M194,67M245,88M196,1
10M220,140M182,135M185,177M142,132M128,176M116,125
M55,171M84,127M18,97M81,84M44,24M118,60M140,6"
290 DRAW "BM140,48M156,72M174,76M162,88M182,116M15
2,108M150,130M136,114M124,125M118,106M96,120M106,1
02M76,100M100,90M89,66M124,78M140,48"
300 PAINT(140,92),8,4
310 PAINT(80,56),2,4
320 PMODE 1,5
330 PCLS
340 PSET(0,2)
350 PSET(8,2)
360 LINE(2,4)-(6,4),PSET
370 PSET(4,6)
380 LINE(2,8)-(6,16),PSET,BF
390 PSET(4,18)
400 GET(0,0)-(8,18),BOMB
410 PMODE 1,5
420 PCLS
430 DRAW"C4BM56,164M208,164M176,190M56,190M56,164"
440 PAINT(64,166),4,4
450 COLOR 3,1
460 FOR I=0 TO 254
470 PSET(I,(SIN(I/5)*4)+178)
480 NEXT I
490 PAINT(0,190),3,3
500 COLOR 2,1
510 LINE(72,160)-(110,162),PSET,BF
520 LINE(98,154)-(110,158),PSET,BF
530 LINE(174,160)-(144,162),PSET,BF
540 LINE(156,152)-(144,158),PSET,BF
550 LINE(134,112)-(134,162),PSET
560 LINE(112,138)-(116,138),PSET
570 LINE(138,138)-(142,138),PSET
580 COLOR 4,1
590 LINE(112,140)-(116,162),PSET,BF
600 LINE(138,140)-(142,162),PSET,BF
610 LINE(120,160)-(122,162),PSET,BF
620 LINE(128,160)-(130,162),PSET,BF
630 LINE(156,154)-(154,154),PSET
640 LINE(100,148)-(100,152),PSET
650 LINE(104,148)-(104,152),PSET
660 PMODE 1,1
670 COLOR 3,1
680 PCLS
690 FOR I=0 TO 254
700 PSET(I,(SIN(I/5)*4)+178)
710 NEXT I
720 PAINT(0,190),3,3
730 PCOPY 2 TO 5
740 PMODE 1,3
750 PCLS
760 DRAW"C4BM52,126M116,190M88,190M38,140M52,126"
770 PAINT(52,130),4,4
780 DRAW"BM34,144M40,150M30,160M24,154M34,144"
790 PAINT(34,146),4,4
800 LINE(40,150)-(44,146),PSET
810 LINE(50,158)-(50,162),PSET
820 LINE(48,162)-(46,166),PSET
830 LINE(50,162)-(66,170),PSET
840 LINE(56,164)-(56,160),PSET
850 PAINT(58,162),4,4
860 PSET(64,168)
870 DRAW"BM106,148M108,152M94,166M92,162M106,148"
880 PAINT(106,150),4,4
890 DRAW"BM132,174M134,178M122,192M118,188M132,174
"

```



WASSER...



TREFFER...


```

900 PAINT(132,176),4,4
910 LINE(94,148)-(96,146),PSET
920 LINE(96,150)-(98,148),PSET
930 DRAW"BM104,170F2G2H2E2"
940 PSET(104,172)
950 DRAW"BM112,178F2G2H2E2"
960 PSET(112,180)
970 COLOR 2,1
980 LINE(114,186)-(134,166),PSET
990 LINE-(150,178),PSET
1000 LINE(106,146)-(110,150),PSET
1010 LINE(134,172)-(138,176),PSET
1020 DRAW"BM66,132MB6,152M90,148M96,154M90,162M64,
136M66,132"
1030 PAINT(66,134),2,2
1040 COLOR 3,1
1050 FOR I=0 TO 254
1060 PSET(I,(SIN(I/5)*4)+178)
1070 NEXT I
1080 PAINT(0,190),3,3
1090 ' SPIEL BEGINN
1100 SP=20:CO=20
1110 CLSO
1120 GOSUB 3850
1130 PRINT @ 416,"EINGABE:";
1140 FOR G=4 TO 1 STEP -1
1150 FOR H=1 TO 5-G
1160 PRINT @ 448,"GEBE DEN";H;" ";G;"ER EIN";
1170 GOSUB 3410
1180 NEXT H,G
1190 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
1200 ' COMPUTERSCHIFFE
1210 PRINT @ 480,"BITTE ETWAS GEDULD...";
1220 FOR G=4 TO 1 STEP -1
1230 FOR H=1 TO 5-G
1240 IF RND(2)=1 THEN GOSUB 2940 ELSE GOSUB 3070
1250 NEXT H,G
1260 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
1270 ' BEGINN DER SPIELSCHLEIFE
1280 PRINT @ 416,"DEIN SCHUSS";
1290 INPUT B$
1300 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
1310 IF B$="" THEN 1280
1320 N=ASC(LEFT$(B$,1))-65
1330 IF N<0 OR N>9 THEN 1280
1340 M=VAL(RIGHT$(B$,LEN(B$)-1))
1350 M=M-1
1360 IF M<0 OR M>9 THEN 1280
1370 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
1380 IF SS(M,N)=10 OR SS(M,N)<0 THEN 1280
1390 IF CO(M,N)=0 THEN GOSUB 2420:SS(M,N)=10:PRINT
@ (M*32)+20+N,CHR$(175);:GOTO 1430
1400 IF CO(M,N)>0 THEN SS(M,N)=-CO(M,N):GOSUB 2630
:CO(M,N)=0:GOSUB 2780:GOSUB 3850:CO=CO-1
1410 IF CO=0 THEN 2280
1420 GOTO 1280
1430 M=RND(10)-1
1440 N=RND(10)-1
1450 IF AN<2 THEN 1530
1460 M=MY:N=MX
1470 IF RND(2)=1 THEN F=-1 ELSE F=1
1480 IF A3$="X" THEN N=N+F
1490 IF A3$="Y" THEN M=M+F
1500 IF M<0 OR M>9 THEN 1460
1510 IF N<0 OR N>9 THEN 1460
1520 IF CS(M,N)<0 THEN 1480
1530 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
1540 IF CS(M,N)=10 OR CS(M,N)<0 THEN 1430
1550 IF M=0 THEN 1570
1560 IF CS(M-1,N)=-10 THEN 1430
1570 IF M=0 OR N=9 THEN 1590
1580 IF CS(M-1,N+1)=-10 THEN 1430
1590 IF N=9 THEN 1610
1600 IF CS(M,N+1)=-10 THEN 1430
1610 IF M=9 OR N=9 THEN 1630
1620 IF CS(M+1,N+1)=-10 THEN 1430
1630 IF M=9 THEN 1650
1640 IF CS(M+1,N)=-10 THEN 1430
1650 IF M=9 OR N=0 THEN 1670
1660 IF CS(M+1,N-1)=-10 THEN 1430
1670 IF N=0 THEN 1690
1680 IF CS(M,N-1)=-10 THEN 1430
1690 IF M=0 OR N=0 THEN 1710
1700 IF CS(M-1,N-1)=-10 THEN 1430
1710 IF M1=0 OR AN>1 THEN 1770
1720 IF M=MY-1 AND N=MX THEN 1770
1730 IF M=MY+1 AND N=MX THEN 1770
1740 IF M=MY AND N=MX-1 THEN 1770
1750 IF M=MY AND N=MX+1 THEN 1770
1760 GOTO 1430
1770 PRINT @ 416,"DRAGONS SCHUSS ";
1780 PRINT CHR$(N+65);
1790 IF M=9 THEN PRINT "10"; ELSE PRINT CHR$(M+49)
;

```

```

1800 POKE 1026+32*M+N,PEEK(1026+32*M+N)-6
1810 PLAY"T202L5BBBL2G"
1820 FOR B=1 TO 1000:NEXT B
1830 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
1840 IF SP(M,N)=0 THEN GOSUB 2420:CS(M,N)=10:PRINT
@ (32*M)+2+N,CHR$(143);:GOTO 1270
1850 CS(M,N)=-SP(M,N)
1860 GOSUB 2050
1870 IF MO=0 THEN M1=0 ELSE M1=1
1880 SP(M,N)=-SP(M,N)
1890 GOSUB 2780
1900 GOSUB 3850
1910 MX=N:MY=M
1920 SP=SP-1
1930 IF SP=0 THEN 2220
1940 AN=AN+1
1950 IF MO=0 THEN AN=0
1960 IF AN<>2 THEN 2040
1970 FOR I=0 TO 9
1980 FOR J=0 TO 9
1990 IF J=9 THEN 2010
2000 IF CS(I,J)=CS(M,N) AND CS(I,J+1)=CS(M,N) THEN
A3$="X"
2010 IF I=9 THEN 2030
2020 IF CS(I,J)=CS(M,N) AND CS(I+1,J)=CS(M,N) THEN
A3$="Y"
2030 NEXT J,I
2040 GOTQ 1430
2050 ' ANGESCHOSSEN ODER
ABGESCHOSSE
N
2060 MO=0
2070 AR=SP(M,N)
2080 FOR I=0 TO 9
2090 FOR J=0 TO 9
2100 IF M=I AND N=J THEN 2120
2110 IF SP(I,J)=AR THEN MO=1
2120 NEXT J,I
2130 IF MO=1 THEN RETURN
2140 FOR I=0 TO 9
2150 FOR J=0 TO 9
2160 IF -CS(I,J)=AR THEN CS(I,J)=-10
2170 IF -SP(I,J)=AR THEN SP(I,J)=-10
2180 NEXT J,I
2190 CS(M,N)=-10
2200 SP(M,N)=10
2210 RETURN
2220 ' COMPUTER GEWINNT
2230 PRINT @ 448,"DU HAST VERLOREN";
2240 FOR I=100 TO 0 STEP -10
2250 SOUND I+2,1
2260 NEXT I
2270 GOTO 2340
2280 ' SPIELER GEWINNT
2290 PRINT @ 448,"DU HAST GEWONNEN";
2300 FOR I=0 TO 100 STEP 10
2310 SOUND I+100,1
2320 NEXT I
