

# Homecomputer

2. Jahrgang

5,50 DM 48 öS 6,00 sfr

März **3** 1984

In diesem Heft:

## Software-Listings

### ZX-Spectrum:

Enterprise

### Dragon:

Invasion

### TI-99:

TI - ärgere Dich nicht

Antares

### TRS-80:

Atlantic Adventure

### VC-20:

Blue Monster

Fishing

Monsterjagd

### Commodore 64:

Börse

Bowling

Defender

### Sharp MZ-80:

Ship Battle

### ZX-81:

Tromm

Rally

### Apple II:

Parkour Designer und

Monster Attack

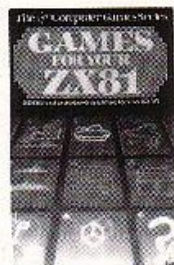
### Serie

Basic ≠ Basic

LET-Show '84 in London

Review: Neuer Sinclair QL





## Das Virgin Computerbücher-Programm

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

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

Alle Programme werden erläutert und sind mit  
Bedienungsanleitungen versehen.

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

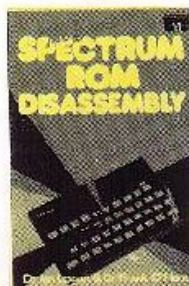
**jedes Buch nur DM 19,80**

### Spectrum Hardware Manual

von Adrian Dickens

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

**DM 29,80**



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

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

**DM 39,80**

### COMMODORE 64 Games Book

von Clifford und Mark Ranshaw

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

**DM 29,80**



### Meteoric Programming for the ORIC 1

von John van der Heyden

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

Eine ideale Ergänzung dieses Computers!

**DM 29,80**

### VC-20 Innovative Computing

von Clifford Ranshaw

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

**DM 29,80**



### Over the Spectrum

von Alfred Milgram

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

**DM 39,80**

### Not only 30 programs for the ZX-81 1K

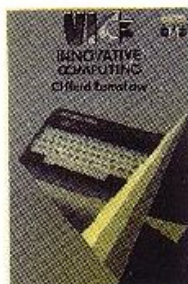
von Melbourne House Publishers

Battleships, Roulette, Blackjack, Stewarts  
Breakout, Memory, Miniadventure, K-Draughts

Doch nicht nur 30 Programme für den ZX-81 in  
der 1K-Version enthält dieses einmalige Buch.  
Jedes Programm wird erklärt, Programmierregeln  
werden gegeben und viele Tricks und Pokos  
erläutert.

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

**DM 29,80**



### ENTER THE DRAGON

von Colla Carter

Eine Sammlung kreativer Programme für den  
Dragon 32. Das Buch enthält komplette Listings  
für viele der bekannten Arcade- und Abenteuer-  
Spiele wie Lunar Lander, Invaders, Meteor Storm,  
3-D-Treasure Hunt, Flight Simulator und viele  
andere.  
Viele Programme nutzen die hervorragenden  
Möglichkeiten der Dragon Highresolution-Grafik.  
Enter the Dragon zeigt Ihnen sogar, wie Sie  
Ihren Dragon das Sprechen beibringen können.  
Dazu eine Menge Tips und Informationen, die für  
den Beginner ebenso nützlich sind, wie für den  
Fortgeschrittenen.

**DM 28,80**



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

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



erscheint monatlich im:  
Roeske Verlag, Eschwege

Herausgeber:  
Ralph Roeske

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

Herstellung:  
Roeske Verlag, Eschwege

Satz und Reproduktion:  
Roeske Verlag, Eschwege

Druck:  
Vogt GmbH 3436 Hessisch Lichtenau

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

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

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

Anzeigenleitung:  
W & M  
Agentur für Werbung  
und Marketing GmbH  
Postfach 11134  
4000 Düsseldorf 1

Erscheinungsweise:  
Erstverkaufstag von HOMECOMPUTER ist  
Anfang des Monats.

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

Bezugspreise:  
Einzelheft 3,50 DM  
Abonnement: Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben)  
Ausland: Europa 80,-DM USA 110,-DM

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

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

## Homecomputer

bringt  
im  
März '84



### Serie

Basic ≠ Basic ..... 2

Reviews ..... 3

Software Reviews ..... 6

News ..... 7

### Software

#### ZX-Spectrum

Enterprise ..... 14

#### Dragon

Invasion ..... 18

#### TI-99/4A

TI - ärgere Dich nicht ..... 22

Antares ..... 26

#### TRS-80

Atlantic Adventure ..... 30

#### VC-20

Blue Monster ..... 36

Fishing ..... 42

Monsterjagd ..... 44

#### C-64

Börse ..... 48

Bowling ..... 52

Defender ..... 54

#### Sharp MZ-80

Ship Battle ..... 56

#### ZX-81

Tronr ..... 59

Rally ..... 60

#### Apple II

Parcuer Designer und ..... 62

Monster Attack ..... 62

Kassettenservice ..... 66

Kleinanzeigen ..... 68



# BASIC KONVERTER

## Basic ≠ Basic

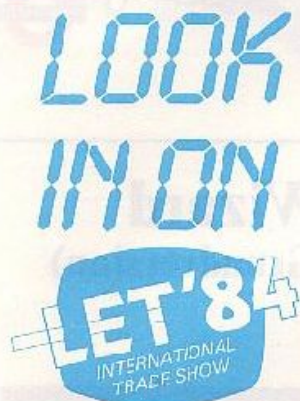
### Teil 5.

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



## LET '84

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



HEATHROW PENTA HOTEL  
12. 14. & 15. FEBRUARY 1984

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



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

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

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



Auch wir haben uns auf dieser Veranstaltung umgesehen und waren von der Idee und der Organisation ebenso begeistert wie die Aussteller. Nur das Fachpublikum hatte Zutritt, was für Geschäftsabschlüsse und Gespräche mit Fachkollegen sehr wichtig war. Über 100 Aussteller, darunter alle be-

Spiderman und  
Monster persönlich



## Programm generator

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



## Super Dogfight für den Commodore 64

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

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

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

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

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

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

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

## Zorgons Revenge für den ORIC-1 48K

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

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

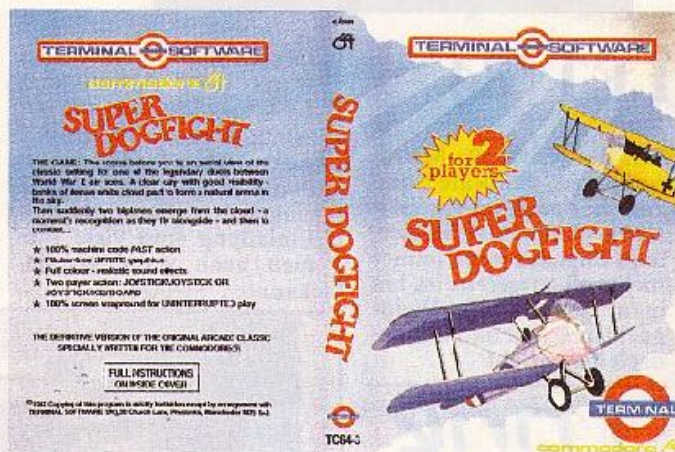
Es gibt die Spider Mission, die Space Mission, Bird Mission und die Quadnog Mission. Jedesmal wenn der Spieler einen der Steine an sich nimmt, kann er es mittels eines Kranes in den Innenhof des Schlosses befördern, in dem Prinzessin Roz gefangengehalten wird.

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



sind wir nämlich nie gekommen.

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

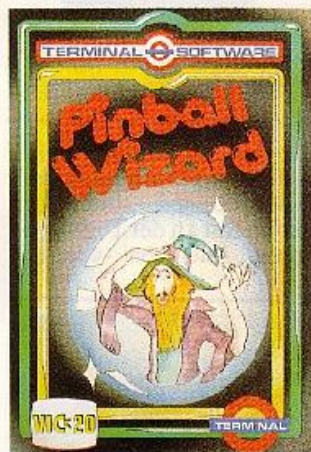


## Pinball Wizard für den VC-20 (Grundversion)

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

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

Es ist sicherlich kein besonders auffälliges und spektakuläres Programm. Doch



es macht Spaß und das soll es schließlich auch.

## Atic Atac für den Spectrum 48K

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

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

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



# Bisher erschienene Programme in Homecomputer:

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

## Apple II

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

## Videogenie

Bandwurm - HC 4/83  
Freundsprachen - HC 4/83  
Vekabelprogramm

## CBM

Munchman - HC 1/84

## PET (CBM 3000/4000)

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

## ZX Spectrum

Frogger - HC 6/83  
Renumber - HC 5/83  
Data für ZX-81 - HC 6/83  
Mampfmänn - HC 7/83  
ZX Bundesliga - HC 8/73  
Nimm - HC 8/83  
Kreisstatistik - HC 8/83  
Spectraxians - HC 8/83  
Ganemeyde - HC 9/83  
Ufo - HC 10/83  
Lift - HC 10/83  
Superhirn - HC 11/83  
Haushaltsrechnung - HC 11/83  
Bogen - HC 12/83  
Grafik Generator - HC 1/84  
Oma plätschert lustig in der  
Badewanne - HC 1/84  
Pferderennen - HC 2/84  
Laser - HC 2/84  
Enterprise - HC 3/84  
Reversor - HC 3/84

## VC-20

VC-Zeichengenerator - HC 3/83  
Disassembler - HC 3/83  
Slalom - HC 3/83  
Robot - HC 3/83  
3D Labyrinth - HC 4/83  
Spukhaus - HC 4/83  
Assembler - HC 4/83  
HC-Invaders - HC 5/83  
Editor (6502) - HC 5/83  
Labyrinth 3.5K - HC 5/83  
Car Crash - HC 5/83  
Bomber - HC 6/83  
Old Surehand - HC 6/83  
Logo - HC 6/83  
Hürdenlauf - HC 6/83  
Adressdatei - HC 6/83  
Grid-Gummer - HC 7/83  
Oil Panic - HC 7/83  
VC-Pinball - HC 7/83  
Highway - HC 7/83  
Helicopter - HC 8/83  
Crown Jubilee - HC 8/83  
Geisteschlöß - HC 8/83  
Joypainter - HC 9/83  
Survival - HC 9/83  
Star Tramp - HC 9/83  
Skipping Ball - HC 10/83  
Einsiedler - HC 10/83  
Crown Jubilee (2. Teil) - HC 10/83  
Programmreservoir - HC 11/83  
Demon Attack - HC 11/83  
Space Zap - HC 12/83  
Texas Kid - HC 12/83  
17 + 4 - HC 12/83  
Roulette - HC 1/84  
Dane - HC 1/84  
Comp. Blues - HC 1/84  
Nager - HC 2/84  
Seeschlacht - HC 2/84  
Star Wars - HC 2/84  
Blue Monster - HC 3/84  
Monsterjagd - HC 3/84  
Fishing - HC 3/84

## Sharp MZ-80

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

## Dragon 32

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

## TRS 80(M1)

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

## ZX-81

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

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

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

## TI-99/4A

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

## Commodore 64

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



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

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

## Groucho für den Spectrum 48K

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

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



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

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

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

man weiß, daß die Pimania-Leute in der Musikszene zuhause waren, ehe sie zum Computer kamen. Nach dieser Einleitung wollen wir uns das neueste Werk von Automata ansehen, um festzustellen, ob auch das neue Adventure mit dem Titel "My Name is Uncle Groucho, You win a fat Cigar", ähnlich gut ist, wie das Erstlingswerk. Die Spielidee ist, durch die Straßen von Amerika zu tingeln, wobei Zigarren als Ersatz für Geld dienen. Durch 22 Fragen, die in den verschiedensten Bereichen angesiedelt sind und durch hübsche Bildschirmfotos

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

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

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

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

## Maßgeschneiderte Software von Psion

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

## Converter

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

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

## Spectrum Joystick

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

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

## Applesoft Compiler

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

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

## Arabische RAM für ZX-81

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

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

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

## Pascal für Epson HX-20

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



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

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

### Texte per Telefon in den QX-10 überspielen

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

### 80 - Zeichen Querdruck mit dem EPSON HX-20 Minidrucker



Foto: Epson Deutschland

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

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

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

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

### EPSON HX-20 ordnet Gerichtsakten und Prozeßtermine

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

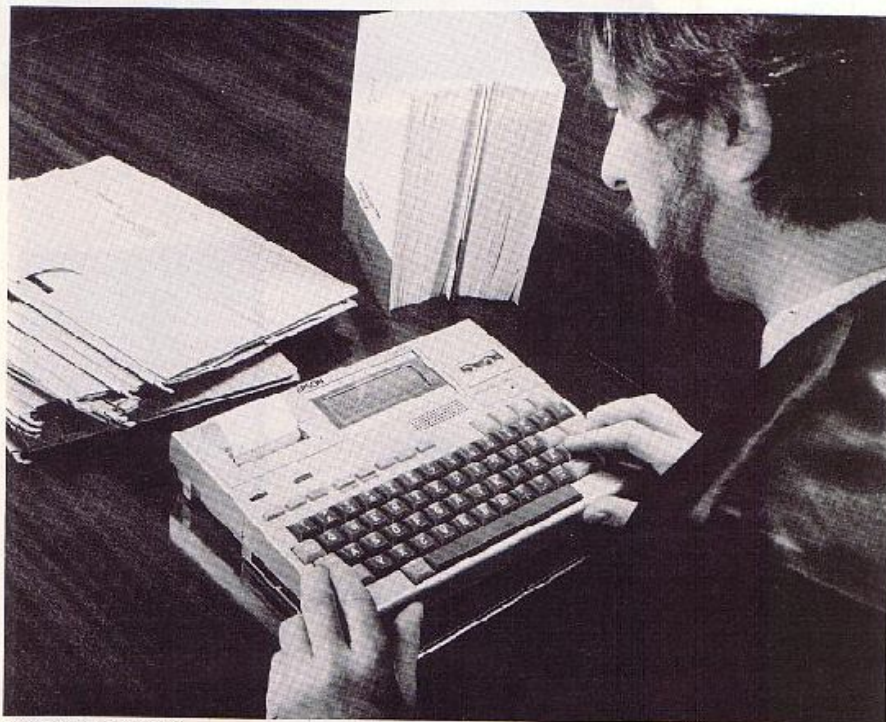


Foto: Epson Deutschland



## Workslate aus den USA

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

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

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

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

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



sette mit einem Unterweisungsprogramm wird mitgeliefert.

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

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

## Atari's XL Computer

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

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

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





# Wir suchen 2 Programmierer,

die in unserem Verlag in Eschwege mitarbeiten möchten.

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

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

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

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

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

Bei der Wohnungssuche sind wir gerne behilflich.

## Roeske-Verlag

Westring 59c

### 3440 Eschwege

Tel.: 05651/8558

#### ZX SPECTRUM



Speichererweiterung auf 48 K	89,- DM
Speichererweiterung auf 80 K	189,- DM
programmierbares Joystick-Interface (für alle Spiele)	110,- DM
Joystick-Interface (Kempston-Compatible)	53,- DM
Quickshot-Joystick	39,- DM
Light-Pen	34,- DM
Profi-Tastatur mit Zwölfertasterfeld	138,- DM

Alle Preise incl. MwSt. + Porto + NN  
Ausführliches Info gegen 2,50 DM Rückporto.

