

Homecomputer

4 DEUTSCHLANDS ERSTE HEIMCOMPUTER-ZEITSCHRIFT

3. Jahrgang

Doppelausgabe April/Mai '85, 6,- DM, 50 öS, 6,00 sfr

Top Alien-Destroyer

**Commodore 64
TI-99/4A
VC-20
ZX-81
ZX-Spectrum
Apple II
Atari
Dragon 32
und
Schneider CPC 464**

**Reviews
Tips & Tricks
Büchermarkt
Infos**

**16 !!!
Spielprogramme**

Eingeben und Starten!

5000,- DM

Riesen-Gewinnchance für alle Software-Autoren

Neu:

**Programm
für
Schneider
CPC 464**



Lieber Leser!

An dieser Stelle ein Wort zur recht kurzfristigen Entscheidung, HOMECOMPUTER vorübergehend jeden 2. Monat erscheinen zu lassen.

Unsere Redaktion ist der Meinung, daß Sie als HOMECOMPUTER-Leser das Recht auf eine Zeitschrift haben, die Ihren Wünschen und Bedürfnissen entspricht. Diese Zielsetzung bedarf jedoch einiger Veränderungen.

So werden in Zukunft

- fehlerhafte oder unleserliche Listings entfallen und für jedes nachgewiesene fehlerhafte Listing wird eine Belohnung von 5 x DM 100,- ausgelost,
- nur die besten bei uns eingegangenen Programme veröffentlicht,
- die populärsten Heimcomputer-Systeme regelmäßig in Form von Spiel- und Anwendungsprogrammen behandelt,
- Neuerscheinungen aus der Computer-Szene mit der entsprechenden Software berücksichtigt,
- alle eingehenden Programme an unserem großen ausgeschriebenen Autorenwettbewerb '85 teilnehmen,
- aktuelle Infos und vieles mehr an Sie weitergeben.

Wir hoffen, Sie freuen sich über diese Maßnahmen und sind uns auch weiterhin (trotz kleiner Preiserhöhung) ein **treuer** und **zufriedener** Leser.

Die Redaktion

INHALT

Homecomputer

Heft April/Mai 1985 – Jahrgang 3

Infos

Informationen zum Acorn-Homecomputer
Autorenwettbewerb

6
38

Review:

Hochleistungs-Typenraddrucker
Star-Thermodrucker stx-80

22
71

Leserbrief-Kasten

7

Homecomputer-Bibliothek

Neues vom Büchermarkt

4

Tips & Tricks

Ausgabe eines Textes durch Farbwechsel für TI/99
„PRINT AT“ Anweisung für Commodore 64

17
74

Club-Ecke

78

Software

VC-20

Mister Jump
Catch the Fish

8
11

TI -99

Coal-Miner
Meteor

19
18

Infra

22

TOP-PROGRAMM DES MONATS

Commodore 64

Alien-Destroyer

26

Duell

31

Schneider CPC-464

Fallschirmspringer

40

ZX- 81

Steinschlag

43

ZX-Spectrum

Mad-Space

45

Millie, die Milbe

48

Apple II

Knobeln

50

Missile Attack

54

Atari

Magic Fire

55

Castle of Confusion

59

Dragon

Senso

68

Kleinanzeigen

37

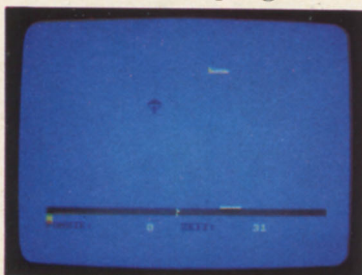
Software-Service

76

Kassetten- und Disketten-Versand

Top-Programm des Monats

Fallschirmspringer



Schneider CPC 464

Alien-Destroyer

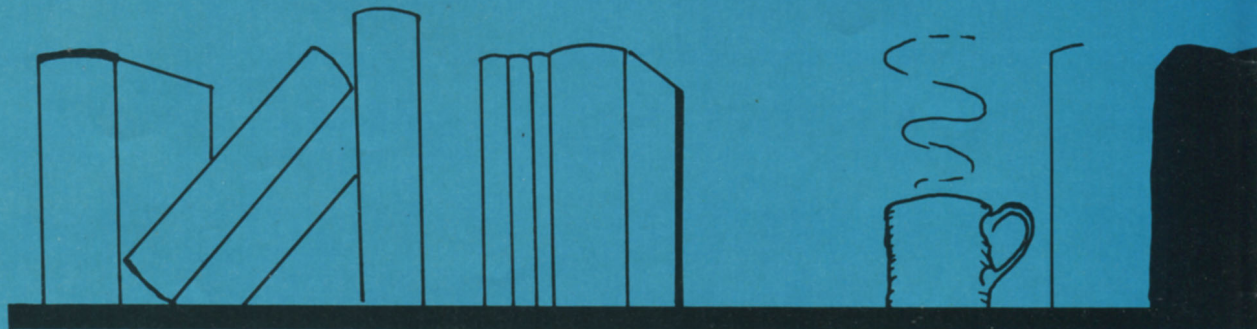


Commodore 64

Millie, die Milbe



ZX-Spectrum



Homecomputer- Bücherkiste

BBC Mikrocomputer Anwenderhandbuch

Wichert van Engelen

In diesem Anwenderhandbuch wurde den einzelnen Programmier-techniken besonders viel Aufmerksamkeit gewidmet. Als Programmiersprache wurde BASIC in der BBC-Version verwandt, die in diesem Fall viele „Extras“ bietet. Das Buch beschreibt die Funktionen und Befehle die benötigt werden, gibt Auskünfte über die Datenspeicherung und die Grafik, die auf dem BBC Mikrocomputer möglich ist. Weiterhin werden die Farbgebung und die Erzeugung von Bewegungseffekten genau erläutert.

Zusätzliche praktische Tips geben weitere Anleitungen zur optimalen Nutzung.



Die Hard- und Software wird ausführlich beschrieben und gleichzeitig darauf hingewiesen, wie mit einer einfachen Vorrichtung am Computer auch eine höhere Programmiersprache angewandt werden kann.

McGraw-Hill Book Company GmbH
Hamburg, Best.-Nr.: ISBN 3-89028-023-4.

Preis: ca. 45,- DM Originalausgabe.

APPLE GRAPHICS

Richard G. Peddicord

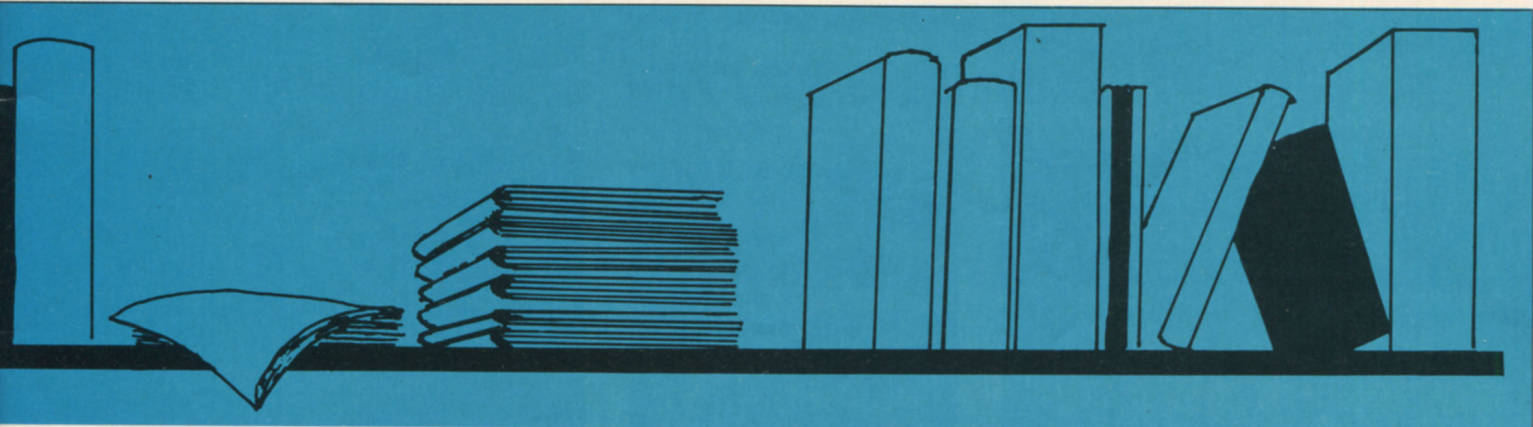


Dieser Band wendet sich an den Anfänger, der auf dem Apple II Grundkenntnisse der Computergraphik erlernen will. Erläutert werden elementare Konzepte, die Sie zum Aufbau von Graphikprogrammen in Applesoft-BASIC benötigen. Der Apple II stellt schwach- und hochauflösende Graphiksysteme zur Verfügung und erlaubt es dem Benutzer, erzeugte Formen zu vergrößern oder zu verkleinern, also zu skalieren und sie um eine Achse zu drehen.

Obleich sowohl Ihr Apple II als auch die Programmiersprache BASIC sich durch ausgesprochene Benutzerfreundlichkeit auszeichnen, müssen Sie, um

erfolgreich graphische Designs erzeugen zu können, mit einigen Grundregeln der analytischen Geometrie sich auseinandersetzen und vor allem die hier vorgeschlagenen Programme auch tatsächlich auf einem Rechner durchspielen. Die hier angebotene Information wird es Ihnen erleichtern, den Einstieg auch in anspruchsvolle Graphikprogramme, wie sie für den Apple II in großer Auswahl auf dem Markt angeboten werden, zu finden.

Computer Compact, Goldmann Verlag
München, Best.-Nr.: 13 121.
Preis: 9,80 DM Originalausgabe.



HEIMCOMPUTER REPORT '85

Gilbert Obermair



Der Heim- oder Hobby-Computer ist besonders vielseitig. Man kann damit nicht nur spielen, sondern auch lernen oder kleine Anwendungen im häuslichen Bereich realisieren. In spielerischer Weise kann man sich so Wissen über Elektronik und Logik aneignen, das in Zukunft im Berufsleben immer wichtiger werden wird.

Der Laie, der sich einen Freizeit-Computer kaufen möchte, sieht sich allerdings vielen Fragen gegenüber, da das Angebot riesengroß ist. Die wichtigsten Antworten gibt dieses Buch: eine Marktübersicht mit einem Überblick

über das Angebot an „Hardware“ und „Software“, genaue Beschreibungen, Preisangaben und exakte technische Daten. Das Ganze ist noch mit zahlreichen Fotos angereichert. Sie finden hier ein „Heimcomputer-Abc“, das dem Laien die Fachausdrücke erklärt und die Anschriften von Vertriebsfirmen enthält. Äußerst nützlich sind auch die Kontaktadressen der einzelnen Computer-Clubs und die Hinweise auf Fachzeitschriften.

Heyne-Taschenbuch Nr. 08/4981, Preis 6,80 DM



Programmiersprache Basic

Schritt für Schritt

Dr. Hans-Joachim Sacht

BASIC ist ohne Zweifel nicht nur die am weitesten verbreitete, sondern auch die am leichtesten erlernbare Sprache für die Programmierung von Computern. Diese Sprache wird in diesem Buch auch für Schüler und Laien verständlich erklärt. Auch wer bereits das Handbuch eines Computers besitzt, wird hier noch viele ergänzende Hinweise für die eigene Programmierarbeit finden.

Dieses Buch unterscheidet sich von anderen dadurch, daß man bei anderen

Büchern voraussetzt, daß der Leser einen Computer vor sich hat, um durch Probieren zu lernen. Hier werden auch die Kleinigkeiten, die man beachten muß, systematisch und vollständig in der richtigen Reihenfolge erklärt. Die Programmierbeispiele selbst sind so ausgewählt, daß sie in eigene nützliche Programme eingebaut werden können.

Humboldt-Taschenbücher, Best.-Nr. ISBN 3-581-66456-9, Preis 7,80 DM



Informationen zum neuen Homecomputer von Acorn



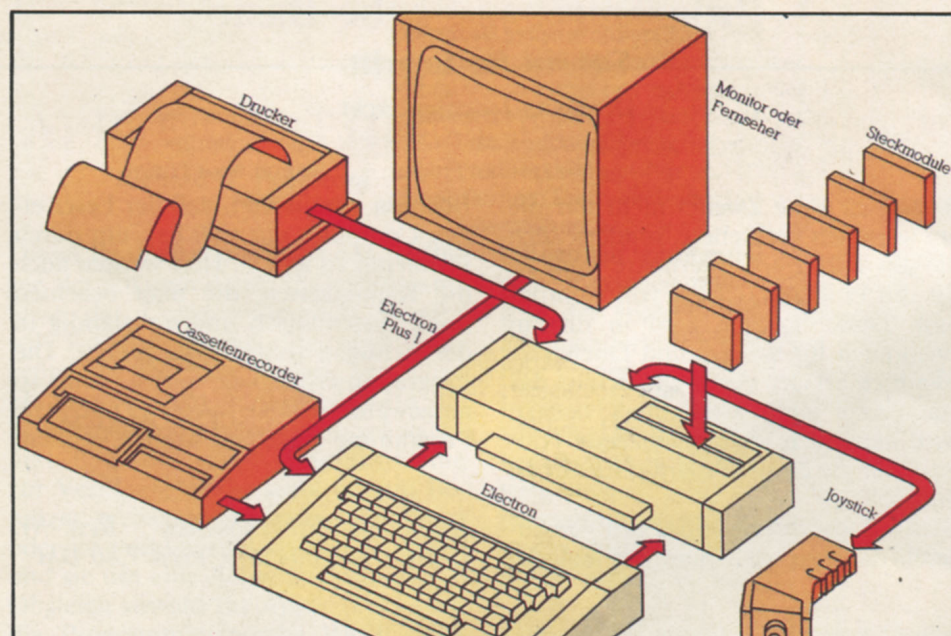
In unseren letzten Ausgaben haben wir den neuen Homecomputer von Acorn Computers in einem kurzen Bericht vorgestellt. Hier noch einige Infos über die Ausbaumöglichkeiten und die Softwareangebote.

Starthilfen und Dokumentation

Zum Lieferprogramm des Electron gehört eine kostenlose Einführungskassette mit 15 nützlichen und unterhaltsamen Programmen. So werden Sie auf die spielerische Art mit dem Electron vertraut gemacht. Für die Profis gibt es das ergänzende Buch „Programmieren mit dem Electron“. Hier lernen Sie Schritt für Schritt eine Menge Tricks und Kniffe.

Ausbaumöglichkeiten

Der Acorn Electron wächst mit den Wünschen seiner Benutzer. Die kleine Grafik zeigt Ihnen die möglichen Ausbaustufen unter dem Namen „PLUS 1“. Es sind jedoch noch weitere Ausbaustufen geplant, z. B. ein Diskettenlaufwerk. Hier ist der Electron noch nicht an seine Grenzen gestoßen.



Software

Über die angebotene Software sei an dieser Stelle nur kurz der Hinweis gegeben, daß Electron einen großen Software-Katalog zusammengestellt hat. In ihm finden Sie unter anderem *SPIELE*: z. B. „Snapper, Starchip, Command, Hopper, Monster“ u. v. m.

FORTBILDUNG: z. B. „Baum der Weisheit“, ein Programm, das im Dialog zwischen Benutzer und Computer arbeitet. Oder „PEEKO Computer“ – ein Lernspiel, das Kinder in die Arbeitsweise eines Computers einführt usw.

COMPUTERSPRACHEN: z. B. „LISP“, eine der ältesten und vielseitigsten Computersprachen auf der Basis künstlicher Intelligenz.

Man kann sagen, daß es der Firma Acorn Computers gelungen ist, die heutigen technischen Möglichkeiten zu verwirklichen und ein Produkt auf den Computermarkt gebracht zu haben, das allen Anforderungen seiner Benutzer standhalten kann.

Leserbrief-Kasten

Zur Nachahmung nicht zu empfehlen!

Der Grund meiner Zuschrift ist ein Beitrag in Homecomputer Nr. 2 Seite 5 über das Computercamp Schloß Dankern. Als ich das Bild des Commodore-Computers mit Floppy und Monitor am Rande eines Schwimmbeckens sah, hat es mir vor dieser Abbildung graust. Lächelnde Teens, z. T. im Wasser stehend, schauen einem Hacker zu, der das Keyboard bedient. Wie idyllisch doch das Ganze wäre, wenn dahinter nicht der Tod lauerte! Netzbetriebene Geräte dürfen **niemals** in der Nähe von Wasser aufgebaut werden, vor allem keinen Hochspannung führenden Monitor – es sei denn, man hat ernste Selbstmordabsichten. Auch das Argument, die Geräte wären nicht angeschlossen, darf man hier nicht gelten lassen. Nehmen Sie die Verantwortung auf sich, wenn solche Beispiele aus Unwissenheit nachgeahmt werden?

Vielleicht rettet dieser Hinweis einigen hoffnungsvollen Nachwuchs-Informatikern das Leben.

Dieter Thomsen, Köln

Antwort: Die Redaktion freut sich über diesen aufmerksamen Leser unserer Zeitschrift und schließt sich in vollem Umfang seiner Meinung an. Wir weisen hier ebenfalls ausdrücklich darauf hin, daß stromführende Geräte **nicht** in Verbindung mit Feuchtigkeit betrieben werden dürfen. Dabei besteht absolute Lebensgefahr!

Honorarabrechnung

Nachdem eines meiner Programme in Ihrer Zeitschrift veröffentlicht wurde, möchte ich hiermit anfragen, wann das Autorenhonorar ausgezahlt wird? Kann ich in den nächsten Tagen mit einem Scheck rechnen, oder muß ich bis zum Eintreffen des Honorars die früher bei der Zeitschrift üblichen drei Monate warten?

Carsten v. d. Lippe, Bünde

Antwort: Der Tronic-Verlag gibt jedem Software-Autor das Versprechen, nach Veröffentlichung seines Programms die Honorare sofort abzurechnen. Ein mehrmonatiger Aufschub der Abrechnung wird von unserem Haus strikt abgelehnt. Wir sind an einer guten Zusammenarbeit mit Ihnen interessiert.

Kassettenservice im Homecomputer

Sehr geehrte Damen und Herren!

Am 6. Dezember 1984 habe ich per Bankanweisung die Kassette Best.-Nr.: HC 11/84 für ZX 81 bestellt. Leider habe ich sie bis heute nicht erhalten. Gleichzeitig habe ich Sie gebeten, mir eine Kopie des Spieles „ASTRO JÄGER“ zuzusenden.

Jürgen Pieckert, Ennepetal

Antwort: Die Redaktion des Tronic-Verlages stellt an dieser Stelle noch einmal eindeutig klar, daß wir lediglich die Titelrechte für die Zeitschrift Homecomputer übernommen haben. Der Kassettenservice, Autorenhonorare, noch ausstehende Programme und dergleichen kann von uns aus **n i c h t** geklärt werden. Bitte haben Sie dafür Verständnis.

Teure Wiederholungen

Liebe Redaktion,

als ich die Ausgabe 1 der Homecomputer gekauft hatte, mußte ich feststellen, daß der Beitrag TIPS & TRICKS auf Seite 53 bereits in der Ausgabe 9/84 der Computronic veröffentlicht wurde. Das Listing auf S. 58 ist ebenfalls eine Wiederholung aus der Computronic-Ausgabe 8/84. Vom Fernsehen bin ich Wiederholungen gewohnt, schade, daß Ihr jetzt auch damit anfängt. Trotz allem wünsche ich Euch alles Gute für Euer neues Konzept!

Bernd Sieling, Bremen

Antwort: Wir freuen uns, hier einen aufmerksamen Leser beider Zeitschriften gefunden zu haben. Es ist richtig, daß die Rubrik TIPS & TRICKS auch in der Computronic-Zeitschrift veröffentlicht wurde. Wir hielten aber diesen Beitrag für so wichtig, daß auch die Homecomputer-Leser über diesen neuen Service informiert werden sollten. Für die Doppelveröffentlichung des Listings bitten wir alle Leser um Entschuldigung. Hier handelt es sich eindeutig um einen Irrtum der Redaktion. Wir werden uns bemühen, solche Pannen in Zukunft zu vermeiden.



Fehlerhafte Listings

Ich muß Ihnen als eifriger Leser Ihrer Zeitschrift zu meinem Bedauern mitteilen, daß Ihr Programm „Geldsammler VC-20“ nicht läuft (in Zeile 300 während des Eintippens Syntax-Error)! Da es mir bei Ihrer und auch bei anderen Computer-Zeitschriften nicht zum erstenmal passierte, daß ein Listing nicht lief und erst im nächsten Heft eine Berichtigung erfolgte, bin ich ein gebranntes Kind in punkto Listings abtippen geworden. Ich möchte allen Computer-Zeitschriften nicht unterstellen, daß es Absicht ist, damit das nächste Heft zu kaufen, um evtl. Fehler zu berichtigen. Es wäre schade, Leser Ihrer Zeitschrift dadurch zu verärgern.

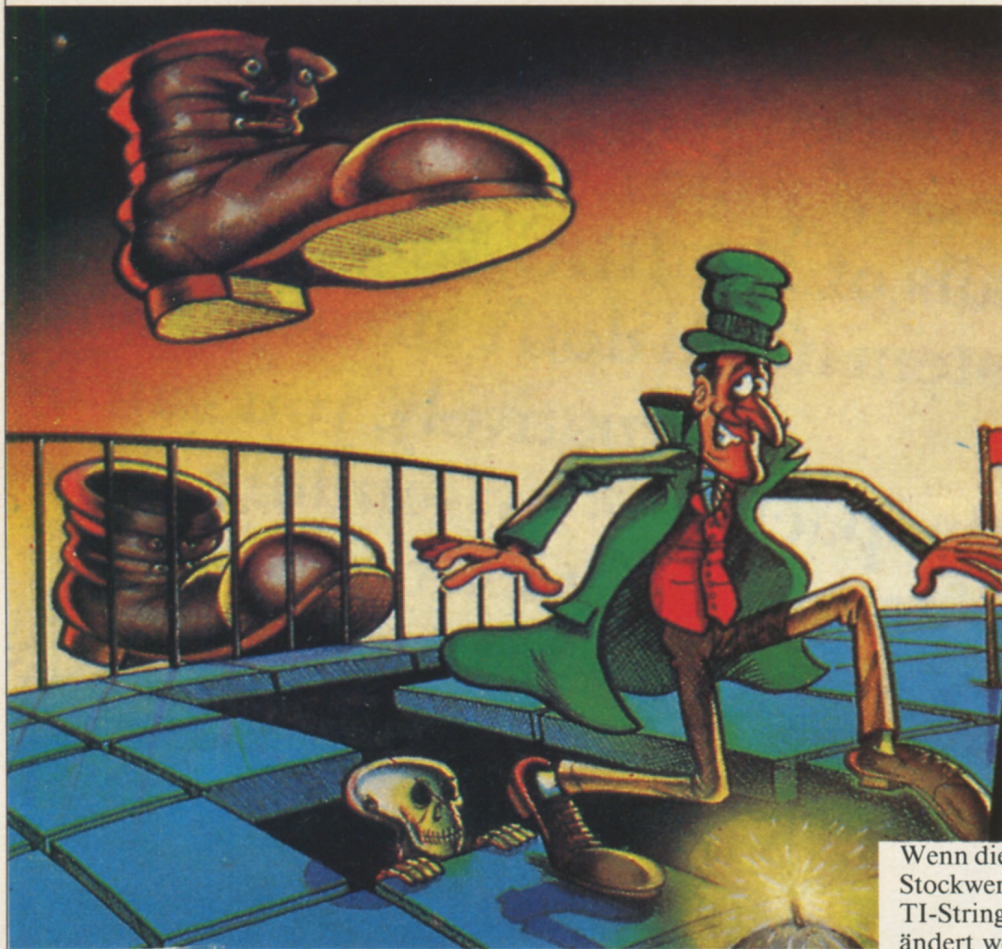
Willi Paczkowski, Bochum 6

Antwort: Das in Heft 1/85 abgedruckte Listing des Programms „Geldsammler“ ist vollkommen fehlerfrei. Bitte prüfen Sie, ob bei Ihnen also nicht ein Eingabefehler vorliegt. Es ist auch nicht die Verkaufsstrategie unseres Hauses, fehlerhafte Listings abzudrucken, um die Verkaufszahlen der nachfolgenden Ausgabe zu sichern. Unsere Redaktion hat in der Computronic-Zeitschrift sogar eine Belohnung von insgesamt 500,- DM für den Nachweis eines fehlerhaften Listings ausgesetzt. Wir hoffen, daß man daran erkennen kann, daß unser Verlag auf gewissenhafte und sorgfältige Arbeitsweise bedacht ist.

Mister Jump VC-20

Mister Jumps Kampf gegen die Uhr und gefährliche Hindernisse

Grundversionsprogramm für den VC-20



Das Programm ist unter dem Namen „Mister Jump“ auf Seite 1 und Seite 2 gespeichert. Es besteht aus zwei Teilen, die nacheinander eingeladen und gestartet werden müssen. In Teil 1 werden die Zeichen für das Spiel neu definiert. Teil 2 ist das eigentliche Programm.

Spielaufgabe/Spielgedanke:

Mister Jump befindet sich in dem riesigen Rohbau eines Hochhauses. Er hat die Aufgabe, möglichst viele Geldtaschen einzusammeln, die in den verschiedenen Stockwerken deponiert sind. Unserem „Helden“ bleiben jedoch pro Stockwerk nur 30 Sekunden Zeit und sein Weg ist mit gefährlichen Hindernissen – z. B. Nägel, die er überspringen muß, ohne dabei mit dem Kopf gegen herunterhängende Stahlträger zu stoßen – versperrt. Nachdem der erfolgreiche Mister Jump alle Geldtaschen eingesammelt hat, muß er zurücklaufen und einen Schlüssel holen, der ihm den Zugang zum nächsten Stockwerk ermöglicht.

Wenn die 30 Sekunden für das Durchqueren eines Stockwerkes zu kurz oder zu lang sind, kann die TI-String-Abfrage in Zeile 2035 entsprechend geändert werden.

Teil 1:

```
5 PRINT"J":POKE36879,8:POKE36881,160:WE=160
10 PRINT"##### MR. JUMP #####"
```

15 PRINT"* OLIVER SCHWARZ 1984"

```
20 PRINT"COLLECT ALL MONEYBAGS IN THE TIME !! "
```

```
25 PRINT"YOU = YOU"
```

```
30 PRINT"POINTS"
```

```
35 PRINT"KEY = KEY TO NEXT STAGE"
```

```
37 PRINT"# = NAILS AND STEEL =DO NOT JUMP IN THEM "
```

```
40 PRINT"THIS IS ONLY THE FIRST PART OF THE PROGRAMM LOAD SECOND PART LATER"
```

```
45 PRINT"<<<< PLEASE WAIT >>>>"
```

```
60 POKE36881,WE:FORQ=1T030:NEXTQ
```

```
65 IFWE<=38THEN90
```

```
70 WE=WE-1:GOTO60
```



```

90 POKE52,28:POKE56,28:CLR
100 IX=7168:PLX=7448
102 FURI=0T0511:POKEDX+1,PEEK(32768+I):NEXTI
104 POKE36869,255
106 FURU=0T09
108 FURI=0T07:READA:POKEPLX+1,A:NEXTI
110 PLX=PLX+8
112 NEXTU
120 DATA52,44,52,44,52,44,52,44
130 DATA0,8,24,24,24,24,60,126
140 DATA126,36,24,36,82,157,137,126
150 DATA24,24,16,60,80,56,36,68
160 DATA0,0,0,255,126,24,0,0
165 DATA255,195,36,255,255,36,195,255
170 DATA0,0,0,255,226,135,0,0
175 DATA60,66,153,161,161,153,66,60
177 DATA255,195,165,153,153,165,195,255
180 DATA255,189,153,189,189,153,189,255
183 PRINT"TPRESS ANY KEY....."
185 WAIT198,1:PRINT"UJ.S. UP = JUMP RIGHT"
190 PRINT"UJ.S. LEFT = LEFT"
193 PRINT"UJ.S. RIGHT = RIGHT"
195 PRINT"UFIREFUTTON = JUMP LEFT"
210 PRINT"ULOAD SECOND PART NOW !"
220 POKE37150,2:NEW

```

Teil 2:

```

0 POKE36879,8:GOTO5000
5 POKE36879,8:POKE36878,15
10 TL=36878:TH=36874:SG=1:AM=3:SC=0:TN=36875
15 GOSUB9000
20 X=1:Y=3:M=7680:TI$="000000"
25 POKEM+X+22*Y,38
28 GOSUB1000
30 IFJ2=1THENPOKEM+X+22*Y,32:X=X-1:GOTO60
32 IFJ3=1THENJA=-22:JB=-21:JC=23:GOTO1500
34 IFJ0=1THENPOKEM+X+22*Y,32:X=X+1:GOTO60
36 IFFR=1THENJA=-22:JB=-23:JC=21:GOTO1500
38 GOTO28
60 GOSUB2000
70 GOTO28
1000 ID=37154:P1=37151:P2=37152
1010 POKEDD,127
1020 P=PEEK(P2)AND128
1030 J0=-(P=0)
1040 POKEDD,255
1050 P=PEEK(P1)
1060 J2=-(PAND16)=0)
1070 J3=-(PAND4)=0)
1075 FR=-(PAND32)=0)
1080 PRINT"*****ESTIME:";TI$;" ST:";SG;
1090 RETURN
1500 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JA:GOSUB2000
1515 FORT=1T050:NEXT
1520 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JB:GOSUB2000
1525 FORT=1T050:NEXT
1530 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JC:GOSUB2000
1535 FORT=1T050:NEXT
1540 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JC:GOSUB2000
1545 GOTO28
2000 IFPEEK(M+X+22*Y)=36THENAM=AM-1:CX=36:GOTO2200
2010 IFPEEK(M+X+22*Y)=35THENAM=AM-1:CX=35:GOTO2200
2020 IFPEEK(M+X+22*Y)=37THENSC=SC+1:FORT=100T0150:POKETL,7:POKETN,T:NEXTT:POKETL,0:POKETN,0
2030 IFPEEK(M+X+22*Y)=39THENY=Y+4:POKEM+X+22*Y,38
2035 IFTI$>"000030"THENAM=AM-1:GOTO15
2040 IFPEEK(M+X+22*Y)=41THEN4600
2045 IFPEEK(M+X+22*Y)=43THENX=X+1
2047 IFPEEK(M+X+22*Y)=44THENX=X-1
2050 PRINT"U#SC:";SC;"U#M&N:";AM;

```


„Catch the Fish“

VC-20

Commodore-Spiel nach dem
Motto:

„Selber fressen
oder
gefressen werden“!

für die Grund-
version VC-20



Sie sind ein Fisch, der sich im „Roten Meer“ durch das Leben schlägt. Auch im Roten Meer ist der Kampf um das Überleben ein „hartes Brot“. Sie müssen kleine Fische fressen, um selbst satt zu werden, und gleichzeitig darauf achten, daß kein größerer Rivale auftaucht, der Sie selbst als Appetithappen begehrt.