2330 GOTO 2340
2340 ' NOCH EIN SPIEL
2350 FOR B=1 TO 5000:NEXT B
2360 PRINT @ 384,STRING$(127,CHR$(128));
2370 PRINT @ 448,"NOCH EIN SPIEL";
2380 INPUT B$
2390 IF B$="JA" THEN RUN
2400 IF B$="NEIN" THEN CLS:END
2410 GOTO 2360
2420 ' WASSER
2430 PMODE 1,1
2440 PCLS 1
2450 PCOPY 6 TO 2
2460 SCREEN 1,0
2470 FOR B=0 TO 154 STEP 2
2480 PUT(24,B)-(32,B+18),BOMB
2490 NEXT B
2500 COLOR 3,1
2510 LINE(24,154)-(32,172),PRESET,BF
2520 FOR B=1 TO 30
2530 IF RND(B)=1 OR RND(B)=2 THEN LINE(28,180)-(20
+RND(14),140+RND(32)),PSET
2540 IF RND(0)>0.1 AND B<15 THEN PSET(18+RND(16),1
50+RND(22))
2550 IF RND(0)>0.7 OR B>15 THEN PRESET(18+RND(16),
140+RND(32))
2560 NEXT B
2570 FOR B=1 TO 10
2580 LINE(20+RND(14),172)-(20+RND(14),140+RND(32))
,PRESET
2590 NEXT B
2600 LINE(18,140)-(34,172),PRESET,BF
2610 FOR B=1 TO 500:NEXT B
2620 RETURN
2630 ' ANGESCHOSSEN ODER
ANGESCHOSSE
N
2640 MO=0
2650 AR=CO(M,N)

```



```

2660 FOR I=0 TO 9
2670 FOR J=0 TO 9
2680 IF M=I AND N=J THEN 2700
2690 IF CO(I,J)=AR THEN MO=1
2700 NEXT J,I
2710 IF MO=1 THEN RETURN
2720 FOR I=0 TO 9
2730 FOR J=0 TO 9
2740 IF -SS(I,J)=AR THEN SS(I,J)=-10
2750 NEXT J,I
2760 SS(M,N)=-10
2770 RETURN
2780 ' TREFFER
2790 PMODE 1,1
2800 PCLS 1
2810 PCOPY 6 TO 2
2820 SCREEN 1,0
2830 FOR B=0 TO 140 STEP 2
2840 PUT(100,B)-(108,B+18),BOMB
2850 NEXT B
2860 GOSUB 4050
2870 IF MO=1 THEN PMODE 1,3:SCREEN 1,0:GOTO 2920
2880 PMODE 1,1
2890 PCLS 1
2900 PCOPY 5 TO 2
2910 SCREEN 1,0
2920 FOR B=1 TO 2000:NEXT B
2930 RETURN
2940 ' WAAGERECHTES SCHIFF
2950 MM=RND(10-1)
2960 NN=RND(11-8)-1
2970 FOR Y=1 TO 6
2980 M=MM
2990 N=NN+Y-1
3000 GOSUB 3200
3010 IF ER=1 THEN 2950
3020 NEXT Y
3030 FOR Y=1 TO 6
3040 CO(MM,NN+Y-1)=G+H/10
3050 NEXT Y
3060 RETURN
3070 ' SENKRECHTES SCHIFF
3080 MM=RND(11-6)-1
3090 NN=RND(10-1)
3100 FOR Y=1 TO 6
3110 M=MM+Y-1
3120 N=NN
3130 GOSUB 3200
3140 IF ER=1 THEN 3080
3150 NEXT Y
3160 FOR Y=1 TO 6
3170 CO(MM+Y-1,NN)=G+H/10
3180 NEXT Y
3190 RETURN
3200 ' TEST CD
3210 ER=0
3220 IF M=0 OR N=0 THEN 3680
3230 IF CO(M-1,N-1)<>G+H/10 AND CO(M-1,N-1)<>0 THE
N 3390
3240 IF M=0 THEN 3260
3250 IF CO(M-1,N)<>G+H/10 AND CO(M-1,N)<>0 THEN 33
90
3260 IF N=9 OR M=0 THEN 3280
3270 IF CO(M-1,N+1)<>G+H/10 AND CO(M-1,N+1)<>0 THE
N 3390
3280 IF N=9 THEN 3300
3290 IF CO(M,N+1)<>G+H/10 AND CO(M,N+1)<>0 THEN 33
90
3300 IF M=9 OR N=9 THEN 3320
3310 IF CO(M+1,N+1)<>G+H/10 AND CO(M+1,N+1)<>0 THE
N3390
3320 IF M=9 THEN 3340
3330 IF CO(M+1,N-1)<>G+H/10 AND CO(M+1,N-1)<>0 THEN 33
90
3340 IF M=9 OR N=0 THEN 3360
3350 IF CO(M+1,N-1)<>G+H/10 AND CO(M+1,N-1)<>0 THE
N 3390
3360 IF N=0 THEN 3380
3370 IF CO(M,N-1)<>G+H/10 AND CO(M,N-1)<>0 THEN 33
90
3380 RETURN
3390 ER=1
3400 RETURN
3410 ' EINGABE
3420 POKE 1026+32*M+N,PEEK(1026+32*M+N)-6
3430 B#=INKEY#
3440 IF B#=CHR$(13) THEN IF SP(M,N)=0 THEN GOSUB 3
640:IF ER=0 THEN SOUND 100,1:SP(M,N)=G+H/10:PRINT
@ (M*32)+N+2,CHR$(207);:GOTO 3540
3450 IF B#<>CHR$(8) AND B#<>CHR$(9) AND B#<>CHR$(9
4) AND B#<>CHR$(10) THEN 3430
3460 IF SP(M,N)=0 THEN PRINT @ (M*32)+N+2,CHR$(143
); ELSE PRINT @ (M*32)+N+2,CHR$(207);
3470 IF B#=CHR$(8) AND N>0 THEN N=N-1

```

```

3480 IF B#=CHR$(9) AND N<9 THEN N=N+1
3490 IF B#=CHR$(94) AND M>0 THEN M=M-1
3500 IF B#=CHR$(10) AND M<9 THEN M=M+1
3510 GOTO 3420
3520 CLS:PRINT:PRINT " FEHLER BEI DER EINGABE!!!":
SOUND 1,100:RUN
3530 RETURN.
3540 IF G=1 THEN RETURN
3550 B#=INKEY#
3560 IF B#<>CHR$(8) AND B#<>CHR$(9) AND B#<>CHR$(9
4) AND B#<>CHR$(10) THEN 3550
3570 FOR Z=1 TO G-1
3580 IF B#=CHR$(8) THEN IF N>0 THEN N=N-1 ELSE 352
0
3590 IF B#=CHR$(9) THEN IF N<9 THEN N=N+1 ELSE 352
0
3600 IF B#=CHR$(94) THEN IF M>0 THEN M=M-1 ELSE 35
20
3610 IF B#=CHR$(10) THEN IF M<9 THEN M=M+1 ELSE 35
20
3620 GOSUB 3640:IF ER=0 THEN SOUND 100,1:SP(M,N)=G
+H/10:PRINT @ (M*32)+N+2,CHR$(207); ELSE 3520
3630 NEXT Z
3640 ' TEST SP
3650 ER=0
3660 IF M=0 OR N=0 THEN 3680
3670 IF SP(M-1,N-1)<>G+H/10 AND SP(M-1,N-1)<>0 THE
N 3830
3680 IF M=0 THEN 3700
3690 IF SP(M-1,N)<>G+H/10 AND SP(M-1,N)<>0 THEN 38
30
3700 IF N=9 OR M=0 THEN 3720
3710 IF SP(M-1,N+1)<>G+H/10 AND SP(M-1,N+1)<>0 THE
N 3830
3720 IF N=9 THEN 3740
3730 IF SP(M,N+1)<>G+H/10 AND SP(M,N+1)<>0 THEN 38
30
3740 IF M=9 OR N=9 THEN 3760
3750 IF SP(M+1,N+1)<>G+H/10 AND SP(M+1,N+1)<>0 THE
N 3830
3760 IF M=9 THEN 3780
3770 IF SP(M+1,N)<>G+H/10 AND SP(M+1,N)<>0 THEN 38
30
3780 IF M=9 OR N=0 THEN 3800
3790 IF SP(M+1,N-1)<>G+H/10 AND SP(M+1,N-1)<>0 THE
N 3830
3800 IF N=0 THEN 3820
3810 IF SP(M,N-1)<>G+H/10 AND SP(M,N-1)<>0 THEN 38
30
3820 RETURN
3830 ER=1
3840 RETURN
3850 ' DAS SPIELFELD
3860 FOR I=1 TO 10
3870 IF I=10 THEN POKE 1024+288,49:POKE 1024+289,4
8:GOTO 3890
3880 POKE 1025+((I-1)*32),I+48
3890 IF I=10 THEN POKE 1024+306,49:POKE 1024+307,4
8:GOTO 3910
3900 POKE 1024+((I-1)*32+19),I+48
3910 PRINT @ I+321,CHR$(I+96);
3920 PRINT @ I+339,CHR$(I+96);
3930 NEXT I
3940 PRINT @ 374,"DRAGON";
3950 IF LEN(NA$)=6 THEN PRINT @ 356,NA$; ELSE IF L
EN(NA$)=7 OR LEN(NA$)=8 THEN PRINT @ 355,NA$; ELSE
IF LEN(NA$)>8 THEN PRINT @ 354,NA$; ELSE PRINT @
357,NA$;
3960 FOR I=0 TO 9
3970 FOR J=0 TO 9
3980 IF SP(I,J)=0 THEN PRINT @ (I*32+2)+J,CHR$(143
); ELSE IF SGN(SP(I,J))=1 THEN PRINT @ (I*32+2)+J,
CHR$(207); ELSE IF SP(I,J)<-10 THEN PRINT @ (I*32
+2)+J,CHR$(255); ELSE PRINT @ (I*32+2)+J,CHR$(223
);
3990 IF SS(I,J)=10 OR SS(I,J)=-10 THEN 4010
4000 IF SS(I,J)=0 THEN PRINT @ (I*32+20)+J,CHR$(14
3); ELSE IF SGN(SS(I,J))=1 THEN PRINT @ (I*32+20)+
J,CHR$(207); ELSE IF SGN(SS(I,J))=-1 THEN PRINT @
(I*32+20)+J,CHR$(255);
4010 IF SS(I,J)=-10 THEN PRINT @ (I*32+20)+J,CHR$(
223);
4020 IF SS(I,J)=10 THEN PRINT @ (I*32+20)+J,CHR$(1
75);
4030 NEXT J,I
4040 RETURN
4050 ' EXPLOSION
4060 PMODE 1,7
4070 FOR I=1 TO 5
4080 FOR J=0 TO 1
4090 SCREEN 1,J
4100 PLAY"T4002AGDA"
4110 NEXT J,I
4120 RETURN

```


Computerposter

APRIL 4 1984

Jeden Monat
ein neues
Superspiel
für die
populärsten
Homecomputer
zum Selbsteintippen
oder preiswert
auf Kassette

NEU

ab Ende
März im
Zeitschriftenhandel

Das Action-Poster zum
Aufhängen.