COMPUTER & MEDIENTECHNIK · HEINZ MEYER  
RAHSESTR. 58 · 4060 VIERSEN 1 · TEL. 02162/2 29 64

#### Machen Sie Ihren VC-20/64 zum Profisystem!

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

• 64K Ram Karte	
• inc. Pseudofloppy Software	774,-
• 40/80 Zeichen Karte	254,-
• Steckplatzerweiterung	
• mit 5 Plätzen, gepuffert	158,-
• mit 2 Plätzen	58,-
• Eprom Programmiergerät incl. Software	198,-

##### Erdlich lieferbar für C-64:

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

##### Mit Spitzensoftware: (Diskettenbetrieb)

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

Katalog gegen 2,- DM Briefmarken  
Lieferung per Nachnahme

##### PETER HEMMER

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



## Ein erfolgreiches Unternehmen

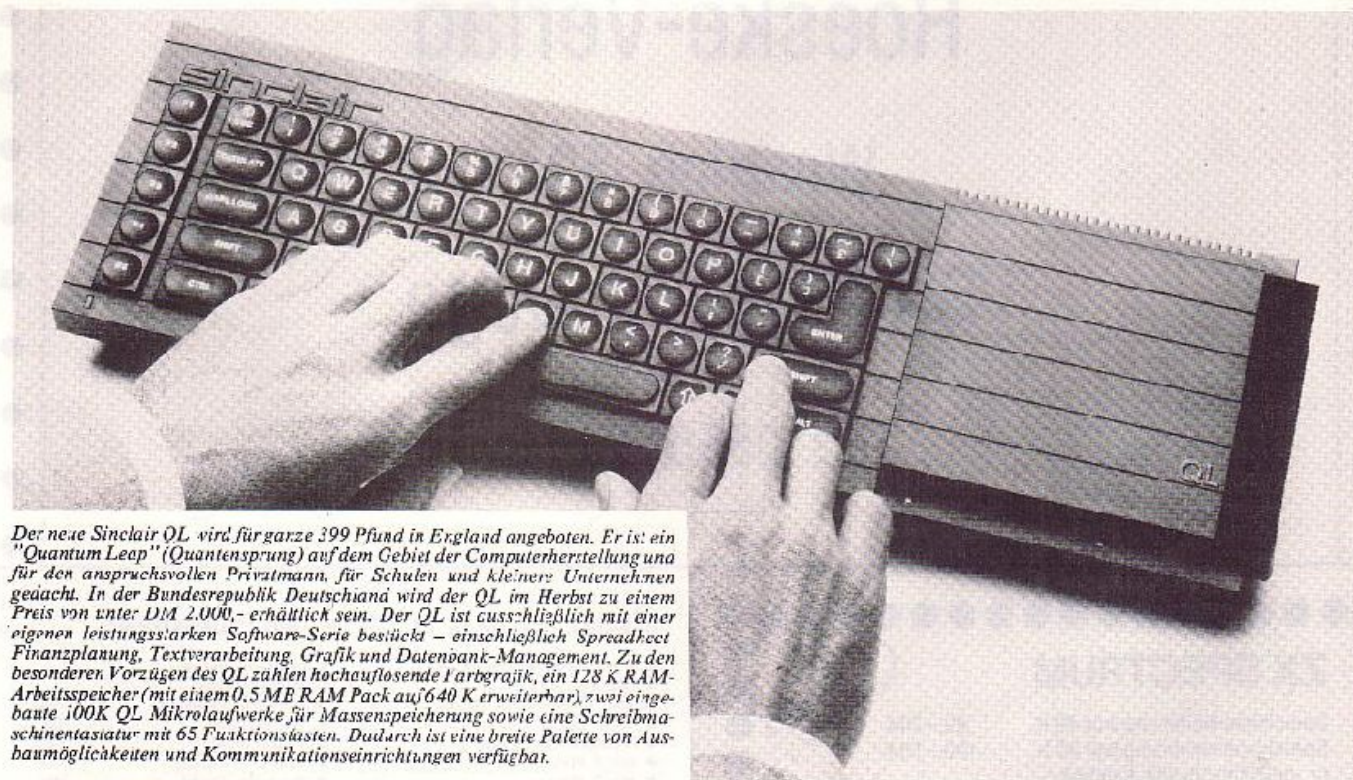
München, 14. Februar 1984 – Sinclair Research wurde von seinem Chairman, Sir Clive Sinclair, im Juli 1979 gegründet, um neue elektronische Konsumgüter zu konzipieren, zu entwickeln und zu vertreiben. Innerhalb von vier Jahren hat sich das Unternehmen mit einer insgesamt verkauften Stückzahl von 2.300.000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

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

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

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

## Leistungsstarker neuer QL



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

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

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

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

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



# REVIEWS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Intern:** Der 1MB-Adress-Speicher bietet nahezu unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten.

**Mikrolaufwerk:** Ermöglicht den Anschluß von sechs zusätzlichen QL Mikrolaufwerken. ZX Microdrives sind nicht kompatibel, jedoch sind Leerkassetten nach Umformatierung gegenseitig austauschbar. Mit jedem QL werden vier Leerkassetten mitgeliefert.

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

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

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

**Joystick:** Anschlußmöglichkeiten für zwei Joysticks zu: Cursor-Steuerung oder für Video-Spiele.

**Abmessungen:** 138 x 46 x 472 mm.

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

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

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

**Betriebssystem:** QDOS, von Sinclair entwickelt.  
Hauptmerkmale:

- Einzelplatz-Multitasking
- Priority Job Scheduler (zeitversetzt)
- Bildschirm einschließlich Window-Funktionen
- Ein/Ausgabe Peripherie-unabhängig



# Enterprise

für den ZX-Spectrum + 48K

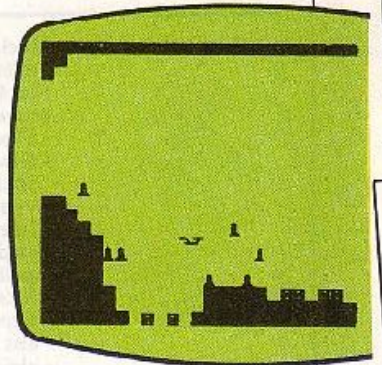
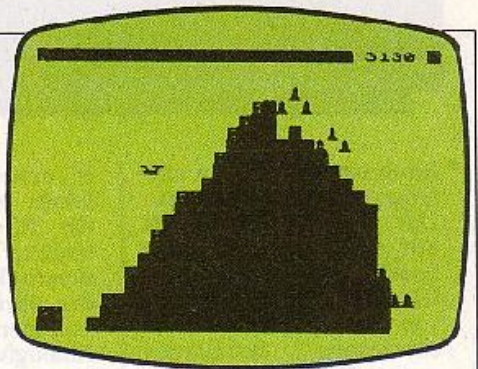
Wie der Name Enterprise schon vermuten läßt, handelt es sich hier um ein Weltraumspiel, dessen Ziel es ist, die gegnerische Basis zu stören.

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

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

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

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



```

ENTERPRISE
© by Norbert Ketterer
6456 Langenselbold

5 GO TO 9000
10 LET S=0
15 LET S=2: LET L=0: LET SPR
17 DIM O(11)
18 FOR I=1 TO 11
19 READ A
20 LET O(I)=A
21 NEXT I
22 DATA 2300,3400,3500,3550,36
23 0700,3750,3800,3850,3900,3950
24 0000,0100,0100,0100,0100
25 BEEP .01,30
26 BEEP .01,20
27 LET X=1
28 LET Y=1
29 PRINT INK 3;AT Y,X;" "
30 FOR I=10 TO 4 STEP -1: BEEP
31 .1,1+3: BEEP 3: BEEP
32 .1,1+3: BEEP .1,1: NEXT I
33 IF IN 57342=251 THEN GO SUB
34 1000
35 IF IN 57342=247 THEN GO SUB
36 1100
37 IF IN 64510=253 THEN GO SUB
38 1200
39 IF IN 65022=253 THEN GO SUB
40 1300
41 IF IN 32765=247 THEN GO SUB
42 1400
43 IF NOT I THEN GO SUB 1000
44 IF I THEN GO SUB 1200
45 IF I=1 THEN IF I=1 AND X=
46 THEN GO TO 5100
47 GO SUB 500
48 LET SPRIT=SPRIT-10: PRINT I
49 "X",SPRIT:AT 0,25:" "SPRIT:
50 IF SPRIT=0 THEN GO SUB 5000
51 GO TO 100
52 REM (Paketsteuerung)
53 IF I=INT (RAND*1) THEN
54 IF I=0 THEN RETURN
55 PRINT INK 7;PAPER 0;AT H(I)
56 LET H(I)=H(I)-2
57 IF H(I)=2 THEN PRINT INK 7
58 PAPER 0;AT H(I);P(I): " "LET
59 H(I)=22: RETURN
60 IF I THEN GO TO 570
61 GO TO 500
62 IF ATTR (H(I),P(I))=15 THEN
63 BEEP .05,20: BEEP .05,30: PAIR
64 INK 0;AT H(I)+2,P(I): PRINT INK
65 2;AT H(I)+2,P(I): " "L
66 7;PAPER 0;AT H(I)+2,P(I):
67 ET H(I)=22: RETURN
68 PRINT INK 2;AT H(I);P(I): "A

```

```

595 IF H(I)-1=Y OR H(I)=Y THE
N IF P(I)=X OR P(I)=X+1 THEN GO
SUB 3000
600 RETURN
605 REM VOF
610 PRINT AT Y,X;" "
620 LET X=X+1
625 IF ATTR (Y,X+1)<7 THEN GO
SUB 3000
630 IF NOT I THEN PRINT INK 3;A
T Y,X;" "GO TO 1040
635 PRINT INK 3;AT Y,X;" "
640 IF NOT I THEN IF X=30 THEN
LET X=0: LET L=L+1: GO SUB 610
645 BEEP .01,10
650 RETURN
655 REM ZURUECK
660 PRINT AT Y,X;" "
670 LET X=X-1
675 IF I=1 AND ATTR (Y,X)<7 TH
EN GO SUB 3000
680 IF NOT I THEN PRINT INK 3;A
T Y,X;" "GO TO 1240
685 PRINT INK 3;AT Y,X;" "
690 IF I THEN IF X=1 THEN LET X
=30: LET L=L-1: GO SUB 6100: A
EEP .01,10
695 RETURN
700 REM OBER
710 PRINT AT Y,X;" "
720 IF Y<21 THEN LET Y=Y+1
725 IF ATTR (Y,X)<7 OR ATTR (Y
X-1)<7 THEN GO SUB 3000
730 IF NOT I THEN PRINT INK 3;A
T Y,X;" "GO TO 1440
735 PRINT INK 0;AT Y,X;" "
740 RETURN
745 REM UNTER
750 PRINT AT Y,X;" "
760 IF Y<21 THEN LET Y=Y+1
765 IF ATTR (Y,X)<7 OR ATTR (Y
X-1)<7 THEN GO SUB 3000
770 IF NOT I THEN PRINT INK 3;A
T Y,X;" "GO TO 1640
775 PRINT INK 3;AT Y,X;" "
780 RETURN
785 REM FÜR
790 BEEP .01,20: BEEP .01,10
795 IF I THEN GO TO 1900
800 FOR I=X-2 TO 31
805 LET AT=ATTR (Y,I): IF AT<7
THEN GO TO 4500
810 NEXT I
815 PLOT (X+2)*8,(21-Y)*8+7: DR
AW (I-3-X)*8,0: OVER 1: PLOT (X+
2)*8,(21-Y)*8+7: DRAW (I-3-X)*8,
0: OVER 0
820 GO TO 1900
825 FOR I=X-1 TO 0 STEP -1
830 LET AT=ATTR (Y,I): IF AT<7
THEN GO TO 4600
835 NEXT I
840 PLOT (X-1)*8,(21-Y)*8+7: DR
AW (X-1-2)*8,0: OVER 1: PLOT (X
-1)*8,(21-Y)*8+7: DRAW (X-1-2)*

```







```

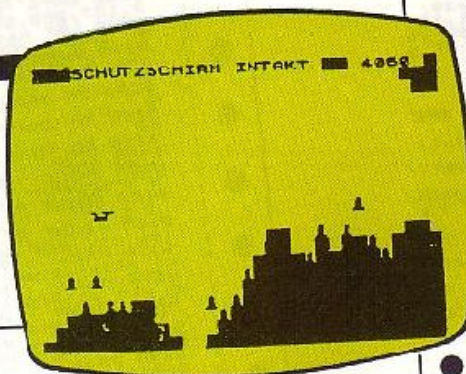
5223 PRINT : PRINT " bei Rue
5224 PRINT : PRINT " i - bei Hin
5225 PRINT : PRINT " bei Rue
5226 PRINT : PRINT " n - FEUER"
5227 PRINT AT 21,2;"Drucke eine

```

```

5228 REM 3. CLS
5229 GO TO 5
5230 REM 3. landsch.
5231 LET I=7
5232 FOR J=1 TO 20
5233 INK 5
5234 FOR I=1 TO 20 STEP -1
5235 PRINT AT J,1;" "
5236 NEXT I
5237 NEXT J
5238 FOR I=23232 TO 23263: POKE
5239 NEXT I
5240 FOR I=23264 TO 23295: POKE
5241 NEXT I
5242 RESTORE 9358
5243 FOR I=1 TO 15
5244 READ A,B
5245 PRINT AT A,B;" "
5246 NEXT I
5247 DATA 21,8,21,12,21,18,21,19
5248 DATA 20,20,19,21,20,21,30,21,31,2
5249 DATA 20,20,30,20,31,19,30,19,31,10,
5250 DATA 20,20,30,20,31,19,30,19,31,10,
5251 PRINT AT 20,18;" " : PRINT A
5252 DATA 20,20,30,20,31,19,30,19,31,10,
5253 INK 5
5254 FOR I=1 TO 7
5255 READ A,B: PRINT AT 21,1;"A"
5256 LET H(I)=21: LET P(I)=A
5257 NEXT I
5258 DATA 5,6,9,11,14,20,26
5259 INK 5
5260 FOR I=1 TO 3
5261 READ A: PRINT AT 21,1;" "
5262 NEXT I
5263 DATA 10,16,28
5264 INK 7

```



```

9399 RETURN
9400 REM 2. landschaft1
9401 LET I=5
9402 CLS : INK 5
9403 FOR I=23232 TO 23263: POKE
9404 NEXT I
9405 FOR I=19 TO 21: PRINT AT I,
9406 NEXT I
9407 FOR I=17 TO 19: PRINT AT I,
9408 NEXT I
9409 PRINT AT 16,1;" "
9410 PRINT AT 15,1;" "
9411 PRINT AT 14,2;" "
9412 PRINT AT 13,3;" "
9413 PRINT AT 12,4;" "
9414 PRINT AT 11,5;" "
9415 PRINT AT 10,6;" "
9416 FOR I=21 TO 23: PRINT AT 21
9417 NEXT I: PRINT AT 20,22;" "
9418 RESTORE 9470
9419 FOR I=1 TO 7
9420 READ A,B: PRINT AT A,B;" "
9421 NEXT I
9422 DATA 12,4,11,5,10,8,13,11,1
9423 DATA 13,21,20,21,30
9424 INK 5
9425 PRINT AT 16,0;"A": LET P(2)
9426 LET H(2)=16
9427 PRINT AT 14,1;"A": LET P(3)
9428 LET H(3)=14
9429 PRINT AT 13,2;"A": LET P(4)
9430 LET H(4)=13
9431 PRINT AT 21,24;"A": LET P(5)
9432 LET H(5)=21
9433 PRINT AT 21,26;"A": LET P(6)
9434 LET H(6)=21
9435 LET H(1)=9: LET P(1)=7
9436 PRINT AT 9,7;"A"
9437 INK 7
9438 RETURN
9439 REM 3. landschaft
9440 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
9441 INK 5: LET I=8
9442 FOR I=23232 TO 23263: POKE
9443 NEXT I
9444 FOR I=19 TO 21: PRINT AT I,
9445 NEXT I
9446 FOR I=17 TO 19: PRINT AT I,
9447 NEXT I
9448 FOR I=22 TO 31: PRINT AT 18
9449 NEXT I
9450 FOR I=17 TO 20: PRINT AT 18
9451 NEXT I
9452 FOR I=17 TO 21: PRINT AT I,
9453 NEXT I
9454 FOR I=19 TO 21: PRINT AT I,
9455 NEXT I
9456 FOR I=20 TO 21: PRINT AT I,