Ihre Aufgabe ist es, innerhalb von zwei Minuten sämtliche kleineren Fische, die auf dem Screen erscheinen, zu vertilgen und dabei den großen Rivalen auszuweichen.

```
10 REM*****
12 REM*CATCH THE FISH*
14 REM* (C) 1984 BY *
16 REM* ANDREAS HOLY *
18 REM* PANTUCEKG. 33*
```



```

20 REM* 1110 WIEN *
22 REM* OESTERREICH *
30 REM*****
40 REM* VC-20 *
42 REM* GRUNDVERSION *
44 REM*****
60 REM GRAPHIK
80 PRINTCHR$(8)
85 POKE36879,24
90 PRINT"***** CONDITION" : PRINT"***** T.HOME"
91 PRINT"***** FUNKTION"
92 PRINT"***** BITTE WARTEN" :
95 POKE36878,15
100 POKE36869,255 : POKE56,28 : POKE52,28 : FORQ=0T0511 : POKE7168+Q,PEEK(32768+Q) : NEXT
110 FORQ=0T079 : READS : POKE7168+Q,S : NEXT
120 DATA0,16,59,92,124,28,59,16,0,8,220,58,62,56,220,8
130 DATA0,0,0,123,252,123,0,0,0,0,0,222,63,222,0,0
140 DATA2,3,15,119,31,127,14,1,0,0,226,246,254,246,226,0
150 DATA64,192,240,239,248,255,112,128,0,0,71,111,127,111,71,0
160 DATA68,36,40,16,211,52,24,255,255,255,255,255,255,255,255
1000 RUN5000
5000 POKE36879,232 : POKE36869,255 : PRINT"J" : X=0 : D=0 : T=0
5010 FORP=0T0153 : POKE7680+P,9 : POKE38400+P,6 : NEXT
5020 PRINT"*****"
5100 PRINT"*****"
5110 FORP=0T021 : POKE8164+P,9 : POKE38884+P,0 : NEXT : S=0
6000 POKE36878,15 : FORP=1T010 : L=INT(RND(1)*198) : POKE7878+L,2 : POKE7878+L+20,3 :
6010 : POKE38598+L,2 : POKE38598+L+20,3 : NEXT
6020 T1$="000000"
7000 F=37151 : POKEF+3,127
7010 IFPEEK(F)=110THENX=X-1 : POKE7944+X+1,32 : M=0
7020 IFPEEK(F+1)=119THENX=X+1 : POKE7944+X-1,32 : M=1
7030 IFPEEK(F)=118THENX=X+22 : POKE7944+X-22,32
7040 IFPEEK(F)=122THENX=X-22 : POKE7944+X+22,32
7050 IFPEEK(F)=106THENX=X-23 : POKE7944+X+23,32
7060 IFPEEK(F)=102THENX=X+21 : POKE7944+X-21,32
7080 IFX>197THENX=X-44
7090 IFX<-88THENX=X+44
7200 IFPEEK(7944+X)=2THENS=S+20 : GOSUB20000
7210 IFPEEK(7944+X)=3THENS=S+30 : GOSUB20000
7500 POKE7944+X,M : POKE38664+X,6
7800 PRINT"*****PUNKTE", "ZEIT" : PRINTS, T1$
7850 IFT1$>="000200" GOTO50000
7900 Z=INT(RND(1)*4)
7910 IFZ=0THEND=D+22 : T=T-22
7920 IFZ=1THEND=D-22 : T=T+22
7930 IFZ=2THEND=D-1 : T=T+1 : J1=4 : J2=5 : J3=7 : J4=6
7940 IFZ=3THEND=D+1 : T=T-1 : J1=7 : J2=6 : J3=4 : J4=5
7945 IFD<-116THEND=D+44
7946 IFD>124THEND=D-44
7947 IFT<-128THENT=T+44
7948 IFT>112THENT=T-44
7950 Q=PEEK(8016+D) : Q1=PEEK(8016+D+1) : Q2=PEEK(8028+T) : Q3=PEEK(8028+T+1)
7951 IFQ=2ORQ=3ORQ1=2ORQ1=3ORQ2=2ORQ2=3ORQ3=2ORQ3=3THENGOSUB22000
7952 IFQ=1ORQ=0ORQ1=1ORQ1=0ORQ2=1ORQ2=0ORQ3=1ORQ3=0THENGOTO24000
7960 POKE8016+D,J1 : POKE8016+D+1,J2 : POKE38736+D,5 : POKE38736+D+1,5
7962 POKE8028+T,J3 : POKE8028+T+1,J4 : POKE38748+T,4 : POKE38748+T+1,4
7965 FORVC=1T0100 : NEXT
7970 POKE8028+T,32 : POKE8028+T+1,32
7980 POKE8016+D,32 : POKE8016+D+1,32
7999 GOTO7000
20000 POKE36876,240 : POKE36876,0 : P1=INT(RND(1)*2)+2
20010 P=INT(RND(1)*198) : POKE7878+P,P1 : POKE38598+P,P1 : RETURN
22000 POKE36874,240 : POKE36874,0 : P1=INT(RND(1)*2)+2
22010 P=INT(RND(1)*198) : POKE7878+P,P1 : POKE38598+P,P1 : RETURN
24000 POKE36874,255 : FORB=1T0200 : NEXT : POKE36874,0
24010 FORB=1T0200 : NEXT : GOTO50000
50000 PRINT"***** GAME OVER *****"
50005 FORW=254T0128STEP-1 : POKE36874,W : FORW1=1T010 : NEXT : NEXT : POKE36874,0
50010 IFS>HTHENH=S
50020 PRINT"***** HIGHSCORE = "H : PRINT"***** -TASTE- *****"
50030 POKE198,0 : WAIT198,1
50040 GOTO50000

```


COAL-MINER

TI-99/4A

Kohlen-Hermann und sein Freund, der Erdgnom Ralf

Coal-Miner ist ein grafik-, sound- und farbreiches Spiel für den TI-99/4A in der Grundversion, wobei der Speicherplatz voll ausgenutzt wurde. Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viel Kohle einzusammeln. Das Männchen namens Hermann läßt sich mit den Tasten S, D, E und der Leertaste in die jeweilige Richtung bewegen (Leertaste für nach unten). Die Kohle wird mittels der Taste A aufgeladen. Man muß dann die Kohle zum Lkw bringen, sich auf die Rampe stellen und zum Verladen der Kohle die Taste F drücken. Danach

wird die Karre, die im beladenen Zustand blau ist, wieder weiß. Jedoch kann bei allen Aktionen sich der Erdgnom Ralf in den Weg stellen. Um weiter spielen zu können, mußt du ihm die Kohle zu fressen geben. Dies geschieht mit Hilfe der Taste G. Die Funktionen der Tasten A, G lassen sich nur durchführen, wenn man unmittelbar neben dem Gnom bzw. der Kohle steht. Beim Abladen der Kohle (Taste F) muß man am linken Ende der Abladerampe stehen. Jede Berührung mit einem anderen Gegenstand führt zur

Beendigung der jeweiligen Spielrunde. Pro Spiel gibt es drei Spielrunden. Bedenke, daß du bei jeder Spielrunde nur 500 Schritte machen darfst. Jeder Schritt zählt 1 Punkt. Für einen vollbeladenen Lkw gibt es 150 Punkte. Außerdem werden beim Wegfahren des Lkw die Schächte mit neuer Kohle gefüllt. Der Lkw verschwindet dann, wenn man die vierte Ladung Kohle auf den Lkw verladen will. Wenn man den Gnom gefüttert hat, bekommt man als Trostpflaster einen Punktebonus.

```
10 PK=1
20 CALL CLEAR
30 CALL SCREEN(1)
40 PRINT "      *** COAL-MINER ***"
50 PRINT
60 PRINT "      Copyright by"
70 PRINT "      Wilhelm Konrad &"
80 PRINT "      Ernst Hoelzenbein": : : :
90 CALL SOUND(400,131,0,165,0)
100 CALL SOUND(200,131,0,165,0)
110 CALL SOUND(200,165,0,196,0)
120 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
130 CALL SOUND(400,262,0,330,0)
140 CALL SOUND(800,196,0,247,0)
150 CALL SOUND(400,165,0,196,0)
160 CALL SOUND(400,131,0,165,0)
170 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
180 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
190 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
200 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
210 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
220 CALL SOUND(1200,196,0,247,0)
230 CALL SOUND(600,196,0,247,0)
240 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
250 CALL SOUND(400,165,0,196,0)
260 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
270 CALL SOUND(800,262,0,330,0)
280 CALL SOUND(800,196,0,247,0)
290 CALL SOUND(600,220,0,262,0)
300 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
310 CALL SOUND(400,175,0,220,0)
320 CALL SOUND(400,220,0,262,0)
330 CALL SOUND(1600,196,0,247,0)
340 CALL CLEAR
350 CALL SCREEN(14)
360 PRINT "*****"
370 PRINT "* SPIELREGELN: COAL-MINER *"
380 PRINT "*****"
```

```
390 PRINT "Du steuerst Hermann mit
den Tasten": :
400 PRINT "(E) = nach oben"
410 PRINT "(S) = nach links"
420 PRINT "(D) = nach rechts"
430 PRINT "(LEERTASTE) = nach unten"
440 PRINT "(A) = Aufladen der Kohle"
450 PRINT "(F) = Verladen der Kohle"
460 PRINT "(G) = Auslieferung der
Kohle an den Erdgnom": : : :
470 PRINT "<BITTE EINE TASTE DRUECKEN>"
480 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
490 IF STATUS=0 THEN 480
500 CALL SOUND(3400,247,0,460,
0,739,0,-2,0)
510 REM ***GRAFIK***
520 CALL CLEAR
530 CALL SCREEN(2)
540 CALL COLOR(9,9,1)
550 CALL COLOR(16,16,1)
560 CALL COLOR(15,15,1)
570 CALL COLOR(10,10,1)
580 CALL COLOR(7,7,1)
590 CALL COLOR(2,2,1)
600 CALL COLOR(13,13,1)
610 CALL COLOR(14,14,1)
620 CALL COLOR(9,9,1)
630 CALL COLOR(16,16,1)
```



```

640 CALL COLOR(4,8,1)
650 CALL COLOR(6,6,10)
660 CALL COLOR(3,3,1)
670 CALL COLOR(5,5,1)
680 CALL COLOR(8,8,1)
690 CALL COLOR(12,12,1)
700 CALL COLOR(11,11,1)
710 REM DACH
720 CALL CHAR(96,"000000000103070F")
730 CALL CHAR(97,"0000000000000000")
740 CALL CHAR(98,"1F3F7FFFFFFF")
750 CALL CHAR(99,"F8FCFEFFFFFF")
760 CALL CHAR(100,"000000000103070F")
770 CALL CHAR(101,"0000000000000000")
780 REM WAENDE
790 CALL CHAR(112,"0F0F0F0F0F0F0F0F")
800 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
810 CALL CHAR(114,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
820 CALL CHAR(149,"7E7A7E7E7E7E7E7E")
830 CALL CHAR(150,"007E4242427E7E7E")
840 CALL CHAR(116,"FF111111FF111111")
850 REM FASS
860 CALL CHAR(88,"0000000000FEFEFE")
870 CALL CHAR(89,"00FEFEFE00FEFEFE")
880 REM BAUM
890 CALL CHAR(81,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
900 CALL CHAR(129,"FFFFFFEFECFEFCF8")
910 CALL CHAR(130,"3F7FFFFFF3F5F0703")
920 CALL CHAR(131,"0101010FEF5FFFFFF")
930 CALL CHAR(132,"5C5CFCFFDFDFEFA")
940 REM RASEN
950 CALL CHAR(59,"5555555555555555")
960 REM ERDE
970 CALL CHAR(72,"55896A945B6B3EAA")
980 REM WASSER
990 CALL CHAR(134,"183C7EFFFFFF")
1000 REM RAMPE
1010 CALL CHAR(127,"FFAA55AA55AA55AA")
1020 CALL CHAR(121,"55AA55AA55AA55FF")
1030 CALL CHAR(125,"3F3F000000000000")
1040 REM LKW
1050 CALL CHAR(145,"003C7E66667E3C00")
1060 CALL CHAR(80,"FFFFFFFF00000000")
1070 CALL CHAR(137,"3F7FFFFFFF")
1080 CALL CHAR(138,"F8F8F8F8F8F8FF")
1090 CALL CHAR(139,"3F3F3F3F3F3FFF")
1100 CALL CHAR(140,"0F1F3E3C3838F8F8")
1110 CALL CHAR(141,"FFF3F3F3F3F3F3")
1120 CALL CHAR(142,"0F0F00FFFFFF")
1130 CALL CHAR(143,"FFF000FFFFFF")
1140 CALL CHAR(94,"0F0F0F0F0F0F0F")
1150 REM HERMANN LINKS
1160 A1$="3058F83030585C6A"
1170 A2$="6A7A797A484848D8"
1180 REM KARRE
1190 A3$="81FF81FF81FF6666"
1200 REM HERMANN RECHTS
1210 A4$="30587C3030585C6A"
1220 A5$="6A7A79784848486C"
1230 REM ERDGNOM
1240 CALL CHAR(58,"BD7EDBDBFF2424E7")
1250 REM KOHLE
1260 CALL CHAR(71,"0000183C7E7EFFFF")
1270 REM POSITIONEN
1280 KK=KK+1
1290 CALL SCREEN(2)
1300 SI=1
1310 CALL VCHAR(1,26,96)
1320 CALL VCHAR(1,27,97)
1330 CALL VCHAR(2,26,98)
1340 CALL VCHAR(2,27,99)
1350 CALL VCHAR(2,25,100)
1360 CALL VCHAR(2,28,101)
1370 CALL VCHAR(3,25,112)
1380 CALL VCHAR(3,26,113)
1390 CALL VCHAR(3,28,114)

```

```

1400 CALL VCHAR(4,25,112)
1410 CALL HCHAR(4,28,114)
1420 CALL VCHAR(4,26,113)
1430 CALL VCHAR(4,27,149)
1440 CALL VCHAR(3,27,150)
1450 CALL VCHAR(3,26,116)
1460 CALL VCHAR(3,24,88)
1470 CALL VCHAR(4,24,89)
1480 CALL VCHAR(3,21,81,2)
1490 CALL VCHAR(2,21,129)
1500 CALL VCHAR(2,20,130)
1510 CALL VCHAR(1,20,131)
1520 CALL VCHAR(1,21,132)
1530 CALL HCHAR(5,1,59,14)
1540 CALL HCHAR(5,19,59,14)
1550 CALL HCHAR(6,1,72,14)
1560 CALL HCHAR(6,19,72,14)
1570 CALL HCHAR(7,1,72,14)
1580 CALL HCHAR(7,19,72,14)
1590 CALL HCHAR(8,1,72,14)
1600 CALL HCHAR(8,19,72,14)
1610 CALL HCHAR(9,1,72,2)
1620 CALL HCHAR(9,19,72,14)
1630 CALL HCHAR(10,1,72,2)
1640 CALL HCHAR(10,19,72,14)
1650 CALL HCHAR(11,1,72,14)
1660 CALL HCHAR(11,19,72,14)
1670 CALL HCHAR(12,1,72,14)
1680 CALL HCHAR(12,30,72,3)
1690 CALL HCHAR(13,1,72,14)
1700 CALL HCHAR(13,29,72,4)
1710 CALL HCHAR(14,1,72)
1720 CALL HCHAR(14,19,72,14)
1730 CALL HCHAR(15,1,72,2)
1740 CALL HCHAR(15,19,72,14)
1750 CALL HCHAR(16,1,72,14)
1760 CALL HCHAR(16,19,72,14)
1770 CALL HCHAR(17,1,72,4)
1780 CALL HCHAR(17,28,72,5)
1790 CALL HCHAR(18,1,72,5)
1800 CALL HCHAR(18,28,72,5)
1810 CALL HCHAR(19,1,72,14)
1820 CALL HCHAR(19,19,72,14)
1830 CALL HCHAR(20,1,72,14)
1840 CALL HCHAR(20,32,72)
1850 CALL HCHAR(21,1,72,14)
1860 CALL HCHAR(21,31,72,2)
1870 CALL HCHAR(22,1,72,14)
1880 CALL HCHAR(22,19,72,14)
1890 CALL HCHAR(23,1,72,14)
1900 CALL HCHAR(23,19,72,14)
1910 CALL HCHAR(23,15,134,4)
1920 CALL HCHAR(3,13,127,2)
1930 CALL HCHAR(4,13,121,2)
1940 CALL VCHAR(3,12,125)
1950 GOTO 2130
1960 REM POSITION LKW
1970 CALL VCHAR(4,6,145)
1980 CALL VCHAR(4,9,145)
1990 CALL VCHAR(4,10,145)
2000 CALL VCHAR(4,5,80)
2010 CALL VCHAR(4,7,80)
2020 CALL VCHAR(4,8,80)
2030 CALL VCHAR(4,11,80)
2040 CALL VCHAR(3,5,137)
2050 CALL VCHAR(3,6,138)
2060 CALL VCHAR(3,7,139)
2070 CALL VCHAR(2,6,140)
2080 CALL VCHAR(2,7,141)
2090 CALL VCHAR(3,8,142)
2100 CALL HCHAR(3,9,143,3)
2110 RETURN
2120 CALL VCHAR(2,8,94)
2130 GOSUB 1970
2140 CALL VCHAR(10,3,71)
2150 CALL VCHAR(15,3,71)

```



```

2160 CALL VCHAR(18,6,71)
2170 CALL VCHAR(13,28,71)
2180 CALL VCHAR(18,27,71)
2190 CALL VCHAR(21,30,71)
2200 REM ***SPIELBEGINN***
2210 X=13
2220 Y=1
2230 S=152
2240 CALL CHAR(108,A1$)
2250 CALL CHAR(109,A2$)
2260 CALL CHAR(110,A4$)
2270 CALL CHAR(111,A5$)
2280 CALL CHAR(S,A3$)
2290 CALL CHAR(40,A1$)
2300 CALL CHAR(41,A2$)
2310 CALL CHAR(42,A3$)
2320 CALL CHAR(43,A4$)
2330 CALL CHAR(44,A5$)
2340 CALL SOUND(200,389,0,
843,0,367,0,-8,0)
2350 CALL VCHAR(Y,X,110)
2360 CALL VCHAR(Y+1,X,111)
2370 CALL VCHAR(Y+1,X+1,S)
2380 CALL SOUND(10,-5,0)
2390 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
2400 IF STATUS=0 THEN 2390
2410 SI=SI+1
2420 IF SI=500 THEN 4580
2430 IF KEY=65 THEN 2450
2440 GOTO 2990
2450 CALL GCHAR(Y+1,X+2,M)
2460 CALL GCHAR(Y+1,X-1,N)
2470 IF N=71 THEN 2500
2480 IF M=71 THEN 2940
2490 GOTO 2990
2500 IF S=64 THEN 4580
2510 RANDOMIZE
2520 XX=INT(RND*10)
2530 IF XX>6 THEN 2560
2540 CALL VCHAR(9,17,58)
2550 CALL SOUND(100,110,0)
2560 RANDOMIZE
2570 J=INT(RND*6)+1
2580 IF J=7 THEN 2600
2590 GOTO 2610
2600 J=3
2610 IF J=1 THEN 2630
2620 GOTO 2660
2630 CALL VCHAR(10,15,58)
2640 CALL SOUND(100,110,0)
2650 GOTO 2890
2660 IF J=2 THEN 2680
2670 GOTO 2710
2680 CALL VCHAR(15,15,58)
2690 CALL SOUND(100,110,0)
2700 GOTO 2890
2710 IF J=3 THEN 2730
2720 GOTO 2760
2730 CALL VCHAR(18,15,58)
2740 CALL SOUND(100,110,0)
2750 GOTO 2890
2760 IF J=4 THEN 2780
2770 GOTO 2810
2780 CALL VCHAR(18,18,58)
2790 CALL SOUND(100,110,0)
2800 GOTO 2890
2810 IF J=5 THEN 2830
2820 GOTO 2860
2830 CALL VCHAR(13,18,58)
2840 CALL SOUND(100,110,0)
2850 GOTO 2890
2860 IF J=6 THEN 2870
2870 CALL VCHAR(21,18,58)
2880 CALL SOUND(100,110,0)
2890 S=64
2900 CALL SOUND(200,1200,0)

```

```

2910 CALL CHAR(S,A3$)
2920 CALL VCHAR(Y+1,X-1,32)
2930 GOTO 2990
2940 IF S=64 THEN 4580
2950 S=64
2960 CALL SOUND(200,1200,0)
2970 CALL CHAR(S,A3$)
2980 CALL VCHAR(Y+1,X+2,32)
2990 IF KEY=70 THEN 3010
3000 GOTO 3520
3010 IF S=64 THEN 3030
3020 GOTO 3520
3030 IF Y=1 THEN 3050
3040 GOTO 3520
3050 IF X=12 THEN 3070
3060 GOTO 3520
3070 CALL GCHAR(2,9,U)
3080 IF U=71 THEN 3130
3090 CALL VCHAR(2,9,71)
3100 CALL SOUND(100,500,0)
3110 S=152
3120 GOTO 3520
3130 CALL GCHAR(2,10,U)
3140 IF U=71 THEN 3190
3150 CALL VCHAR(2,10,71)
3160 CALL SOUND(100,400,0)
3170 S=152
3180 GOTO 3520
3190 CALL GCHAR(2,11,U)
3200 IF U=71 THEN 3250
3210 CALL VCHAR(2,11,71)
3220 CALL SOUND(100,300,0)
3230 S=152
3240 GOTO 3520
3250 CALL HCHAR(1,5,32,7)
3260 CALL HCHAR(2,5,32,7)
3270 CALL HCHAR(3,5,32,7)
3280 CALL HCHAR(4,5,32,7)
3290 CALL SOUND(100,131,0)
3300 CALL SOUND(100,131,0)
3310 CALL SOUND(200,110,0,175,0)
3320 CALL SOUND(200,131,0,220,0)
3330 CALL SOUND(100,175,0)
3340 CALL SOUND(100,175,0)
3350 CALL SOUND(200,165,0,196,0)
3360 CALL SOUND(200,196,0,233,0)
3370 CALL SOUND(100,131,0)
3380 CALL SOUND(100,165,0)
3390 CALL SOUND(150,123,0,196,0)
3400 CALL SOUND(100,131,0,220,0)
3410 CALL SOUND(200,123,0,196,0)
3420 CALL SOUND(200,110,0,175,0)
3430 CALL SOUND(300,110,30)
3440 GOSUB 1970
3450 PK=PK+150
3460 CALL VCHAR(10,3,71)
3470 CALL VCHAR(15,3,71)
3480 CALL VCHAR(18,6,71)
3490 CALL VCHAR(13,28,71)
3500 CALL VCHAR(18,27,71)
3510 CALL VCHAR(21,30,71)
3520 IF KEY=83 THEN 3820
3530 IF KEY=71 THEN 3610
3540 IF KEY=68 THEN 3860
3550 IF KEY=69 THEN 3890
3560 IF KEY=32 THEN 4080
3570 IF KEY<>83 THEN 2390
3580 IF KEY<>68 THEN 2390
3590 IF KEY<>69 THEN 2390
3600 IF KEY<>32 THEN 2390
3610 CALL GCHAR(Y+1,X+2,B)
3620 CALL GCHAR(Y+1,X-1,C)
3630 IF S=152 THEN 2390
3640 IF B=58 THEN 3660
3650 GOTO 3690
3660 CALL VCHAR(Y+1,X+2,32)

```


TIPS + TRICKS

TI-99

```

4590 FOR ER=600 TO 200 STEP -20
4600 CALL SOUND(10,ER,0)
4610 NEXT ER
4620 CALL SCREEN(10)
4630 PRINT "*** COAL - MINER ***": : :
4640 PRINT "METER  ";SI: : : :
4650 PK=PK+SI
4660 PRINT "SCORE  ";PK: : : : : :
4661 CALL HCHAR(20,4,43,3-KK)
4662 CALL HCHAR(21,4,44,3-KK)
4670 CALL VCHAR(1,1,42,23)
4680 CALL VCHAR(1,32,42,23)
4690 CALL HCHAR(1,2,64,30)
4700 CALL HCHAR(23,2,64,30)
4701 CALL SOUND(100,300,0)
4702 CALL SOUND(100,200,0)
4703 CALL SOUND(100,110,0)
4710 FOR MM=1 TO 2500
4720 NEXT MM
4730 CALL CLEAR
4735 IF Y=2 THEN 4737
4736 GOTO 4740
4737 IF KK<3 THEN 4750
4740 IF KK>=3 THEN 4770
4750 GOTO 1280
4770 PRINT : : : : : : : : : : : :
4771 FOR LL=1 TO 30
4772 CALL SOUND(10,7000,0)
4773 NEXT LL
4780 PRINT "          E N D E": : : : : :
: : : : :
4790 PRINT "NEUER START  J ODER N"
4791 CALL SOUND(400,6000,0,131,0,500,0,-2,0)
4800 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
4810 IF STATUS=0 THEN 4800
4820 CALL CLEAR
4830 PK=1
4835 KK=0
4840 IF KEY=74 THEN 1280
4850 END

```

Ausgabe eines Textes durch Farbwechsel

Mit Hilfe der folgenden Routine ist es möglich, größere Texte auf einmal auf dem Bildschirm des TI-99/4a ohne *Extended Basic* erscheinen zu lassen. Dabei wird vermieden, daß der Text von unten durchgeschoben wird. Überdies ist dieses Verfahren auch recht schnell.

```

100 CALL CLEAR
110 FOR I=1 TO 16
120 CALL COLOR (I,1,1)
130 NEXT I
140 Print „TEXAS INSTRUMENTS“
150 FOR I=1 TO 16
160 CALL COLOR (I,2,1)
170 NEXT I

```

Programmbeschreibung:

110-130 Der gesamte Zeichensatz wird auf die Farbe Transparent der Hintergrundfarbe angepaßt.

140 Der Text wird geprintet, ohne daß er gesehen wird.

150-170 Der gesamte Zeichensatz bekommt wieder die alte Vordergrundfarbe Schwarz und die alte Hintergrundfarbe Transparent.

★★★★★★★★★★★★★★

++ Neu +++ Neu +++ Neu +++ Neu +++ Neu +++ Neu +++ Neu +++ Neu +++ Neu ++

**Jetzt überall
im
Zeitschriften-
handel:**



Das Softwaremagazin

METEOR

TI-99/4A

Schützen Sie „Andromeda“ vor Meteoreinschlägen

Zum Schutz des Planeten „Andromeda“ stehen Ihnen Geschosse zur Verfügung, die mit Hilfe manövrierfähiger Zielscheiben (Drone Targets) auf ihr Ziel gerichtet werden. Sobald sie gestartet wurden, steuern sie geradlinig das Ziel an. Man muß das Target also so geschickt positionieren, daß das Geschöß auf seinem Weg einen Meteor trifft, denn sonst wird das Target zerstört – und deren Anzahl ist natürlich begrenzt. Eine Spielstufe endet, wenn eine bestimmte Anzahl von Meteoren erfolgreich abgewehrt wurde. Für übriggebliebene Drone Targets werden Bonuspunkte vergeben. Die nächste Spielstufe wird dann etwas schwieriger. Das Spiel endet, wenn ein Meteor beide Schichten der Planetenoberfläche durchdrungen und das Innere des Pla-

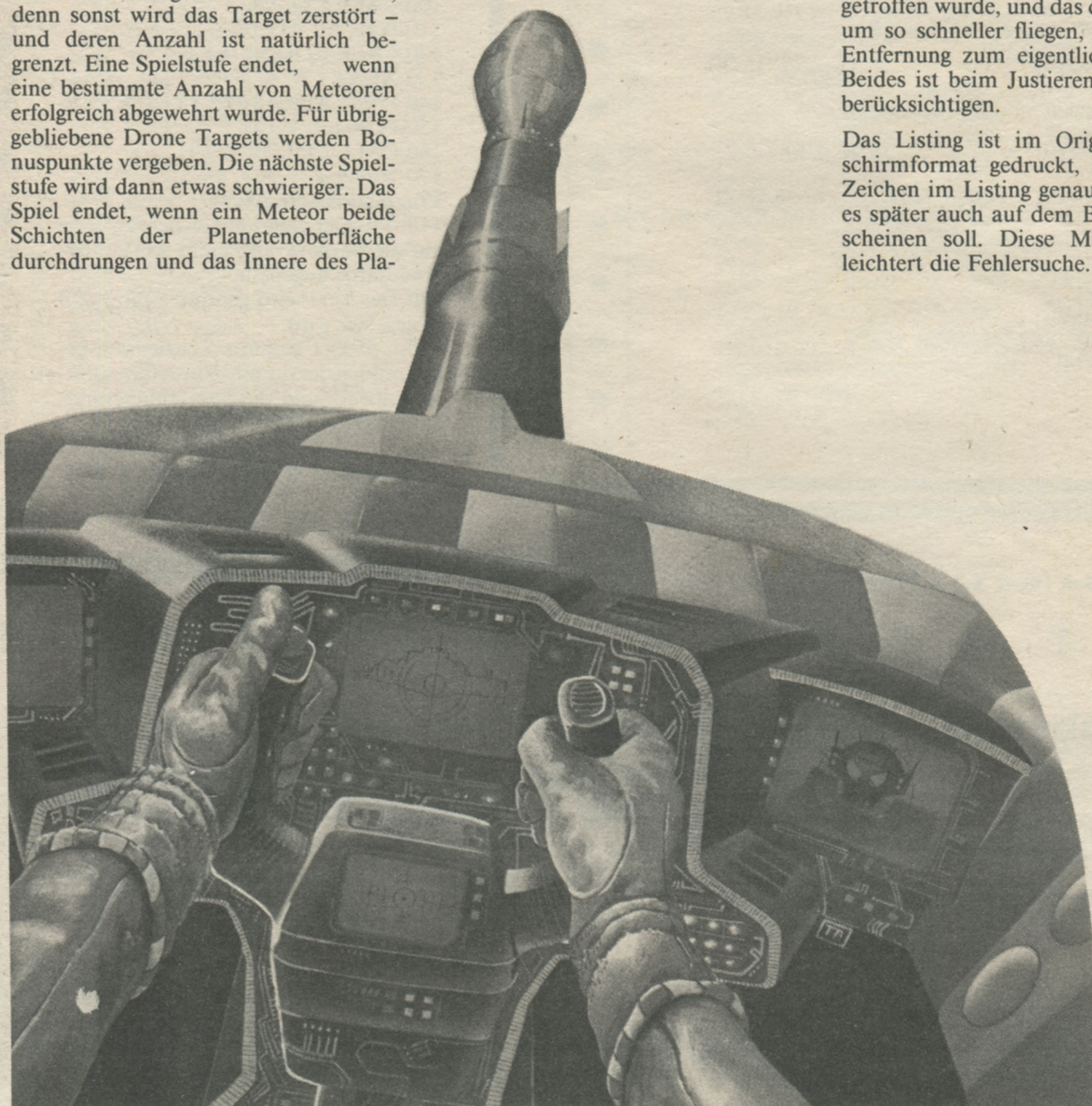
neten erreicht hat, die Geschößbasis des Spielers getroffen wurde oder alle Targets verbraucht wurden.

Für den äußersten Notfall gibt es pro Spielrunde einen Superzapper, der einen Meteor sofort zerstört.

Zur Steuerung des Targets werden die Pfeiltasten benutzt. Für die Geschosse und den Superzapper die Tasten „.“ und „.“, wobei die „Alpha-Lock“-Taste gedrückt sein muß.

Bleibt noch zu bemerken, daß die Höhe der Punktzahl für einen Treffer davon abhängt, in welcher Höhe der Meteor getroffen wurde, und das die Geschosse um so schneller fliegen, je größer die Entfernung zum eigentlichen Ziel ist. Beides ist beim Justieren des Ziels zu berücksichtigen.

Das Listing ist im Original-TI-Bildschirmformat gedruckt, so daß jedes Zeichen im Listing genau da steht, wo es später auch auf dem Bildschirm erscheinen soll. Diese Maßnahme erleichtert die Fehlersuche.




```

***** METEORS *****
*
*
*
*** (C) BY BENNO BECKER ***
*
**** BOLDERBERGWEG 1 ****
*
***** 4000 DUESSELDORF *****
*
*
*

1 GOTO 119
2 RANDOMIZE :: STAGE,SZ=1 ::
MET=10 :: M$="TARGET OUT OF
FIRING RANGE!" :: CALL CLEA
R
3 ! SCREEN SETTING
4 CALL COLOR(1,16,1,2,16,7,8
,7,1,9,5,1,10,11,1,11,1,1
2,15,1)
5 FOR C=3 TO 7 :: CALL COLOR
(C,16,1):: NEXT C
6 CALL SCREEN(2)
7 CALL CHAR(95,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
8 CALL CHAR(35,"00181C3E3E18
")
9 CALL CHAR(36,"113AFC387EA9
2848")
10 CALL CHAR(59,"000001")
11 CALL CHAR(60,"1C3C7EFFFFE
F7F3C")
12 ! STARS
13 FOR C=1 TO 30 :: CALL HCH
AR(23*RND+1,31*RND+1,59):: N
EXT C
14 FOR C=105 TO 111 :: READ
A$ :: CALL CHAR(C,A$):: NEXT
C
15 DATA E0FFFFFFFFFFFFFF,60F
0F8FFFFFFFFF,00000087FFFFFF
FF,0000000080F0FEFF,00000000
000000FF,000000070F0F3FFF,00
0000808080C0FF
16 FOR C=96 TO 97 :: READ A$
:: CALL CHAR(C,A$):: NEXT C
17 DATA 00202123277FFFFFF,000
484C4E4FEFFFF
18 FOR C=112 TO 120 :: READ
A$ :: CALL CHAR(C,A$):: NEXT
C
19 DATA 000000000010F8FF,404
040636363E3FF,000000000000F2
FF,00000000010307FF,80808080
80C0F2FF,0002020206060FFF
20 DATA 0000000001070FFF,000
31E7CFCFCFFFF,0103070F1F3FFF
FF

```

```

21 CALL HCHAR(24,1,95,32)
22 CALL HCHAR(24,8,43,6):: C
ALL HCHAR(24,22,43,6)
23 FOR C=1 TO 7 :: CALL HCHA
R(23,C,104+C):: NEXT C
24 RESTORE 25 :: FOR C=1 TO
8 :: READ CHR :: CALL HCHAR(
23,C+7,CHR):: NEXT C
25 DATA 109,110,107,107,108,
109,109,109
26 FOR C=16 TO 17 :: CALL HC
HAR(23,C,C+80):: NEXT C
27 FOR C=18 TO 30 :: READ CH
R :: CALL HCHAR(23,C,CHR)::
NEXT C
28 DATA 109,112,109,113,111,
112,114,115,116,117,118,119,
120
29 KR=8
30 DEF ZV=- (170-PV)/2
31 DEF SV=(PH-125)/2
32 GOSUB 77 :: GOSUB 82 :: I
F PL=0 THEN GOSUB 108 :: DIS
PLAY AT(1,1)SIZE(15):"SCORE
:";POINTS
33 DISPLAY AT(1,27):"% " :: D
ISPLAY AT(2,1):"STAGE ":";STA
GE
34 ! TARGET CONTROL
35 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0
THEN V,H=0
36 IF K=69 THEN V=-20-3*STAG
E
37 IF K=88 THEN V=20+3*STAGE
38 IF K=83 THEN H=-20-3*STAG
E
39 IF K=68 THEN H=20+3*STAGE
40 IF K=46 THEN V,H=0 :: GOT
O 48
41 IF K=44 THEN IF SZ THEN G
OSUB 116
42 IF K=80 THEN PAUSE=1
43 CALL MOTION(#1,V,H):: CAL
L SOUND(-1000,-7,29)
44 !IMPACT WITH GROUND TEST
45 CALL POSITION(#3,X,Y):: I
F X<180 THEN 35 ELSE V,H=0 :
: GOSUB 60 :: GOSUB 82
46 GOTO 35
47 ! FIRE MISSILE
48 CALL MOTION(#1,0,0):: CAL
L POSITION(#1,PV,PH)
49 IF (PV<175)*(PV>10)*(PH<2
55)*(PH>5)THEN CALL MOTION(#
2,ZV-ZV/2,SV-SV/2)ELSE DISPL
AY AT(10,5):M$ :: DISPLAY AT
(11,1):" " :: GOTO 43
50 IF CLR=4 THEN CALL MOTION
(#3,MSV+10,MSH)
51 CALL COLOR(#2,9)

```



```

52 CALL SOUND(-900,110,15,11
2,15,1000,29,-8,10)
53 CALL DISTANCE(#1,#2,D)::
IF D<60 THEN CALL DELSPRITE(
#1,#2):: GOSUB 113 :: GOSUB
77 :: GOSUB 108 :: GOTO 35
54 CALL POSITION(#3,X,Y):: I
F X>180 THEN CALL DELSPRITE(
#1,#2):: GOSUB 60 :: GOSUB 7
7 :: GOSUB 82 :: GOSUB 108 :
: V,H=0 :: GOTO 35
55 CALL DISTANCE(#2,#3,D1)::
IF D1>85 THEN 53
56 CALL MOTION(#2,0,0):: CAL
L DELSPRITE(#3):: CALL PATTE
RN(#2,36):: FOR C=1 TO 30 ::
NEXT C :: CALL DELSPRITE(#2
)
57 FOR C=0 TO 30 STEP 4 :: C
ALL SOUND(100,-7,C):: NEXT C
58 CNT=CN+1 :: POINTS=POINT
S+(190-X)
59 DISPLAY AT(1,8)SIZE(15):P
OINTS :: GOSUB 77 :: GOSUB 8
2 :: GOTO 35
60 ! IMPACT
61 CALL MOTION(#1,0,0)
62 G=Y/8+1 :: IF G>32 THEN C
ALL DELSPRITE(#3):: GOSUB 77
:: GOSUB 82 :: RETURN
63 CALL DELSPRITE(#3):: CALL
GCHAR(23,G,GC):: IF GC=32 T
HEN 71
64 IF G<15.5 OR G>17.5 THEN
67
65 FOR C=3 TO 10 :: CALL COL
OR(9,C,C+3):: CALL SOUND(-40
0,100*C,0,1000*C,0,1200*C,0)
:: NEXT C :: CALL HCHAR(23,1
6,32,2)
66 GOTO 100
67 CALL HCHAR(23,G,32)
68 FOR C=28 TO 5 STEP -2 ::
CALL SOUND(-500,250,30,500,3
0,1000,30,-8,31-C):: NEXT C
69 IF PAT=60 THEN IF (G>=3)*
(G<=30) THEN CALL HCHAR(23,G-
2,32,5):: IF G>13 AND G<20 T
HEN 65 ELSE GOTO 72
70 RETURN
71 CALL GCHAR(24,G,GC):: IF
GC=32 THEN 100
72 CALL HCHAR(24,G,32)
73 FOR C=28 TO 5 STEP -2 ::
CALL SOUND(-500,250,30,500,3
0,1000,30,-8,31-C):: NEXT C
74 IF (G<=3)+(G>=30) THEN RET
URN
75 CALL HCHAR(24,G-2,32,5)
76 FOR C=30 TO 0 STEP -2 ::