Und das große
Superspiel.

Und alles
für nur

3,- DM.



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.

VIDEO VIS
Österreich-aktuell

Freizeit Magazin
DM 6,-; sfr. 6,50;
ES 50,-

Zeitschrift für das private Fernsehen

Neue Stereorecorder

Aktuelle Neuerscheinungen im großen VIS-Vilmteil

Seine Filme auf Video
Rainer Werner Fassbinder

Babycassette von Video 2000 und VHS

Elektronische Supershow in Düsseldorf
hifivideo

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 wohldosierter Form, was uns die Zukunft bringen kann. – Damit Sie wissen, wo es lang geht, bei den modernen Bildschirmmedien.



**ZEITSCHRIFT
FÜR DAS
PRIVATE
FERNSEHEN**

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

FANTASTISCH

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



Mit **DATAMAT** „frißt“ Ihr C-64 Ordner, Karteikästen und Notizbücher. DATAMAT ist eine universelle Dateiverwaltung, die Sie auf vielfältige Weise nutzen können. Frei gestaltbare Eingabemaske mit bis zu 50 Feldern, max. 40 Zeichen pro Feld und bis zu 253 Zeichen pro Datensatz. Bis zu 2000 Datensätze pro Diskette. Sortiermöglichkeit nach mehreren Feldern in

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

SYNTHIMAT verwandelt Ihren COMMODORE 64 in einen professionellen, polyphonen, dreistimmigen Synthesizer, der in seinen unglaublich vielen Möglichkeiten großen und teuren Synthesizern kaum nachsteht. Mit SYNTHIMAT wird Ihr 64 für wenig Geld zur Supermaschine.



PASCAL 64 ist ein leistungsfähiger PASCAL-Compiler, mit umfangreichem Befehlssatz, der auch die hochauflösende Graphik und die Sprites des COMMODORE 64 unterstützt. Ein-/Ausgabe über Diskette und Drucker sowie REAL und INTEGER Arithmetik. PASCAL 64 ist sehr schnell, da echter Maschinencode erzeugt wird!



Mit **FAKTUMAT** ist das Schreiben von Rechnungen kein Alptraum mehr. Eine Sofortfakturierung mit integrierter Lagerbuchführung. Individuelle Anpassung von Steuersätzen, Maßeinheiten und Firmendaten. Kunden- und Artikelstamm voll pflegbar. Schneller Zugriff auf Kunden- und Artikel-daten über frei definierbaren, 6-stelligen Schlüssel. Automatische Fortschreibung von Artikel- und Kundendaten, individuell nutzbar. Alles in allem die Arbeits- und Zeitersparnis die Sie sich schon längst gewünscht haben.



Jedes einzelne dieser Diskettenprogramme kostet mit ausführlichem Handbuch im praktischen Ordner nur DM 99,-. Mehr über diese und andere DATA BECKER PROGRAMME sowie über weitere Produkte rund um COMMODORE 64 und VC-20 bringt die neue DATA WELT, die wir Ihnen gegen DM 4,- in Briefmarken gerne zusenden.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER

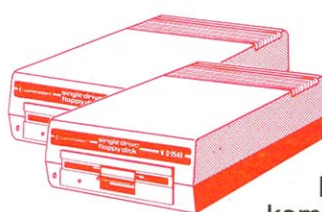
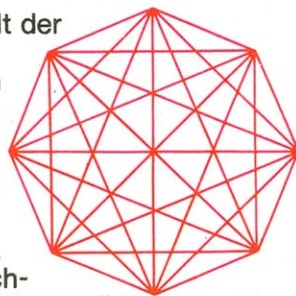
Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 31 00 10 · im Hause AUTO BECKER

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

Mit **TEXTOMAT** werden Briefe, Rundschreiben und komplette Bücher zum Kinderspiel. TEXTOMAT schafft 80 Zeichen pro Zeile durch horizontales Scrolling, Ausdruck bis 255 Zeichen Breite, Textlänge bis zu 24 000 Zeichen im Speicher, Verkettungen von Texten, Textbausteinverarbeitung, Formatierung, Blocksatz, Formularsteuerung, Serienbriefe und natürlich deutsche Zeichen nicht nur auf dem Bildschirm, sondern mit vielen Druckern (Epson, GP100 VC, 1525, 1526, 801) auch auf dem Papier. Mit TEXTOMAT macht Schreiben Spaß.



Entdecken Sie die faszinierende Welt der Computergraphik mit **SUPERGRAPHIK 64**, der starken Befehls-erweiterung mit den vielseitigen Möglichkeiten. 187 (!) Befehlskombinationen für Sprites, Graphik und Sound. Mit der SUPERGRAPHIK 64 machen Sie mehr aus Ihrem COMMODORE 64. Für Druckerbesitzer gibt es die Möglichkeit, eine Hardcopy des Bildschirms zu erstellen.



einem Befehl kopieren können und mit einem komfortablen DISK-MONITOR.

DISKOMAT hilft Ihnen, mehr aus Ihrer Floppy zu machen, mit SUPERTWIN, dem Steuerprogramm, das zwei VC-1541 wie ein Doppellaufwerk verwaltet, mit DISC-BASIC, den Diskettenbefehlen des BASIC 4.0, mit denen Sie eine komplette Diskette oder Auszüge mit

Mit Maschinensprache geht vieles schneller. **PROFIMAT** enthält den komfortablen Maschinensprache Monitor PROFIMon und PROFI-Ass, einen sehr leistungsfähigen Assembler. PROFI-Ass bietet unter anderem formatfreie Eingabe, komplette Assemblerlistings, ladbare Symboltabellen (Labels), redifizierbare Symbole, eine Reihe von Assembleranweisungen, bedingte Assemblierung und Assemblerschleifen.



BESTELL-COUPON
Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:

- per Nachnahme zzgl. DM 5,- Versandkosten
 DATA WELT 1/84 (DM 4,- in Briefmarken liegen bei)

Name und Adresse
bitte deutlich
schreiben

KLEINANZEIGEN

TI-99/4A Spiele ab DM 1,50 (Incl. Porto). Z. B.: Slalom, Convoy, INFO: Memeth, Seestr. 26, A-7161 St. Andrä

VC-64 W.Systemwechsel günstig abzugeben: Spielsoftware (Disk + C.) ★ Info. geg. Freiumschlag. B. Laier, Rote Tor Str. 12, 7522 Philippsburg 1 ★

● **COMPUTER-CASSETTEN** ●
10er Pack BASF-Band LHD mit Boxen, Etiketten und Einlegern C 10 nur 15 DM, C 20 nur 16 DM BRANDNEU aus Japan:
TDK PC-10 im 10er Pack 29 DM
TDK PC-10 im 10er Pack 32 DM
● **CASSETTEN-AUFKLEBER** ●
100 St. auf Löchstreifen 5 DM
120 St. auf A4-Druckbögen 7 DM
Christomenia-GmbH, Postfach 3584 Zwesten, Tel. 05626/281
Mindestbestellwert 20 DM

ZX-81 (16K)

Cooler Software für wenig Knete! Actiongames: Donkey Kong, Pacman, Galactica, Caverns of Mars, Cosmic Invaders, Slippery Side, Dictator (Adventure), Das Duell, 3D-Monsterlabyrinth, Billy Jumper
Utilities: Assembler, ZX-Stuff, Disassembler, Musiccomposer.