```

```

14. " : NEXT I
9510 PRINT AT 21,13;" "
9511 PRINT AT 14,18;" "
9512 PRINT AT 13,29;" "
9513 PRINT AT 21,10;" "
9514 PRINT AT 21,10;" "
9515 PRINT AT 21,10;" "
9516 PRINT AT 21,10;" "
9517 PRINT AT 21,10;" "
9518 PRINT AT 21,10;" "
9519 INK 2
9520 FOR I=1 TO 5
9521 PRINT AT 18,1+1;"A"
9522 LET H(I)=18: LET P(I)=I+1
9523 NEXT I
9524 PRINT INK 5: AT 18,7;" "
9525 RESTORE 9546
9526 FOR I=6 TO 16
9527 READ A,B: PRINT AT A,B;"A"
9528 LET H(I)=A: LET P(I)=B
9529 NEXT I
9530 DATA 20,13,19,14,16,15,16,1
9531 DATA 21,13,22,13,24,13,25,14,26,
9532 PRINT INK 5: AT 13,18;" "
9533 INK 7
9534 RETURN
9535 REM 4. landsch.
9536 PAPER 1: BORDER 1: CLS : PA
9537 INK 7: LET K=3: LET L=1
9538 FOR I=9 TO 10
9539 FOR J=0 TO 31
9540 PRINT AT J,0;" "
9541 NEXT J
9542 LET A=5: LET B=13
9543 FOR J=0 TO 2
9544 FOR I=8 TO 9
9545 PRINT AT I,J;" "
9546 NEXT I
9547 NEXT J
9548 DATA 13,0,12,1,11,2
9549 INK 5
9550 PRINT AT 10,10;" " : HT 10
9551 PRINT AT 10,17;" " : AT 10,20;"
9552 AT 10,22;" " : AT 10,27;" "
9553 INK 7
9554 RETURN
9555 REM 5. landschaft
9556 BORDER 1: PAPER 1: CLS : PA
9557 INK 7
9558 LET I=11: LET L=1
9559 FOR I=6 TO 17
9560 FOR J=11 TO 18
9561 PRINT AT I,J;" "
9562 NEXT J
9563 NEXT I
9564 FOR I=9 TO 10
9565 FOR J=0 TO 6
9566 PRINT AT J,J;" "
9567 NEXT J
9568 NEXT I
9569 FOR I=8 TO 12: PRINT AT I,7
9570 NEXT I
9571 FOR I=7 TO 13
9572 FOR J=6 TO 10
9573 PRINT AT J,J;" "
9574 NEXT J
9575 NEXT I
9576 PRINT AT 14,0;" " : PRINT A
9577 AT 14,0;" "
9578 PRINT AT 7,11;" "
9579 PRINT AT 0,9;" "
9580 PRINT AT 5,10;" " : PRINT A
9581 AT 5,10;" "
9582 LET A=9: LET B=17
9583 FOR J=17 TO 20
9584 FOR I=8 TO 9
9585 PRINT AT I,J;" "
9586 NEXT I
9587 LET A=A+1: LET B=B-1
9588 FOR I=13 TO 14: PRINT AT I,
9589 NEXT I
9590 FOR I=12 TO 10: PRINT AT I,
9591 NEXT I
9592 LET A=11
9593 FOR I=23 TO 26
9594 FOR J=A TO A+6
9595 PRINT AT J,I;" "
9596 NEXT J
9597 LET A=A-1
9598 NEXT I
9599 FOR I=7 TO 11: PRINT AT I,2
9600 NEXT I
9601 FOR I=7 TO 10: PRINT AT I,2
9602 NEXT I
9603 FOR I=6 TO 11: PRINT AT I,2
9604 NEXT I
9605 FOR I=7 TO 10: PRINT AT I,3
9606 NEXT I
9607 FOR I=6 TO 10: PRINT AT I,3
9608 NEXT I
9609 INK 5: RESTORE 9604
9610 FOR I=1 TO 7
9611 READ A,B
9612 PRINT AT A,B;" "
9613 NEXT I
9614 DATA 10,4,15,10,14,28,14,21
9615 DATA 14,28,10,20,10,30
9616 FOR I=1 TO 11
9617 INK 2
9618 READ A,B
9619 PRINT AT A,B;"A"
9620 LET H(I)=A: LET P(I)=B
9621 NEXT I
9622 DATA 12,7,13,8,14,9,17,11,1
9623 DATA 7,12,17,13,10,10,16,10,15,
9624 DATA 15,24
9625 INK 7
9626 RETURN
9627 REM 6. landschaft
9628 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
9629 INK 5: LET I=8
9630 FOR I=23232 TO 23263: POKE
9631 NEXT I
9632 FOR I=15 TO 21
9633 PRINT AT J,0;" "
9634 NEXT J
9635 FOR I=20 TO 21
9636 PRINT AT I,10;" "
9637 NEXT I

```



```

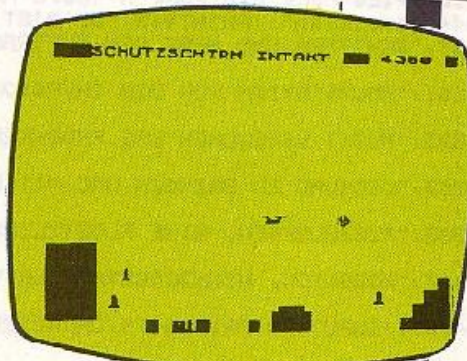
9717 PRINT AT 12,8;" "
9718 PRINT AT 13,8;" "
9719 PRINT AT 14,8;" "
9720 FOR J=19 TO 21: PRINT AT J,
NEXT J
9721 PRINT INK 6; AT 21,6;" "
9722 INT AT 21,12;" "
9723 PRINT AT 19,13;" "
9724 PRINT AT 21,24;" "
9725 PRINT AT 1,0;" "
9726 PRINT AT 2,0;" "
9727 INK 5
9728 PRINT AT 21,5;" "
9729 PRINT AT 10,19;" "
9730 PRINT AT 20,24;" "
9731 INK 2
9732 PRINT AT 18,5;" "
9733 LET P(1)=5
9734 PRINT AT 13,3;" "
9735 LET P(2)=3
9736 PRINT AT 20,6;" "
9737 LET P(3)=3
9738 PRINT AT 1,3 TO 7
9739 LET P(4)=5
9740 PRINT AT 13,19;" "
9741 LET P(1)=18: LET P(1)=1+10
9742 NEXT I
9743 INK 7
9744 RETURN
9745 REM 7. landschaft
9746 CLS: INK 6: LET K=11
9747 FOR I=23232 TO 23263: POKE
NEXT I
9748 PRINT AT 21,0;" "
9749 PRINT AT 20,1;" "
9750 PRINT AT 18,2;" "
PRINT AT
19,2;" "
9751 PRINT AT 21,14;" "
9752 PRINT AT 20,15;" "
9753 INK 5
9754 RESTORE 9772
9755 FOR I=1 TO 10
9756 READ A,B: PRINT AT A,B;" "
9757 NEXT I
9758 DATA 20,0,19,1,17,2,19,3,19
9759 DATA 18,20,14,20,15,20,21,20,20
9760 RESTORE 9782
9761 FOR I=1 TO 11
9762 READ A: PRINT AT 21,A;" "
9763 LET H(1)=21: LET P(1)=A
9764 NEXT I
9765 DATA 7,9,11,13,17,19,23,25,
9766 INK 7
9767 RETURN
9768 REM 8. landschaft
9769 CLS: INK 6: LET K=10
9770 FOR I=23232 TO 23263: POKE
NEXT I
9771 FOR J=16 TO 21: PRINT AT J,
NEXT J
9772 FOR J=12 TO 17: PRINT AT J,
NEXT J
9773 FOR J=7 TO 11: PRINT AT J,1
NEXT J
9774 FOR J=5 TO 6: PRINT AT J,17
NEXT J
9775 FOR J=10 TO 11: FOR J=13 TO
17: PRINT AT J,1: NEXT J: N
EXT I
9776 FOR J=20 TO 23: FOR J=9 TO
11: PRINT AT J,1: NEXT J: NE
XT I
9777 RESTORE 9816
9778 FOR I=1 TO 20
9779 READ A,B: PRINT AT A,B;" "
9780 NEXT I
9781 DATA 21,0,21,1,21,4,21,5,21
9782 DATA 20,6,11,13,14,18,13,1
9783 DATA 17,7,17,8,17,9,16,8,18,0,18
9784 DATA 10,24,11,14,16,16,6,20,6,2
9785 DATA 18,24,11,25
9786 INK 5
9787 PRINT AT 20,0;" "
9788 PRINT AT 19,5;" "
9789 PRINT AT 14,9;" "
9790 PRINT AT 21,11;" "
9791 PRINT AT 9,17;" "
9792 PRINT AT 8,17;" "
9793 PRINT AT 3,17;" "
9794 PRINT AT 5,15;" "
9795 PRINT AT 4,17;" "
9796 INK 2
9797 RESTORE 9848
9798 FOR I=1 TO 10
9799 READ A,B: LET H(1)=A: LET P
(1)=B
9800 PRINT AT A,B;" "
9801 NEXT I
9802 DATA 1,10,5,19,5,20,5,21,7,
9803 DATA 9,24,17,27,21,20,21,20
9804 INK 7
9805 RETURN
9806 REM 9. landschaft
9807 CLS: INK 6: LET K=23
9808 FOR I=23232 TO 23263: POKE
NEXT I
9809 PRINT AT 21,21;" "
9810 PRINT AT 20,21;" "
9811 PRINT AT 20,4;" "
9812 PRINT AT 20,4;" "
9813 PRINT AT 19,5;" "
9814 PRINT AT 21,15;" "
9815 PRINT AT 20,13;" "
9816 INK 2
9817 RESTORE 9878
9818 FOR I=1 TO 9
9819 READ A
9820 PRINT AT 21,A;" "
9821 LET H(1)=21: LET P(1)=A
9822 NEXT I
9823 DATA 1,2,7,9,10,10,20,20,30
9824 RESTORE 9890
9825 FOR I=10 TO 14
9826 READ A,B
9827 LET H(1)=A: LET P(1)=B
9828 PRINT AT A,B;" "
9829 NEXT I
9830 DATA 19,4,10,6,20,12,19,13,
9831 DATA 14
9832 FOR I=10 TO 20
9833 PRINT AT 19,16;" "
9834 LET H(1)=19: LET P(1)=1+5
9835 NEXT I
9836 INK 7
9837 RETURN

```

```

9900 REM 10. landschaft
9901 CLS: LET K=7: INK 6
9902 FOR I=23232 TO 23263: POKE
NEXT I
9903 FOR I=16 TO 17: PRINT AT I,
NEXT I
9904 FOR I=11 TO 15: PRINT AT I,
NEXT I
9905 FOR I=9 TO 13: PRINT AT I,2
NEXT I
9906 FOR I=5 TO 6: PRINT AT I,13
NEXT I
9907 FOR I=2 TO 4: PRINT AT I,13
NEXT I
9908 PRINT AT 1,14;" "
9909 PRINT AT 4,20;" "
9910 PRINT AT 7,11;" "
9911 PRINT AT 17,6;" "
9912 PRINT AT 17,6;" "
9913 PRINT AT 17,6;" "
9914 PRINT AT 17,6;" "
9915 PRINT AT 17,6;" "
9916 PRINT AT 17,6;" "
9917 PRINT AT 17,6;" "
9918 PRINT AT 17,6;" "
9919 PRINT AT 17,6;" "
9920 PRINT AT 17,6;" "
9921 PRINT AT 17,6;" "
9922 PRINT AT 17,6;" "
9923 PRINT AT 17,6;" "
9924 PRINT AT 17,6;" "
9925 INK 2
9926 PRINT AT 21,1;" "
9927 LET P(1)=1: NEXT I
9928 FOR I=1 TO 7: PRINT AT 20-I
9929 DATA 2,1,1: LET P(1)=1: LET H(1)=2
9930 NEXT I
9931 INK 5
9932 RESTORE 9946
9933 FOR I=1 TO 7
9934 READ A,B: PRINT AT A,B;" "
9935 NEXT I
9936 DATA 10,17,8,21,6,23,15,21,
9937 DATA 13,10,7,26
9938 INK 7
9939 RETURN
9940 REM 11. landschaft
9941 CLS: INK 6: LET K=20
9942 FOR I=23232 TO 23263: POKE
NEXT I
9943 FOR I=18 TO 21
9944 PRINT AT I,18;" "
9945 NEXT I
9946 FOR I=17 TO 21
9947 PRINT AT I,21;" "
9948 NEXT I
9949 PRINT AT 18,20;" "
9950 PRINT AT 17,20;" "
9951 PRINT AT 17,24;" "
9952 NEXT I
9953 FOR I=12 TO 21
9954 PRINT AT I,20;" "
9955 NEXT I
9956 PRINT AT 21,13;" "
9957 PRINT AT 20,14;" "
9958 FOR I=1 TO 11: PRINT AT I,3
9959 NEXT I
9960 INK 2
9961 FOR I=1 TO 9
9962 PRINT AT 21,I+2;" "
9963 LET P(1)=1+2: LET H(1)=21
9964 NEXT I
9965 FOR I=10 TO 14
9966 PRINT AT 10,I+5;" "
9967 LET P(1)=1+5: LET H(1)=10
9968 NEXT I
9969 RESTORE 9988
9970 FOR I=15 TO 20
9971 READ A,B: PRINT INK 2; AT A,
9972 B;" "
9973 LET P(1)=B: LET H(1)=A
9974 NEXT I
9975 DATA 17,20,15,21,15,22,16,2
9976 DATA 14,14,25
9977 PRINT FLASH 1: INK 3: PAPER
9978 AT 14,27;" "
9979 INK 7
9980 RETURN
9981 STOP
9982 SAVE "enterprise" LINE 9980

```





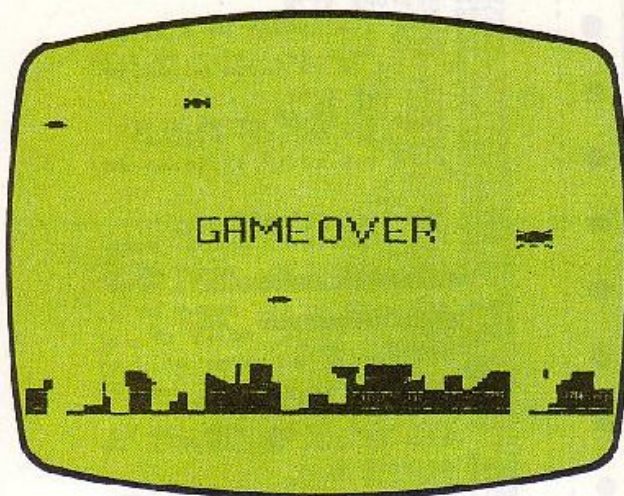
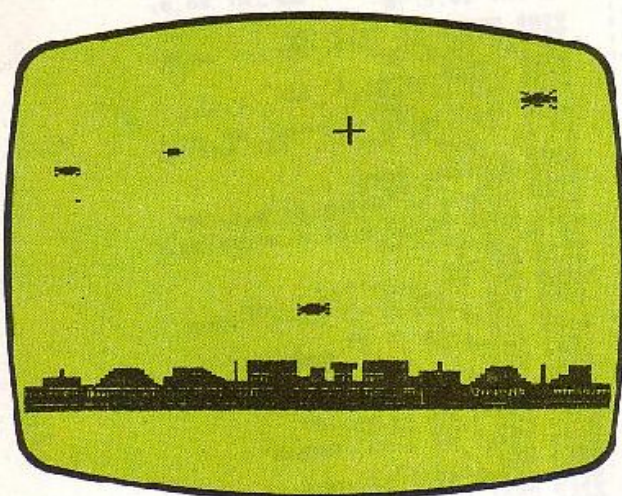
# Invasion für den Dragon 32

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

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

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

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



```

10 '*****
20 '      INVASION      *
30 '  WRITTEN FOR DRAGON32  *
40 '  BY MICHAEL BERGUBER  *
50 '  JOH. STRAUSSSTR.31  *
60 '  4020 LINZ      AUSTRIA *
70 '*****
80 PCLEAR 8: CLEAR 100: POKE &HFFD7,0
90 DIM XS(5),YS(5),ZS(5),S1(1),S2(2),S3(3),S4(4),B0(9),B1(9),B2(9),SZ(5),GX(5),G
Y(5),BK(2),XA(5),YA(5),FA(5),XM(5),HI(10),HI*(10)
100 'ANLEITUNG
110 CLS 0: FOR A=1024 TO 1055
120 B=RND(127)+128: POKE A,B: POKE A+480,B: NEXT A
130 PRINT$44,"Invasion";PRINT$65,"DU BIST DER PILOT EINES RAUM -";
140 PRINT$97,"SCHIFFES UND HAST DEN AUFTRAG ";PRINT$129,"EINE IM BILD UNTEN LIE
GENDE ";
150 PRINT$161,"RAUMSTATION VOR DER INVASION ";PRINT$193,"DER KLINGONEN ZU RETT
EN I DU ";
160 PRINT$225,"MUSST VERSUCHEN DAS FADENKREUZ";PRINT$257,"MIT DEM KLINGONENSCHI
FF ZUR ";
170 PRINT$289,"DECKUNG ZU BRINGEN UND MIT DEM";PRINT$321,"KNOPF DES JOYSTICKS D
EN SCHUSS";
180 PRINT$353,"AUSZULOESEN. EINE PLOETZLICHE ";PRINT$385,"RICHTUNGSÄNDERUNG IS
T NICHT ";
190 PRINT$417,"MOEGLICH. HIGHSCORETABELLE VON";PRINT$449,"CASSETTE LADEN (J/N)
";
200 PRINT$470,"";INPUT A$;PRINT$479,CHR$(123);IF A$="N" THEN 250 ELSE IF A$<>"J"
THEN 200
210 'HIGHSCORETABELLE VON
220 'CASSETTE LADEN