```

```

CALL SOUND(-500,250,25,252,2
5,(3000+100*C),30,-8,30-C)::
NEXT C :: RETURN
77 ! NEW MISSILE
78 CALL SPRITE(#2,42,6,190,1
25)
79 FOR C=190 TO 170 STEP -1
80 CALL LOCATE(#2,C,125):: N
EXT C
81 RETURN
82 ! NEW METEOR
83 IF PAUSE THEN CALL KEY(0,
K,S):: IF S=0 THEN 83 ELSE P
AUSE=0
84 MZ=5 :: MP=250*RND+2 :: M
SV=((5+STAGE)*RND)+5+STAGE :
: MSH=(6*RND)-3 :: PAT=35 ::
CLR=6
85 IF RND<STAGE/10 THEN MZ=R
ND*100 :: PAT=60 :: CLR=15 :
: GOTO 87
86 IF RND<STAGE/6 THEN MZ=RN
D*80+20 :: MSV=5*RND+3 :: MS
H=10*RND-5 :: CLR=4 :: GOTO
89
87 IF MP<100 THEN MSH=MSH+3
88 IF MP>150 THEN MSH=MSH-3
89 IF CNT<MET THEN CALL SPRI
TE(#3,PAT,CLR,MZ,MP,MSV,MSH)
:: RETURN
90 DISPLAY AT(10,3):"ATTACK
WAVE ";STAGE;"COMPLETED" ::
DISPLAY AT(12,5):"BONUS POIN
TS 0"
91 FOR C=8 TO 28
92 CALL GCHAR(24,C,GC):: IF
GC=43 THEN BONUS=BONUS+(100*
STAGE):: DISPLAY AT(12,18):B
ONUS :: CALL SOUND(-10,1000,
0):: CALL HCHAR(24,C,95)
93 FOR DEL=1 TO 30 :: NEXT D
EL :: IF C=14 THEN C=21
94 NEXT C
95 FOR C=1 TO 500 :: NEXT C
:: POINTS=POINTS+BONUS :: BO
NUS=0 :: STAGE=STAGE+1 :: DI
SPLAY AT(10,1):"" :: DISPLAY
AT(12,1):""
96 DISPLAY AT(1,8):POINTS
97 PL,SZ=1 :: CNT=0 :: MET=1
0+2*STAGE :: GOTO 21
98 RETURN
99 ! END OF GAME
100 CALL DELSPRITE(ALL)
101 FOR C=1 TO 6 :: FOR I=-3
TO -1 :: CALL SOUND(100,I,0
):: CALL SCREEN(C+I+10):: NE
XT I :: NEXT C
102 FOR C=3 TO 8 :: CALL COL
OR(C,9,1):: NEXT C :: CALL M

```



```

DTION(#3,0,0)
103 DISPLAY AT(10,3):"YOUR GAME IS OVER!!!" :: DISPLAY AT(14,3):"PRESS R TO REPLAY"
:: DISPLAY AT(16,3):"PRESS S TO STOP"
104 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 104
105 IF K=82 THEN CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: RUN 2
106 IF K=83 THEN CALL CLEAR :: STOP
107 GOTO 104
108 ! NEW TARGET
109 CALL GCHAR(24,KR,GC):: IF GC=43 THEN CALL SPRITE(#1,43,16,180,(KR-1)*8,-80,0):: CALL HCHAR(24,KR,95):: RETURN
110 KR=KR+1 :: IF KR=14 THEN KR=22
111 IF KR=28 THEN 100
112 GOTO 109
113 ! SOUND OF TARGET HIT
114 FOR C=0 TO 20 STEP 5 :: CALL SOUND(-100,-6,C):: NEXT C :: RETURN
115 ! SUPERZAPPER
116 CALL MOTION(#1,0,0):: V, H=0
117 CALL DELSPRITE(#3):: FOR C=3 TO 7 :: CALL SCREEN(C): : CALL SOUND(-100,110,30,110,30,4000+100*C,29,-8,30-4*C) :: NEXT C
118 CALL SCREEN(2):: DISPLAY AT(1,24):"" :: SZ=0 :: GOSUB B 82 :: RETURN
119 CALL CHAR(43,"004266241818")

```

```

120 CALL CHAR(42,"0018245A5A2418")
121 CALL CHAR(37,"E080E02EE204080E")
122 CALL CLEAR :: PRINT "PRESS 'Y' FOR INSTRUCTIONS PRESS ANY KEY TO START GAME"
123 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 123 ELSE IF K<>89 THEN 2
124 PRINT "DEFEND YOUR PLANE T AGAINST FALLING METEORS!"
125 PRINT : : "FIRE A MISSILE (*) AND IT WILL HEAD FOR YOUR DRONE TARGET (+)."
```

```

126 PRINT "MAKE SURE IT WILL HIT A METEOR ON ITS WAY AS DRONE TARGETS HIT BY MISSILES ARE LOST!"
127 PRINT : "USE ARROW KEYS TO MOVE DRONETARGET": "USE '.' TO FIRE MISSILES."
128 PRINT "USE ',' TO ACTIVATE THE SUPERZAPPER.": "IT WILL DESTROY ANY METEOR - 0 NCE PER STAGE."
129 PRINT : "'%' INDICATES ITS AVAILABILITY.": :
130 INPUT "PRESS 'ENTER' TO CONTINUE":A$
131 CALL CLEAR
132 PRINT "FOR A PAUSE PRESS 'P' AND THE NEXT METEOR WILL WAIT FOR ANY KEY TO BE PRESSED BEFORE IT APPEARS .": : :
133 PRINT "MAKE SURE THAT 'ALPHA-LOCK' IS DOWN!"
134 PRINT : : : INPUT "PRESS 'ENTER' TO CONTINUE":A$
135 GOTO 2

```

Impressum

Homecomputer
erscheint alle 2 Monate im
Tronic-Verlag, 3444 Wehretal 1

Redaktion:
Axel Gredé (verantwortlich),
Siegfried Görk, Frank Brall, Hartmut Wendt,
Holger Gredé, Ottfried Schmidt

Freie Mitarbeiter:
Volker Becker, Rolf Freitag

Gesamtherstellung:
Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Str. 168,
3500 Kassel

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhotsbuchhandel)
sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Telefon 0 61 21 / 26 60

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

Anzeigenleitung:
Annelie Kratzenberg, Heike Lux

Erscheinungsweise:
Erstkaufstag von
HOMECOMPUTER ist Anfang des Monats

Anzeigenpreisliste:
Bitte Mediaunterlagen anfordern.

Anzeigenannahmeschluss:
Jeweils 3 Wochen vor Erscheinungstermin.

Urheberrecht:
Alle in HOMECOMPUTER veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags. Alle veröffentlichte Software wurde von Mitarbeitern des Verlages oder von freien Mitarbeitern erstellt.

Aus ihrer Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder Bezeichnungen frei von Schutzrechten sind.

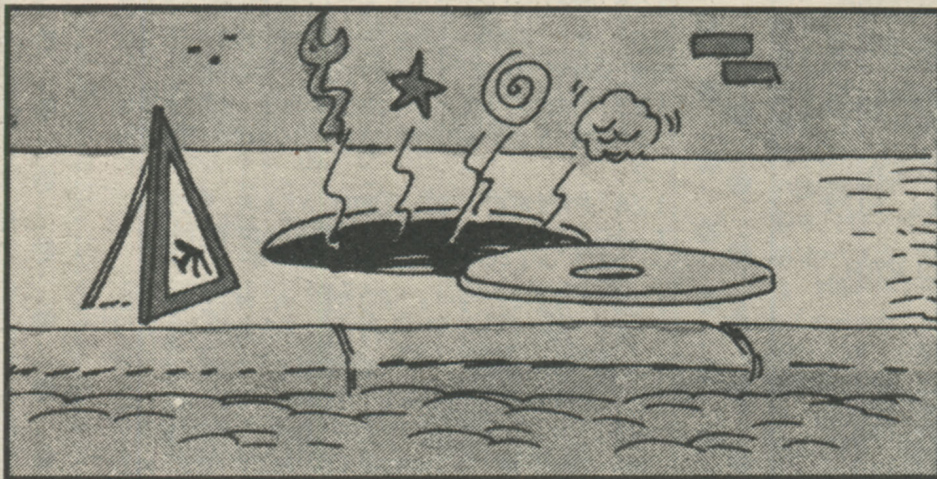
Bezugspreise:
Einzelheft 6,- DM

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Veröffentlichung gerne entgegen.
Sollte keine andere Vereinbarung getroffen sein, so gehen wir davon aus, daß Sie mit einem Honorar von 120,- DM pro abgedruckter Seite im Heft einverstanden sind.

Titelblatt:
Werbeatelier H. Kästle, Eschwege

INFRA

TI - 99/4a



Der Abwasserkanal in Ihrer Stadt muß repariert werden. Sie als Kanalarbeiter haben die Aufgabe, in zwei Etagen des Abwassersystems insgesamt 20 Reparaturen vorzunehmen. Sind alle Lecks

geschlossen, können Sie wieder an die Oberfläche steigen. Für jede Reparatur benötigen Sie einen Hammer und ein Stück Rohr, die auf den einzelnen Gängen des Abwassersystems liegen. Wäh-

rend der Reparatur treten aber auch kleine Tücken auf, die sich in Form von angreifenden Krokodilen, Giftwolken und Wellen zeigen. Es ist also allergrößte Vorsicht geboten. Auch die Lichtstärke unterhalb der Erde wird ständig geringer, kann jedoch durch Anspringen des Lichtkastens in Höhe der Wasserleitung wieder verstärkt werden. Wenn das Licht vollkommen verloschen ist, ist auch der Kanalarbeiter nicht mehr lebensfähig. Pro Spiel hat man aber drei Leben.

Anzeigen:

HAM: Anzahl der Hämmer

ROHR: Anzahl der Rohre

REPA 1: Reparaturen auf Etage 1

REPA 2: Reparaturen auf Etage 2

Lichtstärkeanzeige ist rechts unten im Bildschirm

Gesteuert wird mit Joystick!

Listing nächste Seite

Hochleistungs-Typenraddrucker im unteren Bereich!

Unter der Vielzahl angebotener Typenraddrucker im unteren Preisbereich handelt es sich bei dem 20 Zeichen/s schnellen DP 20 von Dataproducts um etwas Besonderes. Er bietet dem Anwender bemerkenswerte Vorteile zu einem günstigen Preis.

Er ist besonders anwenderfreundlich konzipiert und neueste ergonomische Erkenntnisse sind im DP 20 verwirklicht. Das Bedienfeld ermöglicht eine vorbildliche optische Kontrolle und bietet den Vorteil, eine Vielzahl von Funktionen über Tastendruck abzurufen.

Zum perfekten Arbeitsplatzdrucker bestimmt ihn das ansprechende Design und die ergonomische Konzeption sowie der erstaunlich niedrige Geräuschpegel von weniger als 55 dB (A).

Mit dem DP 20 gelingt jeder Computerausdruck zu einem lupenreinen Schmuckstück. Dafür steht die sprichwörtliche Dataproducts-Qualität, die auf mehr als 20jährige Erfahrung im Druckermarkt aufbaut.

Merkmale und Eigenschaften

Besonders ausführliches Bedienfeld mit Funktionen wie:

- ★ Formularlängenwahl in mm-Angabe
- ★ Optische Anzeige von Funktionsarten
- ★ Opt. Fehlermeldung zur leichten Fehlererkennung

Original plus 3 Kopien, 2 KB Puffer, serielles oder paralleles Interface, Plastiktypenrad, Mylar-Farbbandkassette, Diablo-630 kompatible Textverarbeitung.

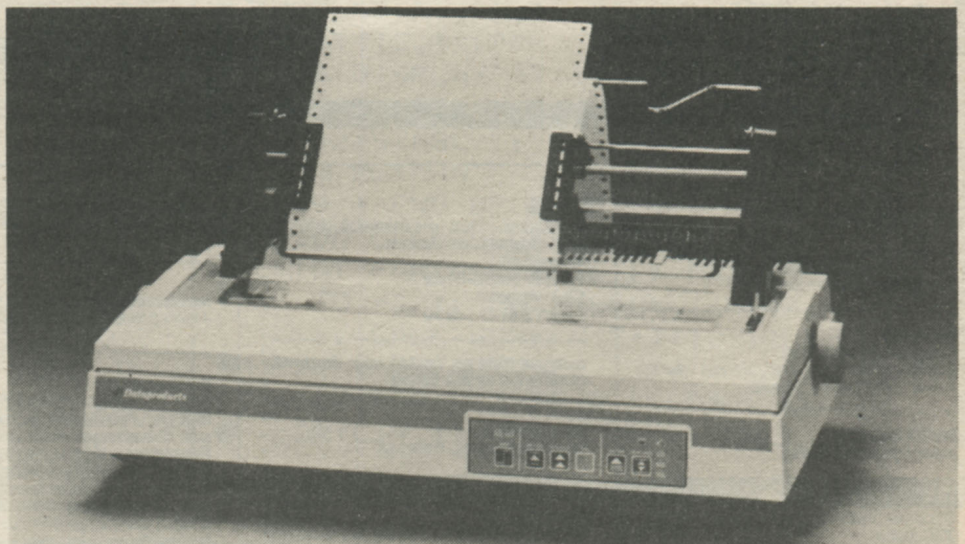
Einfache Handhabung bei der Papierzufuhr sowie beim Typenradwechsel,

da die wichtigsten Bedienelemente grün gekennzeichnet sind.

Optionen: Bidirektionaler Traktor, automatischer Einzelblatteinzug mit einer und mit zwei Kassetten.

Im Lieferumfang sind Farbband, Plastiktypenrad und Papierführung enthalten. Der Preis für die Grundversion beträgt ca. 2000,- DM zzgl. MwSt.

Dataproducts GmbH, Frankfurter Str. 172-176, 6078 Neu-Isenburg, Tel. 0 61 02 / 30 10.




```

690 CALL CHAR(140,SC#(3)):: FOR I=43 TO 97 STEP 3 :: CALL LOCATE(#1,I,81):: CALL
  SOUND(-10,1000,0,900,0,880,0,-4,0):: NEXT I
700 CALL CHAR(140,SC#(2)):: FOR I=81 TO 153 STEP 4 :: CALL LOCATE(#1,97,I):: CAL
  L SOUND(-10,110,0,600,4,300,3,-5,0):: NEXT I
710 CALL CHAR(140,SC#(3)):: FOR I=97 TO 153 STEP 4 :: CALL LOCATE(#1,I,153):: CA
  LL SOUND(-10,1000,0,900,0,880,0,-4,0):: NEXT I
720 CALL CHAR(140,SC#(2)):: FOR I=153 TO 237 STEP 4 :: CALL LOCATE(#1,153,I):: C
  ALL SOUND(-10,110,0,600,4,300,3,-5,0):: NEXT I
730 CALL CHAR(140,SC#(1)):: RP=1 :: LI=100 :: GOSUB 1490
740 CALL HCHAR(8,11,116,16):: CALL VCHAR(9,11,118,6):: CALL VCHAR(9,25,118,6)::
  CALL HCHAR(10,6,126,23)
750 CALL HCHAR(13,17,118,13):: CALL HCHAR(15,5,121):: CALL HCHAR(15,20,120):: CA
  LL VCHAR(16,5,118,6):: CALL VCHAR(16,20,118,6)
760 CALL HCHAR(17,5,126,23):: CALL HCHAR(20,12,118,13)
770 CALL DELSPRITE(#2,#3):: RANDOMIZE
780 IF R1+R2=20 THEN IF RND*3>2 THEN LS(1)=Z :: CALL VCHAR(8,L(1,LS(1)),117,7)
790 IF RND*2>.9 THEN LS(2)=Z :: CALL VCHAR(15,L(2,LS(2)),117,7)
800 FOR I=1 TO 2 :: IF RND*3>1.9 THEN IF RND*2<1 THEN CALL HCHAR(3+I*7,RZ(I,Z),1
  27):: GOTO 820 ELSE 810 ELSE 820
810 IF (R1=10 AND I=1)OR(R2=10 AND I=2)THEN 820 ELSE SV=Z :: CALL HCHAR(3+I*7,RZ
  (I,SV),123):: CALL HCHAR(3+I*7,RZ(I,SV)+1,116):: CALL HCHAR(3+I*7,RZ(I,SV)+2,122
  )
820 IF RND*2<1 THEN IF Z=1 THEN CALL HCHAR(6+I*7,RH(I,Z),119):: GOTO 840 ELSE 83
  0 ELSE 840
830 SV=Z :: CALL HCHAR(6+I*7,RH(I,SV),125):: CALL HCHAR(6+I*7,RH(I,SV)+1,124)
840 SPC=INT(RND*3+1):: CALL SPRITE(#I+1,124+SPC*4,SF(SPC),43+I*56,50+(Z-1)*100,0
  ,SP(SPC))
850 NEXT I
860 GOSUB 1080
870 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330 ELSE CALL JOYST(1,T,Y):: CALL KEY(1,KT,
  KY):: CALL MOTION(#1,0,T)
880 IF T<>0 THEN RP=1.5+SGN(T)*.5 :: CALL CHAR(140,SC#(RP)):: CALL SOUND(-200,11
  0,0,600,4,800,3,-5,0)
890 IF KT=18 THEN 1180
900 CALL POSITION(#1,SZ,SS):: IF SS<16 OR SS>240 THEN 1300
910 IF Y=-4 THEN 990 ELSE IF Y=4 THEN 1090
920 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330
930 CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-97),INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-97
  ),INT((SS+13+RP)/8),GGF):: IF GGF+GFG>236 THEN 950
940 Q=Q+1 :: IF Q>=25 THEN 860 ELSE 870
950 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL HCHAR(13+7*SGN(SZ-97),INT((SS+5+RP)/8)-1,118,4)
960 IF GGF+GFG>240 THEN RO=RO+1 ELSE HA=HA+1
970 CALL SOUND(-300,880,0,800,0,-4,0)
980 PU=PU+20*Z :: GOSUB 1470 :: Q=Q+10 :: GOTO 940
990 ! NACH UNTEN
1000 IF SZ=153 THEN 940
1010 CALL GCHAR(15,INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(15,INT((SS+13+RP)/8),GGF)::
  IF GGF+GFG>239 THEN 940
1020 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL CHAR(140,SC#(3)):: CALL LOCATE(#1,115,LS(2)*120-
  87):: CALL MOTION(#1,-Y,0)
1030 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330 ELSE CALL JOYST(1,T,Y):: IF Y<>-4 THEN
  Y=0
1040 IF Y=-4 THEN CALL SOUND(-200,1000,0,900,0,880,0,-4,0)
1050 CALL MOTION(#1,-Y,0):: CALL POSITION(#1,SZ,SS):: IF SZ>153 THEN SZ=153 ELSE
  1070
1060 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(#1,SZ,SS):: RP=1 :: CALL CHAR(140,SC#(1))
  :: Q=Q+10 :: GOTO 940
1070 Q=Q+5 :: IF Q>=25 THEN GOSUB 1080 :: GOTO 1030 ELSE 1030
1080 Q=Q-25 :: LI=LI-2.5 :: GOSUB 1490 :: IF LI<=0 THEN 1330 ELSE RETURN
1090 ! NACH OBEN
1100 IF SZ=97 AND R1+R2<20 THEN 940
1110 CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-97),INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-9
  7),INT((SS+13+RP)/8),GGF):: IF GGF+GFG>235 THEN 940
1120 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL CHAR(140,SC#(3)):: CALL LOCATE(#1,SZ,LS(SGN(SZ-9
  7)+1)*120-39-SGN(SZ-97)*48):: CALL MOTION(#1,-Y,0)
1130 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330 ELSE CALL JOYST(1,T,Y):: IF Y<>4 THEN
  Y=0
1140 IF Y=4 THEN CALL SOUND(-200,1000,0,900,0,880,0,-4,0)
1150 CALL MOTION(#1,-Y,0):: CALL POSITION(#1,SZ,SS):: IF SZ<115 AND SZ>97 THEN 1
  160 ELSE IF SZ<57 THEN 1440 ELSE 1170
1160 CALL MOTION(#1,0,0):: SZ=97 :: CALL LOCATE(#1,SZ,SS):: RP=1 :: CALL CHAR(14
  0,SC#(1)):: Q=Q+10 :: GOTO 940
1170 Q=Q+5 :: IF Q>=25 THEN GOSUB 1080 :: GOTO 1130 ELSE 1130
1180 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION(#1,SZ,SS)

```



```

1190 IF (RP=1 AND SS<44)OR(RP=2 AND SS>212)THEN 940
1200 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR I=1 TO 12 :: SZ=SZ-2 :: SS=SS+SGN(RP-1.5):: CALL
LOCATE(#1,SZ,SS):: CALL SOUND(-200,400+I*20,1):: NEXT I
1210 Q=0 :: LI=LI-5 :: IF LI<0 THEN LI=0
1220 GOSUB 1490
1230 CALL GCHAR(10+7*SGN(SZ-73),INT((SS+5+RP)/8),GGF):: CALL GCHAR(10+7*SGN(SZ-7
3),INT((SS+13+RP)/8),GGF):: IF GGF+GFG=252 THEN 1280
1240 IF GGF=117 OR GFG=117 THEN 1290 ELSE IF GFG+GGF=253 THEN LI=100 :: GOSUB 14
90 :: PU=PU+50 :: GOTO 1270
1250 IF HA=0 OR RO=0 THEN 1290 ELSE IF SZ=73 THEN R1=R1+1 ELSE R2=R2+1
1260 RO=RO-1 :: HA=HA-1 :: PU=PU+70+20*I
1270 CALL SOUND(-200,1000,0,110,3,330,2,-3,0):: GOSUB 1470 :: CALL HCHAR(10+7*SG
N(SZ-73),INT((SS+5+RP)/8)-2,126,6)
1280 IF LI<0 THEN 1330
1290 FOR I=1 TO 12 :: SZ=SZ+2 :: SS=SS+SGN(RP-1.5):: CALL LOCATE(#1,SZ,SS):: CAL
L SOUND(-200,660-I*20,1):: NEXT I :: Q=Q+5 :: GOTO 940
1300 !BILDWECHSEL
1310 CALL MOTION(#1,0,0):: IF RP=1 THEN CALL LOCATE(#1,SZ,236)ELSE CALL LOCATE(#
1,SZ,16)
1320 GOTO 740
1330 !ENDE
1340 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL HCHAR(1,28-AS,32):: AS=AS-1
1350 DATA 2,659,523,440,2,523,523,523,2,659,494,392,2,494,494,2,587,440,349
1360 DATA 2,523,523,523,1,494,392,494,2,523,523,523,2,587,587,587,1,523,392,659
1370 RESTORE 1350 :: FOR I=1 TO 10 :: READ D,F1,F2,F3 :: CALL SOUND(600/D,F1,0,F
2,0,F3,0):: NEXT I
1380 RESTORE 1360 :: FOR I=1 TO 5 :: READ D,F1,F2,F3 :: CALL SOUND(600/D,F1,0,F2
,0,F3,0):: NEXT I
1390 IF AS>0 THEN 660
1400 M=-500 :: FOR II=1 TO 5 :: RESTORE 230 :: M=M+210
1410 FOR I=1 TO 13 :: DISPLAY AT(10,6)SIZE(16):"G A M E O V E R" :: READ F1 ::
CALL SOUND(M,F1,0,F1*2,0,F1*3,0):: CALL KEY(1,KT,KY):: IF KT=18 THEN 1430
1420 DISPLAY AT(10,6)SIZE(16):" " :: NEXT I :: NEXT II :: GOTO 14
00
1430 CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 470
1440 ! GESCHAFFT
1450 CALL MOTION(#1,0,0):: DISPLAY AT(18,1):" DU HAST ES GESCHAFFT UND WIRS
T ZUM KANALMEISTER BEFOERDERT"
1460 GOSUB 190 :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 470
1470 DISPLAY AT(23,7)SIZE(3):R1 :: DISPLAY AT(23,17)SIZE(3):R2
1480 DISPLAY AT(23,26)SIZE(3):RO :: DISPLAY AT(24,7)SIZE(3):HA :: DISPLAY AT(1,1
1)SIZE(6):PU :: RETURN
1490 IF LI=100 THEN CALL HCHAR(24,18,112,10):: GOTO 1540
1500 FOR I=0 TO 3 :: IF INT(LI/10)=LI/10-I*.25 THEN LC=112+I :: GOTO 1520
1510 NEXT I
1520 IF LI=0 THEN 1530 ELSE CALL HCHAR(24,18+INT((LI-1)/10),LC)
1530 IF LI<90 THEN CALL HCHAR(24,18+LI/10,116)
1540 RETURN
1550 PRINT "SPIELERLAEUTERUNG:";";"DU MUSST 20 LECKS IN EINER"
1560 PRINT ":"WASSERLEITUNG REPARIEREN !";";"FUER JEDE REPARATUR "
1570 PRINT ":"BRAUCHST DU EINEN HAMMER UND";";"EIN ROHRSTUECK.DIESE LIEGEN"
1580 PRINT ":"IN DEN GAENGEN. IN JEDER";";"ETAGE SIND 10 LECKS. HAST DU"
1590 PRINT ":"ALLE 20 REPARIERT KANNST DU";";"WIEDER AN DIE OBERFLAECH."
1600 PRINT :TAB(26);">>"
1610 CALL KEY(1,KY,KT):: IF KT=0 THEN 1610 ELSE CALL CLEAR
1620 PRINT "G!ACHTUNG!ACHTUNG!ACHTUNG!AC";";"DU KANNST NUR SOLANGE IN"
1630 PRINT ":"DEN GAENGEN LAUFEN,SOLANGE";";"NOCH LICHT GENUG SCHEINT"
1640 PRINT ":"(ANZEIGE RECHTS UNTEN). UM";";"DEN LICHTVORRAT WIEDER AUF"
1650 PRINT ":"ZU FUELLEN MUSST DU AN DEN";";"LICHTKASTEN ";CHR$(127);" ANSPRINGEN
"
1660 PRINT ":"AUCH DIE LECKS ";CHR$(123);CHR$(116);CHR$(122);" MUSST";";"DU ANSPR
INGEN UM SIE ZU RE="
1670 PRINT ":"PARIEREN. >>"
1680 CALL KEY(1,KT,KY):: IF KY=0 THEN 1680 ELSE CALL CLEAR
1690 PRINT "UEBER DIE GIFTWOLKEN,WELLEN";";"UND KROKODILE, DIE AUF DEN"
1700 PRINT ":"ABWAESSERN SCHWIMMEN, MUSST";";"DU SPRINGEN. AUF DEN LEITERN"
1710 PRINT ":"KANNST DU DICH NUR IN DIE";";"RICHTUNG BEWEGEN,IN DER"
1720 PRINT ":"DU SIE BETRETEN HAST. >>"
1730 CALL KEY(1,KT,KY):: IF KY=0 THEN 1730 ELSE CALL CLEAR
1740 PRINT "STEUERUNG : "
1750 PRINT ":"JOYSTICK 1 + FEUERKNOPF":
1760 PRINT ":"'ALPHA-LOCK' BITTE LOESEN !"
1770 PRINT :TAB(26);">>"
1780 CALL KEY(1,KT,KY):: IF KY=0 THEN 1780 ELSE CALL CLEAR :: EI=1 :: GOTO 400

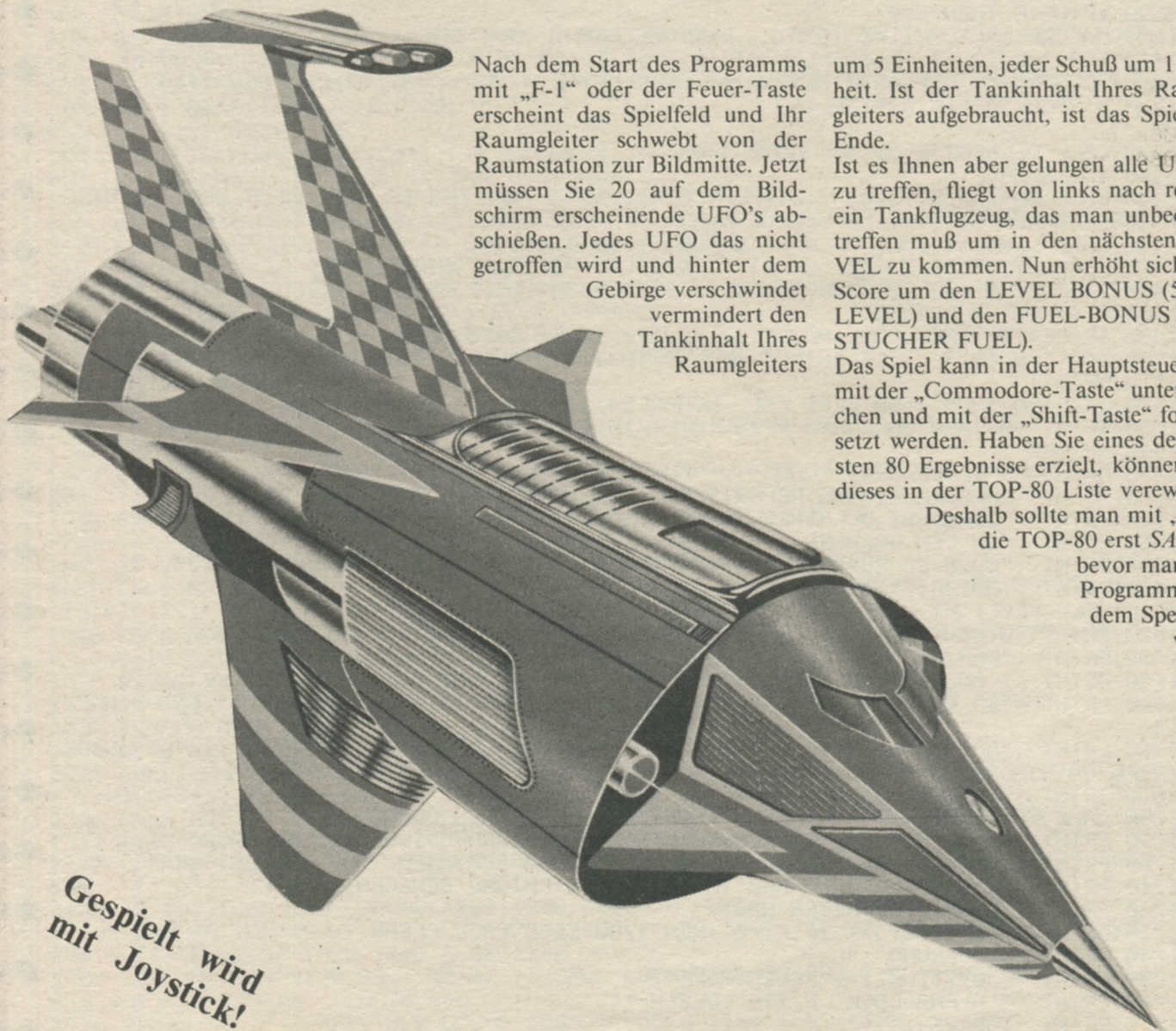
```


ALIEN-DESTROYER

COMMODORE 64

Programm des Monats

Ein 3-D-Grafikprogramm mit vorzüglichen Eigenschaften



Nach dem Start des Programms mit „F-1“ oder der Feuer-Taste erscheint das Spielfeld und Ihr Raumgleiter schwebt von der Raumstation zur Bildmitte. Jetzt müssen Sie 20 auf dem Bildschirm erscheinende UFO's abschießen. Jedes UFO das nicht getroffen wird und hinter dem Gebirge verschwindet vermindert den Tankinhalt Ihres Raumgleiters

um 5 Einheiten, jeder Schuß um 1 Einheit. Ist der Tankinhalt Ihres Raumgleiters aufgebraucht, ist das Spiel zu Ende.

Ist es Ihnen aber gelungen alle UFO's zu treffen, fliegt von links nach rechts ein Tankflugzeug, das man unbedingt treffen muß um in den nächsten LEVEL zu kommen. Nun erhöht sich der Score um den LEVEL BONUS (500 * LEVEL) und den FUEL-BONUS (RE-STUCHER FUEL).

Das Spiel kann in der Hauptsteuerung mit der „Commodore-Taste“ unterbrochen und mit der „Shift-Taste“ fortgesetzt werden. Haben Sie eines der besten 80 Ergebnisse erzielt, können Sie dieses in der TOP-80 Liste verewigen.

Deshalb sollte man mit „F-3“ die TOP-80 erst *SAVEN* bevor man das Programm aus dem Speicher wirft.