ZX Spectrum (48K)

Kongman (= Donkey Kong), Puckman, Backgammon, Crossfire.
4 Progr. Ihrer Wahl auf 4 Chrom-Cassetten in Originalverpackung zum Preis von DM 39,90.
Gedruckter Maschinensprachekurs (ZX-81) für Anfänger + zwei Cassetten (Assembler, ZX-Stuff) zum Sonderpreis von DM 26,00.
Memotronic, W. Labus & F. Beer, Postfach 1116, 7090 Ellwangen.

SUCHE SOFTWARE

Suche Ext. Basic-Modul für TI-99/4A
☎02338/8121

CBM 64 suche: Xaxxon, Pole-Position, Sprachsynthesizer usw. Angebote an: Heinz-Peter Nötzel, Lennastraße 4, 5650 Solingen 11

Suche für TI-99/4A Steckmodul, Extended-Basic + Joystick,
☎0234/435662, ab 18 Uhr

ZX-81 64K Suche f. Wettbewerb längstes MC und Basic-Programm unter Angabe von Bytes bzw. Speicherplatz, J. Herrman, Oberländerweg 14, 8415 Nittenau

Suche für **TI-99/4A**
Extended-Basic Modul
☎05424/4728

BIETE AN HARDWARE

Superjoystick für **TI-99/4A** mit 2-Feuerknöpfen nur 65,- DM, Cassettenrecorderkabel nur 30,- DM, Peripherie Box und Ext. Basic zus. 650,- DM
☎02134/96687 abends, K. Noack, 4220 Dinslaken 3, Postfach 32

★ **TI-99/4A** ★ Verkäufe: Kaum benutzte Konsole + Rec-Kabel + 2 Begleitbücher, Preis VB, ☎0711/833723

Verkäufe **TI-99/4A** Cass. Rec. + Kabel usw. Fernseher 2200 ☎02171/44814
3 Monate alt, VB 450,- DM, A ab 20 Uhr

ZX Spectrum Verkäufe Microdrive 200,- je Cassette 15,- DM, ☎0711/234322

■ **ZX-81** Super Netzteil 2 Amp. ■
■ auf Eurokarte ■ Macht Schluß ■
■ mit Systemzusammenbruch und ■
■ schlechtem Bild bei Erweiter- ■
■ ungen. ■ Sagenhafter Preis, nur ■
■ DM 75,- ■ ■ ■ ☎06805/4952 ■

SPEEDY 64 der schnellste **C-84** BASIC-Compiler (Disk); Info 80 Pf.
VC-20 BASIC-Compiler nur DM 50,-
Kompaktor DM 20,-, Klaus Raczek, Wickrathberger 12, 5140 Erkelenz

Verkäufe **VC-20** Anlage ★ **VC-20** + Datensette-Joystick-Steckplatte mit 3 Steckplätzen - 16K Erweiterung - Schaltbar GV-8K-16K-3K Superexpander - ca. 60 Spiele auch original Modul-Spiele auf Cassette ★ CBS. Telespiel + 6 Cassetten ★ Ausbau CBSNR1 mit Autovenen. Alles für 1300,- DM, Neupreis ca. 2000,- DM, Schachcomputer 250,- DM, H. Lahm, Wiesenweg 62, 7141 Möglingen

ELEKTRONIK-BAUTEILELISTE mit SUPERPREISEN!! Gegen -80 DM Rückporto
Commodore C-64 Teilzahlungspr.mon.77,-DM
Commodore Executive 64 Teilz. Pr. mon. 249,-DM näheres bei: Elektronik Versand, Haselgraben 17, 7917 Vöhringen

Drucker Solinda GP250xDM 600,Chitra HC-5-64

ORIC-1 Comp. 64 KB
fabrikneu mit Garantie
DM 598,- ☎0551/71631

VC-20/64 SUPERANGEBOTE **VC-20/64**
VC-20 3-fach Moduladapter 85 DM
VC-20 8K RAM Erweiter.m.Sch. 125 DM
VC-20 40/80 Zeichenkarte 249 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-64 Epromkarte 55 DM
VC-64 2-fach Moduladapter 89 DM
VC-64 80-Zeichenkarte 269 DM
VC-20/64 Mithörverstärker 24 DM
VC-20/64 Resettaster 9 DM
VC-20/64 Recorderinterface 55 DM
VC-20/64 Pilotjoystick 44 DM
VC-20/64 PIO IN/OUT Modul 84 DM
VC-20/64 Epromprogrammier. 175 DM
VC-20/64 Dauerschuß-Interf. 36 DM
VC-20/64 Staubschutzhauben 29 DM
Stecker, Paddle, Bausätze usw.
VC-20/64 Superspiele ab 3 DM
Neues Spitzeninfo 2 DM in Briefmarken
MÜKRA, Rotdornweg 15, 1 Berlin 45

VC-20 zu verk. m. Datas. + 21 Spielen + Handb. Neuw. 350 DM ☎06721/10567

Dragon 32 + Cass.+2Joy.+Chess Cart.+30 Prog.+Lit. VHB A.Lackner, ☎06144/41734

Spectrum 48K, Lit, Rec. 8 Wo. VB 400 DM, Hohler, Forstenrieder Allee 186, 8 München 71

Verkäufe **VC-20** Anlage ★ **VC-20** + Datensette - Joystick - Steckplatte - mit 3 Steckplätze - 16K Erweiterung - Schaltbar GV-8K-16K-3K Superexpander - ca. 60 Spiele auch original Modul-Spiele auf Cassette ★ CBS. Telespiel + 6 Cassetten ★ Ausbau CBSNR1 mit Autovenen. Alles für 1300,- DM, Neupreis ca. 2000,- DM, Schachcomputer 250,- DM, H. Lahm, Wiesenweg 62, 7141 Möglingen

SUCHE HARDWARE

★ **TI-99/4A** ★ Suche RS232-Karte für Peri-Box (Neu oder gebraucht)
☎089/657050 tägl. 19-20 Uhr

TI-99/4A ★ ★ ★ ★ ★ **TI-99/4A**
Suche Adventure Mod. + Spiele
T. Green ☎040/433684

Für **TI-99/4A** "Steckmodul Extended Basic" + Handbuch, ☎04604/2195

Suche Ext. Basic, PASCAL Programme in Maschinensprache, ☎0209/620500

Suche Ext. Basic-Modul für TI-99/4A
☎02338/8121

TI-99/4A: Extended Basic gesucht,
☎02590/1408, 14 - 17 Uhr

Suche für meinen **TI-99/4A** Joysticks mit Interface
☎0711/861353, ab 18.30 Uhr

Suche Olivetti 78 B LOGOS
W. Feinbier, Lohrstr. 22, 5900 Siegen

TI-99/4A 32KRAM, Orig. RS232 Karte und Disc-Control-Card gesucht.
☎0711/5490020 ab 18.00 Uhr

VERSCHIEDENES

Basic-Kurs VC-20 + VC-64
Kompakt-Kurs I + II Teil mit Kassette zu verkaufen. Information: Rolf Freitag, Gneisenaustraße 87, 4600 Dortmund 1
☎0231/825826 oder gegen 80 Pfennig Rückporto

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

STRAFGEFANGENER sucht für die nächsten 2 Jahre einen Menschen, der ihm hilft, die Einsamkeit zu überbrücken. Wer hat den Mut dazu? H. Engbarth, Lehrches Flur 37, 6600 Saarbrücken

● ● **ZX-81** SOFTWARE: Krazy Kong, ● ●
● Schach, Mazogs, Scramble, u.v.m. ● ●
● preisgünstig abzugeben!!! ● ●
● Liste bei: Thomas Schmitz, ● ●
● ● Steinmetzstr. 29, 4050 Münchgl. 1 ● ●

C-64/VC-20-Resettaster. Kein löten
10,- DM incl. P+V - ☎02331/51807
Gratis! Old-Progr. für Basicprog.

Suche Hard- + Software für
Laser 210, K. Landler, 6 Frankfurt 50,
Eschersheimerlandstraße 593a,
☎0611/511011

HÜBSCHER JUNGE DAMEN aus nah u. fern suchen Briefwechsel, Freizeitgestaltung, Urlaub, Heirat, etc. **Fotoprospekt** kostenlos!
D. Rothe, 1 Berlin 61, Postf. 270/U



TAUSCH

Suche Hilfsprogramme jeglicher Art für **C-64**
Biete entweder pro Programm 30,- DM oder Tauschprogramme
☎02309/71048, Dietmar Schimon, Am Krusenhof 5B, 4355 Waltrop

CBM 64 Tausch auf Disk oder auf Cassette,
P. Nötzel, Lennastraße 4, 5650 Solingen 11

Spectrum Software, ☎05241/59960

Tausche C-64 Spiele ca. 150 Stück
R. Neukirch, 1000 Berlin 20, Loschwitzer Weg 4

KONTAKTE

★ ★ ★ **Commodore 64/20** ★ ★ ★
INTERFACE-Computer-Club, der neue Partner für den VC-64/20 User.

Wir bieten: Kontakte, Know-How, Erfahrungsaustausch, Software, Games.