```



```

230 POKE &HFFD6,0:OPEN"I",#-1,"HI.SC."
240 FOR A=1 TO 10:INPUT #1,HI(A):HI#(A):NEXT A:CLOSE #1:POKE &HFFD7,0
250 PRINT&427,STRING$(20,32):PRINT&449,STRING$(30,32):PRINT&449,"SPIELSTART "
260 INPUT A#:PRINT&479,CHR$(128)
270 'GET SCHIFFE
280 PMODE 3,1:PCLS 3
290 DRAW"BM20,160,C2M+4,+2M+2,-1R3M+2,-1NM+4,-2M+1,+1R2D2L2M-1,+1NM+4,+2M-2,-1L3
M-2,-1NM-4,+2M-1,-1L2U2R2M+1,-1"
300 PRINT(27,166),2,2
310 GET(20,160)-(36,168),54,G
320 GX(4)=16:GY(4)=9
330 DRAW"BM20,140,RFRR3FRNEFGNF_LGL3HLNGH"
340 PRINT(25,142),2,2
350 GET(20,140)-(34,143),53,G
360 GX(3)=14:GY(3)=5
370 DRAW"BM20,120,RFRR3FRNEFGNF_LGL3HLNGH"
380 PRINT(25,122),2,2
390 GET(20,120)-(32,123),52,G
400 GX(2)=12:GY(2)=5
410 DRAW"BM21,101,RUR3D2L5UR6"
420 GET(20,100)-(30,103),51,G
430 GX(1)=10:GY(1)=3
440 'GET BLAUER HINTERGRUND
450 GET(0,0)-(7,12),88,G
460 GET(0,0)-(16,8),81,G
470 FOR A=0 TO 10:RND(12)
480 PSET(RND(15),RND(7),2)
490 NEXT A:GET(0,0)-(16,8),82,G
500 PCLS 3
510 COLOR 1:LINE(0,0)-(255,0),PSET
520 'DRAW STADT
530 DRAW"BM0,180,C4R8U4R8NU4R8D4R8E8R10F8R4U4R4L4R12DR2DR2DR2DR2DR6NU9R6U9R20
D7R8U4R4D6R6L6L2U2R:0V2L2D6R6U9R18D7R6L2R8NU4R8D6R6E8R8F8R6NU9R4U2R4U2R4U4R8D8R8
"
540 PRINT(0,191),4,4
550 'PCOPY AUF SEITEN 5 BIS 8
560 SCREEN 1,0
570 FOR A=1 TO 4
580 PCOPY A TO A+4
590 NEXT A
600 'DRAW KREUZ
610 XK=145:YK=120
620 KR#="CINL6NU6NR6ND6"
630 DRAW"BM145,120,XKR#"
640 'PUT SCHIFFE
650 XK(1)=2:XK(2)=182:XK(3)=202:XK(4)=52:XK(5)=152
660 SY=191
670 B=RND(140)+9
680 FOR A=1 TO 3
690 XS(A)=RND(32)+XK(A):YS(A)=B
700 ZS(A)=1
710 PMODE 3,5:GOSUB 4010
720 PMODE 3,1:GOSUB 4010
730 NEXT A:SQ=3:SP=3
740 'HAUPTSCHLEIFE
750 Z1=Z1+1
760 GOSUB 2020
770 GOSUB 6010
780 IF Z1<150 THEN GOSUB 5020
790 IF Z1>1 THEN IF TR(25) THEN 750 ELSE 820
800 IF SP=0 THEN 670 ELSE 760
810 'ENDE DES SPIELES
820 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
830 COLOR3:LINE(72,96)-(182,115),PSET,BF
840 DRAW"C2,BM76,100,NR9D11R9U3L3,BM+5,+5,U11R9D11U5L9,BM+12,+5,U11M+6,+7M+6,-7D
11,BR4,NR9U5NR7U6R9"
850 DRAW"BM+5,+2,E2R5FD9GL5HU9,BM+11,-1,M+6,+11M+6,-11,BR4,NR9D6NR7D5R9,BR4,U11R
6F)4GL6R3M+3,+5"
860 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
870 POKE &HFFD6,0:FOR A=240 TO 30 STEP -30
880 SOUND A,3:PMODE 3,5:SCREEN 1,0
890 SOUND A-15,3:PMODE 3,1:SCREEN 1,0
900 NEXT A:PCLS
910 PRINT&12,"Invasion":PRINT&64,"DU HAST":PU:"PUNKTE ERREICHT!":PRINT
920 IF PUK=HI(1) THEN 1060 ELSE ZV=1
930 'EINTRAGEN IN DIE HIGHSCORE=
940 'TABELLE
950 IF PUK>HI(ZV) THEN ZV=ZV+1:IF ZV<11 THEN 950
960 ZV=ZV-1:FOR A=1 TO ZV-1:HI(A)=HI(A+1):HI#(A)=HI#(A+1):NEXT A
970 HI(ZV)=PU:LINEINPUT"DEIN NAME ?":HI#(ZV)

```



```

980 GOSUB 1520
990 'BLINKEN DES NEUZUGANGES
1000 BL=1153+(10-ZV)*32:B=64
1010 B=ABS(B)+2*B*(B>0):FOR A=3L TO BL+2
1020 POKE A,PEEK(A)+B NEXT A
1030 FOR A=1 TO 100:AS=INKEY$:IF AS="J" OR AS="N" OR AS="H" THEN 1070
1040 NEXT A:GOTO 1010
1050 'NEUER START
1060 PRINT$481,"WEITER: (J/N/H)":INPUT AS:IF AS<>"J" AND AS<>"N" AND AS<>"H" THEN
N 1060
1070 IF AS="J" THEN POKE $HFFD7,0:FOR A=0 TO 5 SZ(A)=0:Y(A)=0:NEXT A:Z1=0:PU=0
:TR=0:GOTO 280
1080 IF AS="H" THEN GOSUB 1520:GOTO 1060
1090 'HIGHSCORETABELLE AUF
1100 'KASSETTE ABSPEICHERN
1110 CLS:PRINT$5,"highscore abspeichern"
1120 PRINT:PRINT" BITTE BAND AUF DIE GEWUNSCHTEN POSITION SPULEN, AUF AU
FNABME"
1130 PRINT" STELLEN UND SOFORT <ENTER>":PRINT" DRUECKEN !":PRINT
1140 MOTORON:INPUT" FERTIG ":AS:MOTOROFF
1150 OPEN"O",#-1,"HI.SC."
1160 FOR A=1 TO 10:PRINT #,-1,HI(A),HI(A):NEXT A
1170 CLOSE #-1:CLS:END
1500 '--- AUSGABE DER HIGH= --
1510 '--- SCORETABELLE --
1520 CLS:PRINT$7,"invasion highscore":PRINT
1530 PRINT" NR. NAME PUNKTE":PRINT$97,STRING$(30,45)
1540 FOR A=10 TO 1 STEP -1:IF HI(A)>0 THEN PRINT$USING"###. %
####")11-A,HI(A),HI(A) %##
1550 NEXT A:PRINT$481,"WEITER (J/N/H) ?":
1560 RETURN
2000 '--- BEWEGUNG DER 3.4.BZW.---
2010 '--- 5 SCHIFFE ---
2020 FOR A=1 TO 5Q
2030 IF YS(A)=191 THEN NEXT A:RETURN
2040 SZ(A)=SZ(A)+1
2050 IF SZ(A)=20 OR SZ(A)=30 OR SZ(A)=50 THEN ZS(A)=ZS(A)+1
2060 GOSUB 3020
2070 XS(A)=XS(A)+(2*INT(ZS(A)/2)+2)*SGN(RND(51)-26):YS(A)=YS(A)+(2*INT(ZS(A)/2)+
2)*SGN(RND(51)-26)
2080 PMODE 3,1:FOR B=1 TO 5Q
2090 PSET(XS(B),YS(B),1)
2100 NEXT B:PMODE 3,5
2110 IF XS(A)<XM(A) THEN XS(A)=XM(A)
2120 IF XS(A)>XM(A)+32 THEN XS(A)=XM(A)+32
2130 IF YS(A)<2 THEN YS(A)=4
2140 IF YS(A)>156 THEN YS(A)=154
2150 PMODE 3,1:ON ZS(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2160 PMODE 3,5:ON ZS(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2170 GOSUB 5020
2180 PMODE 3,1:NEXT A
2190 IF Z1/50<>INT(Z1/50) OR 5Q=5 THEN RETURN
2200 'PUT 4. BZW 5. SCHIFF
2210 5Q=5Q+1:ZS(5Q)=1
2220 XS(5Q)=RND(32)+XM(3Q):YS(5Q)=RND(140)-9
2230 PMODE 3,5:GOSUB 2250
2240 PMODE 3,1
2250 PUT(XS(5Q),YS(5Q))-(XS(5Q)+10,YS(5Q)+3),S1,PSET
2260 RETURN
3000 '--- PUT HINTERGRUND FUER ---
3010 '--- DIE SCHIFFE ---
3020 PMODE 3,5:GOSUB 3040
3030 PMODE 3,1
3040 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+16,YS(A)+8),B1,PSET
3050 RETURN
4000 '--- PUT SCHIFF ---
4010 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+10,YS(A)+3),S1,PSET
4020 RETURN
4030 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+12,YS(A)+5),S2,PSET
4040 RETURN
4050 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+14,YS(A)+5),S3,PSET
4060 RETURN
4070 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+16,YS(A)+8),S4,PSET
4080 RETURN
5000 '--- BEWEGUNG DES KREUZES ---
5010 'KNOPFABFRAGE
5020 IF PEEK(65280)=126 OR PEEK(65280)=254 THEN SX=XX SY=YK:SOUND 255,1 ELSE SY=
191
5030 'JOYSTICKABFRAGE
5040 J0=JOYSTK(0):J1=JOYSTK(1)

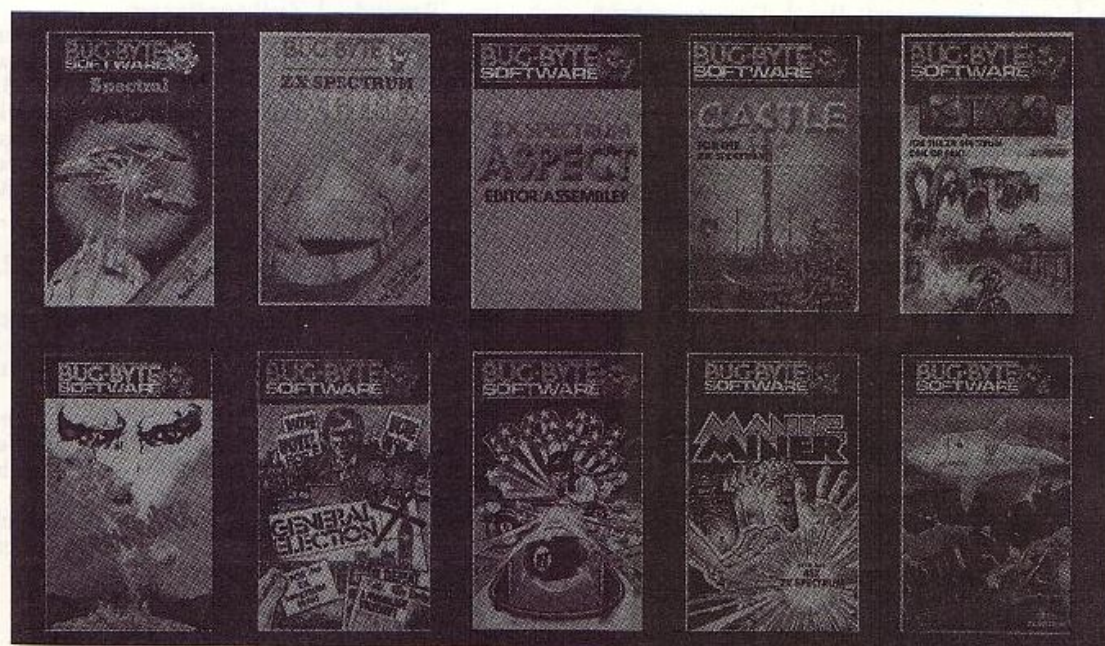
```



```

5050 'BEWEGUNG DES KREUZES
5060 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
5070 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
5080 XB=XB+3*(J0<10 AND XB>-6)-3*(J0>50 AND XB<5)
5090 YB=YB+3*(J1<10 AND YD>-6)-6*(J1>50 AND YD<3)
5100 XK=XK+XB:YK=YK+YB
5110 IF XK<7 THEN XK=7:XB=0 ELSE IF XK>249 THEN XK=249:XB=0
5120 IF YK<7 THEN YK=7:YB=0 ELSE IF YK>162 THEN YK=162:YB=0
5130 DRAW"BM"+STR$(XK)+", "+STR$(YK)+KR#
5140 'SCHLUS
5150 PMODE 3,5:IF SY=191 OR PPOINT(SX,SY)<2 THEN PMODE 3,1:RETURN
5160 PMODE 3,1:F0R B=1 TO S0
5170 IF X$(B)>SX OR X$(B)+GX(Z$(B))<SX THEN NEXT B:RETURN
5180 PU=PL+100*ABS(Z$(B)-5)
5190 SZ(B)=0:PUT(X$(B),Y$(B))-(X$(B)+16,Y$(B)+8),B2,PSET:SOUND 50,3
5200 C=A:A=B:GOSUB 3020:A=C
5210 IF Z1=1 THEN Y$(B)=191:SP=SP-1:Z$(B)=0:GOTO 5260
5220 X$(B)=RND(32)+X$(B):Y$(B)=RND(140)+9
5230 C=A:A=B:GOSUB 4010
5240 PMODE 3,5:GOSUB 4010
5250 PMODE 3,1:A=C:Z$(B)=1
5260 B=30:NEXT B
5270 RETURN
6000 '--- BEWEGUNG DER BOMBEN ---
6010 FOR A=1 TO S0
6020 IF Y$(A)=0 AND Z$(A)>1 THEN X$(A)=X$(A)+GX(Z$(A))/2:Y$(A)=Y$(A)+GY(Z$(A))+1
        PMODE 3,5:FA$(A)=PPOINT(X$(A),Y$(A)):PMODE 3,1 ELSE IF Y$(A)=0 THEN NEXT A:RETLR
        N
6030 PSET(X$(A),Y$(A),FA$(A))
6040 Y$(A)=Y$(A)+6
6050 IF Y$(A)>191 THEN Y$(A)=0:NEXT A:RETURN
6060 PMODE 3,5:FA$(A)=PPOINT(X$(A),Y$(A)):PMODE 3,1
6070 IF FA$(A)=4 THEN 6130
6080 IF FA$(A)=2 THEN FA$(A)=3:NEXT A:RETURN
6090 PSET(X$(A),Y$(A),1)
6100 NEXT A:RETURN
6110 'EINSCHLAG DER BOMBE IN DIE
6120 'STADT
6130 IF Y$(A)>185 THEN Y$(A)=183
6140 PMODE 3,5:GOSUB 6180
6150 PMODE 3,1:GOSUB 6180
6160 SCREEN 1,1:Y$(A)=0:TR=TR+1:SOUND 150,2:SCREEN 1,0
6170 RETURN
6180 PUT(X$(A)-3,Y$(A)-5)-(X$(A)+4,Y$(A)+6),B0,PSET
6190 RETURN

```





# TI ärgere Dich nicht für den TI-99/4A

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

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

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

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

Folgende Spielsituationen können jetzt vorliegen:

a) Der Spieler hat keine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Das Programm springt wieder auf Farbenwahl zurück.

b) Es wurde eine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Unter dem Spielfeld werden die Zeilennummer "Y" und die Spaltennummer "X" des Standortes der Figur abgefragt, die man setzen will. Nach jeder Eingabe "Enter" drücken. Die gewählte Figur wird in einen doppelt großen, gelben Sprite umgewandelt. Anschließend müssen die "Zielkoordinaten" des Feldes eingegeben werden, das der gewürfelten Zahl entspricht (die Spielregeln dieses Spieles werden als bekannt vorausgesetzt). Bei einer "6" darf der Spieler nochmals würfeln.

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

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

#### Besonderheiten:

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

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

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

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

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

#### 4. Speichern des Spielstandes:

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

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

#### Variablen-Liste

BL1, RO1, LI1, GR1 = Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren

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

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

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

#### Bestimmung der freien Zielfelder

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

Z1 - Z5 = Nicht erlaubte Zielfelder und Farben.

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

Q = Würfelwurf 1-6

FI = Figur auf dem Spielfeld "A"

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

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

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

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

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

F = Symbol für das Startfeld.

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

T = Symbol des mit X1, Y1 angewählten Zeichens.

T1 = Symbol des mit X2, Y2 angewählten Zeichens.

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

D8 (Z) = Bildschirmzeile bei der Bildschirmabfrage für die Speicherung eines aktuellen Spielstandes bei vorzeitigem Spielabbruch.