Gespielt wird
mit Joystick!


```

1000 REM*****
1002 REM*MACHINE-CODE *
1004 REM*****
1006 DATA120,169,23,162,192,141,20,3,142,21,3,169,1,141,13,220,141,26,208
1008 DATA133,2,88,96,169,1,141,25,208,164,2,240,9,136,240,3,162,10,44,162
1010 DATA5,44,162,0,189,97,192,141,18,208,169,27,141,17,208,189,98,192,141
1012 DATA32,208,189,99,192,141,33,208,189,100,192,141,34,208,189,101,192,141
1014 DATA35,208,224,10,208,4,169,255,133,2,230,2,138,240,3,76,129,234,76,49
1016 DATA234,105,2,2,11,2,205,1,1,0,14,255,2,2,0,14,32,158,183,138,72,32,253
1018 DATA174,32,158,183,104,168,24,32,240,255,32,253,174,76,164,170,234,234
1020 DATA234,162,0,134,252,134,254,162,62,134,253,232,134,255,160,0,169,0
1022 DATA145,252,145,254,200,208,249,96,120,169,49,162,234,141,20,3,142,21
1024 DATA3,169,129,141,13,220,169,0,76,16,192,162,0,189,0,4,201,100,144,14
1026 DATA201,103,144,7,208,8,169,99,157,0,4,254,0,4,232,208,232,189,0,5,201
1028 DATA100,144,14,201,103,144,7,208,8,169,99,157,0,5,254,0,5,232,208,232
1030 DATA96,162,0,165,255,157,39,208,232,224,8,144,248,96,173,0,220,41,2,208
1032 DATA10,173,1,208,201,204,176,3,238,1,208,173,0,220,41,1,208,10,173,1
1034 DATA208,201,96,144,3,206,1,208,173,0,220,41,4,208,10,173,0,208,201,27
1036 DATA144,3,206,0,208,173,0,220,41,8,208,10,173,0,208,201,254,176,3,238
1038 DATA0,208,173,0,208,141,2,208,173,0,220,201,112,176,42,173,255,207,201
1040 DATA1,240,35,169,1,141,255,207,173,2,208,141,4,208,173,1,208,141,5,208
1042 DATA173,21,208,9,4,141,21,208,169,182,141,250,7,169,0,141,254,207,96
1044 DATA173,255,207,201,1,208,20,173,254,207,201,21,208,14,169,0,141,255
1046 DATA207,141,254,207,76,12,195,234,234,96,173,30,208,206,5,208,238,254
1048 DATA207,173,254,207,201,7,208,4,238,250,7,96,201,14,208,3,238,250,7,96
1050 DATA238,253,207,208,3,32,86,195,32,248,192,32,116,193,96,160,0,177,47
1052 DATA48,13,200,177,47,16,8,160,4,177,47,201,1,240,1,96,24,165,47,105,7
1054 DATA133,110,165,48,105,0,133,111,160,0,177,110,240,236,133,34,200,177
1056 DATA110,153,34,0,192,2,208,246,165,110,133,113,165,111,133,114,24,165
1058 DATA113,105,3,133,113,144,2,230,114,160,0,177,113,240,61,133,77,197,34
1060 DATA144,2,165,34,133,85,200,177,113,153,77,0,192,2,208,246,160,0,177
1062 DATA35,209,78,240,4,176,209,144,9,200,196,85,208,241,196,34,176,198,160
1064 DATA2,177,110,170,177,113,145,110,153,34,0,138,145,113,136,16,240,48
1066 DATA178,24,165,110,105,3,133,110,144,143,230,111,208,139,96,162,4,189
1068 DATA201,6,201,185,240,4,254,201,6,96,169,176,157,201,6,202,76,84,194
1070 DATA1,6,14,0,1,13,8,2,3,5,162,0,189,104,194,157,37,208,232,224,11,208
1072 DATA245,96,238,6,208,238,252,207,173,252,207,201,6,240,1,96,162,0,142
1074 DATA252,207,173,251,7,201,191,208,6,169,188,141,251,7,96,238,251,7,96
1076 DATA162,0,189,192,7,201,94,240,4,254,192,7,96,232,224,32,208,240,96,162
1078 DATA31,189,192,7,201,86,240,4,222,192,7,96,202,208,242,96,162,0,160,0
1080 DATA254,9,208,189,9,208,201,146,144,5,32,35,196,234,234,185,164,196,201
1082 DATA0,208,16,222,8,208,189,8,208,217,165,196,176,21,169,1,153,164,196
1084 DATA254,8,208,189,8,208,217,166,196,144,5,169,0,153,164,196,232,232,200
1086 DATA200,200,224,8,208,193,96,173,30,208,73,255,141,251,207,41,12,208
1088 DATA5,169,185,141,251,7,173,251,207,41,20,208,5,169,185,141,252,7,173
1090 DATA251,207,41,36,208,5,169,185,141,253,7,173,251,207,41,68,208,5,169
1092 DATA185,141,254,7,173,251,207,41,132,208,5,169,185,141,255,7,173,21,208
1094 DATA73,4,141,21,208,96,32,184,192,32,82,194,32,164,194,96,162,0,160,0
1096 DATA189,252,7,205,224,207,240,29,189,252,7,201,187,240,6,254,252,7,76
1098 DATA137,195,173,224,207,157,252,7,169,0,153,9,208,165,252,141,208,207
1100 DATA200,200,232,224,4,208,212,172,208,207,192,0,240,9,206,208,207,32
1102 DATA82,194,76,144,195,96,162,55,134,1,169,0,133,252,169,60,133,253,169
1104 DATA0,133,254,169,56,133,255,162,0,160,0,177,254,73,255,145,252,200,208
1106 DATA247,232,224,4,240,7,230,253,230,255,76,185,195,169,0,133,252,169
1108 DATA160,133,253,162,0,160,0,177,252,145,252,200,208,249,232,224,32,240
1110 DATA5,230,253,76,218,195,162,111,142,28,160,162,192,142,29,160,198,1
1112 DATA96,32,172,193,173,1,208,73,255,141,1,212,24,173,254,207,201,0,208
1114 DATA8,169,0,141,8,212,76,24,196,105,48,141,8,212,173,254,207,201,16,208
1116 DATA3,32,164,194,96,142,240,206,140,241,206,169,0,157,9,208,160,4,32
1118 DATA164,194,136,208,250,174,240,206,172,241,206,96,162,0,189,252,7,201
1120 DATA187,208,4,238,224,206,96,232,224,4,208,240,96,162,0,142,204,204,232
1122 DATA236,112,3,208,250,238,204,204,174,204,204,236,113,3,176,5,162,0,76
1124 DATA85,196,32,248,195,96,32,80,196,32,200,194,32,80,196,32,61,196,32
1126 DATA80,196,32,96,195,173,223,7,201,94,240,17,173,224,206,201,20,240,10
1128 DATA173,141,2,201,2,240,4,76,111,196,96,173,141,2,201,1,208,249,76,111
1130 DATA196,1,48,88,1,105,144,0,161,200,1,217,254
1131 OPEN2,8,2,"@:TOP,S,W":FORI=0TO79:PRINT#2,"001000MR SOFT...":NEXT:CLOSE2
1132 FORI=49152TO50351:READA:POKEI,A:S=S+A:NEXT
1134 IFSC>158565THENPRINT"DATA ERROR":END
1136 POKE43,0:POKE44,192:POKE45,0:POKE46,197:SAVE"@:ALIEN-1",8:SYS64738

```



```

100 REM*****
102 REM* GRAPHIC *
104 REM*****
106 DATA0,255,255,255,255,255,255,255,255
108 DATA1,124,230,230,230,254,230,230,230
110 DATA2,252,230,230,230,252,230,230,252
112 DATA3,124,230,230,224,224,230,230,124
114 DATA4,252,230,230,230,230,230,230,252
116 DATA5,254,224,224,224,248,224,224,254
118 DATA6,254,224,224,224,248,224,224,224
120 DATA7,124,230,230,224,238,230,230,124
122 DATA8,230,230,230,230,254,230,230,230
124 DATA9,56,56,56,56,56,56,56,56
126 DATA10,6,6,6,6,230,230,230,124
128 DATA11,230,230,228,232,254,230,230,230
130 DATA12,224,224,224,224,224,224,224,254
132 DATA13,198,238,246,230,230,230,230,230
134 DATA14,230,230,246,238,230,230,230,230
136 DATA15,124,230,230,230,230,230,230,124
138 DATA16,252,230,230,230,252,224,224,224
140 DATA17,124,230,230,230,230,234,228,122
142 DATA18,252,230,230,230,252,230,230,230
144 DATA19,124,230,230,224,124,6,198,124
146 DATA20,254,56,56,56,56,56,56,56
148 DATA21,230,230,230,230,230,230,230,124
150 DATA22,230,230,230,230,230,228,232,240
152 DATA23,230,230,230,230,230,246,238,198
154 DATA24,230,230,230,230,60,230,230,230
156 DATA25,230,230,230,230,60,24,24,24
158 DATA26,254,6,6,56,224,224,224,254
160 DATA27,254,224,224,224,224,224,224,254
162 DATA29,254,14,14,14,14,14,14,254
164 DATA30,32,48,248,252,252,248,48,32
166 DATA31,4,12,31,63,63,31,12,4
168 DATA32,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA33,56,56,56,56,56,0,56,56
172 DATA35,0,0,0,0,0,3,3,3
174 DATA36,15,15,63,255,255,255,255,255
176 DATA37,0,0,0,192,208,244,245,245
178 DATA38,253,253,253,253,255,255,255,255
180 DATA39,64,80,80,84,85,85,85,85
182 DATA40,213,213,245,245,253,253,255,255
184 DATA41,0,0,0,0,0,64,80,85
186 DATA42,87,95,95,127,127,255,255,255
188 DATA43,3,3,15,63,63,63,255,255
190 DATA44,192,252,255,255,255,255,255,255
192 DATA45,0,192,192,240,240,252,252,255
194 DATA46,0,0,0,0,0,0,56,56
196 DATA48,124,230,230,230,230,230,230,124
198 DATA49,56,120,56,56,56,56,56,124
200 DATA50,124,230,6,6,24,96,224,254
202 DATA51,124,230,230,6,28,6,230,124
204 DATA52,230,230,230,230,126,6,6,6
206 DATA53,254,224,224,252,6,6,230,124
208 DATA54,124,230,224,252,230,230,230,124
210 DATA55,255,227,3,4,8,24,24,24
212 DATA56,124,230,230,124,230,230,230,124
214 DATA57,124,230,230,230,126,6,230,124
216 DATA58,0,28,28,0,0,28,28,0
218 DATA60,14,24,48,96,96,48,24,14
220 DATA62,112,24,12,6,6,12,24,112
222 DATA63,124,230,6,28,56,56,0,56
224 DATA65,3,3,15,15,63,63,255,255
226 DATA66,254,254,254,254,254,254,254,254
228 DATA67,128,128,160,160,168,168,170,170
230 DATA68,250,250,250,250,250,250,250,250
232 DATA69,234,234,234,234,234,234,234,234
234 DATA70,170,170,170,170,170,170,170,170
236 DATA71,234,234,250,250,254,254,255,255
238 DATA72,255,255,253,253,249,248,208,192
240 DATA73,85,85,85,85,0,0,0,0
242 DATA74,85,85,87,87,15,15,63,63
244 DATA77,127,191,223,239,247,251,253,254
246 DATA78,254,253,251,247,239,223,191,127

```



```

248 DATA79,0,0,0,0,0,24,0,0
250 DATA80,0,0,0,0,0,24,24,0,0
252 DATA81,0,0,0,28,28,28,0,0
254 DATA82,0,0,28,28,28,28,0,0
256 DATA83,0,60,60,60,60,60,0,0
258 DATA84,0,56,56,254,56,56,0,0
260 DATA85,0,0,0,254,0,0,0,0
262 DATA86,0,255,255,255,255,255,255,0
264 DATA87,0,127,127,127,127,127,127,0
266 DATA88,0,63,63,63,63,63,63,0
268 DATA89,0,31,31,31,31,31,31,0
270 DATA90,0,15,15,15,15,15,15,0
272 DATA91,0,7,7,7,7,7,7,0
274 DATA92,0,3,3,3,3,3,3,0
276 DATA93,0,1,1,1,1,1,1,0
278 DATA94,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA95,1,3,7,15,31,63,127,255
282 DATA100,0,0,0,16,0,0,0,0
284 DATA101,0,0,16,40,16,0,0,0
286 DATA102,0,0,16,56,16,0,0,0
288 DATA103,0,0,16,0,16,0,0,0
290 DATA107,15,7,3,1,0,0,0,6
292 DATA108,248,240,224,192,128,0,0,48
294 DATA109,96,96,96,96,97,97,97,96
296 DATA110,3,1,0,0,224,240,224,0
298 DATA111,15,15,15,7,7,3,3,1
300 DATA112,120,248,248,240,240,224,224,192
302 DATA113,96,96,96,96,97,97,96,96
304 DATA114,0,1,3,225,240,240,224,224
306 DATA-1
308 REM*****
310 REM# SPRITES *
312 REM*****
314 DATA25,0,40,0,0,105,0,0,235,0,14,190,176,62,190,188,245,170,95,245,190
316 DATA95,53,190,92,0,255,25,0,40,0,0,170,0,0,170,0,10,170,160,42,170,168
318 DATA170,170,170,170,170,170,42,170,168,0,170,8,2,0,128,10,0,160,10,0
320 DATA160,8,0,130,0,2,130,128,2,130,128,4,0,40,0,0,170,19,0,32,0,2,1,0
322 DATA8,132,0,3,0,64,8,225,0,2,204,128,0,128,31,0,12,0,49,32,0,0,140,192
324 DATA8,2,16,18,48,128,4,76,0,48,17,160,11,50,0,48,206,0,1,12,192,0,64
326 DATA37,0,3,0,129,34,32,17,3,48,12,140,12,34,33,16,16,12,68,9,48,12,35
328 DATA18,161,8,65,28,35,204,144,8,16,176,2,36,208,0,2,24,5,0,0,5,64,0,5
330 DATA80,0,42,170,176,60,40,47,42,170,176,5,80,0,5,64,0,5,21,0,0,0,5,0
332 DATA0,5,64,0,37,90,176,62,170,175,40,40,48,5,64,0,5,18,0,0,0,0,0,5
334 DATA0,0,37,106,176,53,90,175,42,170,176,5,21,0,0,0,5,0,0,5,64,0,40,40
336 DATA48,62,170,175,37,90,176,5,64,0,5,32,16,170,4,6,170,144,1,170,64,10
338 DATA105,160,10,170,160,10,150,160,2,105,128,6,170,144,16,170,4,16,0,4
340 DATA4,0,16,37,0,255,0,15,255,240,63,255,252,191,85,254,173,85,122,170
342 DATA85,170,42,170,168,26,170,164,84,170,21,16,255,4,0,255,0,0,60,0,0
344 DATA20,29,0,20,0,1,125,64,23,255,212,41,125,104,170,170,170,170,170
346 DATA43,170,232,14,170,176,48,170,12,240,0,15,34,15,0,240,245,255,95,245
348 DATA255,95,15,170,240,43,255,232,174,170,186,43,170,232,14,150,176,21
350 DATA105,84,127,255,253,21,105,84,0,20,35,0,85,0,5,125,80,87,255,213,87
352 DATA255,213,165,125,90,170,85,170,250,170,175,175,170,250,170,255,170
354 DATA26,170,164,84,170,21,80,0,5,35,1,85,64,7,255,208,25,255,100,106,125
356 DATA169,106,150,169,106,125,169,105,255,105,23,255,212,1,255,64,26,20
358 DATA164,116,170,29,208,20,7,38,16,0,4,84,0,21,84,0,21,152,60,38,168,255
360 DATA42,168,255,42,169,190,106,169,170,106,168,170,42,168,40,42,168,0
362 DATA42,168,0,42,32,0,8,44,16,170,4,6,170,144,1,170,64,10,105,160,10,170
364 DATA160,42,170,168,42,170,168,58,170,172,47,170,248,42,255,168,10,170
366 DATA160,10,170,160,1,170,64,6,170,144,16,170,4
368 S=0:POKE56334,0:POKE1,51
370 FORI=0TO1023:POKE14336+I,PEEK(53248+I):NEXT:POKE1,55:POKE56334,1
372 READA:S=S+A:IFA=-1THEN376
374 FORI=0TO7:READB:S=S+B:POKE14336+I+A*8,B:NEXT:GOTO372
376 IFS<>107816THENPRINT"NDATA ERROR IN GRAPHIC":END
378 FORI=0TO1023:POKE14336+I+1023,255-PEEK(14336+I):NEXT
380 FORI=180*64TO200*64:POKEI,0:NEXT:S=0
382 FORI=180TO199:READA:S=S+A:FORJ=0TOR:READB:S=S+B:POKEI*64+J,B:NEXTJ,I
384 IFS<>47988THENPRINT"NDATA ERROR IN SPRITES":END
386 POKE43,0:POKE44,45:POKE45,0:POKE46,64:SAVE"@0:ALIEN-2",0:SYS64738

```



```

10 REM*****
20 REM* ALIEN - DESTROYER *
30 REM* (C) 1985 BY MR-SOFT AUSTRIA *
40 REM*-----*
50 REM* 10TH DEC '84 - 16TH JAN '85 *
60 REM*-----*
70 REM* RONALD MAYER *
80 REM* 4062 THENING 24/OESTERREICH *
90 REM*****
100 SYS58784:SYS50081:V=53248:POKEV+17,1:POKEV+24,31:DIMP$(81)
110 OPEN2,8,2,"TOP,S,R":FORI=0T079:INPUT#2,P$(I):NEXT:CLOSE2:A=0:POKE50196,20
120 FORI=49249T049259STEP5:A=A+1:R(A)=I:B(A)=I+1:S(A)=I+2:NEXT
200 S=54272:SYS49290:SYS49152
210 PRINT"#####MRI SOFT AUSTRIA":F=6:B=140:GOSUB40000:LET16,15,"#PRESENTS:"
220 FORI=1T02500:NEXT:PRINT"J":POKEV+21,0
250 S=54272:FORI=0T024:POKES+I,0:NEXT
260 POKES+24,47:POKES+5,48:POKES+6,241
270 POKES+12,112:POKES+11,33:POKES+13,16
271 POKER(1),0:POKER(2),10:POKER(3),30
272 FORI=1T03:POKEB(I),0:POKES(I),0:NEXT
274 SYS49152:POKES(3),6:GOSUB50000
280 GETA$:IFA$(C)"#ANDPEEK(56320)>111THEN280
290 GOT052000
500 FORI=0T024:POKES+I,0:NEXT:X=0
510 POKES+24,15:POKES+5,48:POKES+6,241
520 POKES+12,48:POKES+13,241
530 RESTORE:FORI=1T064
540 POKES+11,32:READN:POKES+8,N*25:POKES+11,33
550 POKES+4,33:POKES+1,7+X:X=9-X:FORI=1T099:NEXT:POKES+4,32:NEXTI
560 POKES+1,0:POKES+8,0:RETURN
580 DATA2,2,2,,3,3,3,,2,2,2,,3,2,3,,2,2,2,,3,3,3,,2,2,2,3,2,,2,0
590 DATA2,,2,,3,,3,,2,,2,,3,2,3,,2,,2,,3,3,3,,2,2,2,3,2,,2,0
10000 REM*****
10010 REM* GAME *
10020 REM*****
10030 GOSUB20000:GOSUB11000
10050 POKE2044,190+LE:POKE880,40
10060 G=1:GOSUB13000:G=0
10080 POKES+24,159:FORI=0T0255:SYS49847:POKES+8,2+I/40:NEXT:POKES+8,0
10082 POKES+4,129:LET13,17,"#LEVEL":LE
10083 FORI=1T01000:NEXT:LET13,17," "
10100 POKE52960,0:SYS50287
10110 IFPEEK(52960)=20THEN30000
10120 GOSUB12000:GOT056000
11000 REM*****
11010 REM* SUBROUTINES *
11020 REM*****
11040 POKEV,79:POKEV+1,197:POKEV+21,1
11050 FORI=1T0295STEP.4:POKEV+1,197+I:POKEV,79-I:IFI>15THENPOKEV+27,240
11060 NEXT:FORI=1T080STEP.4:POKEV,48+I:NEXT:POKEV+2,PEEK(V):POKEV+3,226
11070 POKEV+21,3:FORI=1T024STEP.4:POKEV+1,226-I:NEXT:POKEV+21,243:RETURN
12000 REM*****
12010 REM* GAME OVER *
12020 REM*****
12022 POKES+8,0:POKEV+21,3:X=PEEK(V+1):FORI=XT0225STEP.5
12025 POKES+1,255-I:POKEV+1,I:NEXT
12030 FORI=1T050:FORJ=0T02:POKE2040,185+J:NEXTJ,I:POKEV+21,0:POKES+24,0
12031 FORJ=0T011:POKE646,0
12032 IFJ>5THENPOKE646,6
12033 FORI=JT031-J:LETI,J,"@":NEXT
12034 FORI=JT023-J:LET31-J,I,"@":NEXT
12035 FORI=31-JT0JSTEP-1:LETI,23-J,"@":NEXT
12036 FORI=23-JT0JSTEP-1:LETJ,I,"@":NEXTI,J
12040 SC=0:FORI=1T05:SC=SC+(PEEK(1742-I)-176)*(10^I):NEXT
12050 SC$=RIGHT$( "000000"+MID$(STR$(SC),2),6)
12060 POKES(1),0:F=1:B=140:PRINT"##### GAME OVER " :SYS49290:GOSUB40000
12070 LET6,4,"#HITS IN LEVEL"LE"###":LET23,4,PEEK(52960)
12080 LET6,19,"#TOTAL SCORE":LET20,19,"#"SC$
12090 WAIT56320,127,127:POKEV+21,0:RETURN
13000 REM*****
13010 REM* LEVEL +1 *
13020 REM*****
13030 X=PEEK(2044)+1:IFX>199THENX=X-8
13040 FORI=0T03:POKE2044+I,X:NEXT

```



```

50000 REM*****
50010 REM* TITLE *
50020 REM*****
50021 Z$="@XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
50022 T$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
50023 Y$="TTTTT":X$="@XXXXXXXXXXXX"
50024 Z$(1)=Z$+Y$+"@@@"+Z$+"TTTTTTTTT@@@
50030 Z$(2)=T$+Z$+Y$+"@"+Z$+"@"+Y$+Z$
50040 Z$(3)=LEFT$(T$,7)+"@"+Z$+"@@
50050 Z$(4)=LEFT$(T$,15)+"@"+Z$+Y$+"@@@@XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
50060 Z$(5)=LEFT$(T$,12)+Z$
50070 Y$(1)="TTTTT/XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX/XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX/XXXXXXXXXXXX"
50080 Y$(2)=T$+"TTTTT/XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"+X$+X$+X$+X$+"@/XXXXXXXXXXXX"
50090 Y$(3)=LEFT$(T$,7)+"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX/XXXX"
50100 Y$(4)=LEFT$(T$,15)+"@@@@/XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX/XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX/XXXX"
50110 Y$(5)=LEFT$(T$,12)+"T"+MID$(Y$(3),8,19)+"@XXXX"
50120 FORJ=1TO5
50130 POKE646,10:LET6,3,Z$(J)
50140 POKE646,2:LET6,3,Y$(J)
50150 FORI=1TO300:NEXTI,J
50155 FORI=0TO39:LET1,1," "":LET1,11,"_":NEXT
50160 POKEV+23,0
50170 SYS49290:LET2,0,"M D E S T R O Y E R":F=7:B=106:GOSUB40000:A=2
50171 FORII=60TO232:POKER(2),II:POKER(3),II+12
50175 IFII=103THENGOSUB500
50180 IFII=150THENPOKES(3),3:LET7,13,"COPYRIGHT 1985 BY MRI SOFT"
50190 IFII=166THENPOKES(3),5:LET4,15,"WRITTEN.....MAYER RONALD"
50200 IFII=182THENPOKES(3),14:LET4,17,"GRAPHIC DESIGN.....MAYER RONALD"
50210 IFII=198THENPOKES(3),10:LET4,19,"SOME TIPS.....REITTER PETER"
50220 IFII=214THENPOKES(3),2:LET4,21,"CRITIC.....MAYER ALEXANDRA"
50230 NEXTII:POKES(3),6
50290 LET10,23,"PRESS F7+ TO START"
50300 RETURN
52000 REM*****
52010 REM* SELECT *
52020 REM*****
52030 SYS49315:POKEV+33,0:POKEV+32,0
52050 SYS49290:PRINT"O":LE=1
52060 LET12,6,"F1 + PLAY GAME
52110 LET12,9,"F3 + SAVE TOP80
52130 LET12,12,"F5 + SEE TOP80
52150 LET12,15,"F7 + LEVEL 1
52160 LET11,18,"-----"
52170 LET11,19,"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX F L @@"
52175 LET11,20,"C 1985 BY M R @@"
52180 LET11,21," SOFT "
52185 LET11,22,"-----"
52190 LET5,0,">> ALIEN <<":B=62:F=10:GOSUB40000:POKE198,0
52200 GETA$
52210 IFA$="ORPEEK(56320)<112THEN10000
52220 IFA$=" THENLE=LE+1:IFLE>9THENLE=1
52230 LET26,15,"LE
52240 IFA$=" THEN55000
52260 IFA$=" THENGOSUB54000
52270 GOTO52200
54000 REM*****
54010 REM*SAVE TOP 80 *
54020 REM*****
54030 POKEV+17,1:OPEN2,8,2,"@:TOP,S,W"
54040 FORI=0TO79:PRINT#2,P$(I):NEXT:CLOSE2:POKEV+17,27:RETURN
55000 REM*****
55010 REM*SEE TOP 80 *
55020 REM*****
55030 F=4:B=62:PRINT"O" >> TOPI 80 <<":SYS49290:GOSUB40000:POKEV+22,200
55040 Z=3:FORI=1TO80
55050 I$=RIGHT$(0+MID$(STR$(I),2),2):Z=Z+2
55055 IFN$=RIGHT$(P$(I-1),10)THENPOKE646,10
55057 IFSC$+N$=P$(I-1)THENPOKE646,7
55060 LET9,Z,I$ "RIGHT$(P$(I-1),10)....."LEFT$(P$(I-1),6)"O":PRINT
55070 IFZ=19THENGOSUB55100:Z=3
55080 NEXT:POKEV+22,216:GOTO52050
55100 POKE198,0:LET12,22,"[I] [RETURN] [J]"
55110 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
55120 IFA$=CHR$(13)THENI=80:RETURN

```



```

1 REM *****
2 REM *
3 REM *      DUELL      *
4 REM *      (C) 1985   *
5 REM *      WRITTEN BY *
6 REM *      CHRISTIAN WURZER *
7 REM *
8 REM *      FOR COMMODORE 64 *
9 REM *
10 REM *****
11 :
99 POKE53280,0:POKE53281,0:GOTO3500
100 :
200 SYS49152:POKE56325,14:POKEV+30,0
210 K=PEEK(V+30)
250 IFK=9THEN500
251 IFK=65THEN500
252 IFK=6THEN600
253 IFK=68THEN600
300 GOTO210
500 REM ** PANZER 1 GETROFFEN
502 POKEV+16,PEEK(V+16)AND239:POKEV+8,PEEK(V):POKEV+21,28+2+64
504 POKE2044,196:FORT=0TO30:NEXT:POKE53206,1:SYS53200
505 POKE2044,197:FORT=0TO30:NEXT
506 POKE2044,198:FORT=0TO30:NEXT
507 POKE2044,199:FORT=0TO30:NEXT
510 POKEV+21,12+2+64:FORT=0TO99:NEXT
520 L1=L1-1:IFL1<0THEN560
525 POKE214,21:POKE211,9:SYS58640:PRINT"■"L1:POKEV+30,0
550 POKEV+21,15+64:GOTO252
560 REM ** GAME OVER FOR 1
561 :
562 POKEV+21,4
570 GOTO700
600 REM ** PANZER 2 GETROFFEN
602 POKEV+16,(PEEK(V+16))OR16:POKEV+8,PEEK(V+4):POKEV+21,19+8+64
604 POKE2044,196:FORT=0TO30:NEXT:POKE53206,1:SYS53200
605 POKE2044,197:FORT=0TO30:NEXT
606 POKE2044,198:FORT=0TO30:NEXT
607 POKE2044,199:FORT=0TO30:NEXT
610 POKEV+21,3+8+64:FORT=0TO99:NEXT
620 L2=L2-1:IFL2<0THEN660
625 POKE214,21:POKE211,36:SYS58640:PRINT"■"L2:POKEV+30,0
650 POKEV+21,15+64:GOTO210
660 REM ** GAME OVER FOR 2
661 :
662 POKEV+21,1
700 REM ** GAME OVER !!!!!
710 POKE214,5:POKE211,15:SYS58640:PRINT"■GAME OVER"
720 PRINT"■■■■ KURZ TASTE IN I DRUECKEN = NEUES SPIEL"
725 GETA$:IFA$<>"N"THEN725
730 GOTO20000
1000 REM ** MASCHINENPROGRAMM
1001 :
1002 DATA120,169,192,141,21,3,169,13,141,20,3,88,96,173,13,208,141,45,208
1007 DATA174,0,220,224,112,176,62,174,195,2,224,0,208,55,173,16,208,41,253,141
1008 DATA16,208,174,0,208,142,2,208,174,1,208,142,3,208,162,255,142,195,2
1009 DATA162,0,142,4,212,162,4,142,1,212,162,10,142,5,212,162,15,142,24,212,162
1010 DATA129,142,4,212,162,1,142,179,2
1012 DATA169,0,141,192,2,173,0,220,41,239,141,253,207
1014 DATA174,253,207,224,107,208,5,169,255,141,192,2,174,253,207,224,103
1016 DATA208,5,169,1,141,192,2
1020 DATA174,0,208,224,30,208,5,169,1,141,192,2,174,0,208,224,99,208,5,169,255
1022 DATA141,192,2
1107 DATA174,1,220,224,240,176,62,174,199,2,224,0,208,55,173,16,208,9,8,141
1108 DATA16,208,174,4,208,142,6,208,174,5,208,142,7,208,162,255,142,199,2
1109 DATA162,0,142,11,212,162,4,142,8,212,162,10,142,12,212,162,15
1110 DATA142,24,212,162,129,142,11,212,162,1,142,183,2
1112 DATA169,0,141,196,2,173,1,220,41,111,141,254,207
1114 DATA174,254,207,224,107,208,5,169,255,141,196,2,174,254,207,224,103
1116 DATA208,5,169,1,141,196,2
1120 DATA174,4,208,224,2,208,5,169,1,141,196,2,174,4,208,224,70,208,5,169,255
1122 DATA141,196,2
1502 DATA174,3,208,224,70,208,5,162,1,142,195,2

```


Der Tronic-Verlag sucht den

Das große **HOMECOMPUTER + COMPUTRONIC** **AUTOREN-Suchspiel!**

★ Weltraumspiele + + ★ Brett-
spiele + + ★ Adventures

★ Anwender-Software + + ★ Ge-
schicklichkeitsspiele und und,
und ...!!

★★ Wer wird bester Software-Autor der Zeitschriften
HOMECOMPUTER + COMPUTRONIC des Jahres 85?

★★ Jedes eingesandte Programm wird berücksichtigt!

★★ Die besten Einsendungen werden als **Top-Programme** abgedruckt
und mit **120,- DM** pro Seite honoriert!

★★ Wir stellen den **Super-Champ** in unserer **Dez./Jan.-Ausgabe** vor!

Wenn Sie in der Lage sind, gute Programme zu schreiben, versuchen Sie es. Be-
teiligen Sie sich an unserem großen Autoren-Wettbewerb. Jedes eingesandte
Programm nimmt an der Auswahl teil!!!
Letzter Annahmetermine ist der **30. September 1985**. Der Rechtsweg ist ausge-
schlossen.

Bitte beachten Sie Seite 48.

Zur Auswahl:

Wir stellen in jeder Ausgabe von
COMPUTRONIC mindestens drei
TOPPROGRAMME, in „HOME-
COMPUTER“ 1 Topprogramm, vor.
Hierfür trifft die Redaktion die Ent-
scheidung (unabhängig vom Compu-
tertyp).

Wird ein Programm zur Darstellung
im Heft herangezogen, zahlt der Ver-
lag ein Honorar von DM 120,- pro
Seite. Zum Jahresende stellt die Re-
daktion noch einmal alle als TOPPRO-
GRAMME ausgezeichneten Program-
me vor. Unsere Leser und die Redak-

tion werden dann in der Ausgabe
Nov./Dez.'85 das absolute TOPPRO-
GRAMM des JAHRES '85 wählen.
Der Autor des Programmes wird in
unserer Ausgabe vorgestellt und mit
DM 5000,- prämiert werden.
Wir wünschen allen Freizeitautoren
viel Spaß beim Mitmachen.

Einzusenden sind:

- + + **Spielbeschreibung**
- + + **Datenträger**
- + + **Listing** (nicht unbedingt erforderlich)

Einsenden an:
TRONIC-VERLAG – Postfach –

Kennwort: Super-Software-Autor
3444 Wehretal 1

Software-Champion 1985!

Insgesamt

111 PREISE

Mitmachen –
Die große Chance
nutzen!!!

1. PREIS

5000,- DM

in bar



2. PREIS

Farb- monitor

Im Wert von 800,- DM

4.-111. Preis

108 ABONNEMENTS wahlweise
HOMECOMPUTER oder COMPUTRONIC
im Wert von 35,- DM

... Da MUSS MAN
MITMACHEN!!! ...

3. PREIS

COMPUTER- ZUBEHÖR

Wahlweise im Gesamtwert von 300,- DM

FALLSCHIRMSPRINGER

Schneider CPC 464

Möchten Sie gerne mal Fallschirmspringer sein und aus 10.000 m Höhe im freien Fall die Erde erreichen?

Wenn ja, tippen Sie dieses Programm ein und starten Sie es.



Dieses Spiel versetzt Sie in die Lage eines Fallschirmspringers der in einer bestimmten Zeit auf einer Plattform landen muß, die sich bewegt.

Das Zeitlimit geht dabei von 30-100 Sekunden, und sechs Spieler haben die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Dabei können Sie entscheiden, ob Sie mit Joystick oder mit der Tastatur spielen wollen.

Durch Druck auf den Feuerknopf oder die Copy-Taste springt der Fallschirmspringer aus dem Flugzeug und fällt, ohne das Sie ihn steuern können, zur Erde. Durch erneuten Druck auf eine der beiden Tasten öffnet sich der Fallschirm, und Ihre Aufgabe ist es, den Springer auf die Plattform zu lenken und dort landen zu lassen. Aber ACHTUNG, der Springer ist während der Landephase starken Windböen ausgesetzt. Am Ende des Spiels werden die Punkte und der High-Score angezeigt. Eine glückliche Landung bringt Ihnen 10 Punkte. Bei einer Landung neben der Plattform werden Ihnen 10 Punkte und bei Landung mit geschlossenem Fallschirm 20 Punkte abgezogen.

Wir wünschen allen Schneider-Fans viel Spaß mit diesem Spiel!

monatlich

CPU

Wer schlau ist, besorgt sich jetzt die „NEUE“ CPU!

Das Magazin für Leute, die mit Ihrem Computer nicht nur spielen, sondern mit ihm arbeiten wollen!

Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler


```

10 '*****
20 '** (C) 26.1.1985 BY **
30 '** JUERGEN WOHLFAHRT-MAHN **
40 '*****
50 '** FUER SCHNEIDER CPC-464 **
60 '*****
70 CLS:ON BREAK GOSUB 1260
80 SYMBOL AFTER 97
90 'FLUGZEUG
100 SYMBOL 97,0,0,192,224,240,255,254,127:SYMBOL 98,0,0,0,0,255,0,255:SYMBOL 9
9,0,0,0,0,248,126,255
110 'FALLSCHIRMSPRINGER
120 SYMBOL 100,0,7,31,54,238,255,128,64:SYMBOL 101,0,192,240,220,238,254,2,4
130 SYMBOL 102,35,19,9,7,1,2,2,2:SYMBOL 103,136,144,32,192,0,128,128,128
140 'PLATTFORM
150 SYMBOL 104,0,0,0,0,0,0,255
160 'FAHNEN
170 SYMBOL 105,30,30,30,16,16,16,16:SYMBOL 106,16,24,28,22,16,16,16:SYMBOL
107,16,16,16,16,16,16,16
180 SYMBOL 108,16,48,112,208,16,16,16,16:SYMBOL 109,240,240,240,16,16,16,16
190 INK 0,11:INK 1,24:INK 2,0:BORDER 11:PEN 1:PAPER 0
200 MODE 0:LOCATE 4,12:PRINT CHR$(24);"FALLSCHIRMSPRINGER";CHR$(24)
210 IF INKEY$=""THEN 210
220 MODE 1:LOCATE 15,12:PRINT"BY":LOCATE 5,14:PRINT"JUERGEN WOHLFAHRT-MAHN"

230 IF INKEY$=""THEN 230
240 CLS:LOCATE 4,12:PRINT"BRAUCHST DU INSTRUCTIONEN?"
250 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 250 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN 350
260 'EINLEITUNG
270 CLS:LOCATE 5,1:PRINT"FALLSCHIRMSPRINGER"
280 LOCATE 1,3:PRINT"SIE SIND EIN SPORTFALLSCHIRMSPRINGER,":LOCATE 1,5:PRINT"DER
ES SICH ZUM ZIEL GEMACHT HAT,AUF ":LOCATE 1,7:PRINT
"EINER BEWEGLICHEN PLATTFORM ZU ":LOCATE 1,9:PRINT"LANDEN."
290 LOCATE 38,25:PRINT">>";IF INKEY$=""THEN 290
300 CLS:LOCATE 5,1:PRINT"FALLSCHIRMSPRINGER":LOCATE 3,4:PRINT"STEUERUNG":LOCATE
1,7:PRINT"DER SPRINGER KANN MIT DEM JOYSTICK 1":LOCA
TE 1,9:PRINT"ODER MIT DEN CURSOR-TASTEN GESTEUERT":LOCATE 1,11:PRINT"WERDEN,DABE
I WIRD DIE COPY-TASTE ZUM"
310 LOCATE 1,13:PRINT"ABSPRINGEN UND ZUM OEFFNEN DES FALL-":LOCATE 1,15:PRINT"SC
HIRMS GEBRAUCHT"
320 LOCATE 1,18:PRINT"AUF DER ERDE STEHT EINE WINDFAHNE,DIE ":LOCATE 1,20:PRINT"
IHNEN BEIM LANDEANFLUG SEHR NUETZLICH ":LOCATE 1,22:
PRINT"SEIN WIRD."
330 LOCATE 5,25:PEN 2:PRINT"ALLES KLAR?":PEN 1
340 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 340 ELSE IF A$="J" OR A$="j"THEN 350 ELSE 270
350 CLS:INPUT"WIEVIELE SPIELER SIND SIE (1-5)?",Q:IF Q<1 OR Q>5 THEN 350
360 CLS:INPUT"WIEVIEL ZEIT SOLL JEDER SPIELER ZUR VER-FUEGUNG HABEN (30-100)?",T
I:IF TI<30 OR TI>100 THEN 360
370 CLS:PRINT"WOMIT WILLST DU SPIELEN ":PRINT:PRINT CHR$(24);" 1 ";CHR$(24);" J
OYSTICK":PRINT:PRINT CHR$(24);" 2 ";CHR$(24);" TASTA
TUR";
380 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 380 ELSE IF A$="1" THEN STICK=1 ELSE IF A$="2"THEN ST
ICK=0 ELSE 380
390 INK 0,11:INK 1,24:INK 2,0:INK 3,9:BORDER 11:PEN 1:PAPER 0:PEN #1,2:PEN #2,1:
PAPER #2,3
400 FOR A=1 TO 5:PU(A)=0:NEXT:FOR ANZ=1 TO Q
410 TAGOFF:MODE 0:LOCATE 1,12:PRINT"SPIELER ";ANZ;"BEREIT":FOR PAU=1 TO 1500:NEX
T:CALL &BB18:MODE 1
420 FL$="abc":SP1$="de":SP2$="fg":PL$=STRING$(3,CHR$(210))
430 WINDOW #1,1,40,24,25:WINDOW #2,20,22,22,22:WINDOW #3,30,33,24,24:WINDOW #4,1
5,18,24,24
440 Z=INT(TIME/300)
450 TAGOFF:CLG:DI:PEN 3:FOR I=1 TO 40:LOCATE I,22:PRINT CHR$(143);NEXT:PEN 1:EI
:TAG
460 CLS#1:PRINT#1,"PUNKTE: ZEIT:":PRINT#2,"k"
470 'HAUPTPROGRAMM
480 EVERY 150 GOSUB 1100
490 SPR=0:WI=0:SPO=0:TPO=0:RU=0:GOSUB 1090
500 ZEIT=INT(TIME/300)-Z:PRINT #3,ZEIT:IF ZEIT>=TI THEN 1170
510 IF STICK=0 THEN 550
520 JO=JOY(0):IF JO>=16 THEN GOSUB 700
530 IF JO=4 THEN GOSUB 620 ELSE IF JO=8 THEN GOSUB 660
540 GOTO 570
550 JO$=INKEY$:IF JO$=CHR$(224)THEN GOSUB 700
560 IF JO$=CHR$(242)THEN GOSUB 620 ELSE IF JO$=CHR$(243)THEN GOSUB 660
570 GOTO 770

```



```

580 IF SPR>0 THEN GOSUB 990
590 GOSUB 920
600 GOTO 500
610 'SPRINGER NACH LINKS
620 IF SPR<2 THEN RETURN
630 GOSUB 1070:SP0=SP0+WI-8:IF SP0<0 THEN SP0=0
640 GOSUB 1080:RETURN
650 'SPRINGER NACH RECHTS
660 IF SPR<2 THEN RETURN
670 GOSUB 1070:SP0=SP0+WI+8:IF SP0>610 THEN SP0=610
680 GOSUB 1080:RETURN
690 'ABSPRUNG
700 IF SPR=1 THEN 740 ELSE IF SPR=2 THEN RETURN
710 DI:IF A>630 OR A<10 THEN A=10
720 PLOT -10,-10,2:MOVE A,350:PRINT CHR$(248);:PLOT -10,-10,1:EI
730 RU=10:SPR=1:SP0=A:TPO=350:RETURN
740 SOUND 1,0,10,,,,3
750 SP0=SP0-8:DI:PLOT -10,-10,2:MOVE SP0,TPO:PRINT SP2$;:MOVE SP0,TPO+16:PRINT S
P1$;:PLOT -10,-10,1:EI
760 RU=4:SPR=2:RETURN
770 TE=TEST(SP0+16,TPO-20)
780 IF TE=3 AND SPR=1 THEN 890
790 IF TE=3 THEN 860
800 IF TE=1 AND SPR<>0 THEN 840
810 IF TE=1 AND SPR=0 THEN 860
820 GOTO 580
830 'GELANDET
840 PUKANZ)=PUKANZ)+10:SOUND 1,119,10:SOUND 1,113,10:SOUND 1,100,20:GOTO 450
850 'BRUCHLANDUNG
860 PUKANZ)=PUKANZ)-10:IF PUKANZ)<0 THEN PUKANZ)=0
870 GOTO 900
880 'ABSTURZ
890 PUKANZ)=PUKANZ)-20:IF PUKANZ)<0 THEN PUKANZ)=0
900 SOUND 1,0,10,,,,10:SOUND 1,0,10,,,,5:GOTO 450
910 'SPEUERRUNG FUER FLUGZEUG
920 DI:MOVE A,370:PRINT " ";A=A+14:IF A>630 THEN A=-10
930 MOVE A,370:PRINT FL$;:EI
940 'STEUERUNG FUER PLATTFORM
950 DI:MOVE B,78:PRINT " ";B=B-8:IF B<-30 THEN B=640
960 MOVE B,78:PRINT PL$;:EI
970 RETURN
980 ' BEW. FALLSCHIRMSPRINGER
990 IF SPR=2 THEN 1030 ELSE DI:MOVE SP0,TPO:PRINT " ";:EI
1000 TPO=TPO-RU
1010 DI:PLOT -10,-10,2:MOVE SP0,TPO:PRINT CHR$(248);:PLOT -10,-10,1:EI
1020 RETURN
1030 GOSUB 1070
1040 TPO=TPO-RU:SP0=SP0+WI
1050 IF SP0<0 THEN SP0=0 ELSE IF SP0>610 THEN SP0=610
1060 GOSUB 1080:RETURN
1070 DI:MOVE SP0,TPO:PRINT " ";:MOVE SP0,TPO+16:PRINT " ";:EI:RETURN
1080 DI:PLOT -10,-10,2:MOVE SP0,TPO:PRINT"f9";:MOVE SP0,TPO+16:PRINT"d9";:PLOT -
10,-10,1:EI:RETURN
1090 PRINT#4,PUKANZ);:RETURN
1100 'WIND
1110 ON INT(RND*4)+1 GOTO 1120,1130,1140,1150
1120 PRINT#2,"i":WI=4:RETURN
1130 PRINT#2,"j":WI=2:RETURN
1140 PRINT#2,"k":WI=0:RETURN
1150 PRINT#2,"l":WI=-2:RETURN
1160 PRINT#2,"m":WI=-4:RETURN
1170 RE=REMAIN(0):FOR PAU=60 TO 200:SOUND 1,PAU,1:NEXT:CLS:NEXT ANZ:TAGOFF:SYMB0
L AFTER 240
1180 FOR ANZ=1 TO 0:LOCATE 4,ANZ*2:PRINT"SPIELER ";ANZ;" ";PUKANZ),"PUNKTE":IF
PUKANZ)>HSC THEN HSC=PUKANZ)
1190 NEXT ANZ
1200 LOCATE 5,20:PRINT"DER HIGH-SCORE IST";HSC
1210 LOCATE 10,14:PRINT"GAME OVER": LOCATE 9,16:PRINT"NOCH EINMAL?"
1220 A$=INKEY$:IF A$="J"OR A$="j"THEN 70
1230 IF A$="N"OR A$="n"THEN 1260
1240 PRINT CHR$(7)
1250 LOCATE 10,14:PRINT " ";:FOR PAU=1 TO 500:NEXT:GOTO 1210
1260 PEN 1:INK 1,24:PAPER 0:INK 0,1:BOARDER 1
1270 SYMBOL AFTER 240

```


STEINSCHLAG

ZX-81

VORSICHT STEINSCHLAG!!!

Das Spiel Steinschlag sollten Sie nicht ohne Sturzhelm spielen. Sie haben die Aufgabe, den rechten und linken Bildschirmrand zu erreichen.

Achten Sie jedoch darauf, daß Sie nicht von den herabfallenden Steinen getroffen werden, denn sonst verlieren Sie eines Ihrer drei Leben. Also seien Sie auf der Hut, und suchen Sie unter den Schutzblöcken Schutz. Beim Erreichen der Kästchen erhalten Sie 200 Punkte, und die von den herabfallenden Steinen zerstörten Schutzblöcke werden zum Teil erneuert.

Bei 5000 Punkten erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

Das Spiel beginnt mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und wird immer schneller. Reicht die Geschwindigkeit aber noch nicht aus, kann man durch POKEN der Adressen 17390-17396 mit dem Wert 0 die Warteschleifen abbauen.

Ein Ausstieg aus dem Maschinenprogramm ist nicht möglich, deshalb sollte vor dem Starten das Programm vorsichtshalber abgespeichert werden.

Eingabebeschreibung:

Als Vorbereitung für das Spiel muß ein kleines Hilfsprogramm eingegeben werden. Durch RUN wird es gestartet und für die Erstellung einer REM-Zeile im Maschinenprogramm benötigt. Danach wird das Programm mit einer Fehlermeldung unterbrochen und muß durch RUN 70 neu gestartet werden. Jetzt kann das eigentliche Programm eingegeben werden. Geben Sie eine Zahl ein, deren Wert über 255 liegt, springt das Programm zwecks Fehlerkorrektur auf die vorige Adresse zurück.

```

1 REM
*****
** STEINSCHLAG **
**           **
**       VON       **
**           **
**     A. GEIS     **
*****

10 LET A$="21D004E52182403E1CC
D26052A7F4023227F40E12B7CB520EAC
3"
20 FOR Q=1 TO LEN A$ STEP 2
30 POKE 32000+INT (Q/2), (CODE
A$(Q TO Q)-28)*16+(CODE A$(Q+1 T
O Q+1)-28)
40 NEXT Q
50 FAST
50 RAND USR 32000
70 SLOW
100 LET ADRESSE=16514
110 LET PRUEFSUMME=0
120 FOR Q=1 TO 10
130 PRINT AT 21,0;ADRESSE;" ";
140 FOR W=1 TO 6
150 INPUT WERT
160 IF WERT<256 THEN GOTO 210
170 SCROLL
180 LET ADRESSE=ADRESSE-2
190 LET PRUEFSUMME=PRUEFSUMME-P
REK (ADRESSE+1)
200 LET W=W-2
205 GOTO 240
210 POKE ADRESSE,WERT
220 PRINT TAB W*4+6-LEN STR$ WE
RT;WERT;
230 LET PRUEFSUMME=PRUEFSUMME+W
240 LET ADRESSE=ADRESSE+1
250 IF ADRESSE=17732 THEN GOTO
400
260 NEXT W
270 SCROLL
280 NEXT Q
290 PRINT AT 21,0;"PRUEFSUMME="

```

```

;PRUEFSUMME
300 SCROLL
310 PRINT "RICHTIGER WERT ?"
315 SCROLL
320 IF INKEY$="" THEN GOTO 320
330 IF INKEY$="J" THEN GOTO 110
340 IF INKEY#<>"N" THEN GOTO 32
3
350 LET ADRESSE=ADRESSE-60
360 GOTO 110
400 OLS
410 SAVE "S"STEINSCHLAG
420 PRINT AT 10,6;"STEINSCHLAG
IST GELADEN"
430 FOR Q=1 TO 100
440 NEXT Q
450 RAND USR 17016

```

16514	0	0	33	0	110	54
16520	0	0	16	251	420	10
16526	64	14	24	250	300	35
16532	64	0	16	251	305	13
16538	64	24	0	1	304	0
16544	400	114	0	0	300	1
16550	1	320	0	237	185	0
16556	33	325	54	0	1	247
16562	0	0	1	237	185	32
16568	400	0	54	0	17	33
16574	0	0	126	235	0	14
16580	6	107	1	105	230	207
16586	100	32	13	105	235	110
16592	17	34	0	0	203	207
16598	0	193	24	217	235	58

MAD SPACE

ZX-Spectrum

SOS***SOS***SOS*** ANDRO 1 meldet starken Energieverlust***SOS***SOS***SOS

Raumstation *Andro 1* meldet dem Hauptquartier ständig steigenden Energieverlust.

Daraufhin erhalten Sie den Auftrag, mit Hilfe einer Raumfähre Energiekristalle einzusammeln und die Raumstation zu versorgen. Dies ist aber nicht so einfach, da *Andro 1* von einem undurchdringlichen Magnetfeld umgeben ist. Sammeln Sie also zunächst mindestens fünf Energiekristalle ein, und koppeln Sie dann erst an der Raumstation an. Vorsicht aber bei den umherhängenden Meteoren, denn ein Zusammenstoß bedeutet das sichere Ende. Nach dem Starten der Raumfähre ist eine Unterbrechung des Fluges nicht mehr möglich.

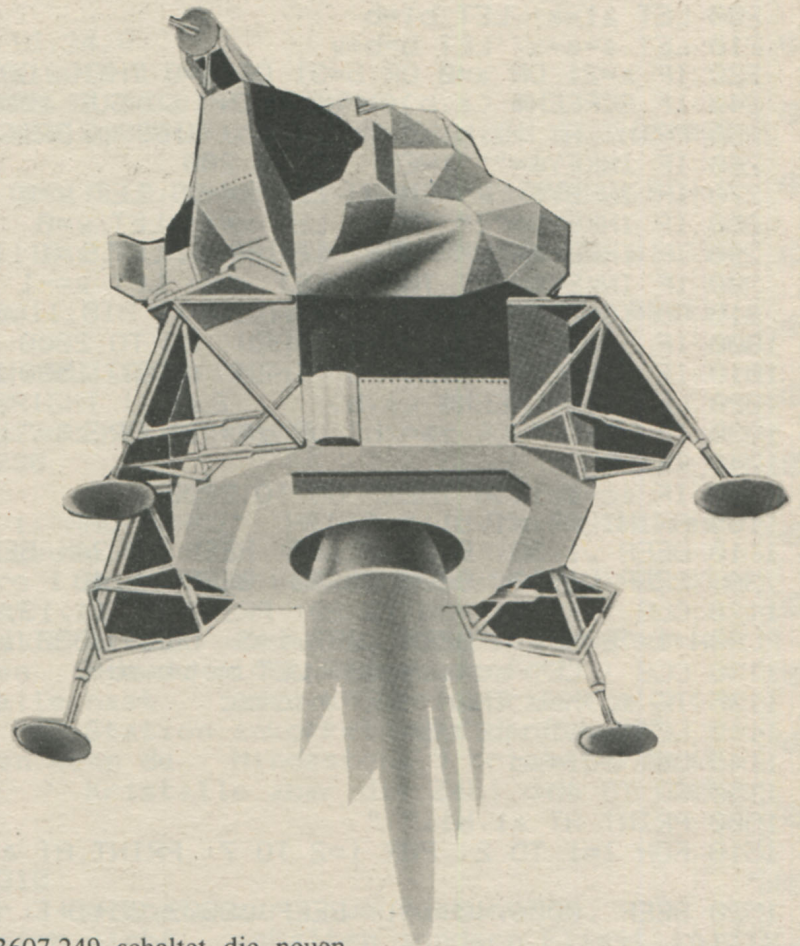
Jetzt aber genug der Beschreibung, und guten Flug.

Besonderheiten des Programms:

Um auch selbstdefinierte Zeichen mit SCREEN überprüfen zu können, wurde der Zeichensatz ins RAM kopiert (Zeile 9000). Danach wurden in Zeile 9010 die Kleinbuchstaben durch die Grafikzeichen ersetzt. Deshalb müssen die Kleinbuchstaben im Programm selbst auch als Kleinbuchstaben eingegeben werden.

POKE 23607,249 schaltet die neuen Zeichen ein.

POKE 23607,60 stellt den alten Zustand wieder her.



```
10 LET hsc=0
15 GO SUB 9000
20 LET sci=0: LET sc=0: LET a=11: LET b=1: LET schiffe=3
30 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: BRIGHT 0: CLS : POKE 23607,249
40 LET met=15
45 PRINT AT 10,15: INK 2: BRIGHT 1;"9h";AT 11,15: INK 2: BRIGHT 1;"ij"
50 INK 3: BRIGHT 1: PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRA
W 0,-175: INK 7: BRIGHT 0
55 FOR i=1 TO met
```



```

60 LET x=INT (RND*21): LET y=INT (RND*29+1): IF SCREEN$ (x,y)<>" " THE
N GO TO 60
70 PRINT AT x,y: INK 5: BRIGHT 1;"a": NEXT i
80 FOR i=1 TO 10
100 LET x=INT (RND*21): LET y=INT (RND*29+1): IF SCREEN$ (x,y)<>" " THE
N GO TO 100
110 PRINT AT x,y: INK 6: BRIGHT 1;"b": NEXT i
120 LET x=0: LET y=0
140 PRINT AT a,b: INK 4: BRIGHT 1;"k"
150 PRINT #0;AT 1,0;"PUNKTE=";sc;AT 1,13;"HIGH=";hsc;AT 1,23;"SCHIFFE="
;schiffe
180 IF INKEY$="" THEN GO TO 180
190 GO TO 270
200 LET a1=a: LET b1=b
210 LET a=a+x: LET b=b+y
220 IF a=21 OR a=0 OR b=31 OR b=0 THEN GO SUB 2000
240 IF SCREEN$ (a,b)<>" " THEN GO SUB 1000
250 PRINT AT a1,b1;" ";AT a,b: INK 4: BRIGHT 1;"k"
260 IF INKEY$="" THEN GO TO 200
270 IF INKEY$="a" THEN LET x=-1: LET y=0
280 IF INKEY$="z" THEN LET x=1: LET y=0
290 IF INKEY$="m" THEN LET x=0: LET y=1
300 IF INKEY$="n" THEN LET x=0: LET y=-1
310 GO TO 200
1000 IF SCREEN$ (a,b)="a" THEN GO TO 2000
1010 IF SCREEN$ (a,b)="b" THEN GO TO 1500
1020 LET z$=SCREEN$ (a,b)
1030 IF z$="9" OR z$="h" OR z$="i" OR z$="j" THEN GO TO 1100
1040 RETURN
1100 IF sc-sci<50 THEN GO TO 2000
1105 PRINT AT a1,b1;" "
1110 BEEP .1,30: BEEP .1,30: BEEP .1,34: BEEP .1,30: BEEP .1,30: BEEP .1
,36: BEEP .1,30: BEEP .1,30: BEEP .1,40
1120 CLS : FOR i=-30 TO 20: PRINT AT 11,13: INK 9: PAPER INT (RND*7)+1:
FLASH 1;"BONUS": BEEP .007,i+5: BEEP .007,i+10: BEEP .007,i+15: NEXT i
1130 CLS : LET sc=sc+100: LET met=met+2
1135 IF sc>hsc THEN LET hsc=sc
1140 LET a=11: LET b=1
1145 LET sci=sc
1150 GO TO 45
1500 PRINT AT a1,b1;" "
1510 FOR l=1 TO 2: FOR i=2 TO 7: PRINT AT a,b: OVER 1: INK i: BRIGHT 1;"
k"
1520 BEEP .0006,40+i+1: BEEP .0009,35+i+1: BEEP .0006,40+i+1: NEXT i: NE
XT l
1530 PRINT AT a,b;" "
1540 LET sc=sc+10
1550 PRINT #0;AT 1,0;"PUNKTE=";sc
1560 IF sc>hsc THEN BEEP .01,50: LET hsc=sc: PRINT #0;AT 1,13;"HIGH=";h
sc
1570 PRINT AT a,b: INK 4: BRIGHT 1;"k": RETURN
2000 PRINT AT a1,b1;" "
2010 FOR i=1 TO 4: PRINT AT a,b: INK i: BRIGHT 1;"c": BEEP .005,40+2*i:
NEXT i
2020 FOR i=4 TO 7: PRINT AT a,b: INK i: BRIGHT 1;"d": BEEP .0007,50: NEX
T i
2030 FOR i=1 TO 5: PRINT AT a,b: INK 8-i: BRIGHT 1;"e": BEEP .0008,40+2*
i: NEXT i
2040 FOR i=1 TO 7: PRINT AT a,b: INK i: BRIGHT 1;"f": BEEP .005,45+i: BE
EP .005,40+i: NEXT i
2050 FOR i=7 TO 1 STEP -1: PRINT AT a,b: INK i;"c": BEEP .005,50: BEEP
.005,40: BEEP .005,30: NEXT i: PRINT AT a,b;" "
2060 LET schiffe=schiffe-1: PRINT #0;AT 1,23;"SCHIFFE=";schiffe
2070 IF schiffe=0 THEN GO TO 7000
2080 CLS : LET a=11: LET b=1: GO TO 45

```



```

7000 POKE 23607,60
7010 CLS : PRINT AT 9,10;"Deine Punkte=";sc;AT 11,5;"Hoechste Punktzahl=";hsc
7020 PRINT "'Neues Spiel? J/n"
7025 PAUSE 0: PAUSE 4e4: IF INKEY$="" THEN GO TO 7025
7030 IF INKEY$="n" THEN GO TO 8999
7040 CLS : GO TO 20
8999 POKE 23607,60: STOP
9000 CLS : PRINT AT 11,10; INK 1; PAPER 6; FLASH 1; BRIGHT 1;"BITTE WART EN": FOR i=15616 TO 16388: POKE 48384+i,PEEK i: NEXT i
9010 FOR i=64520 TO 64520+(11*8)-1: READ a: POKE i,a: NEXT i
9100 DATA 60,66,BIN 10010100,130,BIN 10001001,BIN 01100011,BIN 00010100,24
9110 DATA 66,36,24,36,36,24,36,66
9120 DATA 0,0,2,24,8,0,0,0
9130 DATA 0,0,40,8,BIN 00111000,16,34,0
9140 DATA 0,64,36,17,6,80,BIN 10010010,1
9150 DATA 130,68,40,9,BIN 11000100,16,36,BIN 11000010
9160 DATA 15,24,16,BIN 01111000,BIN 01000100,BIN 01000011,BIN 11001110,BIN 10110100
9170 DATA BIN 11110000,24,8,BIN 00011110,BIN 00100010,BIN 11000010,BIN 01110011,BIN 00101101
9180 DATA BIN 10110100,BIN 11001110,BIN 01000011,BIN 01000100,BIN 01111000,16,16,15
9190 DATA BIN 00101101,BIN 01110011,BIN 11000010,BIN 00100010,BIN 00011110,8,8,BIN 11110000
9200 DATA 0,24,36,126,255,255,BIN 01011010,129
9210 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: BRIGHT 1: CLS
9220 PRINT AT 0,2;"Brauchst du eine Erklaeherung ?"
9230 IF INKEY$="" THEN GO TO 9230
9240 IF INKEY$="n" THEN RETURN
9250 CLS : PRINT AT 0,12; FLASH 1;"MAD SPACE": PRINT "      Ein schnelles Spiel fuer      Schnelle Leute."
9260 PRINT "Die Raumstation Andro 1 braucht dringent Energie.Deshalb bist du mit deinem Beiboot unterwegs"
9270 PRINT "Um die Energiekristalle einzusammeln. Doch in dem Raumsektor gibt es auch viele Meteoriten die du nicht Rammen darfst"
9280 PRINT "Wenn du genug Kristalle hast oder an die uebrigen nicht heran kommst dann kannst du an die Station ankoppeln das darfst du"
9290 PRINT "aber erst dann machen wenn du Mindestens 5 Kristalle hast nachdem Ankoppeln gibt es neue Kristalle aber die Zahl der Meteorite erhoehrt sich dabei"
9300 PRINT "'TASTE DRUECKEN"
9310 IF INKEY$="" THEN GO TO 9310
9320 CLS : PRINT "Es stehen hier 3 Beiboote zur verfuegung"
9330 PRINT "Das Beiboot laesst sich nicht anhalten sondern fliegt in deiner Richtung weiter bis eine andere Taste gedueckt wird"
9340 PRINT "Steuerung:"
9350 PRINT "A=HOCH      Z=RUNTER"
9360 PRINT "M=Rechts     N=Links"
9370 POKE 23607,249
9380 PRINT "a=METEOR": PRINT "b=ENERGIEKRISTALL"
9390 PRINT "gh": PRINT "ij= RAMSTATION"
9400 POKE 23607,60
9410 PRINT "Alles klar ? Taste Druecken"
9420 IF INKEY$="" THEN GO TO 9420
9800 RETURN

```

Listing-Korrektur Heft 1 Programm „Irrgarten“

So wie das Programm abgedruckt ist, läuft es nicht. In Zeile 460 ist ein Fehler:
 ALT: 460 IF Q=VAL"1" THEN IF I\$(X+X1,Y+Y1)=" THEN GOTO VAL"530"
 NEU: 460 IF Q=VAL"1" THEN LET I\$(X+X1,Y+Y1)=" "
 465 GOTO VAL"530"

Ich hoffe, daß ich bei der Umstellung richtig liege, damit noch andere ZX-81-Fans ihre Freude an dem tollen Programm haben.

Michael Brinkschulte, Unna

MILLIE, DIE MILBE

ZX-Spectrum

Ein Geschicklichkeitsspiel mit Strategieelementen

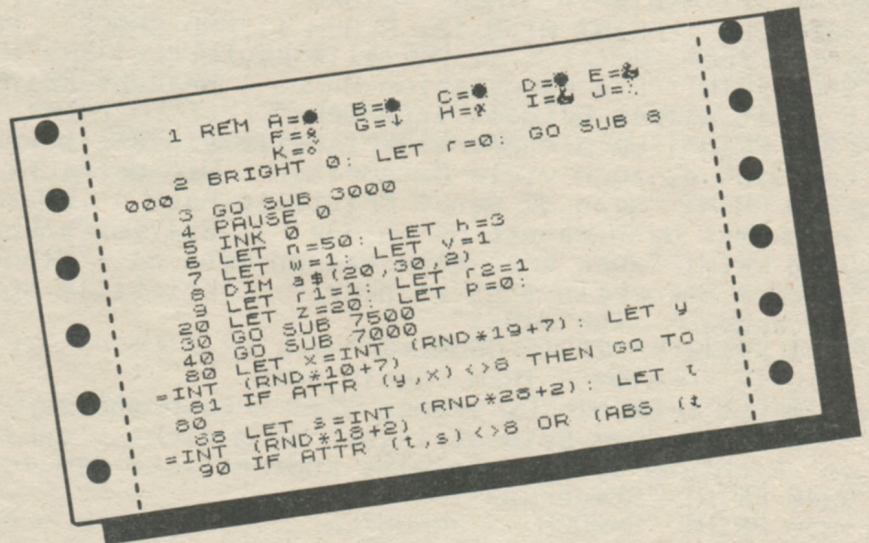
Millie ist eine kleine, unschuldige Wassermilbe auf der Flucht vor dem Enterich Roderich. Spielfeld ist ein Teich, übersät mit Wasserrosen, unter denen Millie Schutz vor dem gefräßigen Enterich suchen kann. Sobald Roderich Millie nicht sieht, ist eine Verfolgung ausgeschlossen. Doch Millies Tauchmanöver strengen natürlich sehr an, so daß ihr nach und nach die Puste ausgeht. Sie muß also so schnell wie mög-

lich wieder auftauchen, um Luft zu holen für erneute Tauchmanöver.

Millie läuft auf allen 16-K- und 48-K-Spectrums. Nach dem Start mit RUN folgt eine kurze Spielanweisung. Dann baut sich das Spielfeld auf, was einige Zeit in Anspruch nimmt. Gestartet werden kann das Spiel nach einem fröhlichen Quaken des Enterichs und dem Piepsen von Millie. Roderich wird

dann mit Riesenschritten die Verfolgung von Millie aufnehmen. Auf eine Spielerschwerms sei hier noch kurz hingewiesen. Solange Millie sich an der Wasseroberfläche befindet, tankt sie Luft für ihre Tauchmanöver (angegeben als ZEIT oben rechts). Diese Zeit nimmt ab, sobald Millie unter einer Blume verschwindet. Sie nimmt aber um so schneller ab, je länger Millies Leben währt.

* * * * *



* * * * *

HEIMCOMPUTER GRUNDWISSEN
Heyne-Buch Nr. 22/145, DM 7,80
Originalausgabe

* * * * *

* * * * *

HINWEIS:

Der Verlag wird vom Autor berechtigt, seine Manuskripte (Programm) zur Darstellung im Heft heranzuziehen und abzdrukken. Der Autor erklärt sich mit der Lieferung seines Programmes oder seiner Beiträge ausdrücklich bereit, die Verwertung durch den Verlag freizugeben, d. h., er überträgt nicht nur die

Nutzung, sondern auch die Übereignung des Computerprogrammes und der Beiträge.

Der Autor verpflichtet sich nur solche Programme anzubieten, die eigene Entwicklungen des Autors sind.

Mit der Veröffentlichung oder dem Anlauf des Programmes und der Beiträge ist dem Verlag gestattet, auch eine anderweitige bzw. weitergehende Verwertung vorzunehmen, da der Au-

tor dem Verlag das Copyright gegen Honorar gestattet hat. Die Verwertung durch den Verlag ist unbeschränkt und unwiderruflich, wenn nicht 10 Tage nach Zusendung der Unterlagen durch den Autor widersprochen wird.

Haben Sie Interesse? Haben Sie noch Fragen?

Setzen Sie sich telefonisch mit unserer Redaktion in Verbindung!

KNOBELN

Apple II

Ein Denkspiel für allerhöchste Ansprüche



Knobeln ist ein Spiel, bei dem Sie nicht Ihre Schnelligkeit bei Schießübungen unter Beweis stellen müssen. Bei diesem Spiel treten Sie gegen Ihren Computer an und versuchen, diesen durch logisches Denken zu überwinden. Natürlich gehört auch etwas Glück dazu. Sollten Sie also nicht gleich gegen Ihren Computer gewinnen, verlieren Sie nicht die Nerven und tun Sie nichts Unüberlegtes (siehe Foto)!

Zum Spielablauf selbst brauchen wir an dieser Stelle keine besonderen Erklärungen zu geben, da in der Spielbeschreibung alles genau und ausführlich erläutert wird.