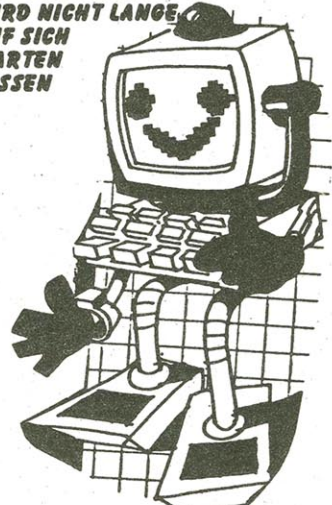
Außerdem: Monatliche Clubzeitschrift mit vielen Tips, News, Programmen, Utilities usw.

Probeheft gegen Einsendung von 5,- DM in Briefm. oder Überweisung auf Kto. 527791-202, PostGA Hmbg. ICC, Hindenburgstr. 98, 2120 Lüneburg

● **SPECTRUM-USERCLUB** ● Mt. Clubinfo ●
● Supersoftware, Tips, Kontakte. ●
● Nähere Infos von: SPECTRUM POOL ●
● Postfach, 3130 Lüchow ●

Gründe 64er-Club mit Hauptthema: Lösung von Adventures. Info gegen 1,- DM, Ch. Paas, Nordring 54, 4630 Bochum

NUTZEN AUCH SIE UNSEREN KLEINANZEIGENTEIL - UND DER ERFOLG WIRD NICHT LANGE AUF SICH WARTEN LASSEN



KASSETTENSERVICE

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 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-20 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 4/84

ZX Spectrum K 12,-DM

Superfile
Biorhythmus
Tunnelraider

ZX-81 K 10,-DM

Space Ball
The Search

Commodore 64 K 10,-DM

Bulldozer
Adventure Castle

VC-20 K 12,-DM

Apfeldieb
Geisterfahrer
Robot
Defender

Dragon 32 K 10,-DM

Ufo

Apple II D 16,-DM

Space Business

TI-99 K 10,-DM

Wanderung
Moon Patrol

aus HC 5/84

Apple II D 16,-DM

Galactic Fighter
Irrgarten

VC-20 K 10,-DM

Ufo Attack
Pingi

Commodore 64 K 10,-DM

Meteors
Isola

TI-99/4A K 10,-DM

Amor
Erstellen von Zeichen u. Sprites

ZX Spectrum K 10,-DM

Star Trek

ZX-81 K 10,-DM

Adventure Spukschloß
Asphaltreiter

Dragon 32 K 10,-DM

Schiffe versenken

Der neue ORIC ATMOS



The new Oric Atmos 48K.

Auf der "LET" Show 84 in London wurde er vorgestellt: Der neue ORIC Atmos.

Vom System her ist er die aufgearbeitete Version des allseits bekannten ORIC-I. Eine allerdings "sehr" aufgearbeitete Version. Von außen präsentiert er sich im neuen Gewand mit besserem Styling, neuen Farben und was das wichtigste ist, mit einer professionellen Tastatur, welche 58 Tasten enthält. Alle Tasten haben die Beschriftung im "2 Kappen System" und sind so optimal gegen Abrieb geschützt. Auto Repeat auf allen Tasten sowie 4mm Tastweg, machen das Arbeiten am neuen ORIC sehr angenehm.

Am interessantesten ist jedoch das neue Betriebssystem. Durch den Befehl "Grab" läßt sich freier Speicherplatz aus dem Grafikbereich holen. So kann der Anwender selbst bei angeschlossener Floppy und Drucker 44 KB von den vorhandenen 48 KB als freie Memory benutzen.

Auch das Kassetten Interface wurde geändert. Ein Schmitt Trigger, der in den Kassetteneingang geschaltet ist, läßt nur Rechtecksignale durch und erlaubt, in Verbindung mit ei-

nem Vorsignal zum Einstellen der Lautstärke, sehr sicheres Laden und Saven. Wem die Baud-Rate von 300 noch zu langsam ist, der kann durch Umschalten auf 2400 Baud im superschnellen Format, Programme speichern und laden. Im 300 Baud Modus lassen sich Softwareprogramme vom ORIC-I benutzen.

Besonders gut sind auch die vielen Möglichkeiten, Sound zu erzeugen. Drei Töne kommen als Kontrolle vom Keyboard:

- a. Ein hohes Piepsen, wenn eine alphanumerische Taste gedrückt wurde
- b. Ein tiefes Piepsen, wenn eine Funktionstaste gedrückt wurde
- c. Ein Glockenton, wenn die "Control-G" Taste gedrückt wurde.

Weiterhin gibt es Töne, welche als Basic Kommandos in Programm eingefügt werden können:

1. "Ping" erzeugt den Glockenton, der auch bei der "Control-G" Taste benutzt wird
 2. "Shoot" erzeugt das Geräusch eines Gewehrschusses
 3. "Explode" erzeugt das Geräusch einer Explosion
 4. "Zap" erzeugt das Geräusch einer Laserkanone
- Außerdem lassen sich mit

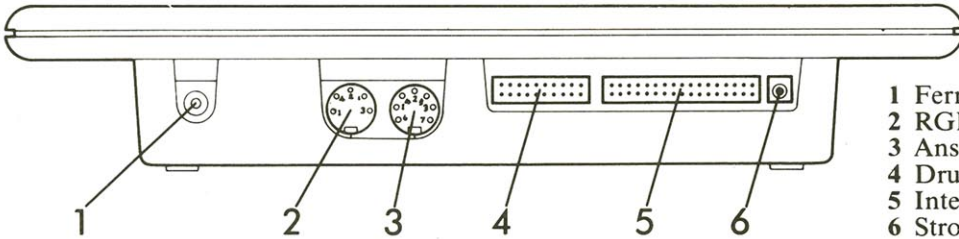
"Sound", "Music" und "Play" 7 Oktaven auf 3 Stimmen im Bereich von 15 Hz - 62 KHz ansprechen. Für den Preis von ca. 700 DM bekommt man von

ORIC nun einen ausgeprägten Computer, der gute Chancen hat, ein Spitzenreiter auf dem Homecomputermarkt zu werden.

Vorhandene Basicbefehle:

ABS	AND	ASC
ATN	CALL	CHAR
CHR\$	CIRCLE	CLEAR
CLOAD	CLS	CONT
COS	CSAVE	CURMOV
CURSET	DATA	DEEK
DEF	DIM	DOKE
DRAW	EDIT	END
EXP	EXPLODE	FALSE
FILL	FN	
FOR..TO..(STEP)	NEXT	FRE
GET	GOSUB	GOTO
GRAB	HEX\$	HIMEM
HIRES	IF..THEN..(ELSE)	
INK	INPUT	INT
KEY\$	LEFT\$	LEN
LET	LIST	LLIST
LN	LOG	LORES
LPRINT	MID\$	MUSIC
NEW	NOT	ON
OR	PAPER	PATTERN
PEEK	PI	PING
PLAY	PLOT	POINT
POKE	POP	POS
PRINT	PULL	RECALL
READ	RESTORE	RETURN
RIGHTH\$	RND	RUN
SCREN	SGN	SHOOT
SIN	SOUND	SPC
SQR	STOP	STORE
STR\$	TAB	TAN
TEXT	TROFF	TRON
TRUE	USR	VAL
WAIT	ZAP	

NEWS



- 1 Fernsehanschluß
- 2 RGB-Monitoranschluß
- 3 Anschluß Kassettenrecorder
- 4 Druckeranschluß
- 5 Interface f. Cartridge, Diskdrive, Joysticks etc.
- 6 Stromanschluß



Technische Daten:

Dimension	
Höhe: 52mm	Länge: 280mm
Tiefe: 175mm	Gewicht: 1.1Kg
Prozessor:	6502 A
Speicherkapazität:	48 KB
Bildschirm:	
Textmodus:	28 Zeilen/40 Spalten
Grafikmodus:	200 Pixel Vertikal/240 Pixel Horizontal

Ausgänge:

TV UHF Kanal 36
RGB Monitor
Erweiterungspart
Drucker Anschluß (Centronics kompatibel)
Disketten Anschluß
Kassetten Interface
300/2400 Baud

TIPS & TRICKS

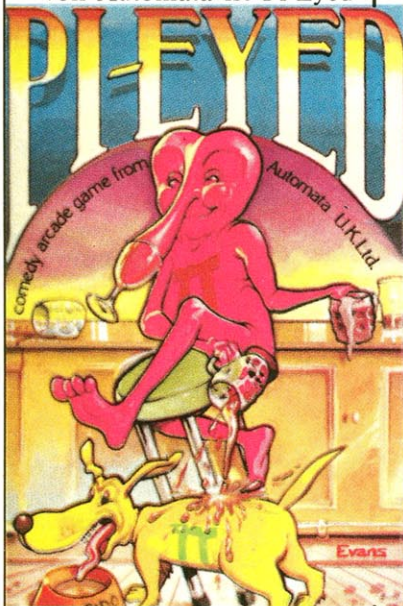
Dieses Programm teilt Ihnen den freien und den besetzten Speicherplatz mit. Es kann dem ZX Monitor oder einem anderen Programm angehängt werden. Die einzelnen Berechnungen rufen sich gegenseitig auf.