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



## HOME COMPUTER 23



```

=BLAU+1 :: GOTO 3000
995 Y=3 :: RO=0
996 CALL GCHAR(Y,17,R):: IF R=109 THEN RO=RO+1
997 Y=Y+2 :: IF Y<11 THEN 996
998 IF RO<RO1 THEN ROT=ROT-1 ELSE 1000
999 IF RO<RO1 THEN ROT=ROT-1 ELSE 1000
1000 Z1=104 :: Z2=109 :: Z3=101 :: Z4=117 :: Z5=125 :: PY=6 :: FX=198 :: GOSUB 2
500 :: IF Q<6 AND ROT=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND ROT>0 THEN 3000
1003 IF Q=6 AND ROT<RO THEN 1005 ELSE 3000
1005 CALL GCHAR(1,19,FI):: IF FI=104 OR FI=105 OR FI=106 OR FI=107 THEN 3000 EL
E ROT=ROT+1 :: GOTO 3000
1495 X=19 :: LI=0
1496 CALL GCHAR(11,X,L):: IF L=117 THEN LI=LI+1
1497 X=X+2 :: IF X<27 THEN 1496
1498 IF LI<LI1 THEN LILA=LILA-1 ELSE 1500
1499 IF LI<LI1 THEN LI1=LI-1
1500 Z1=112 :: Z2=117 :: Z3=101 :: Z4=109 :: Z5=125 :: PY=150 :: PX=198 :: GOSUB
2500 :: IF Q<6 AND LILA=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND LILA>0 THEN 3000
1503 IF Q=6 AND LILA<LI THEN 1505 ELSE 3000
1505 CALL GCHAR(13,27,FI):: IF FI=112 OR FI=113 OR FI=114 OR FI=115 THEN 3000 EL
SE LILA=LILA+1 :: GOTO 3000
1995 Y=13 :: GR=0
1996 CALL GCHAR(Y,17,G):: IF G=125 THEN GR=GR+1
1997 Y=Y+2 :: IF Y<21 THEN 1995
1998 IF GR<GR1 THEN GRUE=GRUE-1 ELSE 2000
1999 IF GR<GR1 THEN GR1=GR-1
2000 Z1=120 :: Z2=125 :: Z3=101 :: Z4=109 :: Z5=117 :: PY=150 :: PX=54 :: GOSUB
2500 :: IF Q<6 AND GRUE=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND GRUE>0 THEN 3000
2003 IF Q=6 AND GRUE<GR THEN 2005 ELSE 3000
2005 CALL GCHAR(21,15,FI):: IF FI=120 OR FI=121 OR FI=122 OR FI=123 THEN 3000 EL
SE GRUE=GRUE+1 :: GOTO 3000
2500 CALL SPRITE(2,36,16,PY,PX):: CALL KEY(0,KEY,ST):: IF ST=0 THEN DISPLAY AT(
23,13)SIZE(1)BEEP :: CALL SOUND(1000,20000,30)
2501 DISPLAY AT(23,13)SIZE(1):"4"
2505 IF KEY=43 THEN 2600
2510 IF KEY<>52 THEN 2500 :: CALL WUR(Q):: RETURN
2600 IF K=48 THEN BLAU=BLAU+1 :: GOTO 3000
2610 IF K=49 THEN ROT=ROT+1 :: GOTO 3000
2620 IF K=50 THEN LILA=LILA+1 :: GOTO 3000
2630 IF K=51 THEN GRUE=GRUE+1
3000 ON ERROR 8020 :: ON WARNING NEXT
3005 CALL SPRITE(1,36,11,193,1):: DISPLAY AT(24,1):"KOORDINATEN:" :: DISPLAY AT
(24,18):"Y:" :: ACCEPT AT(24,20)VALIDATE(DIGIT,")BEEP:Y1
3007 IF Y1<0 THEN 3001 :: DISPLAY AT(24,23):"X:"
3009 ON ERROR 8020 :: ON WARNING NEXT
3010 ACCEPT AT(24,25)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X1 :: CALL GCHAR((Y1+1)*2-1,X1*2+7,T)::
IF T<Z1 OR T>Z2 THEN 9000
3011 CALL PATTERN(1,T):: CALL LOCATE(1,Y1*16+1,X1*16+45):: F=33 :: GOSUB 4400
3015 ON ERROR 8030 :: ON WARNING NEXT
3020 CALL HCHAR((Y1+1)*2-1,X1*2+7,F):: DISPLAY AT(24,19):"ZIELKOORDINATEN:" :: DI
SPLAY AT(24,19):"Y:" :: ACCEPT AT(24,21)VALIDATE(DIGIT)BEEP:Y2
3030 DISPLAY AT(24,24):"X:" :: ACCEPT AT(24,26)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X2
3045 CALL GCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T):: IF T1=Z3 XOR T1=Z4 XOR T1=Z5 THEN 8010 :
IF T1<96 THEN 3050 ELSE GOSUB 4500
3046 GOTO 3070
3050 IF T1=65 THEN GOSUB 4500 ELSE 3051 :: GOTO 3070
3051 IF T1=33 THEN GOSUB 4500 ELSE 8010
3070 CALL HCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T):: IF T1=33 OR T1=65 OR T1=22 THEN 3080 ELSE
4000
3080 CALL LOCATE(1,193,126):: IF T1=22 THEN 9000
3081 IF Q<6 THEN 290
3090 DISPLAY AT(24,1):" W" :: GOTO 320
4000 Y1=Y2 :: X1=X2 :: CALL PATTERN(1,T1)AUSGANGSPOSITION FUER RUECKFUEHRUNG D
ER FIGJR
4005 ON T1-95 GOTO 4010,4020,4030,4040,1,4170,1,1,4050,4060,4070,4080,1,4170,1,1
,4090,4100,4110,4120,1,4170,1,1,4130,4140,4150,4160,1,4170
4010 Y2=0 :: X2=0 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 IBLAU FIGUREN
4020 Y2=0 :: X2=1 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4030 Y2=1 :: X2=0 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4040 Y2=1 :: X2=1 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4050 Y2=0 :: X2=9 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 IROTE FIGUREN
4060 Y2=0 :: X2=10 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4070 Y2=1 :: X2=9 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4080 Y2=1 :: X2=10 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4090 Y2=9 :: X2=9 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 ILILA FIGUREN
4100 Y2=9 :: X2=10 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4110 Y2=10 :: X2=9 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4120 Y2=10 :: X2=10 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4130 Y2=9 :: X2=0 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 IGRUENE FIGUREN
4140 Y2=9 :: X2=1 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4150 Y2=10 :: X2=0 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4160 Y2=10 :: X2=1 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500
4165 CALL HCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T1):: CALL SOUND(1000,560,0,345,0):: CALL SCUN

```



T1 99/4A

```

4170 GOTO 3080
4400 REM ZEICHEN DES ALTEN FELDES
4410 IF Y1=4 AND X1=0 THEN F=65
4411 IF Y1=0 AND X1=6 THEN F=65
4412 IF Y1=6 AND X1=12 THEN F=65
4413 IF Y1=10 AND X1=4 THEN F=65
4414 IF Y1=5 AND X1<5 THEN F=101
4415 IF Y1=5 AND X1=0 THEN F=33
4416 IF Y1=5 AND X1>5 THEN F=117
4417 IF Y1=5 AND X1=10 THEN F=33
4418 IF X1=5 AND Y1<5 THEN F=109
4419 IF X1=5 AND Y1>5 THEN F=125
4420 IF X1=5 AND Y1=10 THEN F=33
4421 IF Y1=0 AND X1<2 THEN F=101
4422 IF Y1=1 AND X1<2 THEN F=101
4423 IF Y1=0 AND X1>8 THEN F=109
4424 IF Y1=1 AND X1>8 THEN F=109
4425 IF Y1=9 AND X1<2 THEN F=125
4426 IF Y1=10 AND X1<2 THEN F=125
4427 IF Y1=9 AND X1>8 THEN F=117
4428 IF Y1=10 AND X1>8 THEN F=117
4430 IF X1=5 AND Y1=0 THEN F=33
4431 RETURN
4500 X3=X2*16+45 : Y3=Y2*16+1 : X4=X1*16+45 : Y4=Y1*16+1
4510 IF X4<X3 THEN X4=X4+8
4520 IF Y4<Y3 THEN Y4=Y4+8
4530 IF X4>X3 THEN X4=X4-8
4540 IF Y4>Y3 THEN Y4=Y4-8
4550 CALL LOCATE(1,Y4,X4) : IF Y4=Y3 AND X4=X3 THEN RETURN ELSE 4510
7999 REM FEHLERMELDUNG
8000 CALL SOUND(600,4000,0,8000,0,500,0) : DISPLAY AT(24,1)BEEP:"FALSCHE KOORDINATEN!" : FOR I=1 TO 200 : NEXT I : GOTO 3000
8010 CALL SOUND(600,8000,0,1200,0) : DISPLAY AT(24,1):"FALSCHE KOORDINATEN!" : FOR I=0 TO 200 : NEXT I : GOTO 3020
8020 DISPLAY AT(24,1):"Y UND/ODER X ZU GROSS!" : CALL SOUND(500,8000,0,1200,0) : FOR I=1 TO 200 : NEXT I : GOTO 3000
8030 DISPLAY AT(24,1):"Y UND/ODER X ZU GROSS!" : CALL SOUND(500,8000,0,1200,0) : FOR I=1 TO 200 : NEXT I : GOTO 3019
9000 REM SIEG
9005 ZF=0
9010 IF T1=101 THEN M,X=9 ELSE 9020 : GOTO 9050
9020 IF T1<109 THEN 9030 : IF T1=109 THEN M,Y=3 : GOTO 9070
9030 IF T1=117 THEN M,X=19 ELSE 9040 : GOTO 9050
9040 IF T1=125 THEN M,Y=13 : GOTO 9070
9050 CALL GCHAR(11,X,Z6) : IF Z6=T1 THEN ZF=ZF+1
9060 X=X+2 : IF X<M+8 THEN 9050 ELSE 9090
9070 CALL GCHAR(Y,17,Z7) : IF Z7=T1 THEN ZF=ZF+1
9080 Y=Y+2 : IF Y<M+8 THEN 9070
9090 IF ZF=0 THEN 9095 ELSE 3001
9095 CALL DELSPRITE(2)
9100 IF T1=101 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"BLAU HAT GEWONNEN" ELSE 9110 : GOTO 9200
9110 IF T1=109 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"ROT HAT GEWONNEN" ELSE 9120 : GOTO 9200
9120 IF T1=117 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"LILA HAT GEWONNEN" ELSE 9130 : GOTO 9200
9130 IF T1=125 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"GRUEN HAT GEWONNEN"
9200 CALL SCREEN(12) : FOR I=200 TO 1000 STEP 50 : CALL SOUND(200,I,0,3000-I,0) : NEXT I
9201 DISPLAY AT(23,4):"NEUES SPIEL? JA(9) NEIN(0)"
9210 CALL KEY(0,K,S) : IF S=3 THEN 9210
9220 IF K=48 THEN 10090 : IF K=57 THEN 9230 ELSE 9210
9230 RESTORE : GOTO 99
9500 REM SPEICHERN DES SPIELSTANDES
9520 FOR Z=1 TO 21 : FOR SPALTE=3 TO 30 : CALL GCHAR(Z,SPALTE,C) : D$(Z)=D$(Z)&CHR$(C) : NEXT SPALTE : NEXT Z
9580 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED 192
9590 FOR I=1 TO 20 STEP 5 : PRINT #1:D$(I),D$(I+1),D$(I+2),D$(I+3),D$(I+4) : NEXT I
9620 PRINT #1:D$(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,L11,GR1
9630 CLOSE #1
9635 CALL CLEAR : GOTO 9201
9640 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT,FIXED 192
9650 FOR I=1 TO 20 STEP 5 : INPUT #1:D$(I),D$(I+1),D$(I+2),D$(I+3),D$(I+4) : NEXT I
9680 INPUT #1:D$(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,L11,GR1
9682 CLOSE #1
9683 RESTORE : SCHALTER=1 : GOTO 100
9690 FOR I=1 TO 21 : DISPLAY AT(I,1):D$(I) : NEXT I
9720 GOTO 270
10000 SUB WUR(Q) : CALL SOUND(1000,400,0,500,6) : RANDOMIZE : Q=INT(6*RND)+1 : DISPLAY AT(11,14)SIZE(2):Q : SUBEND
10090 END

```



## 26 HOMECOMPUTER



```

340 B$(30)="DMCD MOCBBDNOCB
BBDMM LL CBB" :: B$(31)=RPT$
("B",28) :: B$(32)=B$(31)
350 REM
360 GOTO 2020
370 REM
380 B$(1)="
      C" :: B$(2)="
      B" ::
B$(3)="
      CB"
390 B$(4)="D
      CBB" :: B$(5)="A
      BBB" ::
B$(6)="BBD      D
      CBBB"
400 B$(7)="BBD      CA      CD
      BBBB" :: B$(8)="BBBA
      BBD      CBBBBB" ::
B$(9)="BBBBD CBBBD
      CBBB"
410 B$(10)="BBBBBBBBBBBBBBB
      A      BBBBBB"
420 RETURN
430 DEF YP=((Y-1)/8)+1 :: DE:
      F XP=((X-1)/8)+1
440 RANDOMIZE :: Q=1 :: LAE(
      1)=60 :: LAE(2)=40 :: LAE(3)
      =10
450 V(1)=10 :: H(1)=7 :: C(1)
      =22 :: F(1)=5 :: F(2)=6 ::
      F(3)=8 :: F(4)=15 :: FA(1)=7
      :: FA(2)=14 :: FA(3)=9
460 V(6)=12 :: H(6)=8 :: C(6)
      =22
470 V(7)=14 :: H(7)=8 :: C(7)
      =21
480 V(5)=18 :: H(5)=8 :: C(5)
      =20
490 V(4)=20 :: H(4)=9 :: C(4)
      =15
500 V(3)=22 :: H(3)=10 :: C(
      3)=7
510 V(2)=16 :: H(2)=9 :: C(2)
      =20
520 V(8)=8 :: H(8)=5 :: C(8)
      =25
530 REM
540 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFF
      FFFFCBFFCFFCFFCFFCFFCFFCFF
      FF3FF7F1F3F")
550 CALL CHAR(67,"0001050FF
      3FF7FF",68,"00000E8F6FCFEFF
      FF3F1F1707030101FFFEFAFF0C0
      8080FFFFFFFFFFFF65")
560 CALL CHAR(72,"DB7E3C1818
      18000000007EFEB0FCAEFF181818
      181818180000FFFF")
570 CALL CHAR(76,"0000000000
      00FFFF00386CFE6C385492000000
      00003337FF000000FFB9B9FFFF")
580 CALL CHAR(128,"3C66FFBDB
      DFF663C")
590 CALL CHAR(129,"0000000024
      903270FF",130,"001040009400E8
      F0",131,"F0E4C09240100000",1
      33,"0F1703290000208")
600 C$="0000606734FFFC78" ::
      D$="000707FEFC783060" :: CA
      LL CHAR(132,D$)
610 CALL CHAR(134,"1E041CFF1
      C041E00000000000FFFF00")
620 FOR I=96 TO 120 STEP 8 :
      CALL CHAR(I,"FFFFFFFFFFFF
      FFF") :: NEXT I
630 CALL COLOR(5,13,1,6,11,1
      ,13,11,1,8,16,1)
640 CALL COLOR(1,8,1,2,13,1,

```

```

3,7,1,4,7,1,9,5,1,10,11,1,11
7,1,12,14,1)
650 CALL CHAR(92,"00001",93,
"0000000000008".94,"0000000081
006")
660 L=16 :: GOSUB 370
670 IF BEGINN=1 THEN 700
680 PRINT ".....
      . . . . . E B B3 B B B B
      B B B "S" hhh hhhh h hhh
      hhh hh hhhp p p p p p p
      pp p p"
690 PRINT "x x x x x x x x
x x xxx xxx" :: PRINT :: PRI
NT :: PRINT
700 FOR I=1 TO 10 :: PRINT
B$(I):: B$(I)=" :: NEXT I
710 IF BEGINN=1 THEN 790
720 CALL CHAR(113,"000000784
4784040")
730 DISPLAY AT(12,9)SIZE(12)
:"von m.gelgen"
740 FOR I=1 TO 30
750 XS=INT(RND*26)+3 :: XS=I
NT(RND*22)+1
760 CALL GCHAR(Ys,Xs,Z):: IF
Z<32 THEN 750
770 CALL HCHAR(Ys,Xs,INT(RND
*3)+92):: NEXT I
780 GOSUB 2750 :: GOTO 660
790 CALL SPRITE(#5,128,2,17,
121)
800 CALL SOUND(200,2200,6,20
00,6,1800,6)
810 FOR I=1 TO 30 :: CALL GO
LOR(#5,16):: CALL COLOR(#5,7
):: NEXT I
820 CALL COLOR(#5,F(Q)):: Y=
121
830 X=17 :: FOR I=1 TO LAE(1
):: K=INT(RND*3)-1
840 L=L+K
850 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
860 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&
RPT$( "B",22-L)
870 PRINT A$
880 GOSUB 2960
890 NEXT I
900 X=17
910 FOR I=1 TO LAE(2):: K=IN
T(RND*3)+1
920 L=L+K
930 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
940 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
PT$( "B",23-L)
950 PRINT A$
960 GOSUB 2960 :: NEXT I
970 REM
980 FOR I=1 TO LAE(3):: K=IN
T(RND*3)-1
990 L=L+K
1000 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF I>22 THEN L=L-1
1010 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
PT$( "B",24-L)
1020 PRINT A$
1030 GOSUB 2960 :: NEXT I
1040 IF RU=1 THEN 1550 ELSE
IF RU=2 THEN 1800 ELSE IF RU
=3 THEN 2740
1050 GOSUB 120 :: IF L<18 TH
EN 1100
1060 FOR I=L TO 18 STEP -1 :
: L=L-1 :: A$=RPT$( "B",L)&"A
B"&RPT$( "B",24-L)