Wir wünschen Ihnen viel Geduld und etwas Glück!

```
0 REM ## K N O B E L N      ##
1 REM ## (C) D. JAHNKE AND  ##
2 REM ## P. WORTHMANN 1984 ##
3 SPEED= 255: HOME : TEXT : HOME
4 VTAB 10: FOR I = 1 TO 40: PRINT
  "*" : NEXT I
5 VTAB 12: PRINT "PROGRAMM UND I
  DEE VON DETLEF UND PATRIK"
6 VTAB 14: FOR I = 1 TO 40: PRINT
  "*" : NEXT I
7 FOR I = 1 TO 4000: NEXT I
10 REM *** K N O B E L N *****
  *****
20 : HOME
30 REM *HAUPTPROGRAMM*
40 HOME
45 GOSUB 1000: REM *BEGRISSUN
  G*
46 FOR I = 1 TO 1500: NEXT : HOME
47 GOSUB 2000: REM *WURFELDARS
  TELLUNG*
50 PRINT "BENOETIGEN SIE DIE SPI
  ELREGELN (J/N) ? " :
60 GET A$: IF A$ < > "J" AND A$
  < > "N" THEN 60
70 IF A$ = "J" THEN GOSUB 10000
  : REM * SPIELREGELN *
75 HOME
78 VS(1) = 0: VS(2) = 0
80 FOR JZ = 1 TO 2: REM *ANZAHL
  DER DURCHGANGE*
```

```
90 SP = 0: REM *WURFELNDER SPIELE
  R*
95 KARTEN = 13: FIG = 0
100 KS(1) = 0: KS(2) = 0
170 VTAB (1): PRINT "DU HAST "KS
  (1)" KARTEN "
172 VTAB (6): PRINT "ICH HABE "K
  S(2)" KARTEN "
173 IF FIG = 1 THEN VTAB (18): FLASH
  : PRINT "ABLEGERUNDE!": NORMAL
  : PRINT "
  " : GOTO 175
174 VTAB (18): PRINT KARTEN " KAR
  TEN LIEGEN AUF DEM TISCH!"
175 V = 1: SP = 1
200 GOSUB 2500: REM *WURFELN*
210 GOSUB 2000: REM *WURFELDARST
  ELLUNG*
220 REM *ÄNDERUNGSPROGRAMM*
230 FOR J = 1 TO 2
232 SC = 0
235 VTAB (11)
240 PRINT "WILLST DU A. ) DEN WUR
  F STEHENLASSEN"
250 PRINT " B. )1-2 WURF
  EL ÄNDERN "
260 PRINT " C. )ALLE WU
  RFEL ÄNDERN"
270 PRINT " D. )AUS ZWEI
  6-EN EINE 1 MACHEN"
280 GET HH$: IF HH$ < "A" OR HH$
  > "D" THEN VTAB (15): PRINT
  "FALSCHE EINGABE! " : VTAB (1
  5): PRINT "
  " : GOTO 235
```



```

290 VTAB (11): PRINT "
"
291 PRINT "
"
292 PRINT "
"
293 PRINT "
"
294 PRINT "
"
296 A = ASC (HH$) - 64
300 ON A GOSUB 3000,3100,2500,35
00
303 IF SC = 1 THEN 232
305 V = V + 1
310 GOSUB 2000: REM *WURFELDARST
ELLUNG*
320 NEXT J
330 GOSUB 4000: REM *WURFAUSWERT
UNG*
350 GOSUB 5000: REM *COMPUTERZUG
*
360 REM *SIEGEREHRUNG*
365 VTAB (11)
370 PRINT "DU HAST "D1$(1)" GEWU
RFELT!"
380 PRINT "ICH HABE "D1$(2)" GEW
URFELT!"
385 PRINT "DRUCKE EINE TASTE": GET
A$
390 HOME
400 IF P(1) = P(2) THEN 170
404 IF P(1) = 100000 THEN KS(2) =
13: GOTO 600
408 IF P(2) = 100000 THEN KS(1) =
13: GOTO 600
409 IF FIG = 1 THEN 505
410 IF P(1) > P(2) THEN 440
420 IF D2(2) > = KARTEN THEN KS
(1) = KS(1) + KARTEN: GOTO 5
00
430 KS(1) = KS(1) + D2(2):KARTEN =
KARTEN - D2(2): GOTO 170
440 REM
450 IF D2(1) > = KARTEN THEN KS
(2) = KS(2) + KARTEN: GOTO 5
00
460 KS(2) = KS(2) + D2(1):KARTEN =
KARTEN - D2(1): GOTO 170
500 FIG = 1:
501 IF KS(1) = 0 THEN 505
502 IF KS(2) = 0 THEN 505
503 GOTO 170
505 IF P(1) > P(2) THEN 530
510 IF D2(2) > = KS(2) THEN KS(
2) = 0: GOTO 600
520 KS(2) = KS(2) - D2(2): GOTO 1
70
530 IF D2(1) > = KS(1) THEN KS(
1) = 0: GOTO 600
540 KS(1) = KS(1) - D2(1): GOTO 1
70
600 IF KS(1) < KS(2) THEN QI$ =
"DU HAST ": V$(2) = V$(2) + 1
: GOTO 620
610 QI$ = "ICH HABE ": V$(1) = V$(
1) + 1
620 HOME : FLASH
630 VTAB (12): PRINT QI$"DEN "JZ
".TEN ABSCHNITT GEWONNEN!"
640 FOR IA = 1 TO 1000: NEXT IA
650 NORMAL : HOME
700 IF IX = 1 THEN 730
710 NEXT JZ
720 IF V$(1) = V$(2) THEN IX = 1
:JZ = 3: GOTO 90
730 IF V$(1) < V$(2) THEN QI$ =
"DU HAST ": GOTO 750
740 QI$ = "ICH HABE ": FLAG = 1
750 FLASH
760 VTAB (12): PRINT QI$"DAS SPI

```

```

FL GEWONNEN!": GOSUB 5700
770 FOR IA = 1 TO 1000: NEXT IA
780 NORMAL
940 HOME
950 VTAB 12: PRINT " NOCHMA
(L./N)?":
960 GET A$: IF A$ < > "J" AND A
$ < > "N", THEN 960
970 IF A$ = "J", THEN CLEAR : GOTO
10
980 HOME : VTAB (12): PRINT "
- E N D E -": VTAB
21: END
1000 REM *BEGRUSSUNG*****
***
1005 FOR I = 1 TO 7:O$(I) = "": NEXT
I
1010 HOME : VTAB (6)
1015 FLAG = 0
1020 FOR I = 1 TO 3
1030 HTAB (10)
1040 FOR K = 1 TO 21: PRINT "*":
: NEXT K
1050 PRINT
1060 NEXT I
1070 IF FLAG = 1 THEN 1140
1080 VTAB (9)
1090 FOR I = 1 TO 3
1100 HTAB (10): PRINT "***
***"
1120 NEXT I
1130 FLAG = 1: VTAB (12): GOTO 10
20
1140 REM *NAMENSEINSCHIEBUNG*
1150 FOR I = 1 TO 7
1160 READ B$(I)
1170 NEXT I
1180 DATA "N","L","E","B","O","N
","K"
1190 FOR I = 1 TO 7
1200 FOR K = 6 TO 1 STEP - 1
1220 O$(K + 1) = O$(K)
1230 NEXT K
1240 O$(1) = B$(I)
1250 VTAB (10): HTAB (14)
1255 FLASH
1260 FOR K = 1 TO I: PRINT O$(K)
" ": NEXT K
1270 PRINT ""
1275 NORMAL
1280 NEXT I
1290 FOR I = 1 TO 1000: NEXT I
1297 VTAB (20)
1300 RETURN
1499 :
1600 RETURN
1999 :
2000 REM *WURFELDARSTELLUNG*
2005 IF FUCK = 1 THEN 2050
2010 FOR I = 1 TO 6
2020 READ A$(I),B$(I),C$(I)
2030 NEXT I
2040 FUCK = 1
2050 IF SP = 1 THEN VTAB (2): GOTO
2052
2051 VTAB (7)
2052 PRINT "
"
2053 PRINT "
"
2054 PRINT "
"
2055 IF SP = 1 THEN VTAB (2): GOTO
2060
2056 VTAB (7)
2060 PRINT A$(WK(1)),A$(WK(2)),A$(
WK(3)),
2070 PRINT B$(WK(1)),B$(WK(2)),B$(
WK(3)),
2080 PRINT C$(WK(1)),C$(WK(2)),C$(
WK(3)),
2090 PRINT
2100 RETURN

```



```

2140 DATA " ", " * ", " ", " * "
      " ", " ", " * ", " * ", " * ", " * "
      " * * ", " ", " * * ", " * * "
      " * ", " * * ", " * * ", " * * ", " * "
2499 :
2500 REM #WURFELN*
2510 FOR I = 1 TO 3
2520 WK(I) = INT (6 * RND (1)) +
1
2530 NEXT I
2540 RETURN
2999 :
3000 REM #STEHENLASSEN*
3010 J = 2:V = V - 1
3020 RETURN
3099 :
3100 REM #WURFEL ENDERN*
3103 VTAB (11): PRINT "
"
3110 PRINT "WIEVIELE WURFEL(1-2)
? ";
3112 GET L$: PRINT L$
3120 IF L$ < "1" OR L$ > "2" THEN
VTAB 11: PRINT "FALSCHES EIN
GABE!": GOTO 3103
3125 L = VAL (L$)
3130 FOR I = 1 TO L
3135 VTAB (11): PRINT "
"
3140 PRINT "WELCHER WURFEL?";
3145 GET X$: PRINT X$
3150 IF X$ < "1" OR X$ > "3" THEN
VTAB 11: PRINT "FALSCHES EIN
GABE!": GOTO 3135
3155 X = VAL (X$)
3160 WK(X) = INT (6 * RND (1)) +
1
3165 IF X = V0 THEN 3135
3167 V0 = X
3170 NEXT I
3172 V0 = 0
3175 VTAB 11: PRINT "
"
3180 RETURN
3499 :
3500 REM #UMTAUSCHEN*
3510 X = 0
3520 FOR I = 1 TO 3
3530 IF WK(I) = 6 THEN X = X + 1:
MK(X) = I
3540 NEXT I
3550 IF X < 2 THEN VTAB 15: PRINT
"NICHT MGLICH": SC = 1: VTAB
15: PRINT "
": GOTO 3570
3560 MK(MK(1)) = 1:MK(MK(2)) = INT (
6 * RND (1)) + 1
3570 RETURN
3999 :
4000 REM #NURFAUSWERTUNG*
4005 REM #SORTIEREN*
4010 FLAG = 0
4020 FOR I = 1 TO 2
4030 IF WK(I) > = WKI + 1) THEN
4060
4040 H = WK(I):WKI) = WKI + 1):WKI
+ 1) = H
4050 FLAG = 1
4060 NEXT I
4070 IF FLAG = 1 THEN 4010
4075 :
4080 IF WK(1) = 1 THEN P(SP) = 10
0000:D1$(SP) = "EINEN GENERA
L":D2(SP) = 13: GOTO 4150
4085 :

```

```

4090 IF WK(2) = 1 THEN P(SP) = WK
1) * 10000:D1$(SP) = "EINEN
MAX " + STR$(WK(1)):D2(SP) =
WK(1): GOTO 4150
4095 :
4100 IF WK(1) = WK(3) THEN P(SP) =
WK(1) * 1000:D1$(SP) = "EINEN
HARTEN":D2(SP) = 3: GOTO 41
50
4105 :
4108 FLAG = 1
4110 FOR I = 1 TO 2
4115 IF WK(I) = WKI + 1) + 1 THEN
4125
4120 FLAG = 0
4125 NEXT I
4130 IF FLAG = 1 THEN P(SP) = 10
00 + WK(1) * 100:D1$(SP) = "E
INE STRASSE":D2(SP) = 2: GOTO
4150
4135 :
4140 D1$(SP) = STR$(WK(1)) + STR$
(WK(2)) + STR$(WK(3))
4145 P(SP) = VAL (D1$(SP)):D2(SP
) = 1
4150 RETURN
4999 :
5000 REM #COMPUTERZUG*
5005 SP = 2:FYG = 0
5010 GOSUB 2500: REM #WURFELN*
5015 OA = 1
5020 GOSUB 4000: REM #AUSWERTEN*
5025 IF P(1) < P(2) THEN 5555
5026 GOSUB 2000
5027 FOR IA = 1 TO 1000: NEXT IA
5028 IF V = 1 THEN 5610
5030 FOR JJ = 1 TO V - 1
5035 OA = OA + 1
5040 IF WK(2) = 6 THEN GOSUB 350
0: GOTO 5050
5045 GOTO 5070
5050 GOSUB 4000: REM #ERNEUT AUS
WERTEN*
5060 IF P(2) > P(1) THEN JJ = V -
1: GOTO 5555
5065 GOTO 5300
5070 IF WK(2) = 1 THEN WK(1) = INT
(6 * RND (1)) + 1: GOTO 505
0
5110 IF WK(3) = 1 THEN WK(1) = INT
(6 * RND (1)) + 1:WK(2) = INT
(6 * RND (1)) + 1: GOTO 505
0
5114 IF WK(1) = WK(2) THEN WK(3) =
INT (6 * RND (1)) + 1: GOTO
5050
5117 IF WK(2) = WK(3) THEN WK(1) =
INT (6 * RND (1)) + 1: GOTO
5050
5120 GOSUB 2500
5130 GOTO 5050
5300 GOSUB 2000
5400 FOR I = 1 TO 1000: NEXT I
5450 IF OA = V THEN 5610
5460 IF FYG = 1 THEN 5560
5500 NEXT JJ
5505 GOTO 5610
5555 GOSUB 2000
5560 IF OA = V THEN 5610
5570 IF P(2) < 1000 THEN FYG = 1
: FOR IA = 1 TO 1000: NEXT I
A: GOTO 5035
5610 RETURN
5699 :
5700 REM * JUBEL *
5710 NORMAL : POKE - 16368,0
5720 IF FLAG = 0 THEN 5850
5725 PRINT "": REM CTRL G
5730 AO = PEEK ( - 16384): POKE
- 16368,0
5740 IF AO < 127 THEN 5725
5850 PRINT "": REM CTRL G

```



```

6000 RETURN
9999 REM * SPIELREGELN *
10000 HOME
10010 VTAB 1: HTAB 14: PRINT "K
NOBELN"
10020 INVERSE: FOR I = 1 TO 40:
PRINT " ": NEXT I: NORMAL

10030 POKE 34,3: HOME
10040 SPEED= 40
10050 PRINT "KNOBELN IST EIN WUE
RFELSPIEL MIT DREI"
10060 PRINT "WUERFELN."
10070 PRINT "MAN HAT MAX. DREI W
UERFE."
10080 PRINT "DER COMPUTER HAT MA
X. DIE GLEICHE ANZAHL AN WUER
FEN WIE DER SPIELER."
10090 PRINT "MAN MUSS ZWEI ABSCH
NITTE GEWINNEN UM"
10100 PRINT "DAS SPIEL ZU GEWINN
EN."
10110 PRINT "MAN KANN EINEN ABSCH
NITT GEWINNEN."
10120 PRINT "INDEM MAN : "
10130 PRINT " 1. ) EINEN GENERAL
GEWORFEN HAT"
10140 PRINT " 2. ) KEINE KARTE H
AT UND KEINE KARTE"
10150 PRINT "      AUF DEM TISCH
LIEGT"
10160 PRINT " 3. ) IN DER ABLEGR
UNDE KEINE KARTE "
10170 PRINT "      MEHR HAT"
10180 PRINT : PRINT SPC( 13): "R
ANGLISTE"
10190 PRINT " 1. ) GENERAL"
10195 PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
GEWINN EINES ABSCHNITTES": PRINT

10200 AP = 1:BP = 1:CP = 1: GOSUB
19000
10210 FOR I = 2 TO 6
10220 PRINT : PRINT " "I". ) MAX
"8 - I
10230 PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
"8 - I" KARTEN": PRINT
10240 AP = 8 - I:BP = 1:CP = 1: GOSUB
19000
10250 NEXT I
10255 SP = 1
10260 FOR I = 7 TO 11
10265 IF I > 9 THEN SP = 0
10280 PRINT : PRINT SPC( SP): I"
) HARTEN"
10290 PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
3 KARTEN": PRINT
10300 AP = 13 - I:BP = AP:CP = AP
: GOSUB 19000

```

```

10310 NEXT I
10320 FOR I = 1 TO 4
10330 PRINT : PRINT I + 11". ) ST
PASSE"
10340 PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
2 KARTEN": PRINT
10350 AP = 7 - I:BP = 6 - I:CP =
5 - I: GOSUB 19000
10360 NEXT I
10370 PRINT : PRINT : PRINT "DAN
ACH KOMMEN DIE DREISTELLIGEN
ZAHLEN, DIE MAN AUS DEN DRE
I WUERFELN HERSTELLT, WOBEI D
IE HOEHERE UEBER DER NIEDRIG
EREN"
10380 PRINT "ZAHL STEHT."
10390 PRINT : PRINT : PRINT : HTAB
10: PRINT "HINRUNDE"
10400 PRINT : PRINT "DER JENIGE, D
ER DEN NIEDRIGEREN WURF HAT"

10410 PRINT "BEKOMMT SOVIELE KAR
TEN, WIE DER HOEHERE"
10420 PRINT "WURF WERT IST."
10430 PRINT "WENN KEINE KARTE ME
HR AUF DEM TISCH"
10440 PRINT "LIEGT, BEGINNT DIE R
UECKRUNDE."
10450 PRINT : PRINT : HTAB 10: PRINT
"RUECKRUNDE"
10460 PRINT : PRINT "DER JENIGE, D
ER DEN HOEHEREN WURF HAT"
10470 PRINT "KANN SOVIELE KARTEN
ABLEGEN, WIE SEIN"
10480 PRINT "WURF WERT IST."
10600 FOR I = 1 TO 2000: NEXT
10610 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT "ALLES VERSTANDEN ? (
Y/N)"
10620 GET UX$: IF UX$ < > "J" AND
UX$ < > "N" THEN 10620
10630 SPEED= 255: POKE 34,0: HOME

10640 IF UX$ = "N" THEN 10000
10650 RETURN
18999 GOTO 20000
19000 PRINT A$(AP), A$(BP), A$(CP)

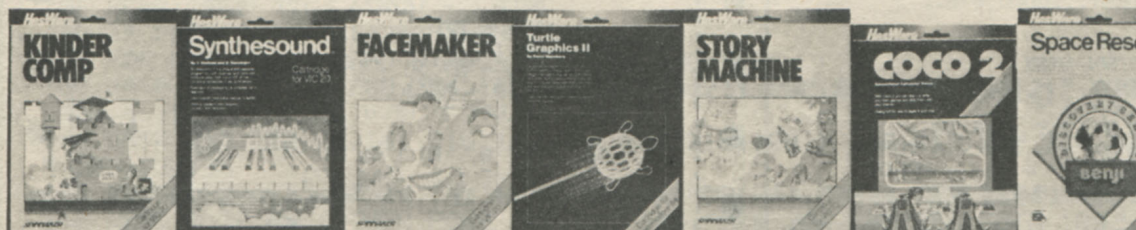
19010 PRINT B$(AP), B$(BP), B$(CP)

19020 PRINT C$(AP), C$(BP), C$(CP)

19030 RETURN
20000 SPEED= 255

```

Human Engineered Software, 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005
800-227-6703 (in California 800-632-7979) Dept. C20



HesWare is a trademark of Human Engineered Software. Facemaker is a trademark of Spinnaker Software. VIC 20 and Commodore 64 are trademarks of Commodore Electronics Ltd. Atari is a registered trademark of Atari, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines.

© 1983

CIRCLE 133 ON READER SERVICE CARD

HesWareTM

MISSILE ATTACK

Apple II

ein Phantasiespiel

Verhindern Sie den Untergang Europas!

In Ihren Händen liegt das Überleben des europäischen Kontinents und seiner gesamten Bevölkerung. Dieses Spiel simuliert einen Raketenangriff auf die Hauptstädte Europas. Schützen Sie den Erdteil vor seinem sicheren Untergang, indem Sie die Raketen noch während des Anfluges vernichten. Sie steuern das Fadenkreuz mit beiden Drehreglern (Paddle 0 und Paddle 1) oder einem Joystick. Mit einem Druck auf Button 0 wird ein Schuß abgefeuert. Die Anzahl der Raketen, die der Spieler zur Verfügung hat, ist unbegrenzt. *Aber treffen will gelernt sein...*

```
10 REM *****
20 REM * MISSILE ATTACK *
30 REM * BY C. FREY *
40 REM *
50 REM * 6940 WEINHEIM *
60 REM *****
70 GOSUB 760
80 HOME : VTAB 2: HTAB 13: INVERSE
  : PRINT "MISSILE ATTACK": NORMAL

90 VTAB 4: HTAB 4: PRINT "COPYRI
  GHT >1983< BY CARSTEN FREY"
100 VTAB 6: HTAB 4: PRINT "PLEAS
  E CHOOSE A LEVEL : "
110 VTAB 8: INVERSE : HTAB 4: PRINT
  "1.": NORMAL : PRINT " NOVI
  CE PLAY"
120 VTAB 10: INVERSE : HTAB 4: PRINT
  "2.": NORMAL : PRINT " NORM
  AL PLAY"
130 VTAB 12: INVERSE : HTAB 4: PRINT
  "3.": NORMAL : PRINT " EXPE
  RT PLAY"
140 VTAB 14: INVERSE : HTAB 4: PRINT
  "4.": NORMAL : PRINT " END
  GAME"
150 VTAB 16: HTAB 4: PRINT "CHOO
  SE (1..4) ? "
160 IF PEEK ( - 16384) < 128 THEN
  160
170 GET WN$:WN = VAL (WN$): IF
  WN < 1 OR WN > 4 THEN 80
180 IF WN = 4 THEN VTAB 18: HTAB
  4: PRINT "OKAY...GOOD BYE...
  ..": END
190 GOTO 260
200 REM **** TOWN ****
210 HPLLOT X,Y TO X,Y - 8 TO X +
  4,Y - 8 TO X + 4,Y TO X + 4,
  Y - 18 TO X + 12,Y - 18 TO X
  + 12,Y - 4 TO X + 4,Y - 4 TO
  X + 14,Y - 4 TO X + 14,Y: HPLLOT
  X + 18,Y TO X + 18,Y - 8 TO
  X + 12,Y - 8
220 HPLLOT X,Y TO X + 28,Y TO X +
  28,Y - 11 TO X + 24,Y - 11 TO
  X + 24,Y TO X + 24,Y - 15: HPLLOT
```

```
X + 20,Y TO X + 20,Y - 22: HPLLOT
X + 16,Y - 8 TO X + 16,Y - 1
5: HPLLOT X + 18,Y - 16 TO X +
22,Y - 16: HPLLOT X + 18,Y -
15 TO X + 22,Y - 15: RETURN

230 REM ** AIR-RAID SHELTER **
240 FOR I = 15 TO 3 STEP - 1: HPLLOT
X + I - 10,Y + I - 10 TO X +
I,Y + I - 10: HPLLOT X - I,Y +
I - 10 TO X - I + 10,Y + I -
10: NEXT I: FOR I = X - 3 TO
X + 3: HPLLOT I,Y - 7 TO I,Y -
13: NEXT I: FOR I = X - 1 TO
X + 1: HPLLOT I,Y - 13 TO I,Y
- 16: NEXT I: RETURN
250 HPLLOT X - 5,Y TO X - 2,Y: HPLLOT
X + 5,Y TO X + 2,Y: HPLLOT X,
Y - 5 TO X,Y - 2: HPLLOT X,Y +
5 TO X,Y + 2: RETURN
260 FOR I = 1 TO 3: GOSUB 440: NEXT
I
270 HOME : HGR : HCOLOR= 1: SCALE=
1: ROT= 0: HCOLOR= 1: HPLLOT
1.0 TO 279.0 TO 279.159 TO 1
.159 TO 1.0
280 FOR I = 155 TO 159: HPLLOT 0,
I TO 279,I: NEXT I: X = 7: Y =
153: GOSUB 210: X = 47: GOSUB
210: X = 87: GOSUB 210: X = 16
7: GOSUB 210: X = 207: GOSUB
210: X = 247: GOSUB 210
290 X = 141: Y = 148: GOSUB 240: X =
141: Y = 100: GOSUB 250: RX =
141: RY = 100: X(1) = 7: X(2) =
47: X(3) = 87: X(4) = 167: X(5)
= 207: X(6) = 247
300 C = 771: POKE 1,50: POKE 0,20
0: CALL C: POKE 1,50: POKE 0
,200: CALL C: POKE 1,50: POKE
0,150: CALL C: POKE 1,50: POKE
0,200: CALL C: POKE 1,50: POKE
0,150: CALL C: POKE 1,50: POKE
0,120: CALL C: POKE 1,100: POKE
0,150: CALL C
310 FOR I = 1 TO 20: INVERSE : VTAB
I: HTAB 1: PRINT "
": NEXT I: NORMAL
320 VTAB 21: PRINT "PARIS LONDON
  BONN NEW Y. WIEN BERN"
: VTAB 23: PRINT "HI-SCORE :
  ":HS: VTAB 23: HTAB 24: PRINT
  "SCORE : ":SC
330 REM **** ATTACK ****
340 HCOLOR= 0: X = RX: Y = RY: GOSUB
  250
350 HCOLOR= 3: RX = INT ( PDL ( 0
  ) + 10): RY = INT ( PDL ( 1) /
  2) + 10: IF RY > 100 THEN RY
  = RY - 20
360 X = RX: Y = RY: GOSUB 250: IF
  PEEK ( - 16287) > 127 THEN
  GOSUB 520
370 FOR I = 1 TO 3
380 MY(I) = MY(I) + SY(I): MX(I) =
  MX(I) + SX(I)
390 HCOLOR= 3: HPLLOT MX(I),MY(I)
400 POKE 0, INT (MX(I) / 2) + 50
  : POKE 1,3: CALL 771
410 IF MY(I) > 150 THEN GOSUB 5
  90
```

Fortsetzung S. 78

MAGIC FIRE

Atari

Getestet auf
Atari 800 XL

Im Bann des Magiers Necrau

Sie müssen als mutiger Ritter in das Schloß des bösen Zauberers Necrau vordringen.

Dieser Meister der schwarzen Magie hat die wertvollen Schatztruhen Ihres Königs entwendet und läßt diese nun von Feuerspinnen bewachen.

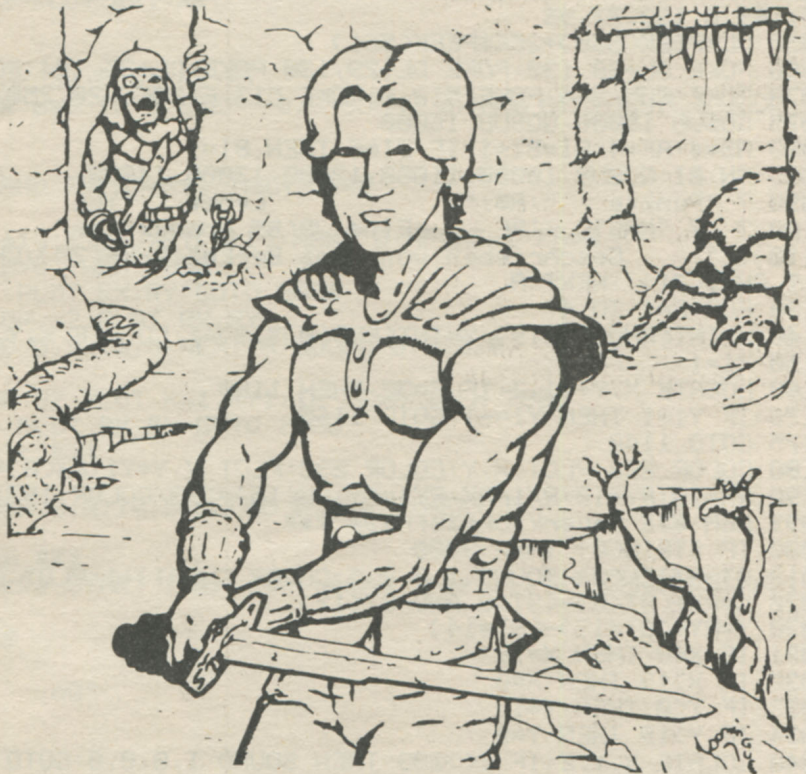
Mit einem Schwert müssen Sie sich gegen die Feuerspinnen verteidigen, um an die Truhen heranzukommen.

Der Hofzauberer Ihres Königs hat Ihnen zusätzlich die Fähigkeit verliehen, den Raum auf einer Seite zu verlassen, um, falls dort kein Hindernis ist, auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzutauchen. Dadurch kann man die Feuerspinnen irreführen.

Sie selbst müssen sich allerdings von den schlecht zu erkennenden Fallen vorsehen, die periodisch aufblinken.

Ihre Bewegungsmöglichkeiten sind dadurch eingeschränkt, daß Sie sich nicht diagonal fortbewegen können.

Folglich kann mit dem Schwert, das durch Drücken des Feuerknopfes benutzt wird, nicht diagonal zugestoßen werden.



In jedem Raum befinden sich 4 Schatztruhen, für die jeweils 10 Punkte vergeben werden. Wird eine Feuerspinne getroffen, erhalten Sie ebenfalls 10 Punkte. Ein Bonus von 100 Punkten wird Ihnen gutgeschrieben, wenn alle Schätze in einem Raum eingesammelt wurden.

Sollten die Zeichen auf dem Schirm mal anders aussehen, so müssen Sie das Spiel unterbrechen, den Befehl *POKE 203,0* eingeben und erneut starten. Dies kann vorkommen, wenn Sie vor dem Laden von *MAGIC FIRE* schon ein anderes Spiel im Speicher hatten.

```
100 DIM A$(44),B$(5),FX(5),FY(5),CH(15):CH1=(PEEK(106)-8)*256:CH2=CH1-8*256
105 CH(14)=193:CH(13)=195:CH(11)=197:CH(7)=199:CH(10)=CH(11):CH(9)=CH(11):CH(5)=
CH(7):CH(6)=CH(7)
106 SC=0:LE=3
110 IF PEEK(203)=CH1/256 THEN 1000
120 FOR A=1 TO 44:READ B:A$(A)=CHR$(B):NEXT A
130 DATA 104,201,3,208,254,162,6,104,149,211,202,208,250,230,212,230,213,198,212
,208,4,198
140 DATA 213,240,18,161,216,129,214,230,216,208,2,230,217,230,214,208,234,230,21
5,208,230,96
150 X=USR(ADR(A$),57344,CH1,1024):X=USR(ADR(A$),57344,CH2,1024):RESTORE 32000
160 READ B:IF B=-1 THEN POKE 203,CH1/256:POKE 204,CH2/256:GOTO 180
170 FOR A=0 TO 7:READ C:POKE CH1+B*8+A,C:POKE CH2+B*8+A,C:NEXT A:GOTO 160
```



```

180 READ B:IF B=-2 THEN 1000
190 FOR A=0 TO 7:READ C:POKE CH2+B*8+A,C:NEXT A:GOTO 180
200 B$=STR$(SC):A$(7-LEN(B$))=B$
210 RESTORE 230:FOR A=1 TO 7:READ B: ? CHR$(B):NEXT A: ? A$: ? CHR$(127):CHR$(127):CHR$(127):
220 ? CHR$(30):CHR$(30):LE:RETURN
230 DATA 155,28,127,31,31,31,31
999 REM *** Vorbereitung ***
1000 GRAPHICS 1:POKE 708,250:POKE 709,0:POKE 710,10:POKE 711,56:POKE 712,146:POKE 713,1: ? CHR$(125)
1005 A$="000000":B$="000000"
1010 RESTORE 1020:FOR A=1536 TO 1607:READ B:POKE A,B:NEXT A
1020 DATA 72,138,72,152,72,32,42,6,173,11,212,56,233,80,48,20,169,224,141,9,212,166,205,202
1030 DATA 202,224,242,208,2,162,250,134,205,142,24,208,104,168,104,170,104,64,165,20,208,25
1040 DATA 173,244,2,197,203,208,5,165,204,76,60,6,165,203,141,244,2,169,240,133,20,169,0,133,77,96
1050 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
1060 POKE DL+28,130:POKE DL+29,130:POKE DL+25,194:POKE DL+24,134
1070 POKE 205,244:POKE 512,0:POKE 513,6:POKE 20,250:POKE 54286,192
1075 GOSUB 15000:GOSUB 16000
1080 AS=4:AF=4:BI=BI+1:IF BI=6 THEN BI=1
1085 ON BI GOSUB 10000,11000,12000,13000,14000
1090 ? "Punkte : ";A$;" Leben : ";LE
1100 ? : ? "MAGIC FIRE Eine JB'85 Produktion"
1110 ? " Geschrieben von Jens Berke";CHR$(28):CHR$(28):CHR$(28):FOR A=1 TO 7: ? CHR$(31):NEXT A
1130 FOR A=1 TO 4
1140 X=INT(RND(0)*19):Y=INT(RND(0)*18)+1:LOCATE X,Y,Z:IF Z<>32 THEN 1140
1150 Y1=1
1160 LOCATE X,Y+Y1,Z:IF Z=32 THEN 1180
1170 IF Y1=1 THEN Y1=-1:GOTO 1160
1175 GOTO 1140
1180 COLOR 203:PLOT X,Y:COLOR 233:PLOT X,Y+Y1:FX(A)=X:FY(A)=Y+Y1:NEXT A
1190 RX=10:RY=10:RX1=RX:RY1=RY:CHK(15)=193:COLOR 193:PLOT RX,RY
999 REM *** Feuerknopfabfrage ***
2000 IF STRIG(0) THEN 3000
2010 ST=STICK(0):SOUND 1,0,0,5:COLOR CHK(ST)+1:PLOT RX,RY:FOR A=1 TO 50:NEXT A
2020 X=RX+(ST<8)-(ST>8 AND ST<12)
2030 Y=RY+(ST=13)-(ST=14)
2031 IF X<0 THEN X=19
2032 IF X>19 THEN X=0
2033 IF Y<0 THEN Y=19
2034 IF Y>19 THEN Y=0
2040 LOCATE X,Y,Z:IF Z<>233 THEN SOUND 1,0,0,0:GOTO 2090
2050 COLOR 234:PLOT X,Y:FOR A=0 TO 100 STEP 10:SOUND 1,A,10,5:NEXT A:SOUND 1,0,0,0
2060 FOR A=1 TO 4:IF FX(A)=X AND FY(A)=Y THEN 2075
2070 NEXT A
2075 POP:FOR B=A TO AF-1:FX(B)=FX(B+1):FY(B)=FY(B+1):NEXT B:AF=AF-1:FN=0
2080 FOR A=1 TO 30:NEXT A:SC=SC+10:GOSUB 200:COLOR 32:PLOT X,Y
2090 COLOR CHK(15):PLOT RX,RY
999 REM *** Stickabfrage ***
3000 ST=STICK(0):IF ST=15 THEN 4000
3010 RX1=RX1+(ST<8)-(ST<12 AND ST>8)
3020 RY1=RY1+(ST=13)-(ST=14)
3030 IF RX1<0 THEN RX1=19
3040 IF RX1>19 THEN RX1=0
3050 IF RY1<0 THEN RY1=19
3060 IF RY1>19 THEN RY1=0
3070 LOCATE RX1,RY1,Z:IF Z<>32 THEN 3500
3080 COLOR 32:PLOT RX,RY:SOUND 0,0,10,5:SOUND 0,0,0,0
3090 RX=RX1:RY=RY1:COLOR CHK(ST):PLOT RX,RY:CHK(15)=CHK(ST):GOTO 4000
3500 IF Z=233 AND STRIG(0) THEN 5100
3510 IF Z=203 THEN 5000
3520 IF Z=109 THEN 5200
3600 RX1=RX:RY1=RY
999 REM *** Bewegung der Feinde ***
4000 IF AF=0 THEN 2000
4010 FN=FN+1:IF FN>AF THEN FN=1
4020 FX=SGN(RX-FX(FN)):FY=SGN(RY-FY(FN))
4030 LOCATE FX(FN)+FX,FY(FN)+FY,Z:IF Z>192 AND Z<201 THEN 4070
4040 IF Z<>32 THEN 2000
4050 COLOR 32:PLOT FX(FN),FY(FN):FX(FN)=FX(FN)+FX:FY(FN)=FY(FN)+FY:COLOR 233:PLO