```
9996 PRINT TAB 8;"ZX-81 SPEICHER",,,"RAM TOTAL",((PEEK 16388+256*PEEK 16389)-163
84)/1024;" K"
9997 PRINT ,,"BASIC PROGRAMM", (PEEK 16396+256*PEEK 16397)-16509;" BYTES"
9998 PRINT ,,"VARIABLEN", (PEEK 16404+256*PEEK 16405)-(PEEK 16400+256*PEEK 16401)
-1;" BYTES"
9999 PRINT ,,"FREI", (PEEK 16388+256*PEEK 16389)-(PEEK 16404+256*PEEK 16405);" BYT
ES"
```


Pi-Eyed für den Spectrum 48K

Ohne Übertreibung kann man behaupten, daß das englische Softwarehaus Automata aus Portsmouth, ein Stück Computergeschichte gemacht hat. Als einer der ersten hat Automata das kreierte, was man als Computercomics bezeichnet. Angefangen hat alles mit dem Adventure-Spiel Pimania, das vielen Spielefans bestens bekannt ist. Wie kaum ein anderer Softwarehersteller versteht es Automata, jedem seiner Programme einen unverwechselbaren Stempel aufzudrücken. Zentrale Figur in jedem Programm Automatas ist der eigenwillige Piman.

Eines der neuesten Spiele von Automata ist Pi-Eyed



für den erweiterten Spectrum. Auch hier ist der Piman der Held der Geschichte. Das Spiel beginnt auf einer dichtbefahrenen Straße, wo unser Held aufpassen muß, daß er von keinem Auto überfahren wird. Neben Banken, Geschäften, einem Polizeirevier und Friseurladen gibt es in dieser Straße eine Menge Pubs, d. h. Kneipen. Wer den Piman aus früheren Spielen kennt, weiß, daß dieser gerne ehnen zur Brust nimmt. So ist es denn nur logisch, daß die Aufgabe in diesem Programm darin

besteht, den Piman in einen Pub zu geleiten. Dort kann er erst wieder heraus, wenn er all die Pints getrunken hat, die auf der Theke für ihn bereitstehen. Wahre Lachkrämpfe lösten bei uns die Bemühungen des Pimans aus, die Kneipe im stark angetrunkenem Zustand zu verlassen.

Konnte man Automata bei deren früheren Programmen noch einen gewissen Mangel an Professionalität bei der Programmierung vorwerfen, so ist dies bei den neueren Spielen nicht mehr der Fall. Anders als bei dem trotz Basic so erfolgreichen Pimania-Spiel, ist das hier vorgestellte vollkommen in Maschinsprache erstellt. Als Zugabe zu diesem in Grafik und Animation hervorragenden Spiel gibt es auf der Rückseite, wie bei allen Programmen von Automata, einen von diesen mehr oder weniger gelungen dargebrachten Songs. Mit diesem kleinen Gag weisen die beiden Chefs von Automata auf ihre früheren Beziehungen zur Musikszene hin.

Wie in fast allen Programmen dieses Herstellers, handelt es sich bei Pi-Eyed um ein Spiel für Leute, die den Computer nicht als todernsten Spielgegner, sondern mehr als lustigen Spielpartner sehen. Das Motto, das über allen Programmen dieses Hauses steht, lautet denn auch: Unkriegerische Spiele für friedliche Leute. Und diesem Anspruch ist man, zumindest bisher, gerecht geworden.

Beetle für den TI-99/4A

Stainless Software aus England beschert uns mit diesem hübschen kleinen Programm, ein weiteres unkriegerisches Spiel. Die Idee ist recht originell. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Käfers.

Ein Gärtner hat die Aufgabe, den Garten mittels eines Spatens umzugraben.

Aufgabe des Spielers ist es, die Eier aus den Nestern der Käfer aufzusammeln und sie in ein anderes Nest zu transportieren. Beginn ist in einer Höhle mit verschiedenen Nahrungsmitteln für Käfer, z. B. Eier und Steine(?). Eine Spinne spinnt unsichtbare Fäden, die den armen Käfer fangen, wenn er sie berührt. Durch die Bewegung verliert der Käfer Energie und muß diese durch Nahrung wieder ergänzen. Die Eier müssen jeweils in den nächst tieferen Gang transportiert werden. Dies wird erreicht, indem man auf ihnen landet und sie dann transportiert.

Beim ersten Spiel ist das Programm recht amüsant und unterhaltsam. Allerdings verliert es an Spannung bei weiterem Spiel, da durch die Verwendung des recht langsamen TI-Basic, die rechte Action fehlt.

Paratroopers für den Commodore 64

Rabbit Software (die mit dem Hasen als Symbol) hat in den vergangenen Monaten eine ganze Reihe von interessanten Programmen für den Commodore 64 erstellt. Eines der neuesten Produkte aus dieser Serie ist das Spiel Paratroopers. Einleitend können wir feststellen, daß dieses Spiel vor allem für Leute geeignet ist, die mehr Wert auf Humor als auf Geschicklichkeit legen.

Der Spieler kontrolliert ein Geschütz, das Hubschrauber und die Paratroopers, die auf diesen sitzen, abschießen muß. Von Zeit zu Zeit erscheint auch ein Bomber, der ebenfalls bekämpft werden muß. Den Bomber kann man zwar nicht abschießen, aber abwehren muß man die aus ihm fallenden Bomben. Man hat nur ein Leben, das man verliert, wenn eine Bombe oder einer der Paratrooper auf dem Geschütz landet. Gelingt es zu vielen Paratroopers dem Geschützfeuer zu entgehen und zu landen, können sie den Spieler vom Boden aus angreifen und zerstören. Als wirklich gelungen,



kann man die Grafiken in diesem Spiel bezeichnen. Die Rotation des Geschützes und die Bewegung der Hubschrauber und Panzer ist hervorragend simuliert. Etwas mehr hätte man mit den Geräuschen in diesem Programm machen können. Leider bestehen diese nur aus einigen wenigen Päng, Pau, Bumm! Man kann wählen, ob das Geschütz stationär oder mobil sein soll und ob dieses Doppelfeuer oder Schnellfeuer erzeugen soll. Beim Test fanden wir, daß die bewegliche Geschützstellung am meisten Spaß machte. Bei all diesen kriegerischen Handlungen, die das Spiel enthält, kann man sich angesichts der gelungenen Darstellungen recht gut amüsieren.

Jump Jet für den Dragon 32

Der Titel ließe vermuten, daß es sich bei diesem Programm um einen weiteren Flugsimulator handelt, aber dies trifft nicht zu. Das Programm Jump Jet ist ein Strategiespiel, in dem Sie mit Ihrem Harrier Jet fliegen und auf alles schießen, was sich über, unter und neben Ihnen bewegt. Dies sind feindliche Bomber und Jäger, die am Horizont erscheinen und versuchen, die Flugzeuge des Spielers vom Himmel zu holen. Die eigenen Flugzeuge sind sehr manövrierfreudig: Geschwindigkeitskontrolle,

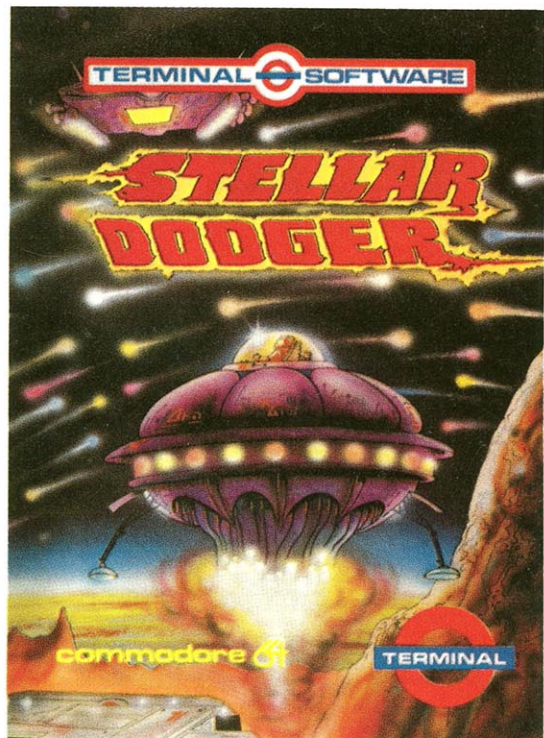
Flughöhe, Vorwärtsbewegung. Der Bildschirmaufbau ist gut gestaltet, und durch die große Anzahl von Levels ist eine lange und ausgedehnte Spielphase möglich. Für kleine Kinder (oder für Leute die Spiele reviewen) ist ein ganz simpler Level eingebaut. Die Bewegung zur Seite ist etwas langsam, aber dies ist wahrscheinlich mehr ein Hardwareproblem des Dragon. Von diesem kleinen Manko abgesehen, ist Jump Jet ein durchaus empfehlenswertes Programm.

Stellar Dodger für den Commodore 64

Die Spielidee: Ein interstellares Raumschiff muß Vorräte aufnehmen, die auf einem Planeten auf drei Rampen aufgestapelt sind. Dazu bedient sich der Pilot eines Landungsschiffes, das zwischen dem Raumschiff und dem Depot hin

und her fliegen muß. Besonders achten muß der Pilot auf Meteoriten, die in der Atmosphäre des Planeten in großer Anzahl vorhanden sind. Ihnen kann er ausweichen, indem er die Richtung ändert, bzw. durch einen Energieschub Aufwärtstrend erhält. Gelingt es ihm, auf einer der Plattformen zu landen und Vorräte aufzunehmen, muß er diese auf die gleiche Weise in das Mutterschiff zurückbringen.