```



```

1070 PRINT A$ : GOSUB 2960
1080 NEXT I
1090 GOTO 1150
1100 FOR I=1 TO 18
1110 L=L+1
1120 A$=RPT$( "B",I)&"A B"&R
PT$( "B",24-L)
1130 PRINT A$
1140 GOSUB 2960 : NEXT I
1150 REM
1160 FOR I=1 TO 23 : PRINT
B$(I) : B$(I)=" "
1170 GOSUB 2960
1180 NEXT I
1190 IF RU=1 THEN 1630
1200 DISPLAY AT(24,1):B$(24)
1210 REM
1220 X=17
1230 CALL LOCATE(5,X,Y) : I
F KP=24 THEN 1440
1240 GE=INT(RND*8)+1
1250 CALL HCHAR(V(GE),H(GE),75
75,C(GE))
1260 GOSUB 1380
1270 REM
1280 CALL JOYST(2,A,B) : Y=Y
+(2*A) : X=X-(2*B)
1290 CALL GCHAR(XP,YP,Z) : I
F Z<32 THEN GOSUB 1310
1300 GOTO 1230
1310 REM
1320 Q=Q+1 : CALL SOUND(300
,-7,0,180,0) : FOR J=1 TO 50
: NEXT J : IF Q=5 THEN 13
30 ELSE 1370
1330 F(Q)=16 : CALL POSITIO
N(5,X,Y) : CALL DELSPRITE(5
5)
1340 CALL SPRITE(1,129,F(Q)
,X-4,Y-4,-8,-8,2,130,F(Q),X
-4,Y+4,-8,8,3,131,F(Q),X+4,
Y+4,8,8,4,133,F(Q),X+4,Y-4,
8,-8)
1350 CALL SOUND(300,-6,0,110
,8)
1360 FOR J=1 TO 100 : NEXT
J : CALL DELSPRITE(1,2,3
,4) : FOR I=1 TO 500 : NEX
T I : CALL CLEAR : GOTO 28
80
1370 CALL COLOR(5,F(Q)) : R
ETURN
1380 IF V(GE)<>XP THEN 1420
1390 CALL COLOR(5,7)
1400 CALL SOUND(100,110,1)
1410 GOSUB 1310
1420 CALL HCHAR(V(GE),H(GE),
32,C(GE))
1430 CALL COLOR(5,F(Q)) : R
ETURN
1440 REM
1450 REM
1460 L=8
1470 FOR I=1 TO 21 : K=INT(
RND*3)-1
1480 L=L+K : X=X-8
1490 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1500 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&
RPT$( "B",23-L)
1510 PRINT A$
1520 CALL LOCATE(5,X,Y) : N
EXT I
1530 REM
1540 LAE(2)=50 : LAE(3)=15
: RU=1 : GOTO 910
1550 FOR I=L TO 2 STEP -1
1560 X=INT(RND*3)-1

```

```

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

```



```

4,14,17,254,2,-30)
2140 REM
2150 CALL JOYST(2,A,B):: JO=
(A=10)+B
2160 IF JO<>4 THEN 2180
2170 XG=XG-1 :: GOTO 2240
2180 IF JO<>40 THEN 2200
2190 YG=YG+1 :: GOTO 2240
2200 IF JO<>4 THEN 2220
2210 XG=XG+1 :: GOTO 2240
2220 IF JO<>40 THEN 2240
2230 YG=YG-1
2240 CALL MOTION(5,XG,YG)
2250 CALL COINC(5,5,10,BUM)
2260 IF BUM=-1 THEN 2330
2270 CALL POSITION(5,X,Y)::
CALL MOTION(5,0,0):: IF X
160 THEN 2300
2280 CALL MOTION(5,XG,YG)
2290 GOTO 2150
2300 REM
2310 IF Y<192 OR Y>209 THEN
GOSUB 1310 ELSE IF X>2 THEN
GOSUB 1310 ELSE 2350
2320 REM
2330 CALL MOTION(5,0,0):: G
OSUB 1310 ::
2340 GOTO 2270
2350 REM
2360 CALL DELSPRITE(1,2,3)
):: AS=""
2370 FS="DMCD MOCBBDNOCBBD
MM IL CBBD BD NCDMMCBBDONOB
BBBDMMNO CDMN N OO CBBD
D CD M NCBBD M N CD
D M N O CBBD M"
2380 ES="CD CBBD M N-CD"
2390 AS=FS&ES :: CALL POSITI
ON(5,X,Y)
2400 CALL HCHAR(9,23,135,8):
: FOR I=1 TO 20
2410 DISPLAY AT(21,1)SIZE(28)
: SEG$(AS,I,28)
2420 CALL LOCATE(5,X,Y):: Y
-Y-8
2430 CALL HCHAR(9,23-I,135):
: NEXT I
2440 REM
2450 X=153 :: Y=41
2460 CALL LOCATE(5,X,Y)
2470 REM
2480 FOR I=73 TO 153 STEP 8
2490 CALL SPRITE(5,((I-1)/8)+
1,134,INT(RND*13)+3,I,256,0,-
(INT(RND*11)+20))
2500 NEXT I
2510 FOR TIME=1 TO 300
2520 CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B)
2530 CALL LOCATE(5,X,Y)
2540 CALL COINC(ALL,BUM)
2550 IF BUM=-1 THEN GOSUB 13
10
2560 IF X>153 OR X<73 THEN G
OSUB 1310 ELSE 2570
2570 NEXT TIME
2580 REM
2590 CALL CHAR(134,"00000018
18"):: FOR I=10 TO 20 :: CAL
L DELSPRITE(1):: NEXT I
2600 CALL HCHAR(9,1,32,32)::
ZEI=20
2610 CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B):: ZEI=ZEI+1 :: Y=Y+(2
*A)
2620 DISPLAY AT(21,1)SIZE(28)
: SEG$(AS,ZEI,28):: CALL LOC

```

```

ATE(5,X,Y)
2630 IF ZEI=LEN(AS)-15 THEN
2650
2640 GOTO 2610
2650 REM
2660 MS="BBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBB3BD CB3BB" :: NS="
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
A BBBBBB"
2670 FOR I=1 TO 10
2680 DISPLAY AT(21,1)SIZE(28)
: SEG$(AS,ZEI+I,28):: DISPLA
Y AT(22,1)SIZE(28): SEG$(MS,I
,28):: DISPLAY AT(22,1)SIZE(
28): SEG$(NS,I,28)
2690 DISPLAY AT(23,1)SIZE(28)
: SEG$(NS,I,28):: NEXT I
2700 AS="" :: MS="" :: NS=""
2710 FOR I=X TO 17 STEP -8 :
: CALL LOCATE(5,I,Y):: NEXT
I
2720 RU=3 :: LAE(2)=60 :: LA
E(3)=20 :: I=19 :: GOTO 900
2730 REM
2760 FOR TON=1 TO 3 :: FOR I
=110 TO 1100 STEP 110 :: CAL
L SOUND(100,I,0):: NEXT I
2770 FOR I=1100 TO 110 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0):
: NEXT I
2780 FOR I=110 TO 1100 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0,12
10-I,0):: NEXT I :: NEXT TON
2790 IF TOP=1 THEN RETURN EL
SE CALL CLEAR
2800 FOR I=1 TO 15 :: PRINT
: NEXT I :: BEGINN=1 :: RET
URN
2810 FOR I=1 TO 23 :: PRINT
2820 GOSUB 2960
2830 NEXT I
2840 CALL DELSPRITE(ALL)
2850 TOP=1
2860 PRINT "
B B B B B
h h h h h h h h h h h
p p p p p p p p p p
x x x x x x x x x x
"
2870 FOR I=1 TO 10 :: PRINT
: NEXT I :: GOSUB 2750 :: G
OTO 2930
2880 REM
2890 CALL CLEAR :: CALL DELS
PRITE(ALL)
2900 FOR I=110 TO 1100 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0,I+
10,0,I+20,0):: NEXT I
2910 FOR I=110 TO 880 STEP 2
0 :: CALL SOUND(-100,I,0,990
-I,0):: NEXT I
2920 DISPLAY BEEP AT(12,1):"
game over
2930 DISPLAY BEEP AT(22,1):"
neue runde (j/n) ?"
2940 CALL KEY(0,KE,ST):: IF
3T=0 THEN 2940 ELSE IF KE=10
6 THEN 3000 ELSE CALL CLEAR
2950 END
2960 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A)
2970 CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 1310
2980 CALL LOCATE(5,X,Y)
2990 RETURN
3000 CALL CLEAR :: BEGINN=1
: TOP=0 :: GOTO 430

```



# Atlantic Adventure

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

TRS-80

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

## Spielablauf:

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

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

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

Wir möchten jetzt aber nichts mehr ver-

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

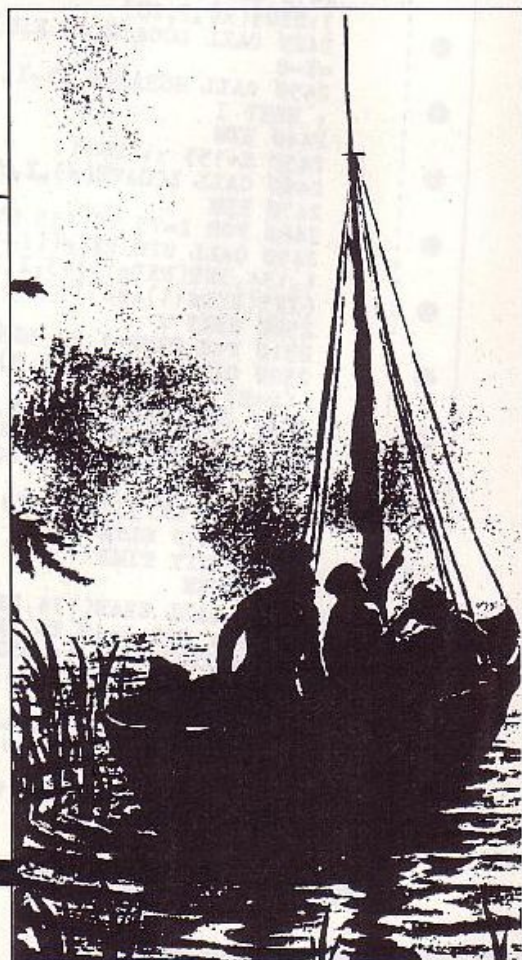
Dieses Adventure ist übrigens das 5. Abenteuerspiel, das wir bisher in unseren Heften abdruckten. Und zwar erschien in HC 7/83 "Adventure Castle" für den PET (CBM 3/4000), in HC 4/83 "Spukhaus" für den VC-20 und in CPU 3/84 "Agentenabenteuer" für den Apple II.

```

10 DEFINT A-Z
20 CLEAR 300
30 G=12:P=21:S=2
40 DIM G1$(G)
50 DIM G2$(G)
60 DIM P1$(P)
70 DIM P2$(P)
80 DIM R$(6)
90 CLS:PRINT

      WILLKOMMEN ZUM ATLANTIC-ADVENTURE V. 1.
      <C> 1983 BY RALPH ARNOLD
      EICHENWEG 30 6200 WIESBADEN"
100 PRINT"*****"
***** ** Du bist ein Gestrandeter und willst die Insel leben
** ** verlassen. Ausserdem mußt Du den Schatz finden ohne
**
110 PRINT"** den Du die Insel nicht verlassen kannst.
** ** Die Befehle bestehen aus zwei Wörtern z.B. NIMM SPA
TEN ** ** Einige andere Verben sind > LEGE, BENUTZE, BETRACHTE
und **
120 PRINT"** viele mehr. Einzelbefehle sind : GRABE, POSITION und
** ** INVENTORY. Verzweifle nicht, versuche alle möglich
en ** Wortkombinationen und verschaffe Dir viele Gegensta
ende, **
130 PRINT"** sie nützen Dir fast immer.
** ** Also viel Spaß
** ** Einen Moment bitte.
**
140 PRINT"*****"
*****

```





```

150 FOR A=1 TO P
160 READ P1$(A),P2$(A)
170 NEXT A
180 FOR A=1 TO G
190 READ G1$(A),G2(A)
200 NEXT A
210 OUT255,0:OUT255,1      ";STRING$(7,143);"
220 PRINT@898,"
230 FOR A=1 TO 10:NEXT A
240 IF PEEK(14400)=1 THEN 280
250 PRINT@898," Druecke >ENTER< fuer Spielbeginn"
260 FOR A=1 TO 10:NEXT A
270 GOTO 210
280 CLS
290 GOSUB 1880
300 GOSUB 1900
310 GOSUB 1960
320 IF M=71 THEN 2390
330 PRINT:PRINTSTRING$(64,45)
340 INPUT"Kommando";K$
350 V$=LEFT$(K$,3)
360 REM ***** INVENTORY, POSITION etc. *****
370 IF V$="INV" THEN 510
380 IF V$="POS" THEN 710
390 IF V$="GRA" THEN 1210
400 IF V$="SCH" THEN 690
410 H$=K$:IF LEN(K$)=1 THEN 740
420 REM ***** TRENNUNG *****
430 FOR A=1 TO LEN(K$)
440 IF MID$(K$,A,1)="" THEN 460 ELSE NEXT
450 GOTO 2160
460 H$=MID$(K$,A+1,3)
470 REM ***** VERBEN-BEARBEITUNG *****
480 IF V$="GEH" THEN 730:REM ***** GEHEN *****
490 IF V$="NIM" THEN 940:REM ***** NIMM *****
500 IF V$="LES" THEN 1010:REM ***** LESEN *****
510 IF V$="BET" THEN 1120:REM ***** BETRACHTEN *****
520 IF V$="KLE" THEN 1300:REM ***** KLETTERN *****
530 IF V$="SET" THEN 1540:REM ***** SETZE *****
540 IF V$="REP" THEN 1600:REM ***** REPARIERE *****
550 IF V$="LEG" THEN 1640:REM ***** LEGEN *****
560 IF V$="OEF" THEN 1700:REM ***** OEFFNEN *****
570 IF V$="FUE" THEN 1480:REM ***** FUETTERN *****
580 IF V$="RUD" THEN 1760:REM ***** RUDEKN *****
590 IF V$="REN" THEN 1820:REM ***** BENUTZEN *****
600 GOTO 2170
610 REM ***** INVENTORY *****
620 PRINT"Ich habe:"
630 FOR A=1 TO G
640 IF G2(A)=99 THEN 660
650 NEXT A:GOTO 320
660 PRINTG1$(A);".",
670 NEXT A
680 GOTO 320
690 REM ***** SCHRITTE *****
700 PRINT"Du bist schon ";M;" Schritte gegangen !":GOTO 320
710 REM ***** POSITION *****
720 GOTO 290
730 REM ***** GEHEN *****
740 IF S=20 OR S=10 OR S=9 OR S=14 OR S=15 THEN 2430
750 IF H$="BUD" OR H$="RUD" THEN 890
760 IF S=21 THEN 920
770 FOR A=1 TO LEN(P2$(S))
780 IF R$(A)="N" AND LEFT$(H$,1)="N" THEN 840
790 IF R$(A)="S" AND LEFT$(H$,1)="S" THEN 850
800 IF R$(A)="W" AND LEFT$(H$,1)="W" THEN 860
810 IF R$(A)="O" AND LEFT$(H$,1)="O" THEN 870
820 NEXT A
830 GOTO 880
840 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
850 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
860 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
870 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
880 PRINT"Keine Ahnung was du von mir willst":GOTO 320
890 IF F1=1 THEN 2410
900 IF S<2 THEN 2370
910 PRINT"OK.....":PRINT"Ich sitze nun im Boot":S=21:F1=1:GOTO 2
920 IF H$<>"OST" AND V$<>"O" THEN 880
930 S=2:F1=0:GOTO 290
940 REM ***** NIMM *****
950 FOR N=1 TO G
960 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 980 ELSE NEXT
970 GOTO 2170
980 IF G2(N)<>S THEN 2180
990 IF G1(N)=99:GX=GX+1:PRINT"JK.....":GOTO 320
1000 G2(N)=99:GX=GX+1:PRINT"JK....."
1010 REM ***** LESEN *****
1020 IF H$="FLA" THEN 1060
1030 IF H$="LOG" THEN 1080
1040 IF H$="BOT" THEN 1100