```



```

T FX(FN),FY(FN)
4060 GOTO 2000
4070 X1=FX(FN)+FX:Y1=FY(FN)+FY
4080 COLOR 211:PLOT X1,Y1:COLOR 32:PLOT FX(FN),FY(FN)
4090 FOR A=20 TO 100 STEP 10:FOR B=9 TO 0 STEP -0.8:SOUND 0,A+B,10,5:NEXT B:NEXT
  A:SOUND 0,0,0,0
4092 FOR A=1 TO AF:IF FX(A)+FX=X1 AND FY(A)+FY=Y1 THEN 4096
4094 NEXT A
4096 FOR B=A TO AF-1:FX(B)=FX(B+1):FY(B)=FY(B+1):NEXT B:AF=AF-1:FN=0
4100 COLOR 32:PLOT X1,Y1
4110 LE=LE-1:GOSUB 200:IF LE=0 THEN 7000
4120 COLOR CH(15):PLOT RX,RY:GOTO 2000
4999 REM *** Schatz eingesammelt ***
5000 COLOR 202:PLOT RX1,RY1
5010 FOR A=200 TO 20 STEP -10:SOUND 0,A,10,5:SOUND 0,0,0,0:SOUND 0,A,10,5:NEXT A
  :SOUND 0,0,0,0
5020 SC=SC+10:GOSUB 200:COLOR 32:PLOT RX1,RY1
5030 AS=AS-1:IF AS=0 THEN 6000
5040 RX1=RX:RY1=RY:GOTO 3000
5100 COLOR 211:PLOT RX1,RY1:COLOR 32:PLOT RX,RY
5110 FOR A=20 TO 100 STEP 10:FOR B=9 TO 0 STEP -0.8:SOUND 0,A+B,10,5:NEXT B:NEXT
  A:SOUND 0,0,0,0
5120 LE=LE-1:GOSUB 200
5130 FOR A=1 TO 4:IF FX(A)=RX1 AND FY(A)=RY1 THEN 5145
5140 NEXT A
5145 FOR B=A TO AF-1:FX(B)=FX(B+1):FY(B)=FY(B+1):NEXT B:AF=AF-1:FN=0
5150 COLOR 32:PLOT RX1,RY1:IF LE=0 THEN 7000
5160 COLOR CH(15):RX=RX1:RY=RY1:PLOT RX,RY:GOTO 2000
5200 COLOR 110:PLOT RX1,RY1:COLOR 32:PLOT RX,RY
5210 FOR A=0 TO 255 STEP 5:SOUND 0,A,10,5:NEXT A:SOUND 0,0,0,0
5220 LE=LE-1:GOSUB 200
5230 FOR A=1 TO 100:NEXT A:COLOR 32:PLOT RX1,RY1:IF LE=0 THEN 7000
5240 RX=RX1:RY=RY1:COLOR CH(15):PLOT RX,RY:GOTO 2000
5999 REM *** Alle Schaeetze geholt ***
6000 SC=SC+100:GOSUB 200
6010 FOR A=200 TO 0 STEP -1:SOUND 0,A,10,5:SOUND 0,0,0,0:NEXT A
6020 ? CHR$(125):GOTO 1080
6999 REM *** Alle Leben verloren ***
7000 ? CHR$(155):CHR$(29):"Druecke START fuer ein neues Spiel...":? CHR$(156):CH
  R$(156);
7010 IF PEEK(53279)<>6 THEN 7010
7020 RUN
10000 ? #6:CHR$(125):? #6;"          oQ"
10010 ? #6;"          qQ"
10020 ? #6;"          qQ  m"
10030 ? #6;"oQQQQQQQQ"
10040 ? #6;"qqqqqqqqqr          oQQQQQ";
10050 ? #6;"          qQqqqr";
10060 ? #6;"          qQ"
10070 ? #6;"          qQ"
10080 ? #6;"          qQ"
10090 ? #6;" oQQQQQQQQQ";CHR$(193):"oQQQQ"
10100 ? #6;" qqqqqqqqqq qqqqr"
10110 ? #6;"          qQ"
10120 ? #6;"          qQ"
10130 ? #6;"          qQQQQQQQQQQQ";
10140 ? #6;"  m  qQqqqqqqqqqr";
10150 ? #6;"          qQ"
10160 ? #6;"          qQ"
10170 ? #6;"          qQ  m"
10180 ? #6;"          qQ"
10190 RETURN
11000 ? #6:CHR$(125):? #6:? #6;"  oQQQQQ  oQQQQQ  ";
11010 ? #6;"  qQqqqr  m  qqqqqq  ";
11020 ? #6;"  qQ          qQ  ";
11030 ? #6;"  qQ          qQ  ";
11040 ? #6;"  qQ  oQQQQQ  qQ  ";
11050 ? #6;"  qr  qqqqqr  qr  ";
11060 ? #6:? #6:? #6;"  m  ";CHR$(193):"  m"
11070 ? #6:? #6:"  oQ  oQQQQQ  oQ  ";
11080 ? #6;"  qQ  qqqqqr  qQ  ";
11090 ? #6;"  qQ          qQ  ";
11100 ? #6;"  qQ          qQ  ";
11110 ? #6;"  qQQQQQ  oQQQQQ  ";

```



```

32040 DATA 37,0,56,12,15,30,126,12,14
32050 DATA 38,0,12,30,23,247,23,30,12
32060 DATA 39,0,112,48,126,120,240,48,28
32070 DATA 40,0,48,120,232,239,232,120,48
32080 DATA 41,36,20,217,62,124,155,40,36
32090 DATA 42,0,39,111,235,107,107,78,0
32100 DATA 43,63,67,133,253,133,181,134,252
32110 DATA 45,0,4,32,0,2,0,16,0
32120 DATA 46,60,126,255,255,255,255,126,60
32130 DATA 47,1,3,7,15,31,63,127,255
32140 DATA 49,255,255,255,255,255,255,255,255
32150 DATA 50,255,254,252,248,240,224,192,128
32160 DATA 51,146,84,40,198,40,84,146,0
32200 DATA -1
32210 DATA 33,0,8,136,152,254,126,58,32
32220 DATA 35,8,184,252,254,50,34,32,0
32230 DATA 37,0,14,12,126,30,15,12,56
32240 DATA 39,0,28,48,240,120,126,48,112
32250 DATA 41,18,202,44,121,158,52,83,72
32260 DATA 45,0,0,0,0,0,0,0,0
32300 DATA -2

```

Castle of Confusion

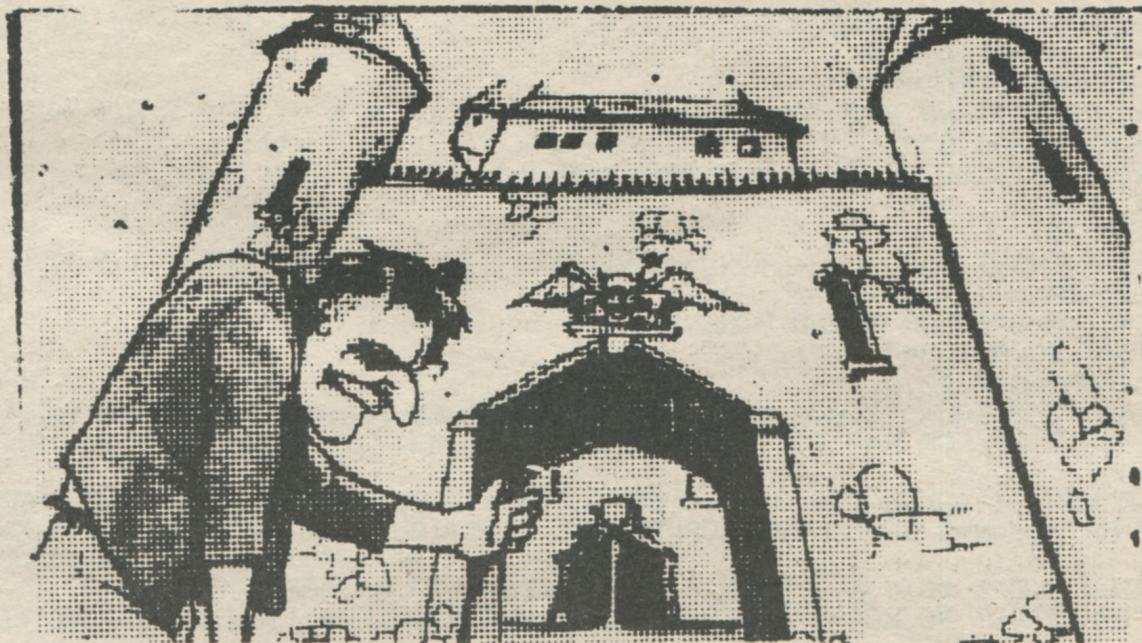
ATARI

Schatzsuche mit Hindernissen

In Castle of Confusion haben Sie als Schatzsucher die Aufgabe, mindestens 15 Schätze in den Räumen eines Schlosses zu suchen, einzusammeln und in den letzten Raum des Schlosses

zu transportieren. Dabei ist zu beachten, daß die Suche und der Transport der Schätze in relativ kurzer Zeit geschieht, damit eine gute Bewertung erfolgen kann.

Bevor Sie jedoch als erfolgreicher Schatzsucher gefeiert werden können, sind einige Probleme bei der Schatzsuche zu bewältigen. Im Schloß sind Monster, die Sie bei der Suche stören.



Diese müssen durch Schwerthiebe vernichtet werden, wenn sie mit Ihnen auf gleicher Ebene stehen. Ist ein Monster beseitigt und Sie können den Schatz aufnehmen, sollten Sie den Raum so schnell wie möglich verlassen, denn sonst erscheint ein Spezialmonster und verschleppt Sie. Dieses Spezialmonster kann von Ihnen nicht getötet, sondern nur vorübergehend

gelähmt werden. Da Sie nur drei Leben in diesem Spiel haben, ist allergrößte Vorsicht geboten.

Der rechte Ausgang eines Raumes bringt Sie in den nächsthöheren, der linke Ausgang in den nächstniedrigeren Raum.

Gesteuert wird das Spiel mit dem Joy-

stick. Mit *s* wird das Spiel unterbrochen und mit *r* weitergeführt. Die Taste *OPTION* führt zum Spielabbruch. Die Spielgeschwindigkeit kann von Ihnen selbst bestimmt werden. Im oberen Bereich des Bildschirms werden die Anzahl der Leben, die Zeit, der Raum und die Anzahl der Schätze angezeigt.

```

0 REM *****
1 REM * CASTLE OF CONFUSION *
2 REM * FUER DEN ATARI 800 *
3 REM * VON SVEN KOENIG *
4 REM * UND ANDRE' JAKOB *
5 REM *****
6 REM
7 REM
8 REM
10 REM INITIALISIEREN
20 GOSUB 8000
30 DIM CHAR$(29),SCH$(1),MON$(1),X$(18),F$(1),N$(7),NA$(7),NAM$(7),RA$(18),RAN$(18),RANG$(18),GE$(7),GE2$(7)
31 DIM C$(48)
35 N$="XXXXXXXX":NA$="YYYYYYY":NAM$="ZZZZZZ":RA$="-----":RAN$="-----":RANG$="-----":P1=180:P2=190:P3=200
40 RESTORE
50 CHAR$="KWXQ!##%'@(<>)\J[]=_^/;:&?,.,:"
60 CHSET=(PEEK(106)-8)*256:CHORG=57344
69 RESTORE 7950:Z=0
70 FOR I=0 TO 511:POKE CHSET+I,PEEK(CHORG+I):SETCOLOR 0,8,RND(0)*16:Z=Z+1
71 IF Z=17 THEN Z=0:READ S0,S1,S2,S3,T:FOR W=1 TO T/2:SOUND 0,S0,10,10:SOUND 1,S1,10,10:SOUND 2,S2,10,10
72 IF Z=17 THEN Z=0:SOUND 3,S3,10,10:NEXT W:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
75 NEXT I:SETCOLOR 0,8,10
79 FOR R=0 TO 3:SOUND R,0,0,0:NEXT R
80 RESTORE 7000:FOR I=1 TO 29
90 CHPOS=CHSET+(ASC(CHAR$(I))-32)*8
105 FOR J=0 TO 7
109 SETCOLOR 1,8,RND(0)*16
110 SOUND 1,J*25+I*2,4,8
120 READ A:POKE CHPOS+J,A
130 NEXT J:NEXT I:FOR R=0 TO 3:SOUND R,0,0,0:NEXT R
140 GESCHW=1:GOSUB 8500
200 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 2,1,10:SETCOLOR 3,10,7
205 GOSUB 1700
210 POKE 752,1
220 POKE 756,CHSET/256
222 GOTO 10000
225 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
230 SCHATZ=0:ROOM=1:M=4
235 POKE 19,0:POKE 20,0
240 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I:P=0:RESTORE 7500+ROOM*20-20:TIME=-1:ZEIT=0
241 FOR I=0 TO 19:FOR R=0 TO 11:POSITION I,R:? #6;"J":SOUND 0,I,10,12:SOUND 1,200-R,10,R
242 NEXT R:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SHOOT=0:MOVE=0:IF M=0 THEN 10000
245 AR=32:ART=32:V=0:GOSUB 500:GOSUB 3500:POSITION X,Y:? #6;"W":POSITION SX,SY:? #6;SCH$
246 POSITION 0,0:? #6;"K ROOM * <":POKE 77,0:TRAP 300
247 POSITION 9,0:? #6;ROOM;" ":POSITION 2,0:? #6;M:POSITION 17,0:? #6;PEEK(19);"
"

```



```

248 POSITION 12,0: ? #6;"*";SCHATZ:POSITION 0,1: ? #6;"JJ":POKE 53279,8
250 POKE 77,0:REM HAUPTSCHLEIFE
251 IF PEEK(764)=62 THEN GOSUB 1900
255 POSITION 17,0: ? #6;PEEK(19):IF PEEK(19)>990 THEN 10000
260 ST=STICK(0):XR=0:YR=0:GOSUB 4000
265 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1000
270 V=V+1:IF V=V2 THEN V=0:GOSUB 2000
275 IF X=MX AND Y=MY AND V<9 THEN 3000
280 XR=XR-(ST>8 AND ST<12):XR=XR+(ST>4 AND ST<8):YR=YR-(ST=10 OR ST=14 OR ST=6):
YR=YR+(ST=9 OR ST=5 OR ST=13)
285 MOVE=MOVE+1:GOSUB 9000:IF PEEK(53279)=3 THEN 10000
290 IF XR=0 AND YR=0 THEN 250
300 SOUND 0,200,2,10:IF X+XR<0 THEN ROOM=ROOM-1:POSITION X,Y: ? #6;"W":GOTO 240
302 IF X+XR>19 THEN ROOM=ROOM+1:POSITION X,Y: ? #6;"W":GOTO 240
310 LOCATE X+XR,Y+YR,Z:IF Z=32 THEN 400
320 IF Z=106 OR Z<93 THEN 3000
330 IF Z<224 OR Z>169 THEN GOSUB 1500
340 GOSUB 4000
400 POSITION X,Y: ? #6;" ";X=X+XR:Y=Y+YR:POSITION X,Y: ? #6;"K";
420 SOUND 0,0,0,0:FOR WART=1 TO 60-GESCHW*3:NEXT WART:GOTO 250
500 REM BILDSCHIRM
510 ON ROOM GOSUB 530,560,590,620,650,680,710,740,770,800,830,860,890,920,950,50
00
520 RETURN
530 POSITION 0,2: ? #6;"J
J JJ J J J J J J J J";
540 ? #6;" JJJJJJ JJ J J J J J J J J J J J J J J J";
J J JJ J"
550 RETURN
560 POSITION 0,2: ? #6;"J
J JJ JJJJJ J J JJJJJ J";
570 ? #6;" J JJJJJ J J JJJJJ JJ JJJJJ JJ JJJJJJJ JJ JJJJJJJJ
JJJJJJ JJ";
580 RETURN
590 POSITION 0,2: ? #6;"JJ J J J J JJJ JJJ JJJ JJ J JJ J
J J JJJJJ J J";
600 ? #6;"JJ J J JJJJJ J J J JJ J JJ J JJ JJ JJ JJ
JJ J J J J";
610 RETURN
620 POSITION 0,2: ? #6;" JJ JJJJJ J JJ J JJ JJ JJ J JJ JJ
J JJ J JJ JJJ JJ JJ JJ JJ";
630 ? #6;" JJJJJJ JJ JJ J JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ
JJ";
640 RETURN
650 POSITION 0,2: ? #6;"JJJ JJJ J J JJJJJ JJ J JJ JJ JJ
JJ JJ JJ J J JJ JJJ JJ J";
660 ? #6;" J JJ JJ J JJ J J JJJJJ JJ J JJJ JJ JJJJJJJJJJJJJJJJJJJ
JJ";
670 RETURN
680 POSITION 0,2: ? #6;" J J J J J JJ JJ JJ J JJJ J JJ JJ
JJ J J JJ JJ";
690 ? #6;" J J JJJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ J J JJ JJ JJ JJJJJ
JJJJ";
700 RETURN
710 POSITION 0,2: ? #6;"JJJJJ JJJJJJJJJ JJJJJJJ J JJ JJ J
JJJJ J J JJ JJ";
720 ? #6;" JJ JJ JJ JJ J J J JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ
JJJJ";
730 RETURN
740 POSITION 0,2: ? #6;"J J J J J JJ J J J JJ JJ JJ JJ JJ
J J J JJ JJ JJ JJ";
750 ? #6;"J J J JJ JJ J JJJ J J J";
760 RETURN
770 POSITION 0,2: ? #6;" J JJJJJ JJJJJ JJJJ JJ JJ JJ JJ JJ
JJ J JJ JJ JJ";
780 ? #6;" J J J J J JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ JJ
JJ JJ J J J";

```



```

790 RETURN
800 POSITION 0,2: ? #6;"J      JJJJJJJJJJJJJJJ      J JJJJJJJJJJJJJJJ      JJJJJJJJJJJJJ
JJJJ      JJJJJ      J";
810 ? #6;"      JJJJJ      J      JJJJJ      JJJ JJJJJ      JJJJJ      JJJ J
JJJJ      J      "
820 RETURN
830 POSITION 0,2: ? #6;"J      JJJJJJJJJJJ      JJ      J      JJ
J      JJJJ JJ      J      J";
840 ? #6;" JJ      JJJJJJJJJJJ J      JJJJJ      J      J      JJJJJ      JJ
JJJJ      "
850 RETURN
860 POSITION 0,2: ? #6;" JJ      J      JJJJJ      J      JJ JJJJJJJ      JJJJJJJ
J JJ JJJJJ      JJJ      JJJJJ JJ";
870 ? #6;"      JJ      J      JJ      J      JJJJJ JJ      JJ      JJJJJ JJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJ      "
880 RETURN
890 POSITION 0,2: ? #6;" JJ      JJJ JJ JJ JJJJJ      J JJJJJ      JJ      JJJ
JJJJJJ      JJJJ JJJJJJJ JJ";
900 ? #6;"      JJJJ      JJJ      JJ JJ J      JJJ JJ      JJJ      JJJJJJJJJ JJ JJJJJ
JJJJJJJJJJ      JJ      "
910 RETURN
920 POSITION 0,2: ? #6;"JJJJJJJJJJJJJJJJ      JJJ      JJ J      JJJJJJJ      JJJ
JJJJ      J      JJJJJJJJJ      JJJ";
930 ? #6;"      JJJJJ      J      JJJJJJJJJJJJJJJ      JJJ      JJ      J J
JJJJJJJJJJJJJJJJ      "
940 RETURN
950 POSITION 0,2: ? #6;"JJJJ      J      J      J      JJJJJ J      J      J      JJJJJ      J      J
JEJ      J      J      J      > N      J      J";
960 ? #6;"      J      JJ      J      J      J      > DJJJJ      J      J      JEJJJJ      J      J      J
JJJJJJ      J      J      J      "
970 RETURN
1000 REM SCHUSS
1005 SOUND 3,0,0,0
1010 IF V>8 THEN 1120
1020 IF MX>X THEN POSITION X,Y: ? #6;"X"; FOR I=1 TO 80:NEXT I: POSITION X,Y: ? #6;
"K": GOTO 1059
1050 POSITION X,Y: ? #6;"Q": FOR I=1 TO 80:NEXT I: POSITION X,Y: ? #6;"K"
1059 IF Y<>MY OR ABS(X-MX)>2 THEN FOR R=3 TO 9 STEP 3: SOUND 0,12,8,R: FOR D=1 TO
5-R/2:NEXT D:NEXT R
1060 IF Y<>MY OR ABS(X-MX)>2 THEN FOR U=8 TO -12 STEP -2: SOUND 0,ABS(U),8,10: FOR
R=8 TO 0 STEP -2
1061 IF Y<>MY OR ABS(X-MX)>2 THEN SOUND 0,12,8,R: FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1100 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN SHOOT=SHOOT+1: IF SHOOT=4 THEN SHOOT=0: GOSUB 12
000: RETURN
1110 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN SETCOLOR 0,COL,6+SHOOT*2: GOTO 1112
1111 GOTO 1115
1112 FOR I=1 TO 2: SOUND 0,12,10,10: FOR R=1 TO 5:NEXT R: SOUND 0,0,0,0: FOR R=1 TO
5:NEXT R:NEXT I
1115 IF MOVE<120 THEN RETURN
1120 IF WX>X THEN POSITION X,Y: ? #6;"X": FOR I=1 TO 80:NEXT I: POSITION X,Y: ? #6;"
K": GOTO 1139
1130 POSITION X,Y: ? #6;"Q": FOR I=1 TO 80:NEXT I: POSITION X,Y: ? #6;"K"
1139 FOR R=3 TO 9 STEP 3: SOUND 0,12,8,R: FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1140 FOR U=8 TO -12 STEP -2: SOUND 0,ABS(U),8,10: FOR R=8 TO 0 STEP -2
1141 SOUND 0,12,8,R: FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1200 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN MOVE=100
1202 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN FOR U=10 TO 16 STEP 2: FOR W=250 TO 0 STEP -50:
SOUND 0,ABS(ABS(U-W)-W),10,W/17
1205 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN NEXT W:NEXT U: POSITION WX,WY: ? #6;"("
1210 FOR I=1 TO 50:NEXT I: RETURN
1500 REM SCHATZ GEFUNDEN
1530 POSITION SX,SY: ? #6;" " : FOR I=0 TO 200 STEP 10: SOUND 0,I,10,10: SOUND 1,200
-I,10,10
1540 NEXT I: SCHATZ=SCHATZ+1: V=0: SOUND 0,0,0,0: SOUND 1,0,0,0: POSITION 13,0: ? #6;S
CHATZ
1550 IF (X=18 OR X=19) AND ROOM=15 THEN 5000

```



```

1560 RETURN
1700 REM BREAK-TASTE
1710 POKE 16,64:POKE 53774,64:RETURN
1900 REM PAUSE
1910 FOR R=0 TO 3:SOUND R,0,0,0:NEXT R
1915 A=PEEK(19)
1920 POKE 77,0:IF PEEK(764)<>40 THEN 1920
1930 POKE 19,A:RETURN
2000 REM MONSTER BEWEGUNG
2010 POSITION MX,MY:? #6;MON$:MXR=0:MYR=0
2020 MXR=MXR+(X>MX):MXR=MXR-(X<MX):MYR=MYR+(Y>MY):MYR=MYR-(Y<MY)
2030 LOCATE MX+MXR,MY+MYR,Z
2040 IF ART=106 THEN POSITION MX,MY:? #6;"J":MX=MX+MXR:MY=MY+MYR:POSITION MX,MY
:? #6;MON$:
2050 IF ART>169 THEN POSITION MX,MY:? #6;SCH$:MX=MX+MXR:MY=MY+MYR:POSITION MX,M
Y:? #6;MON$:
2060 IF ART=32 THEN POSITION MX,MY:? #6;" ":MX=MX+MXR:MY=MY+MYR:POSITION MX,MY
:? #6;MON$:
2070 ART=Z
2080 RETURN
3000 REM KAPUTT
3010 ROOM=INT(RND(0)*14+1):SOUND 3,0,0,0
3020 POSITION X,Y:? #6;">"
3030 FOR R=1 TO 15:FOR W=200 TO 50 STEP -25:SOUND 0,R*2+W,10,W/50+15-R:NEXT W:NE
XT R:SOUND 0;0,0,0:RESTORE 7900
3040 FOR R=0 TO 9:READ TON,T:FOR W=1 TO T:SOUND 0,TON,14,10:NEXT W:NEXT R
3050 SOUND 0,0,0,0
3140 M=M-1:POSITION 2,0:? #6;M:IF M>0 THEN 240
3145 RESTORE 7950
3150 FOR R=1 TO 31:READ S0,S1,S2,S3,T:FOR W=1 TO T/2:SOUND 0,S0,10,10:SOUND 1,S1
,10,10:SOUND 2,S2,10,10
3160 SOUND 3,S3,10,10:NEXT W:NEXT R:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:S0
UND 3,0,0,0
3250 X$="NOT ABLE TO PLAY":GOTO 10000
3500 REM MONSTER-SCHATZ-UNTERROUTINE
3510 COL=RND(0)*14+1:SETCOLOR 0,COL,6:SETCOLOR 1,INT(RND(0)*14+1),2
3520 V=0:V2=INT(RND(0)*6+2)
3530 MONS=INT(RND(0)*8+1):SCHA=INT(RND(0)*8+1)
3540 IF MONS=1 THEN MONS$="!"
3550 IF MONS=2 THEN MONS$="#"
3560 IF MONS=3 THEN MONS$="$"
3570 IF MONS=4 THEN MONS$="%"
3580 IF MONS=5 THEN MONS$="'"
3590 IF MONS=6 THEN MONS$="@"
3600 IF MONS=7 THEN MONS$=")"
3610 IF MONS=8 THEN MONS$="\
3620 IF SCHA=1 THEN SCH$="┌"
3630 IF SCHA=2 THEN SCH$="┐"
3640 IF SCHA=3 THEN SCH$="="
3650 IF SCHA=4 THEN SCH$="_"
3660 IF SCHA=5 THEN SCH$="^"
3670 IF SCHA=6 THEN SCH$="/"
3680 IF SCHA=7 THEN SCH$=","
3690 IF SCHA=8 THEN SCH$="*"
3695 IF SCHL=6 THEN RETURN
3700 X=INT(RND(0)*17+1):Y=INT(RND(0)*9+1):LOCATE X,Y,Z:IF Z<>32 THEN 3700
3710 MX=INT(RND(0)*17+1):MY=INT(RND(0)*9+1):LOCATE MX,MY,Z:IF Z<>32 THEN 3710
3720 IF ABS(X-MX)<5 THEN 3710
3730 SX=INT(RND(0)*17+1):SY=INT(RND(0)*9+1):LOCATE SX,SY,Z:IF Z<>32 THEN 3730
3740 IF ABS(X-SX)<7 THEN 3730
3750 WX=INT(RND(0)*17+1):WY=INT(RND(0)*9+1):LOCATE WX,WY,Z:IF Z<>32 THEN 3750
3760 IF ABS(X-WX)<5 THEN 3750
3770 RETURN
4000 REM HINTERGRUND-MELODIE
4010 TIME=TIME+1:IF TIME<>ZEIT THEN RETURN
4020 READ TON,ZEIT:IF TON=-1 THEN RESTORE 7500+ROOM*20-20:GOTO 4020
4030 SOUND 3,TON,10,6:TIME=0:RETURN
5000 REM AUSWERTUNG

```



```

5010 IF SCHATZ<15 THEN M=M-1:ROOM=1:POP :GOTO 240
5020 POP
5030 P=PEEK(19)-M*3-(17-SCHATZ)*3-GESCHW
5040 IF P<38 THEN X$="INVISIBLE-2"
5050 IF P<33 AND M=4 THEN X$="GENIOUS-1"
5060 IF P>38 THEN X$="SMART ALEC-3"
5070 IF P>42 THEN X$="ARTFUL-4"
5080 IF P>46 THEN X$="GHOSTHOUNTER-5"
5090 IF P>50 THEN X$="SHARP-SIGHT-6"
5100 IF P>54 THEN X$="ADVENTURER-7"
5110 IF P>58 THEN X$="PUGNACIOUS-8"
5120 IF P>62 THEN X$="CLEVER-9"
5130 IF P>66 THEN X$="TALENTED-10"
5140 IF P>70 THEN X$="RESPECTABLE-11"
5150 IF P>74 THEN X$="DECENT-12"
5160 IF P>78 THEN X$="HANDSOME-13"
5170 IF P>82 THEN X$="SUFFICIENT-14"
5180 IF P>86 THEN X$="AVERAGE-15"
5190 IF P>90 THEN X$="MEDIUM-16"
5200 IF P>94 THEN X$="MIDDLING-17"
5210 IF P>98 THEN X$="COMMON-18"
5220 IF P>102 THEN X$="MEAN-19"
5230 IF P>106 THEN X$="ORDINARY-20"
5240 IF P>110 THEN X$="CARELESS-21"
5250 IF P>114 THEN X$="UNSATISFACTORY-22"
5260 IF P>118 THEN X$="NOT GIFTED-23"
5270 IF P>122 THEN X$="BAD-24"
5280 IF P>126 THEN X$="INCOMPETENT-25"
5290 IF P>130 THEN X$="THOUGHTLESS-26"
5300 IF P>134 THEN X$="CLUMSY-27"
5310 IF P>138 THEN X$="CONFUSED-28"
5320 IF P>142 THEN X$="GA GA-29"
5330 IF P>150 THEN X$="MONSTERFOOD-30"
5340 IF P>160 THEN X$="FOOL-00"
6900 GOTO 10000
6999 REM ZEICHENSATZ-DATAS
7000 DATA 24,24,36,90,153,36,36,102
7001 DATA 153,90,36,24,24,36,36,102
7002 DATA 176,176,200,55,48,72,136,140
7003 DATA 13,13,19,236,12,18,17,49
7004 DATA 102,255,189,219,126,60,66,36
7005 DATA 30,51,99,102,60,20,36,194
7006 DATA 2,30,63,106,127,127,0,85
7007 DATA 20,62,107,62,99,62,20,119
7008 DATA 60,66,153,153,126,66,66,36
7009 DATA 17,82,54,30,51,30,34,66
7010 DATA 162,145,82,62,171,126,37,201
7011 DATA 0,0,66,165,60,44,126,153
7012 DATA 124,146,146,158,130,130,124,0
7013 DATA 66,219,60,90,60,36,219,66
7014 DATA 126,219,255,213,149,149,148,34
7015 DATA 238,238,0,119,119,0,238,238
7016 DATA 0,60,66,129,129,66,60,24
7017 DATA 60,126,60,90,129,129,66,60
7018 DATA 56,68,68,40,16,56,16,16
7019 DATA 42,42,42,62,42,62,62,0
7020 DATA 0,146,186,214,254,238,186,254
7021 DATA 0,72,46,8,90,255,126,66
7022 DATA 219,219,219,73,73,62,8,28
7023 DATA 8,28,8,28,62,0,62,28
7024 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6
7025 DATA 192,227,63,28,192,227,63,28
7026 DATA 192,252,63,3,192,252,63,3
7027 DATA 32,2,136,34,0,12,127,252
7028 DATA 16,129,16,64,2,48,254,63
7199 REM ENDMELODIE-DATAS
7200 DATA 102,30,91,10,81,20,91,20,76,20,81,20,91,10,108,10,102,20