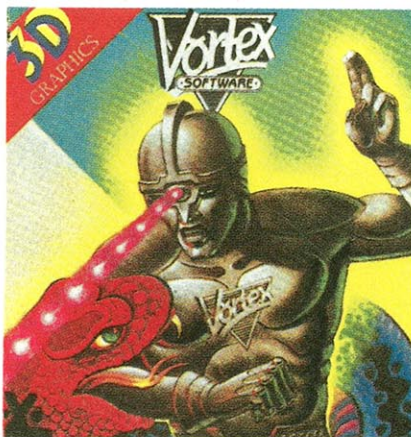
Drei Leben stehen pro Spiel zur Verfügung, die Schwierigkeit kann aus sieben verschiedenen Levels ausgewählt werden. Selbstverständlich ist eine Joystickoption eingebaut. Besonders interessant wird das Spiel dadurch, daß man seinen jeweiligen Flug möglichst effizient gestalten muß, da sonst der Energievorrat nicht für eine Rückkehr ausreicht und das Landungsschiff abstürzt. Terminal Software, von denen dieses Programm stammt, hat auch mit



diesem Spiel wieder ein grafisch gelungenes Werk geschaffen. Dazu hat sicherlich beigetragen, daß die Programmierung in Ma-

schinensprache vorgenommen wurde. Auch die äusere Aufmachung, Spielbeschreibung und Verpackung ist recht ansprechend.

3D-Graphics für den Spectrum 48K



Wir haben 3D-Spiele gesehen, die diese Bezeichnung nicht unbedingt verdienen. Diese Kassette, von Vortex, gehört sicherlich zu denen, die den 3D-Effekt tatsächlich erreichen. Wenn die Geschichte der 3D-Computerspiele einmal geschrieben werden sollte, wird Android II bestimmt als Klassiker dieses Genre genannt werden. Eine herrliche Demonstration beginnt, wenn das Spiel eingeladen ist. Die hervorragenden Hires-Grafiken, in brillianten Farben, werden sogleich am

Anfang sichtbar und regen zum nachfolgenden Spiel an.

Nachdem das Spiel begonnen hat, erwachen die Labyrinth zum Leben: Farben, bewegte Objekte, überhaupt ist überall und alles in Bewegung. Das Ziel des Spieles ist freilich nicht neu und weltbewegend. Man muß seinen Android verteidigen und durch verschiedenen schwierige Gänge zum Ziel führen. Da gibt es die üblichen Störenfriede in Form von Hoverdroids, Bouncers, Landminen usw. Der Bildschirm zeigt je-

weils einen Teil des Labyrinths und bewegt sich in die Richtung, die der Android entlanggeht. Alle Aktionen sind schnell und gut zu vollziehen, was auf die gute Programmierung in Maschinensprache zurückzuführen ist. Alle Instruktionen und notwendige Hinweise, werden auf dem Bildschirm angezeigt. Natürlich ist eine Joystick-Option vorhanden. Unser Urteil: Eine durchaus professionelle Software und ein Gewinn für den Dragon-Anwender.

Composer für den ORIC-1 48K

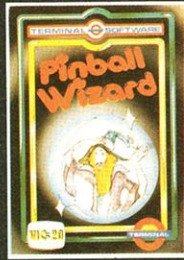
Das von Sector aus England angebotene Programm Composer für den erweiterten ORIC-1, stellt ein bemerkenswertes Programm dar. Im Prinzip ist es ein Musikprozessor, der es ermöglicht, auf dem Computer Musik zu schreiben und zu spielen. Eröff-

net wird das Programm mit drei Tondemonstrationen, die eindrucksvoll die musikalischen Möglichkeiten des Oric darstellen. Man muß dies einmal selbst gehört haben, um die Wirkung zu verstehen. Wir wußten zwar vorher schon, daß die Soundmöglichkeiten des Oric gut sind, durch dieses Programm haben wir jedoch einige neue Möglichkeiten kennengelernt. Verschiedene Optionen ermöglichen es, die drei Soundkanäle des Oric voll auszuschöpfen. Jeder Kanal kann separat programmiert werden. Das ganze wird grafisch auf dem Bildschirm gut und übersichtlich dargestellt. Alle Töne und Tonfolgen können gesaved und geladen werden, und zwar unabhängig vom Hauptprogramm, das übrigens komplett in der Programmiersprache Forth erstellt ist, einer Sprache die für Programme dieser Art nahezu ideal ist.

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 3,- DM)

VC1038 PINBALL WIZARD
für den VC-20 o. Erweiterung
Ein realistisch nachgestelltes Flipperspiel, für 1 oder 2
Spieler!
100% Maschinensprache, Hires-Grafik, Sound, Tilt-Funk-
tionen wie beim Original-Flipper.
5 Kugeln pro Spiel.
Ein Wunder der Computersimulation.

DM 30.00

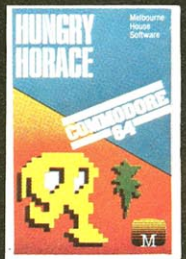


WICOSOFT

Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Hefes!

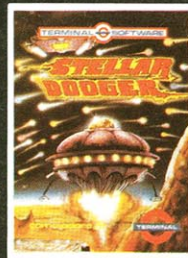
CB2004 HUNGRY HORACE
für den COMMODORE 64
Horace bei seiner Wanderung im Park, wo er allerlei Unfug
treibt. Ein sagenhaft schnelles und unterhaltsames Spiel, das
die ganze Familie begeistern wird.

DM 39.00



TERROR DAKTIL
für den Spectrum 48K
Ein vierdimensionales Grafikspiel. Nach einem
Flugzeugabsturz müssen Sie sich im Dschungel
gegen fliegende Ungeheuer wehren. Spitzengrafik,
ein Superspiel.

DM 32.00

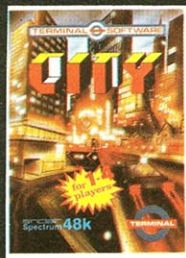


CB2029 STELLAR DODGER
für den COMMODORE 64
Außerste Geschicklichkeit verlangt die Landung und das
Manövrieren mit diesen Raumfahrzeugen.
7 Schwierigkeitsstufen, großartige Toneffekte, realitätsnahe
Grafik zeichnen dieses Programm aus.

DM 35.00

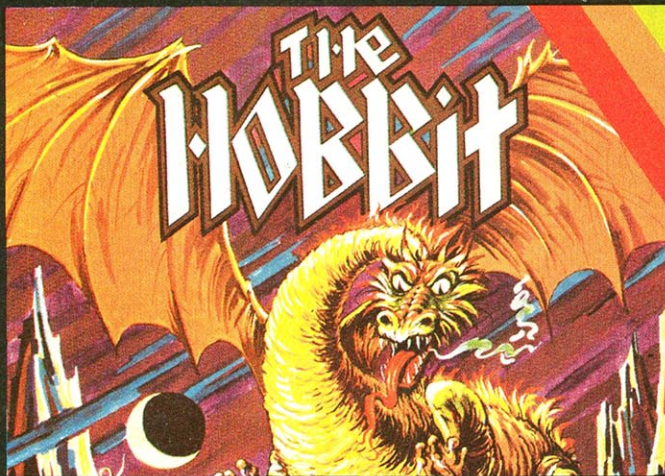
SP4054 CITY
für den ZX SPECTRUM 48K
Das pulsierende Leben der Stadt mit ihren Banken, Ge-
schäften, Kneipen und Verwaltung - dies simuliert das Pro-
gramm City, das aus einem Brettspiel entwickelt wurde.
1 - 4 Mitspieler möglich, retten des aktuellen Spielstand auf
seperater Kassette.

DM 32.00



SP4055 SPACE ISLAND
für den SPECTRUM 48K
Ein Science Fiction Programm der neueren Generation: Sehr
schnell, farbenprächtig und mit ausgesucht guter Grafik.
Jedesmal ein neues Spiel, das völlig verschieden von den vor-
hergehenden ist.
Ein Programm für Freaks, die meinen nichts könne sie mehr
erschüttern.