```



```

1050 GOTO 2210
1060 IF G2(4)<>99 THEN 2220
1070 PRINT"Eine Botschaft lautet : Wenn du in der Hoehle bist ge
he erst Nord dann West dann Nord dann Ost dann Nord sonst bi
st du des Todes !":GOTO 320
1080 IF G2(11)<>99 THEN 2220
1090 PRINT"Es steht geschrieben : Mein letzter Eintrag, das Schi
ff sinkt, alle Passagiere von Bord (Unterschrift Kapitaaen)":GOT
O 320
1100 IF S<>19 THEN 2230
1110 PRINT"Auf den Stein steht geschrieben :
Wenn es dunkel wird muss man wissen wie der Weg verla
euft":GOTO 320
1120 REM ***** BETRACHTE *****
1130 IF H$="BOO" THEN 1160
1140 IF H$="LOC" OR H$="BOD" THEN 1180
1150 PRINT"ich sehe darin nichts besonderes":GOTO 320
1160 IF G2(2)<>0 THEN 1150
1170 PRINT"Es kommt etwas zum Vorschein":G2(2)=2:GOTO 290
1180 IF S<>4 THEN 2230
1190 IF G2(6)<>5 THEN 2240
1200 PRINT"In der Tiefe kann ich ein Segel erkennen das du dring
end benoetigst":GOTO 320
1210 REM ***** GRABEN *****
1220 IF G2(2)<>99 THEN 2290
1230 IF S=6 THEN 1260
1240 IF S=7 THEN 1280
1250 GOTO 2230
1260 IF G2(3)<>0 THEN 2250
1270 PRINT"Eine Truhe kommt zum Vorschein":G2(3)=6:GOTO 320
1280 IF G2(8)<>0 THEN 2250
1290 PRINT"Eine Axt kommt zum Vorschein":G2(8)=7:GOTO 320
1300 REM ***** KLETTERN *****
1310 IF S=8 THEN 1370
1320 IF S=5 THEN 1390
1330 IF S=13 THEN 1440
1340 IF S=18 THEN 1410
1350 IF S=4 THEN 1460
1360 GOTO 2230
1370 IF H$<>"PAL" AND H$<>"HOC" THEN 2260
1380 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
1390 IF H$<>"HOC" AND H$<>"STE" AND H$<>"TRE" THEN 2260
1400 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
1410 IF H$<>"RUN" THEN 2260
1420 IF LEN(P2$(18))=1 THEN 2360
1430 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
1440 IF H$<>"RUN" THEN 2260
1450 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
1460 IF H$<>"LCC" THEN 2240
1470 PRINT"ich wuerde ja schon gerne da runter klettern, aber na
n kann nicht sehen wohin man steigt denn ein Ueberhang versp
errt die Sicht":GOTO 320
1480 REM ***** FUETTERN *****
1490 IF H$<>"AFF" THEN 2320
1500 IF S<>17 THEN 2230
1510 IF LEN(P1$(17))<20 THEN 2310
1520 IF G2(5)<>99 THEN 2220
1530 GX=GX-1:P1$(17)="VOR DEM HAUS":P2$(17)=P2$(17)+"0":G2(5)=0:
PRINT"OK.....":PRINT"Die Affen sind weg du kanst rein":GOTO 290
1540 REM ***** SETZE *****
1550 IF S<>1 THEN 2230
1560 IF G2(6)<>99 THEN 2270
1570 IF G2(9)<>99 THEN 2280
1580 CLS:PRINT"Du hast er geschafft das Adventure zu loesen
Du bist ein richtiger Champion !!!!!!!!!!!
Ich hoffe es hat Dir Spass gemacht und Du hast
nicht im Programm nachgeschaut
1590 FOR N=1TO40:OUT255,0:OUT255,1:OUT255,0:OUT255,1:NEXT:END
1600 REM ***** REPARIERE *****
1610 IF S<>16 THEN 2230
1620 IF G2(7)=99 THEN 1630 ELSE 2290
1630 G2(7)=0:P2$(16)=P2$(16)+"0":PRINT"Ein neuer Weg wird frei":
P1$(16)="VOR EINER BRUECKE":GX=GX-1:GOTO 290
1640 REM ***** LEGE *****
1650 FOR N=1TO6
1660 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 1680 ELSE NEXT
1670 GOTO 2170
1680 IF G2(N)<>99 THEN 2200
1690 GX=GX-1:G2(N)=S:PRINT"OK.....":GOTO 320
1700 REM ***** OEFFNE *****
1710 IF H$<>"TRU" THEN 2420
1720 IF G2(3)<>99 THEN 2200
1730 IF G2(1)<>99 THEN 2290
1740 IF G2(4)<>0 THEN 2300
1750 PRINT"Ein Plan faellt heraus":G2(4)=S:GOTO 320
1760 REM ***** RUDERN *****
1770 IF H$="BOO" THEN 1780 ELSE 2330
1780 IF S<>21 THEN 2230
1790 IF G2(10)<>99 THEN 2380
1800 IF F1<>1 THEN 2400
1810 PRINT"OK.....":PRINT"Du bist jetzt draussen auf dem Schiff"
:F1=0:S=S-20:GOTO 290
1820 REM ***** BENUTZE *****

```



```

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

```



```

2630 IF LEFT$(H$,1)="S" THEN 2670
2660 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 2680 ELSE 2350
2670 M=M+1:S=S-5:GOTO 320
2680 M=M+1:S=S+1:GOTO 320
2690 REM ***** POSITIONEN *****
2700 DATA AUF DEM SCHIFF JETZT MUSST DU NUR NOCH DIE SEGEL
      SETZEN UND NACH HAUSE SEGELN, J
2710 DATA AM STRAND > DU KANNST DAS SCHIFF SEHEN IAB DICH NACH
      HAUSE BRINGEN KANN < HIER STEHT AUSSERDEM EIN
      RUDERBOOT, SO
2720 DATA AUF EINEM BERG, SWO
2730 DATA AUF EINEM KLEINEN HUEGEL. IN DESSEN MITTE EIN LOCH IST,
      FAELLT > ES FUEHRT EINE STEINTREPPE NACH OBEN, S
2750 DATA IN EINEM GROSSEN RAUM IN DEN VON OBEN LICHT HEREIN
2760 DATA AM STRAND, SU
2770 DATA IN EINER VERFALLENEN GASE, NSWO
2780 DATA UNTER EINER PALME, NW
2790 DATA IN EINER HOEHLE, NSWCHR
2800 DATA IN EINER HOEHLE, NSWCHR
2810 DATA IN EINER WALDSCHNEISE, NSO
2820 DATA IM TROPISCHEN WALD, NW
2830 DATA IN DER KRONE EINER PALME, R
2840 DATA IN EINER HOEHLE, NSWCHR
2850 DATA VOR EINER HOEHLE, NSWCHR
2860 DATA VOR EINER ZERSTOERTEN BRUECKE, N
      BELAGERT WIRD, W
2870 DATA IN DER HUETTE IN DEREN MITTE EINE VERNAGELTE
      FALLTUER IST, W
2890 DATA VOR EINER RIESIGEN STEINPLATTE IN DIE EINE BOTSCHAFT
      EINGRAVIERT IST, WO
2890 DATA IN EINER HOEHLE, NSWCHR
2900 DATA IM BOOT, O
2910 REM ***** GEGENSTAENDE *****
2920 DATA SCHLUESSEL, 13, SPATEN, 0, TRUHE, 0, PLAN, 0, KOKUSNUSS, 13
2930 DATA SEGEL, 5, HOLZBRETTER, 11, AXT, 0, GOLDKISTE, 18
2940 DATA RUDER, 15, LOGBUCH, 3, FLASCHE RUM, 12

```

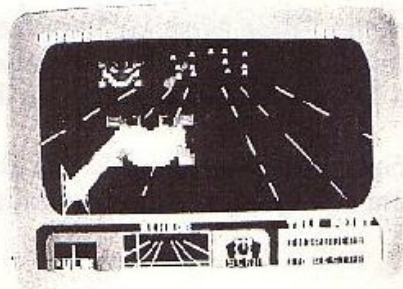
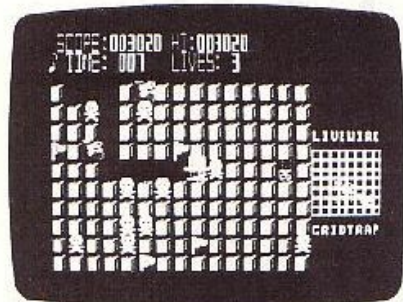




# Wir suchen das »TOP-Programm« des Monats

## und bieten dafür:

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



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

Aber vielleicht ist Ihr »SUPER-PROGRAMM« schon längst fertig und Sie haben sich bisher nicht so recht getraut es einzusenden?

Wie dem auch sei! Schicken Sie uns Ihr Programm (auf Kassette oder Diskette gespeichert, mit ausführlicher Beschreibung zum Ablauf des Spieles, Erklärung der Variablenliste, Tastaturbelegung, Punktezahl usw.).

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

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



# Blue Monster

für den VC-20 + 3K

**Das Programm "Blue Monster" besteht aus zwei Teilen.**

**Der 1. Teil setzt den neuen Zeichensatz und die Maschinenroutine für die Joystickabfrage, an das Ende des freien Basic-RAM.**

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

## **Spielablauf:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Das gleiche wünschen wir nun auch Ihnen!



```

1 REM*****
2 REM# BLUE MUNSTER #
3 REM*****
4 REM# COPYRIGHT BY #
5 REM# ERICH SKORBIER#
6 REM# ENDRESSTR. 15#
7 REM# 1230 W I E N #
8 REM*****
15 REM***SONDERZEICHEN
16 PRINT"J":POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28:CLR CB=7168
20 READA:IFA=-1THEN500
30 FORN=0TO7:READB:PCKECB+A*8+N,B:NEXT
40 GOTO20
100 DATA,,,,,,,,,1,7,15
101 DATA1,,,,,,,,,255,255,255
102 DATA2,,,,,,,,,128,224,240
103 DATA3,,,,,,,,,3,15,63,127
104 DATA4,15,127,75,76,206,224,225,241
105 DATA5,28,8,65,73,,255,255,170
106 DATA6,120,31,25,25,57,131,195,199
107 DATA7,,,,,,,,,192,224,248,254
108 DATA8,126,126,127,63,31,7,3,7
109 DATA9,121,60,143,227,255,255,255,255
110 DATA10,255,255,,255,227,,227,227
111 DATA11,207,159,127,254,241,55,240,255
112 DATA12,238,238,222,50,248,224,64,240
113 DATA13,15,15,15,7,7,127,64,255
114 DATA14,255,255,255,254,248,248,8,240
115 DATA15,247,255,255,,,,
116 DATA16,255,255,255,127,31,31,16,15
117 DATA17,248,248,248,240,240,254,2,255
118 DATA18,,,,,,,,
119 DATA19,255,85,170,255,,,
120 DATA20,255,85,170,255,129,129,129,129
121 DATA21,129,129,255,129,129,129,129,129
122 DATA22,120,124,16,16,16,16,16,16
123 DATA23,24,126,126,231,231,126,126,24
124 DATA24,28,22,62,6,30,12,30,30
125 DATA25,61,93,28,28,60,36,34,238
126 DATA26,28,22,62,6,30,12,28,62
127 DATA27,47,93,157,157,28,23,17,113
128 DATA28,24,60,188,188,188,152,254,127
129 DATA29,61,61,61,68,68,36,100,6
130 DATA30,56,104,124,96,120,48,120,120
131 DATA31,252,186,184,56,44,68,132,231
132 DATA32,56,104,124,96,120,48,120,124
133 DATA33,250,186,185,185,44,228,132,135
134 DATA34,24,60,61,61,61,25,127,254
135 DATA35,188,188,188,162,34,36,38,96
136 DATA36,,,,,3,135,140,255,
137 DATA37,63,,4,215,245,63,222,
138 DATA38,,3,15,31,63,72,,
139 DATA39,128,224,248,252,254,145,128,128
140 DATA40,128,128,128,160,64,,,
141 DATA41,24,48,60,120,144,184,44,40
142 DATA42,40,108,124,254,16,16,16,24
143 DATA43,28,34,28,8,8,8,24,24
144 DATA44,66,,66,66,66,66,60,
145 DATA45,,73,148,144,148,73,
146 DATA46,,50,170,185,159,57,
147 DATA47,,157,145,29,17,29,
148 DATA48,,145,85,84,149,82,
149 DATA49,,80,81,112,80,81,
150 DATA50,,212,21,153,85,148,
151 DATA51,,153,85,85,89,149,
152 DATA52,,151,84,215,84,215,
153 DATA53,,96,80,83,96,80,,1
500 REM***JOYSTICK
510 AD=PEEK(55)+256*PEEK(56)-86,
520 POKE56,AD/256:POKE55,ADAND255
530 POKE54,AD/256:POKE53,ADAND255
540 POKE1,PEEK(55):POKE2,PEEK(56)
550 FORI=0TO68:READJ:POKEAD+1,J:NEXT
560 DATA173,19,145,72,169,,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74
570 DATA130,99,173,17,145,41,32,10,10,5,99,133,99,104,141,19
580 DATA145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,142,34,145,41,128
590 DATA74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,159,,133,98,162,144
600 DATA56,32,79,220,96
640 POKE36869,255
700 PRINT"J"
710 PRINT"*****BLUE MUNSTER"
720 PRINT"MISSIE ME, ESSEN MIT CHARLY 5 MAL ZU MARIA LAUFEN."
730 PRINT"ABER VORSICHT VOR DEN HERABROLLENDE STERNEN"
740 PRINT"J JEDER J, UBERSPRUNGENE STERN = +20 BONUS ";
745 PRINT"HAMMER +=100 BONUS SCHIRM +=300 BONUS"
750 PRINT"SCHL, ESSEL= BEDINGUNG"
755 PRINT"ESCHEITERN=BONUS-300"

```



MÄRZ 1984



```

10999 RETURN
11000 REM***AB
11010 D=18
11020 IFPEEK(I-23)=19THEND=20
11030 IFPEEK(B-44)=200RPEEK(B-44)=21THEND=21
11050 IFPEEK(B+22)=19THEN11999
11100 B=B+22
11105 IFPEEK(B-22)=29THEN11115
11110 POKEB,29:POKEB-22,28:POKEB-44,D
11113 GOTO11120
11115 POKEB,35:POKEB-22,34:POKEB-44,D
11120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
11150 GOSUB25000
11999 RETURN
12000 REM***LINKS
12010 D=18
12015 IFPEEK(B-1)=230THEN16000
12020 IFPEEK(B-1)=42ANDSL=1THENPRINT"TAB(10)"GOTO28000
12025 IFPEEK(B-1)=42ANDSL=0THEN16000
12030 IFB=Y+(20*22)THEN12999
12050 IFPEEK(B+22)=21THEN12999
12060 IFPEEK(B-44)=21THEND=21
12070 IFPEEK(B-1)=40THENH=H+300:POKEB-24+F,1
12080 IFPEEK(B-1)=23THEN16000
12100 B=B-1
12105 IFPEEK(B+1)=27THEN12115
12110 POKEB,27:POKEB-22,26:POKEB+1,D:POKEB-21,D
12113 GOTO12120
12115 POKEB,25:POKEB-22,24:POKEB+1,D:POKEB-21,D
12120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
12140 GOSUB25000
12150 IFPEEK(B+22)<190RPEEK(B+22)>20THENGOTO15000
12999 RETURN
13000 REM***RECHTS
13010 D=18
13030 IFB=Y+(20*22)+21THEN13999
13050 IFPEEK(B+22)=21THEN13999
13060 IFPEEK(B-44)=21THEND=21
13080 IFPEEK(B+1)=23THEN16000
13100 B=B+1
13105 IFPEEK(B-1)=31THEN13115
13110 POKEB,31:POKEB-22,30:POKEB-1,D:POKEB-23,D
13113 GOTO13120
13115 POKEB,33:POKEB-22,32:POKEB-1,D:POKEB-23,D
13120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
13140 GOSUB25000
13150 IFPEEK(B+22)<190RPEEK(B+22)>20THENGOTO15000
13999 RETURN
14000 REM***SPRUNG
14050 E=18
14060 IFPEEK(B-44)=21THENE=21
14070 IFPEEK(B-44)=22THENH=H+100
14080 GOSUB5000
14090 IFPEEK(B-44)=43THENSL=1
14100 IFPEEK(B+22)<190RPEEK(B+22)>20THENGOTO14999
14200 POKEB-44,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B):POKEB,E:POKEB+F-44,0
14250 GOSUB25000
14260 GOSUB20000
14265 H=H-5
14270 FORZ=1TO70:NEXT:GOSUB5000
14275 IFPEEK(B)=23THENH=H+20:GOSUB5000
14280 GOSUB20000
14290 IFPEEK(B)=23THEN16000
14300 POKEB,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B-44):POKEB-44,E
14999 RETURN
15000 REM***ABSTURZ
15100 IFPEEK(B+22)=19THEN15400
15200 B=B+22
15210 POKEB,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B-44):POKEB-44,18:POKEB+F,0
15300 GOTO15000
15400 GOTO15000
15500 RETURN
16000 REM***TOT
16100 POKEB-22,13:POKEB-44,18:POKEB,36:POKEB+1,37:POKEB+1+F,0
16300 GOSUB27000
16500 GOTO30000
20000 REM***TODE3STERN
20010 K=23:U=18
20015 IFB=Y+(20*22)THENPOKEB+F,1:BS=Y+10+(5*22)
20020 IFPEEK(BS-22)=21THENJ=21
20040 IFB>Y+(16*22)THEN20100
20050 IFB>Y+(11*22)THEN20370
20060 IFB>Y+(6*22)THEN20130
20070 IFPEEK(BS+22)=190RPEEK(BS+22)=20THENBS=BS+1:POKEB-1,U:GOTO20500