```


7210 DATA 60,20,68,20,76,20,81,20,91,20,81,10,102,10,68;40,91,20,81,20,91,10,108
,10,136,20,76,20,81,20,91,10
7220 DATA 108,10,136,20,68,20,76,20,81,25,-3,0,81,10,72,15,-3,0,72,10,68,5,-3,0,
68,40
7230 DATA 50,30,53,5,-3,0,53,10,60,10,68,20,60,30,68,5,-3,0,68,10,76,10,81,20,91
,30,81,5,76,5,68,10,60,10
7240 DATA 76,10,91,10,102,20,81,10,91,10,102,40
7250 DATA 50,30,53,5,-3,0,53,10,60,10,68,20,60,30,68,5,-3,0,68,10,76,10,81,20,91
,30,81,5,76,5,68,10,60,10
7260 DATA 76,10,91,10,102,20,81,10,91,10,102,40,0,80,-1,0
7499 REM HINTERGRUNDMELODIE-DATAS
7500 DATA 91,3,81,9,60,3,72,12,91,3,81,6,60,3,72,9,91,6,72,9,108,3,0,1,108,21
7510 DATA 0,3,91,3,81,6,60,3,72,12,91,3,81,6,60,3,72,9,60,6,53,9,45,3,47,3,53,9,
0,1,53,12,0,12,-1,0
7520 DATA 81,2,0,1,81,5,0,1,81,2,0,1,81,21,85,3,81,3,72,3,81,6,96,3,81,5,0,1,81,
2,0,1,81,21,85,3,81,3,72,3
7530 DATA 81,6,108,3,96,5,0,1,96,2,0,1,96,21,121,3,108,3,96,3,85,6,81,3,85,21,-1
,0
7540 DATA 68,1,0,1,68,1,0,1,68,1,0,1,68,2,72,2,81,1,0,1,81,8,68,4,102,8,68,2,72,
2,81,2,72,7,0,1,72,4,108,7,0,1
7550 DATA 108,1,0,1,108,1,0,1,108,2,102,8,68,6,72,2,81,4,72,4,68,4,81,4,72,16,-1
,0
7560 DATA 60,3,53,3,47,6,60,3,72,3,0,1,72,6,60,3,53,3,47,3,60,9,53,3,60,3,53,3,6
0,3,53,3,60,3,53,3,60,3,47,6
7570 DATA 60,3,72,6,81,6,0,1,81,3,72,6,0,6,-1,0
7580 DATA 50,3,57,3,50,3,68,3,85,3,68,3,102,6
7585 DATA 50,3,57,3,50,3,68,3,85,3,68,3,102,6,50,3,45,3,42,3,50,3,45,3,50,3,45,3
,57,3,50,3,57,3,50,3,68,3,85,3
7590 DATA 68,3,50,6,-1,0
7600 DATA 60,4,53,4,50,4,47,4,0,16,47,1,0,1,47,1,0,1,47,2,53,2,60,2,64,2,53,8,60
,8,0,4,60,1,0,1,60,2,53,2,60,1,0,1
7605 DATA 64,2,72,1,0,1,72,8,81,8,0,8,91,3,0,1,91,4,96,4,0,10,91,4,128,4,121,4,0
,4,91,4,128,4,121,4,0,4,91,4
7610 DATA 128,4,121,4,0,4,-1,0
7620 DATA 53,6,72,3,91,3,72,3,108,6,53,6,72,3,91,3,72,3,108,6,60,6,64,3,72,3,64,
3,96,6,64,3,72,3,81,3,108,6
7630 DATA 64,3,72,3,81,3,108,6,-1,0
7640 DATA 91,2,0,1,91,2,0,1,91,2,0,1,91,9,108,6,91,6,72,6,91,11,0,1,91,2,0,1,91,
2,0,1,91,2,0,1,91,3,81,6,108,6
7645 DATA 91,6,60,6,72,12,96,12,108,12,91,12,96,12,0,6,-1,0
7660 DATA 53,6,47,3,64,3,53,5,0,1,53,5,0,1,53,6,0,9,40,6,45,3,47,2,0,1,47,5,0,1,
47,5,0,1,47,6,0,9,29,6,31,6
7665 DATA 40,9,0,3,47,3,64,3,53,6,47,3,64,3,53,6,47,3,64,3,53,6,47,3,64,3,53,6,0
,3,-1,0
7680 DATA 40,4,35,4,0,8,35,4,40,4,35,2,0,7,40,2,0,1,40,2,0,2,40,1,0,1,40,1,0,1,4
0,1,0,1,40,3,0,1,40,4,35,4,0,4
7690 DATA 40,4,35,4,0,8,35,4,40,4,35,4,0,8,35,4,0,2,40,1,0,1,40,1,0,1,40,1,0,1,4
0,2,35,4,0,8,-1,0
7700 DATA 47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,2,64,4,47,10,35,1,0,1,35,1,0,1,
35,1,0,1,35,1,0,1,35,2,40,2,35,10
7710 DATA 47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,2,64,4,47,10,47,4,35,1,0,1,35,6
,47,1,0,1,47,2,35,4,40,8,53,4
7715 DATA 47,6,0,2,-1,0
7720 DATA 144,8,121,6,144,2,108,2,96,8,0,6,144,4,0,1,144,4,121,4,144,2,121,2,108
,2,121,2,144,6,0,4,144,8,121,6
7730 DATA 144,2,108,2,96,8,0,6,144,4,0,1,144,4,128,2,162,4,144,2,0,8,-1,0
7740 DATA 72,1,0,1,72,1,0,1,72,2,60,2,64,2,72,1,0,1,72,2,96,2,72,1,0,1,72,1,0,1,
72,2,64,2,81,1,0,1,81,1,0,1
7750 DATA 81,2,64,2,53,1,0,1,53,2,60,2,64,2,72,1,0,1,72,2,0,1,72,2,64,2,72,6,-1,
0
7760 DATA 81,2,45,3,47,1,53,1,60,1,64,1,68,2,0,1,68,6,81,2,40,3,45,1,47,1,53,1,6
0,1,64,2,0,1,64,5,68,1,72,3
7770 DATA 64,1,57,1,53,1,47,1,42,1,40,1,35,2,33,6,68,5,60,1,53,1,50,1,45,1,40,1,
37,1,33,2,31,6,-1,0
7780 DATA 53,5,57,1,53,1,47,1,45,1,0,1,45,1,0,2,85,2,91,2,108,5,114,1,108,1,96,1
,91,1,0,1,91,1,0,2,85,2,91,2


```

7790 DATA 45,5,47,1,45,1,40,1,35,1,0,1,35,1,0,2,85,2,91,2,91,5,96,1,91,1,81,1,72
,1,0,1,72,1,0,2,85,2,91,2,-1,0
7899 REM KAPUTT-MELODIE
7900 DATA 47,80,50,30,47,100,0,1,47,30,60,30,50,30,47,60,50,30,47,80
7949 REM SPEZIAL MELODIE
7950 DATA 144,121,91,0,30,128,108,81,0,60,121,96,72,0,30,128,108,81,0,60,136,108
,81,0,29,136,108,0,0,1
7951 DATA 136,108,81,0,30,96,72,60,0,60,76,64,0,0,15,108,64,0,0,15,96,0,0,0,30,6
0,0,0,0,15,108,96,64,0,30
7952 DATA 144,128,96,0,60,153,128,96,0,30,91,72,0,0,89,91,0,0,0,1,91,72,0,0,29,0
,72,53,0,1,91,72,53,45,30
7953 DATA 96,72,60,47,30,108,91,72,53,30,121,96,72,60,30,96,76,64,0,30,108,76,64
,0,60,72,0,0,0,8
7954 DATA 121,96,72,0,10,121,0,0,0,1,121,96,72,0,30,121,96,72,0,30,121,96,72,0,3
0
8000 REM TEXT
8010 GRAPHICS 1+16:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 0,8,11:SETCOLOR 1,8,4:SETCOLOR 2,1,12
:SETCOLOR 3,14,8
8015 GOSUB 1700
8020 ? #6;" CCC C T L C TTT L C AA S
S T L E E C A A S T L";
8030 ? #6;" E EC A A S T L E E C A A S T L E CC AA SS TT LL EEE"
8040 ? #6;" of confusion":? #6:? #6:? #6
8050 ? #6:? #6;" A PRODUCT OF YOGIBAERSOFT
& SK-PAN";
8060 ? #6;"DASOFT COOPERATION"
8400 RETURN
8500 REM TEXT2
8501 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
8505 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 0,8,12:SETCOLOR 1,8,3:SETCOLOR 2,12,12:SETCOLOR 3,8,
6
8506 GOSUB 1700
8510 ? #6:? #6;"SAMMELN SIE MINDES- TENS 15 SCHAEETZE UND DURCHQUEREN SIE DEN
LETZTEN RAUM."
8520 ? #6;"wehren sie sich ihren FEINDEN GEGENUEBER! ":FOR R=1 TO 200:
NEXT R
8530 POSITION 0,9:? #6;"SCHWIERIGKEIT MIT":POSITION 0,10:? #6;"SELECT : ";GESCHW
;" "
8540 POSITION 0,11:? #6;"START DRUECKEN!!!"
8545 POKE 53279,8
8550 IF PEEK(53279)=5 THEN GESCHW=GESCHW+1:GOSUB 8900:GOTO 8530
8560 POKE 77,0:IF PEEK(53279)<>6 THEN 8550
8570 RETURN
8900 FOR R=1 TO 15:SOUND 0,R+20,10,15-R:NEXT R
8910 IF GESCHW=21 THEN GESCHW=1
8920 RETURN
9000 REM SPEZIAL MONSTER
9010 IF MOVE>116 AND MOVE<121 THEN SOUND 1,MOVE-50,10,8:SOUND 2,MOVE*5-500,10,12
9015 IF MOVE<120 THEN SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:RETURN
9016 IF MOVE=121 THEN SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
9020 POSITION WX,WY:? #6;"<";:WXR=0:WYR=0
9030 WXR=WXR+(X>WX):WXR=WXR-(X<WX):WYR=WYR+(Y>WY):WYR=WYR-(Y<WY)
9040 LOCATE WX+WXR,WY+WYR,Z
9050 IF AR=106 THEN POSITION WX,WY:? #6;"J";:WX=WX+WXR:WY=WY+WYR:POSITION WX,WY:
? #6;"<";
9060 IF AR>169 THEN POSITION WX,WY:? #6;SCH#:WX=WX+WXR:WY=WY+WYR:POSITION WX,WY
:? #6;"<";
9070 IF AR=32 THEN POSITION WX,WY:? #6;" ":WX=WX+WXR:WY=WY+WYR:POSITION WX,WY:?
#6;"<";
9080 AR=Z
9085 IF WX=X AND WY=Y THEN ROOM=INT(RND(0)*14+1):V=0:GOTO 240
9090 RETURN
9500 REM RANGLISTE.
9510 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
9520 GRAPHICS 1+16:GOSUB 1700:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 1,12,6:SETCOLOR 2,3,5:SETC
OLOR 0,12,6:IF P=0 THEN 140

```



```

9530 IF P>P3 THEN 9620
9540 IF P<P3 AND P>=P2 THEN P3=P:NAM$="_____":RANG$=X$
9550 IF P<P2 AND P>=P1 THEN P3=P2:P2=P:NAM$=NA$:NA$="_____":RANG$=RAN$:RAN$=X$
9560 IF P<P1 THEN P3=P2:P2=P1:P1=P:NAM$=NA$:NA$=N$:N$="_____":RANG$=RAN$:RAN$=
RAN$:RAN$=X$
9620 POSITION 5,1: ? #6;"RANGLISTE":POSITION 5,2: ? #6;"_____ "
9630 POSITION 1,6: ? #6;"1.  ";N$:POSITION 13,6: ? #6;"P:";P1: ? #6;" ";RAN$
9640 POSITION 1,11: ? #6;"2.  ";NA$:POSITION 13,11: ? #6;"P:";P2: ? #6;" ";RAN$
9650 POSITION 1,16: ? #6;"3.  ";NAM$:POSITION 13,16: ? #6;"P:";P3: ? #6;" ";RANG$
9660 POKE 764,255:OPEN #1,4,0,"K":C=1
9665 IF P>P3 THEN 9790
9670 IF P=P1 THEN B=6
9680 IF P=P2 THEN B=11
9690 IF P=P3 THEN B=16
9695 POSITION 3,21: ? #6;"7 INITIALIEN":POSITION 5,23: ? #6;"EINGEBEN"
9700 GET #1,K:POSITION 4+C,B: ? #6;CHR$(K):GE$(C,C)=CHR$(K):C=C+1
9710 IF C<8 THEN 9700
9720 CLOSE #1
9730 IF B=6 THEN N$=GE$
9740 IF B=11 THEN NA$=GE$
9750 IF B=16 THEN NAM$=GE$
9790 POSITION 2,21: ? #6;"START DRUECKEN"
9800 POKE 53279,0:POKE 53279,8:IF PEEK(53279)<>6 THEN POKE 77,0:GOTO 9800
9810 GOTO 140
9999 REM TITEL
10000 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
10001 FOR I=0 TO 19:FOR R=0 TO 10:POSITION I,R: ? #6;"J":SOUND 0,(I+R)*5,10,15-R
/2:NEXT R:NEXT I:POKE 53279,7
10002 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
10010 POSITION 0,0: ? #6;"JJ JJ J& CASTLE OF JJ JJ JJ& CONFUSIONJJJJJJJJ&
JJJJ JJ & JJJ JJJJJ";
10020 ? #6;" & J JJJJ JJJJJ &? JJJ JJ JJJJJJJJJJJ JJJJJJJJJJJJJJJJJJJ JJJ JJJ
JJJJ JJ JJ JJ JJJJJ";
10030 ? #6;" JJJJJJJ K "
10035 POSITION 0,10: ? #6;"OPTION SELECT STARTJ J":RESTORE 720
0:FAHNE=0
10040 SCHL=6:FOR I=1 TO 200:NEXT I:GOSUB 3500:POSITION 1,5: ? #6;MON$:POSITION 18
,5: ? #6;SCH$
10050 GOSUB 3500:POSITION 13,3: ? #6;MON$:POSITION 16,8: ? #6;SCH$
10060 GOSUB 3500:POSITION 16,4: ? #6;MON$:POSITION 6,8: ? #6;SCH$:GOSUB 3500:POSIT
ION 2,1: ? #6;MON$
10070 POSITION 4,3: ? #6;SCH$:GOSUB 3500:POSITION 6,0: ? #6;MON$
10090 POSITION 2,11: ? #6;X$
10100 IF PEEK(53279)=3 THEN SOUND 0,0,0,0:F$=">":GOTO 140
10110 IF PEEK(53279)=6 THEN SOUND 0,0,0,0:SCHL=8:GOTO 225
10120 IF PEEK(53279)=5 THEN 9500
10130 READ TON,ZEIT:IF TON=-1 THEN RESTORE 7200:GOTO 10120
10140 IF TON=-3 THEN SOUND 0,0,0,0:GOTO 10290
10150 FOR R=1 TO ZEIT:SOUND 0,TON,10,10:NEXT R:GOSUB 11000:POSITION 9,6-FAHNE/15
,4: ? #6;" "
10160 FAHNE=FAHNE+1:IF FAHNE>77 THEN FAHNE=77
10290 GOTO 10100
11000 IF F$="?" THEN 11100
11010 A=INT(RND(0)*4):IF A=3 THEN F$="?"
11020 POSITION 9,5-FAHNE/15,4: ? #6;F$:RETURN
11100 A=INT(RND(0)*4):IF A=3 THEN F$=","
11110 POSITION 9,5-FAHNE/15,4: ? #6;F$:RETURN
12000 REM MONSTER KAPUTT
12010 V=9:L=0:POSITION X,Y: ? #6;"M"
12020 POSITION MX,MY: ? #6;"."":FOR N=130 TO 250 STEP 30:SOUND 1,N,10,10:SOUND 1,0
,0,0:NEXT N:L=L+1
12030 POSITION MX,MY: ? #6;"."":FOR N=250 TO 10 STEP -60:SOUND 1,ABS(N-L*20),10,10
:SOUND 1,0,0,0:NEXT N:L=L+1
12040 IF L<11 THEN 12020
12050 FOR R=15 TO 0 STEP -1:SETCOLOR 0,RND(0)*14+1,R:SOUND 0,R+30,10,R:SOUND 1,R
+200,8,R
12060 NEXT R:POSITION MX,MY: ? #6;" "":SETCOLOR 0,COL,6:RETURN

```


SENSO

DRAGON 32/64

Das Farbenspiel für schnelle Denker

Nach Aufruf des Programms füllt sich der Bildschirm mit dem Titelbild, unterstützt von Soundeffekten. Jetzt kann eine Anleitung abgerufen werden ...

Nach Drücken von „J“ oder „N“ wird zuerst nach der Art des Fernsehers gefragt. Bei Schwarzweiß-TV wird in das farbige Feld die Farbe als Schriftzug eingeblendet.

Danach kann die Spielstärke gewählt werden. Die Zahl zwischen 1 und 3 wird in Zeile 250 als Pause zwischen den Farbvorgaben benutzt.

Jetzt werden die Zufallszahlen in die 40 Felder eingelesen. Danach spielt der Computer die erste Farbe und den dazugehörigen Ton.

Der Spieler muß die richtige Farbe durch Drücken der Tasten 1-4 nachspielen.

Jetzt wird die Vorgabeschleife um 1 erhöht und zwei Töne gespielt. So geht es fort bis max. 40 Töne. Bei falscher Eingabe erfolgt Ende der Spielrunde. Es werden richtige und falsche Tasten angezeigt und bis zu welchem Ton man gekommen ist. Vor der Eingabe der eigenen Töne kann durch Betätigen von

„L“ die letzte Computerfolge beliebig oft wiederholt werden. Mit „E“ ist ein Ende des Spiels möglich.

Für Änderung der zu betätigenden Tasten bei der Melodie-Wiederholung müssen in den Zeilen 440-480 und 1900-1930 die Ziffern 1-4 durch entsprechende andere Werte ersetzt werden.

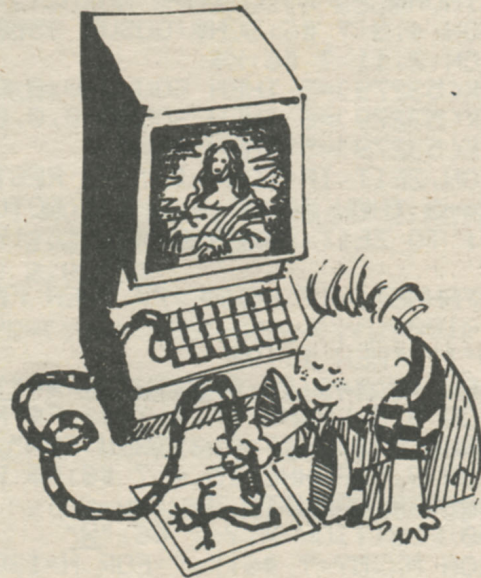
Sollen Tasten benutzt werden, die nur durch den CHR\$ benutzt werden können, muß dieser Code dort abgefragt werden.

Der Verlauf des Programms ist aus dem Flußplan ersichtlich.

```

1 REM SENSO DRAGON 32
2 REM BY H. JUERGEN V.D. HEIDE
3 REM (C) 05.1984
4 REM
5 REM *****
10 DIM MS(40)
20 DIM FS(40)
30 CLS0
40 GOSUB 1000 'TITELBILD
99 REM ZIEHEN
100 FOR I=1 TO 40
110 A=RND(4)
120 FS(I)=A+2
130 TH=A^2*10
140 MS(I)=TH
150 NEXT I
160 VZ=1
199 REM START
200 Z=1
210 GOSUB 1400 'TEXT START
220 FOR T=1 TO Z
230 CLS(FS(T)):GOSUB1400
235 IF TV=1 THEN B=FS(T):GOSUB2830
240 SOUND MS(T),2
250 FOR PB=1 TO 5^SS
260 NEXT PB
270 NEXT T
280 U=Z
290 GOTO 400 'EINGABE
399 REM EINGABE
400 CLS0
410 FW=0: CW=0
420 GOSUB 1900 'TEXT EINGABE
430 FOR AS=1 TO U
440 TA$=INKEY$: IF TA$="" THEN 440
450 IF TA$="1" THEN CW=1:GOTO 520
460 IF TA$="2" THEN CW=2:GOTO 520
470 IF TA$="3" THEN CW=3:GOTO 520
480 IF TA$="4" THEN CW=4:GOTO 520
490 IF TA$="L" THEN AS=U+1:FA=2:GOTO 580
500 IF TA$="E" THEN AS=U+1:FA=3:GOTO 580
510 IF TA$(">"1" AND TA$(">"2" AND TA$(">"3" AND TA$(">"4" AND TA$(">"L" AND TA$(">"E"
THEN 440

```




```

520 FW=CW+2:CLS(FW)
530 SOUND(CW^2*10),2
540 IF FW=FS(AS) THEN FA=0:GOTO575
550 CLS0
560 FA=1:FF=AS
570 AS=U+1
575 IF TV=1 THEN B=FW:GOSUB2830
580 NEXT AS
585 IF U>=40 THEN GOTO 2500
590 IF FA=1 THEN GOTO 640
600 IF FA=2 THEN GOTO 210
610 IF FA=3 THEN GOTO 730
615 FOR PC=1 TO 200:NEXT PC
616 CLS
620 Z=Z+1
630 FORPA=1 TO 300:NEXT PA:VZ=VZ+1:GOTO210
640 FA=0
650 PRINT@128,"FEHLER BEI DER ";FF;".EINGABE !"
660 SOUND 10,1
661 PRINT@192,"RICHTIG WAR ";FS(FF)-2
662 PRINT@224,"SIE TIPPTEN ";CW
663 PRINT@256,"SIE KAMEN BIS ZUM ";VZ;".TON !"
670 PRINT@288,"NEUES SPIEL ?"
680 PRINT@352,"<J>      <N>"
690 TB$=INKEY$:IF TB$="" THEN 690
700 IF TB$="N" THEN 730
710 IF TB$="J" THEN CLS0:GOSUB1700:GOTO 100
720 IF TB$<>"N" AND TB$<>"J" THEN 690
730 CLS
740 PRINT@99,"ICH BEDANKE MICH FUER IHR";
750 PRINT@138,"ENGAGEMENT !";
760 END
999 REM TITELBILD
1000 CLS1
1010 RESTORE
1020 P=-1
1030 FOR M=1 TO 224
1040 P=P+1
1050 READ A
1060 IF A=0 THEN B=143:GOTO1200
1070 IF A=1 THEN B=182:GOTO1200
1080 IF A=2 THEN B=166:GOTO1200
1090 IF A=3 THEN B=246:GOTO1200
1100 IF A=4 THEN B=198:GOTO1200
1110 IF A=5 THEN B=214:GOTO1200
1120 IF A<0 OR A>5 THEN B=142:GOTO1200
1200 PRINT@P,CHR$(B);
1210 SOUND P+10,1
1220 NEXT M
1230 GOSUB2000
1240 PRINT@329,"DRAGON 32/64";
1250 PRINT@363,"MIKROSOFT";
1260 PRINT@384,"(C) BY H. JUERGEN VAN DER HEIDE";
1270 PRINT@424,"5600 WUPPERTAL 2";
1280 PRINT@480,"ANLEITUNG:<J>.<N>      (5/84)";
1300 TC$=INKEY$:IF TC$="" THEN 1300
1310 IF TC$="J" THEN GOSUB2700:GOSUB1500:RETURN
1320 IF TC$="N" THEN GOSUB2700:GOSUB1700:RETURN
1330 IF TC$<>"J" AND TC$<>"N" THEN 1300
1399 REM TEXT START
1400 PRINT@288,"ICH SPIELE IHNEN EINE MELODIEN- FOLGE VOR,WOBEI FARBE UND TON
      ZUSAMMENHAENGEN."
1410 PRINT@384,"BLAU =SEHR TIEF=1,ROT      =TIEF=2";
1420 PRINT@416,"WEISS=MITTEL      =3,TUERKIS=HOCH=4";
1430 PRINT@450,"SIE SPIELEN DIE MELODIE NACH";
1450 RETURN
1499 REM ANLEITUNG
1500 FOR L=256 TO 510
1510 PRINT@L,CHR$(143);
1520 NEXT L
1525 POKE1535,143
1530 PRINT@230,"S E N S O - ANLEITUNG";
1540 PRINT@257,"ES WIRD IHNEN EINE MELODIE AUS";
1550 PRINT@291,"MAX.40 TOENEN VORGESPIELT.";

```



```

1560 PRINT@320,"ES GIBT 4 TONHOEHEN DIE JE EINER";
1570 PRINT@359,"FARBE ENTSPRECHEN.";
1580 PRINT@384,"TIEF>HOCH=BLAU,ROT,WEISS,TUERKIS";
1590 PRINT@419,"SIE SOLLEN SIE NACHSPIELEN";
1600 PRINT@456,"weiter > TASTE <";
1610 TD#=INKEY#:IF TD#="" THEN 1610
1620 GOSUB 1700
1630 RETURN
1699 REM SPIELSTAERKE
1700 FOR L=256 TO 510
1710 PRINT@L,CHR$(143);
1720 NEXT L
1725 POKE1535,143
1730 SS=0
1740 PRINT@292,"S P I E L S T A E R K E";
1750 PRINT@354,"<3> = LANGE PAUSE= LEICHT";
1760 PRINT@386,"<2> = MITTLERE PAUSE= NORMAL";
1770 PRINT@418,"<1> = KURZE PAUSE= SCHWER";
1780 SS#=INKEY#:IF SS#="" THEN 1780
1790 IF SS#="1" THEN SS=1:GOTO1830
1800 IF SS#="2" THEN SS=2:GOTO1830
1810 IF SS#="3" THEN SS=3:GOTO1830
1820 IF SS#<>"1" AND SS#<>"2" AND SS#<>"3" THEN 1780
1830 PRINT@490,"bitte warten";
1840 RETURN
1899 REM TEXT SPIEL
1900 PRINT@294,"<1>=BLAU =SEHR TIEF";
1910 PRINT@326,"<2>=ROT =TIEF ";
1920 PRINT@358,"<3>=WEISS=MITTEL ";
1930 PRINT@390,"<4>=TUERKIS=HOCH ";
1935 PRINT@422,"<E>=ENDE ";
1940 PRINT@454,"<L>=LETZTE FOLGE ";
1950 PRINT@482,"spielen sie die melodie nach";
1960 RETURN
1999 REM UNTERSTREICHEN
2000 PO=254:CO=127
2010 FOR U1=1 TO 4
2020 FOR U2=1 TO 7
2030 PRINT@((PO+U1+U2),CHR$(CO+U2*16));
2040 NEXT U2
2045 PO=PO+7
2050 NEXT U1
2060 RETURN
2499 REM GRATULATION
2500 CLS0
2510 PRINT@192,"HERZLICHEN GLUECKWUNSCH !!!";
2520 PRINT@288,"SIE HABEN ALLE 40 TONE RICHTIG";
2530 PRINT@320,"WIEDERGESPIELT !";
2540 PRINT@448,"neues spiel=<J>,ende=<E>";
2550 PRINT@480,"*****";
2560 TF#=INKEY#:IF TF#="" THEN 2560
2570 IF TF#="J" THEN CLS0:GOSUB1700:GOTO100
2580 IF TF#="E" THEN CLS:GOTO730
2590 IF TF#<>"J"AND TF#<>"E" THEN 2570
2699 REM COLOUR/SCHWARZ+WEISS

```

DRAGON 32 HEIMCOMPUTER zum SENSATIONELLEN PREIS!

Testgerat gebraucht

– solange Vorrat reicht –

– in einwandfreiem Zustand, fast wie neu –
voll getestet und mit **6 Monaten Garantie**
32K RAM, Profi-Tastatur, Microsoft Farb-BASIC, deutsches
Handbuch usw.

Mit Schaltplanen und technischen Informationen.

Einschl. Editor/Assembler fur Maschinensprache
sowie einem englischen **Fachbuch**.

Bei Vorauszahlung (Scheck oder uberweisung an Postgiro Nbg. 1405-855)
portofreie Lieferung innerh. Deutschlands, bei Nachnahme zuzugl. Versandkosten.

DM 199,50

NORCOM GmbH – Badstrae 5 – 8500 Nurnberg 1 – Tel. 09 11 / 20 32 51

– Fordern Sie unsere gunstige Preisliste 3/85 fur Software/Zuberhor an –


```

2700 FOR L=256 TO 510
2710 PRINT@L,CHR$(143);
2720 NEXT L
2730 POKE1535,143
2740 PRINT@293,"SPIELEN SIE AUF EINEM";
2750 PRINT@322,"FARBFERNSEHER      DANN <F>";
2760 PRINT@354,"SCHWARZ/WEISS TV  DANN <S>";
2770 TE$=INKEY$:IF TE$="" THEN 2770
2780 IF TE$="F" THEN TV=0
2790 IF TE$="S" THEN TV=1
2800 IF TE$(">"F" AND TE$(">"S" THEN 2770
2810 RETURN
2829 REM SCHWARZ/WEISS TV
2830 IF B=3 THEN PRINT@203,"B L A U";:RETURN
2840 IF B=4 THEN PRINT@204,"R O T";:RETURN
2850 IF B=5 THEN PRINT@202,"W E I S S";:RETURN
2860 IF B=6 THEN PRINT@200,"T U E R K I S";:RETURN
2870 RETURN
2999 REM DATA ZEILEN FUER TITELBILD
3000 DATA 0,1,1,1,1,1,0,2,2,2,2,2,0,3,0,0,0,0,3,0,4,4,4,4,4,0,5,5,5,5,0
3010 DATA 0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,3,3,0,0,0,3,0,4,0,0,0,0,0,5,0,0,0,5,0
3020 DATA 0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,3,0,3,0,0,3,0,4,0,0,0,0,0,5,0,0,0,5,0
3030 DATA 0,1,1,1,1,1,0,2,2,2,0,0,0,3,0,0,3,0,3,0,4,4,4,4,4,0,5,0,0,0,5,0
3040 DATA 0,0,0,0,0,1,0,2,0,0,0,0,0,3,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,4,0,5,0,0,0,5,0
3050 DATA 0,0,0,0,0,1,0,2,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,4,0,5,0,0,0,5,0
3060 DATA 0,1,1,1,1,1,0,2,2,2,2,2,0,3,0,0,0,0,3,0,4,4,4,4,4,0,5,5,5,5,0,0

```

Star-Thermodrucker stx-80

Ausgereifte Technologien und ständige Optimierung im Bereich der Elektronik sowie ein langjähriges, spezialisiertes Fertigungs-Know-how sind die Grundlage für die hohe Leistungsfähigkeit der Star-Drucker, die allen Ansprüchen an Qualität und Zuverlässigkeit genügen. Die Tätigkeit der Entwicklungsabteilungen in Japan, den USA und in Deutschland gewährleisten bei stetig steigendem technischen Standard und immer größerem Bedienungskomfort die Befriedigung auch zukünftiger Anwenderbedürfnisse.

Die breite Modellpalette für praktisch alle Einsätze im Mikrocomputer-Bereich sowie ein hervorragendes Preis-/Leistungs-Verhältnis sind die Grundlage für den schnellen Erfolg der Star-Drucker auf den wichtigsten Märkten weltweit.

Star kann heute Nadel-, Thermo- und Typenraddrucker anbieten. Das Produktspektrum reicht vom äußerst preisgünstigen Thermodrucker stx-80, der durch seine geräuschlose Arbeitsweise besonders für den Hobby-Bereich oder als btx-Drucker geeignet ist, bis zum Matrixdrucker SR 15 für höchste Anforderungen im professionellen Einsatz.

Durch eingebaute, zum Teil per Schalter wählbare sowie durch zusätzliche Interfaces sind Star-Drucker mit allen gängigen Mikrocomputern kompatibel, insbesondere mit IBM, Commodore



und Apple. Jeder Star-Drucker wird mit einem deutschen Handbuch geliefert.

Durch Maße, Gewicht und Preis steht der stx-80 am untersten Ende der Produktskala. Seine Leistungsfähigkeit hebt ihn jedoch aus dem reinen Hobby-Bereich heraus. Insbesondere ist der stx-80 als Bildschirmtext-Drucker geeignet. Der Thermo-Druckkopf hat eine Lebensdauer von mindestens 20 Millionen Zeichen.

Der stx-80 druckt bidirektional und druckwegoptimiert 60 Zeichen pro Sekunde. Weitere Eigenschaften sind:

- Druckspeicher 1 Zeile
- 80 (40) Zeichen pro Zeile
- Blockgrafik und Einzelelementansteuerung
- ASCII-Zeichensatz (96 Zeichen)
- 88 internationale Zeichen
- Selbsttest

**Das
muß
nicht
sein ...**



**... auf diese Art und
Weise gute SOFT-
WARE zu
bekommen.**

**Nutzen Sie doch einfach
unseren preis-
günstigen Katalog.**

**Mehr darüber auf den
Seiten 76 und 77.**

BILLIGER

wird auch Ihre Homecomputerzeitschrift

wenn Sie sich für ein Jahresabonnement
von
HOMECOMPUTER, COMPUTRONIC
und CPU als Kombination
entscheiden.

Für
6 Hefte von HOMECOMPUTER,
6 Hefte von COMPUTRONIC und
12 Hefte von CPU
zahlen Sie im Jahresabonnement
statt 141,- DM nur 100,- DM.
Sie sparen also sage und schreibe: 41,- DM.

Bei Lieferung in das europäische Ausland beträgt
das Jahresabonnement HOMECOMPUTER, COMPUTRONIC
und CPU 150,- DM, nach Übersee 200,- DM

Wir garantieren:

- ★ Sie erhalten HOMECOMPUTER, COMPUTRONIC und CPU ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
- ★ Lieferung erfolgt frei Haus inkl. Mehrwertsteuer.
- ★ Die Zustellgebühren sind im günstigen Abonnementpreis enthalten
- ★ Es entstehen Ihnen keine weiteren Kosten.

Ausschneiden und einsenden an:

Bestellgutschein

Ja, ich möchte ins Computerleben einsteigen und bestelle deshalb:

- Jahresabonnement **Kombi: HC, Computronic und CPU** (24 Hefte) 100,- DM
- Jahresabonnement **HC und Computronic** (12 Hefte) 55,- DM
- Jahresabonnement **CPU** (12 Hefte) 55,- DM

Name/Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

- Bargeldlos durch Bankeinzug _____

Bankleitzahl _____

Geldinstitut _____

Konto-Nr. _____

- gegen Rechnung _____

Datum, Unterschrift _____

Abonnements-Kündigungen:

6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements.

Außerdem kann ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen!

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

Datum, Unterschrift _____

Verlagsunion

Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 57 07

6200 Wiesbaden

TIPS + TRICKS

Commodore 64

Dieses Programm ist ein Hit für den C 64, denn mit seiner Hilfe entfällt das lästige Zählen der Cursorsteuerzeichen. Hier wird die "PRINT AT"-Anweisung

verwirklicht. Dadurch spart man neben dem Zählen der Steuerzeichen auch eine ganze Menge Speicherplatz. Um also den Text an die von Ihnen

gewünschte Stelle geprintet zu bekommen, müssen folgende Befehle eingegeben werden:

```
10 FORI=828 TO 877: READD:CH=CH+D: POKEI,D:NEXTI
20 IFCH<>5256THENPRINT"?DATA ERROR":END
30 SYS828
60000 DATA 169,71,160,3,141,8,3,140,9,3,96,32,115,0,201,64,240,
60001 DATA 6,32,121,0,76,231,167,32,115,0,32,158,183,138,72,32,253
60002 DATA 174,32,158,183,104,168,24,32,240,255,32,164,170,76,174,167
```

Das Maschinensprachprogramm finden Sie hier zur näheren Erklärung:

```
10 :-----
20 :
30 : PRINT AT 64
40 : BY EINSTEIN SOFTWARE
50 : 11.11.1984
60 : WRITTEN BY
70 : D. MOELLER
80 :
90 :-----
100 PRINT=$FFF0
110 CURSOR=$B79E
120 VEKTOR=$308
130 INTER=$A7AE
140 BEF.ALT=$A7E7
150 CHRGET=$73
160 CHRGOT=CHRGET+6
170 CHKCOM=$AEFD
180 *=828 ; STARTADRESSE
190 INIT LDA #<TEST
200 LDY #>TEST
210 STA VEKTOR ; BASIC-VEKTOR
220 STY VEKTOR+1 ; UMBIEGEN
230 RTS
240 TEST JSR CHRGET ; NAECHSTES ZEICHEN
250 CMP #64 ; AUF 'C'
260 BEQ BEFEHL ; PRUEFEN
270 JSR CHRGOT ; FLAGS WIEDER-
280 JMP BEF.ALT ; HERSTELLEN
290 BEFEHL JSR CHRGET ; NAECHSTES ZEICHEN
300 JSR CORSUR
310 TXA ; SPALTE
320 PHA
330 JSR CHKCOM
340 JSR CURSOR
350 PLA
360 TAY ; ZEILE
370 CLC
380 JSR PRINT
390 JSR $AAA4 ; AUSDRUCK
400 JMP INTER ; ZUR INTERPRETERSCHLEI-
FE
```

Zur Beschreibung der "PRINT AT"-Anweisung ist nun ein kleines Beispiel angegeben. Der Text "I WAS HERE" soll in Zeile 18, Spalte 4 erscheinen. Tippen Sie also ein: §4,18"I WAS HERE"

§="KLAMMERAFFE"
Die Syntax ist also §x,y"TEXT". Möchten Sie aber keinen bestimmten Text an eine bestimmte Stelle geprintet haben, tippen Sie einfach §x,y"". Auch die *STRING-ANWEI-*

SUNG läßt sich mit diesem Programm verwirklichen:
10 a§="URGL"
20 §3,3a§

Gestartet wird das Programm mit SYS 704!

Unser Software-Versand



... wird auch weiterhin,
trotz Ihrer zahlreichen
Bestellungen, alle Aufträge in nur
1 Woche erledigen.

Bestellcoupon ausschneiden und einsenden an:
Tronic-Verlag, Postfach 3444 Wehretal 1

■ oder einfach telef. bestellen: 0 56 51 / 4 06 43-4 06 93

Bestellcoupon für Software-Service

Alle aufgeführten Programme können als Diskette bzw. Kassette direkt beim Verlag bestellt werden.
Die notwendigen Angaben für Ihre Bestellung entnehmen Sie bitte aus unseren Preislisten.

Bitte liefern Sie mir:

Kassette für

Bestell-Nr. _____

Anzahl

Diskette für

Bestell-Nr. _____

Anzahl

zum Gesamtpreis von _____

DM

Die Zustellung erfolgt: gegen Nachnahme
+ Versandkosten

oder gegen Vorkasse
bei Auslandslieferungen

innerhalb von **1 Woche** an:

Name/Vorname: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift _____

Wenn Sie in der Lage sind, auch andere an Ihren Phantasien teilhaben zu lassen, versuchen Sie es doch einfach mal mit selbsterstellten Programmen!

Wir suchen ständig neue, phantastische Abenteuer, spannende und lustige Programme und natürlich auch Anwendersoftware.



Wir brauchen von Ihnen:

Ausführliche Spielbeschreibung

Datenträger (Kassette oder Diskette)

Komplettes Listing (nicht unbedingt erforderlich)