DM 32.00



**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 69.00

Angebote des Monats ● Angebote des Monats ● Angebote des Monats ● Angebote des Monats ●



Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer ab der nächsterreichbaren Ausgabe zum günstigsten Abonnementpreis von 55,- DM für 12 Ausgaben, monatlich ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname _____

Strasse _____

PLZ _____

Ort _____

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

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

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

Gegen Rechnung
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Commodore 64	35,00 DM
ZX Spectrum 48K	29,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	29,00 DM
ZX Spectrum 48K	35,00 DM
ZX Spectrum 48K	32,00 DM
ZX Spectrum 48K	32,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
ZX Spectrum 48K	35,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
ZX Spectrum 48K	69,00 DM
ZX Spectrum 48K	35,00 DM
ZX Spectrum 48K	32,00 DM
ZX Spectrum 48K	35,00 DM
ZX Spectrum 48K	35,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	19,50 DM
ZX Spectrum 48K	25,00 DM
ZX Spectrum 48K	25,00 DM
ZX Spectrum 48K	25,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
ZX Spectrum 48K	35,00 DM
ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
ZX 81 16K	44,00 DM
ZX 81 16K	24,00 DM
ZX 81 1K	32,00 DM
ZX 81 1K	15,00 DM
ZX 81 16K	35,00 DM

Terminal Stellar Dodger	CB2029
Automata Gehen Sie in das Gefängnis	SP4008
Imagine Jumping Jack	SP4040
Terminal Vampire Village	SP4056
Terminal City	SP4054
Automata Morris meets the bikers	SP4004
BUG BYTE Manic Miner	SP4002
PSS Light Cycle	SP4010
Melbourne The Hobbit (Kass. u. Buch)	SP4009
Melbourne Penetrator	SP4024
Terminal Space Island	SP4055
Automata Pimania	SP4007
Wicosoft Tarzan	SP4025
Wicosoft Adventurers Nightmare	SP4026
Wicosoft Schatzsuche im Irrgarten	SP4027
Wicosoft Flipper	SP4028
Wicosoft Teufelsfahrer	SP4029
Romik Shark Attack	SP4030
Romik Color Clash	SP4031
Automata Groucho	SP4003
Romik Color Clash	SP4031
Artic Chess 16K	ZX3003
PSS Star Trek	ZX3005
Romik Super Nine	ZX3000
Automata Best possible taste	ZX3001
Automata Pimania	ZX3002

VC-20 o. E.	35,00 DM
VC-20 o. E.	30,00 DM
VC-20 o. E.	32,00 DM
VC-20 m. E.	24,00 DM
VC-20 o. E.	32,00 DM
VC-20 + 8K	35,00 DM
VC-20 o. E.	32,00 DM
VC-20 o. E.	32,00 DM
VC-20 o. E.	37,00 DM
VC-20 + 16K	19,50 DM
Commodore 64	38,00 DM
Commodore 64	35,00 DM
Commodore 64	39,00 DM
Commodore 64	30,00 DM
Commodore 64	39,00 DM
Commodore 64	30,00 DM
Commodore 64	39,00 DM
Commodore 64	30,00 DM
Commodore 64	39,00 DM
Commodore 64	35,00 DM
Commodore 64	35,00 DM
Commodore 64	38,00 DM
Commodore 64	69,00 DM
Commodore 64	35,00 DM
Commodore 64	35,00 DM
Commodore 64	32,00 DM
Commodore 64	35,00 DM

Terminal Griddler	VC1000
Romik Pinball Wizard	VC1038
Romik Multisound Synthesizer	VC1004
Terminal Invaders	VC1040
Romik Martian Raiders	VC1005
Romik Zorgons Kingdom	VC1030
Romik Sea Invasion	VC1010
Terminal Scramble	VC1006
Sumlock Jumpin Jack	VC1002
Wicosoft Der Fluch des Pharao	VC1003
Interceptor Star Trek	CB2012
Terminal Hunter	CB2028
Task Set Pipeline Disk	CB2032
Task Set Pipeline Cass.	CB2032
Melbourne Hungry Horace	CB2004
Task Set Jaminin Cass.	CB2030
Task Set Jaminin Disk	CB2031
Terminal Superscrabble	CB2002
Terminal Griddler	CB2003
Romik Dicksys Diamonds	CB2005
Bubble Bus Hustler	CB2006
Melbourne The Hobbit	CB2009
Postern Snake Pit	CB2026
Terminal Super Dog Fight	CB2027
Quicksilva Purple Turtles	CB2024

Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer und CPU ab der nächsterreichbaren Ausgabe zum günstigsten Abonnementpreis von 100,- DM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname _____

Strasse _____

PLZ _____

Ort _____

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

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

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

Gegen Rechnung
(keine Vorauszahlung leisten)

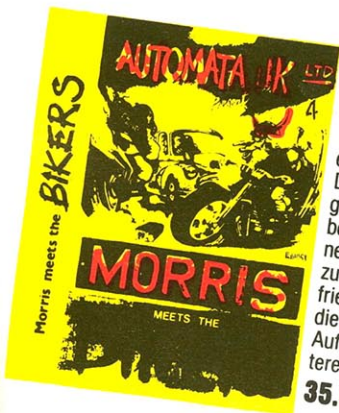
Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

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

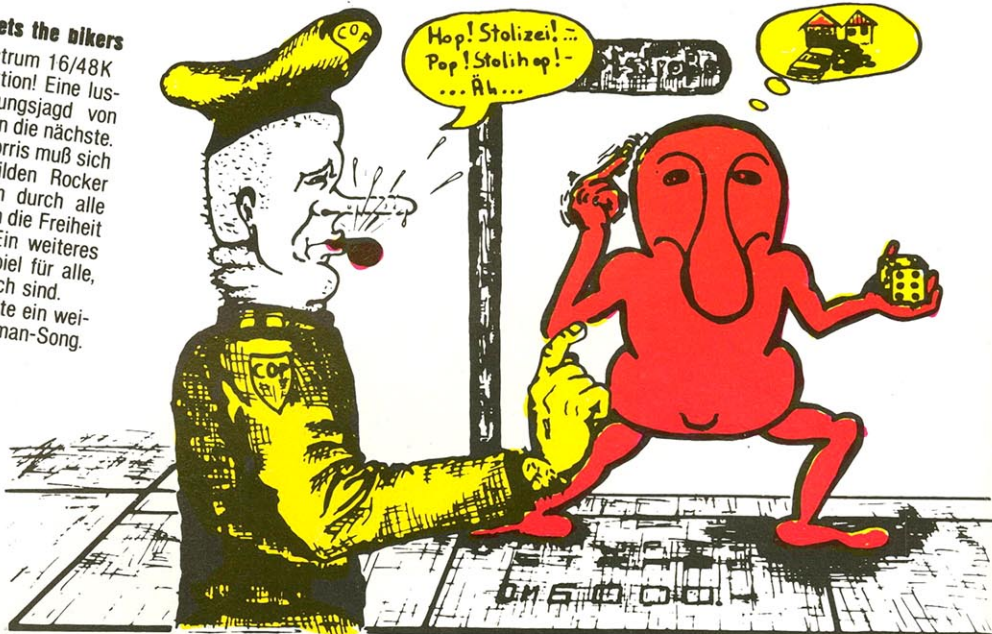
für Spectrum 48K

Gehen Sie in das Gefängnis



Morris meets the bikers
für ZX-Spectrum 16/48K
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. **35.00 DM**

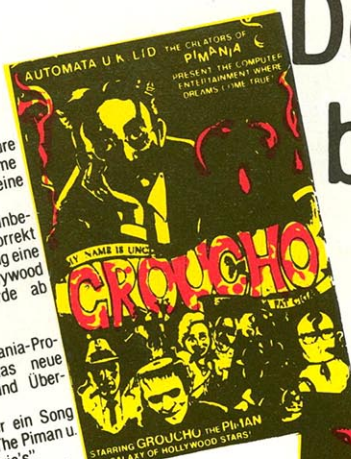
Neues vom
Piman



Deutsche Version des beliebtesten Spiels um Geld und Macht!

DM 29.00

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 Piman u. Gerry mit der Gruppe Atrics".
Ein Spitzenprogramm, das jeder Piman-Fan haben muß!
DM 35.00



BUNNY plus E.T.a.

für jeden ZX-Spectrum
Zwei unknirgerische Spiele auf einer Kassette. Auch bei E.T.a sind Englischkenntnisse von Vorteil.
DM 15.00

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, Kick The Bucket, Horserace, Royal Flush, Funny Valentine, Pox, Dole, Stork, Fairwing 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 15.00



PIMANIA

für ZX-81 16K
für ZX Spectrum 48K
für Dragon 32
Das sensationelle Adventurespiel aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen, Pimania Rätsel vollständig zu lösen. Dem ersten, dem dies gelingt verspricht der Hersteller einen Preis von 16000 (£/Zl. 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 spielen 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 Casseten-Rückseite der Original-Pimania-Song mit Clair Sinclair, und The Mystery Man

Englischkenntnisse sind notwendig! **DM 35.00**



DRAGON SPECTACULAR
DOODLES & DEMOS
THE SELF-TEACHING USER-DEFINED GRAPHICS PROGRAM, plus a BUILT-IN LIBRARY OF READY-MADE SYMBOLS, including GREEN, RUSSIAN, HEBREW, ARABIC, MATHS, CHESS, FOOTBALL, INVADERS, PACMAN, FROGGER, AND HUNDREDS MORE all at the touch of a key.

Ein Paket brillanter automatischer Demoprogramme. Perfekt für Heim und Geschäft.
Plus Lehrprogramm zum Selbsterstellen von Grafiken. Vorhandene Zeichensätze - z.B. Griechisch, Russisch, Hebräisch, Arabisch, Mathe, Schach, Fußball, Invaders, Pacman, Frogger, usw. - Hunderte weitere durch einfache Kommandos selbst zu erzeugen.
DM 15.00

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

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

WICOSOFT

Spectrum 48K

ADVENTURER'S NIGHTMARE
(ABENTEURERS ALPTRAUM)

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 25.00

Teufels-Fahrer
Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.
DM 25.00

WICOSOFT

TEUFELS-FAHRER
für Sinclair Spectrum 16K

WICOSOFT
Christian Widuch
Nordstraße 22
3443 Herleshausen
☎05654/6182

Schatzsuche im Irrgarten
Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!
DM 25.00

WICOSOFT

SCHATZSUCHE
IM
IRRGARTEN

für Sinclair Spectrum 48K

WICOSOFT

WICOSOFT

FLIPPER
für Sinclair Spectrum 48K

Flipper
Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippere wie in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen je drei Bälle! Sehr schnell!
DM 25.00

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

WICOSOFT

Der Fluch des Pharaos

Der Bestseller
Abenteuerspiel in deutscher Sprache.
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.
DM 19.50

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 19.50