```



```

20090 IFPEEK(BS+22)=19THEN20850
20100 IFPEEK(BS+22)=20ANDPEEK(BS+88)<>21THENPOKEBS+22,21
20105 IFPEEK(BS+22)<19ORPEEK(BS+22)>20THENBS=BS+22:POKEBS-22,U:POKEBS,K:POKEBS+F
,0:GOTO20090
20120 IFPEEK(BS+22)=19ORPEEK(BS+22)=20THENBS=BS-1:POKEBS+1,U:GOTO20090
20500 POKEBS,K:POKEBS+F,0
20800 IFK1=Y+(20*22)THENPOKEK1+F,1
20850 IFPEEK(BS+22)=23THEN15000
20999 IFBS=Y+(11*22)-15THENK1=Y+10+(5*22)
21000 IFK1=Y+8+(5*22)THEN21999
21005 U=18
21020 IFPEEK(K1-22)=21THENU=21
21040 IFK1>Y+(16*22)THEN21100
21050 IFK1>Y+(11*22)THEN21070
21060 IFK1>Y+(6*22)THEN21100
21070 IFPEEK(K1+22)=19ORPEEK(K1+22)=20THENK1=K1+1:POKEK1-1,U:GOTO21500
21090 IFPEEK(K1+22)=19THEN21999
21100 IFPEEK(K1+22)<19ORPEEK(K1+22)>20THENK1=K1+22:POKEK1-22,U:POKEK1,K:POKEK1+F
,0:GOTO21050
21120 IFPEEK(K1+22)=19ORPEEK(K1+22)=20THENK1=K1-1:POKEK1+1,U:GOTO21500
21500 POKEK1,K:POKEK1+F,0
21800 IFK2=Y+(20*22)THENPOKEK2+F,1
21999 IFK1=Y+(11*22)-15THENK2=Y+10+(5*22)
22000 IFK2=Y+8+(5*22)THEN22999
22005 U=18
22020 IFPEEK(K2-22)=21THENU=21
22040 IFK2>Y+(16*22)THEN22100
22050 IFK2>Y+(11*22)THEN22070
22060 IFK2>Y+(6*22)THEN22100
22070 IFPEEK(K2+22)=19ORPEEK(K2+22)=20THENK2=K2+1:POKEK2-1,U:GOTO22500
22090 IFPEEK(K2+22)=19THEN22999
22100 IFPEEK(K2+22)<19ORPEEK(K2+22)>20THENK2=K2+22:POKEK2-22,U:POKEK2,K:POKEK2+F
,0:GOTO22090
22120 IFPEEK(K2+22)=19ORPEEK(K2+22)=20THENK2=K2-1:POKEK2+1,U:GOTO22500
22500 POKEK2,K:POKEK2+F,0
22999 RETURN
23000 POKE36878,15:POKE36874,200:POKE36874,0:RETURN
26000 POKE36878,7:FORK=205TO250STEP3:POKE36876,K:NEXTK
26010 FORK=250TO200STEP-3:POKE36876,K:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
27000 IFK<300THENH=H+1:GOTO27008
27005 H=H-300
27008 PRINT"TAB(17)"RRRR:GOSUB5000
27010 FORK=250TO200STEP-2:POKE36876,K:FORK=1TO50:NEXTN:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
28000 H=H+(MZ*200)
28003 GOSUB5000
28005 REMJH1,H2:IFA1=-1THENRZ=RZ+1:RESTORE:GOTO30000
28010 POKE36876,A1:FORK=50TOR2:NEXTN:POKE36876,0
28020 GOTO28005
28030 DATA159,300,159,175,159,175,175,175,175,600
28040 DATA195,175,191,175,183,175,191,175,183,250
28050 DATA183,175,183,175,195,175,195,600
28060 DATA201,175,195,175,191,175,183,175,175,250,175,175,191,175
28070 DATA201,175,201,600,209,175,207,175,201,175,207,175,195,175,195,175,195,17
5
28080 DATA183,175,175,1000,-1,-1
30000 FORN=1TO1000:NEXT
30050 IFMZ=5THEN30200
30100 RZ=RZ-1
30110 IFRZ=0THEN30130
30115 MZ=MZ+1
30120 GOTO1000
30130 PRINT"#####ISGAME OVER"
30140 FORN=1TO2000:NEXTN
30150 GOTO30300
30200 SC=H
30210 IFSC>HSTHENHS=SC
30220 PRINT"J"
30230 PRINT"##### GRATULIERE,DU HAST MICH AUS DEM VERLIES BEFREIT."
30250 GOTO30500
30300 IFMZ=1=0THEN30350
30310 PRINT"J"
30320 PRINT"##### ICH BIN SEHR TRURIG WEIL MEIN FREIER NUR:MZ-1:"MAL K
AM"
30330 GOTO30400
30350 PRINT"##### ICH BIN SEHR TRURIG WEIL MEIN FREIER NICHT KAM"
30400 SC=H
30410 IFSC>HSTHENHS=SC
30500 PRINTCHR$(18)"HIGH SCORE";HS
30510 PRINTCHR$(18)"SCORE";SC
30520 PRINT"#####NOCH EIN SPIEL? (J/N)"
30530 GETC$:IFC$="J"THEN100
30540 IFC$="N"THENSYS64602
30550 GOTO30530

```



# Umfassend!

## Neu – Deutschlands stärkste Video-Zeitschrift

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

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

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

### VIDEO VIS

Die Zeitschrift für den privaten Bildschirm zeigt den Stand der Dinge von heute und morgen...

...und hat morgen die Nachricht von übermorgen. Immer zum richtigen Zeitpunkt, damit Sie die Information auch anwenden können.

**ZEITSCHRIFT  
FÜR DAS  
PRIVATE  
FERNSEHEN**



**VIDEO VIS**  
Österreich-aktuell

**Freizeit Magazin**  
DM 6,-,-; sfr. 8,50  
OS 30,-

**Zeitschrift für das private Fernsehen**

**Neue Stereorecorder**

**Seine Filme auf Video**

**Babycassette von Video 2000 und VHS**

**Aktuelle Neuerscheinungen im großen VIS-Vilmteil**

**Elektronische Supershow in Düsseldorf**

**Video-Spiele**  
Intellivision - die neue Generation

**hifivideo**

**Praxis: Betatester JVC HA-7600**

**Video-Überwachung**

**San Francisco Electronic Consumer Show**

**Aktuell: Video-Szene Berlin**

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

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

Name

Straße

Datum

Ort

Unterschrift



# Fishing

für den VC-20 ohne Erweiterung

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

```
1 REM *** FISHING ***
2 REM BY MARTIN KIESSWETTER 1983
3 REM COPYRIGHT
4 GOSUB800
5 DATA0,0,0,0,0,0,0
10 DATA120,192,231,255,127,231,192,120
20 DATA0,60,231,252,240,255,60,0
30 DATA4,14,4,238,127,63,31,15
40 DATA3,12,16,39,254,252,248,240
50 DATA248,0,8,8,8,8,8,8
55 DATA0,0,0,0,56,68,131,0
56 DATA0,8,8,12,2,18,12,0
57 DATA0,62,231,63,13,255,62,0
58 DATA1,3,231,255,254,231,3,1
59 DATA126,64,120,4,2,2,68,56
60 DATA0,0,0,0,193,66,28,0
61 DATA224,120,63,15,31,16,32,192
62 DATA0,0,0,194,255,0,0,0
63 DATA0,0,31,23,47,206,60,240
64 DATA0,2,255,192,128,0,0,0
65 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
66 DATA0,0,255,255,20,20,20,20
67 DATA0,0,255,255,0,0,0,0
69 FORA=0TO136:POKE7168+A,PEEK(32768+A):NEXT:POKE36869,255
70 DX=7168:HI=0
80 FORS=0TO151:READW:POKEDX+S,W:NEXT
85 FORQW=7680TO7680+506:POKEQW,0:NEXTQW
86 FORO=38532TO38905:POKEO,6:NEXTO
87 FORO=38422TO38443:POKEO,0:NEXTO
88 FORO=38510TO38528:POKEO,1:NEXTO
89 FORO=38529TO38531:POKEO,0:NEXTO
100 A=7680:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:B=7868:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:E=
1:F=1
105 R=7702:C=22:XU=3:G=38422:NM=38520
110 A$="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
115 B$="KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK"
120 POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5
130 POKE36879,232:PU=0
135 REM HAUPTPROGRAMM
140 J2=-(PAND16)=0:A=A-J2:B=B-J2
141 POKE7809,17:POKE7810,18:POKE7811,17
145 PRINT"30000000":PRINTA$
146 POKE36878,5:POKE36877,212
147 IFAK7790THENA=A+1:B=B+1
150 POKER+3,0:POKEB+1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7
154 IFR+C-19=A+1ORR+C-19=A+2ORR+C-19=A+3THENGOSUB700
155 POKER-1,0:POKER,0:POKER,12:POKER+1,13:R=R+1
```



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

gefräßigen Vögel, die über ihnen kreisen und auch noch tödliche Eier abwerfen, vor.

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

1:B=B-1

170 IF PEEK (197) = 55 THEN B = B-22:POKE B + 22,0:POKE B,7

200 IF PEEK (197) = 18 THEN A = A+1:B = B+1

250 IF PEEK (197) = 63 THEN B = B+22:POKE B-22,0:POKE B,7

Man steuert nun mit Taste A = links, D = rechts, f5 = hoch, f7 = runter.

```

156 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702:0=38422
157 IFXU=0THENGOTO600
160 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
170 J1=-((PAND5)=0):B=B-J1*22:POKEB+22,0:POKEB,7
173 IFX+E=3THENPUKEB,10:POKE36877,0:POKE36878,10:POKE36874,135:PU=PU+5:E=21
175 IFE=21THENPOKEX+E-1,0:POKEX+E,0:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:E=1
180 POKEX+E-1,0:POKEX+E,0:POKEX+E,1:POKEX+E+1,2:E=E+1
191 POKER+C-21,0:POKER+C,16:C=C+19
192 IFC=117THENPOKER+C-19,0:C=22:POKE7744,0:POKE7745,0:POKE7764,0:POKE7783,0:POK
E7802,0
195 DJ=37154:P1=37151:P2=37152:POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128
200 J0=-((P=0):A=A+J0:B=B+J0
205 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
207 POKER-1,0:POKER,0:POKER,14:POKER+1,15:R=R+1
209 IFA>7905THENA=A-1:B=B-1
210 POKER-2,0:POKER-1,0:POKER,0:POKEB-1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7
215 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
250 J3=-((PAND8)=0):B=B+J3*22:POKEB-22,0:POKEB,7
256 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702
273 IFV-F=3THENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36878,15:POKE36874,255:PU=PU+5:F=21
275 IFF=21THENPOKEY-F,0:POKEY-F+1,0:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:F=0
280 POKEY-F+1,0:POKEY+F,0:POKEY-F,9:POKEY-F-1,8:F=F+1
300 GOTO140
500 POKER+1,0:POKER+2,0:POKER+3,0:POKEB+1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7:
RETURN
600 REM UNTERROUTINE
605 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
610 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
620 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
621 IFFU>HITHENHI=PU
625 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
630 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
640 GETSA$:IFSA$<>"P"THEN640
650 GOTO85
700 XU=XU-1:POKE36874,0:POKE36877,0:FURT=25510135STEP-1:POKE36879,T:POKE36876,T:
NEXTT:
701 POKE36879,232:POKE36876,0:RETURN
800 REM SPIELANLEITUNG
810 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
820 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
830 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
840 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
850 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
860 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
870 PRINT"XU"SCDE: "XU"XU:PUNKTE: "PU
880 GETA$:IFSA$<>"P"THEN880
890 RETURN

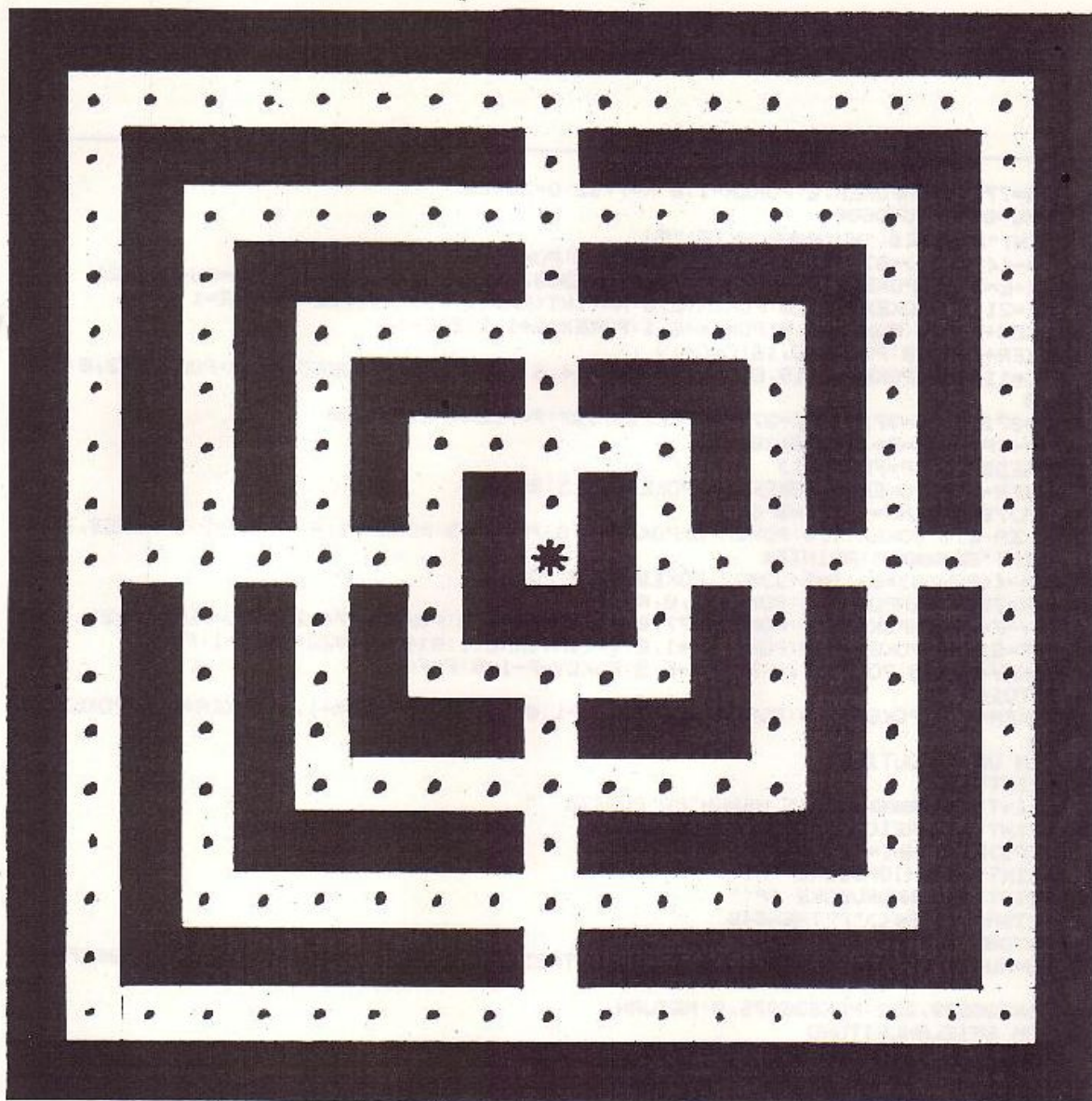
```



# Monsterjagd

VC-20

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



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

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

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

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

Auch wenn es nicht gleich klappen

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

Es kann über Tastatur oder Joystick gespielt werden.

Viel Vergnügen!



```

5 POKE56,28:POKE52,28:GOTO2005
6 A=7771:POKE36879,25:POKE36869,255
10 PRINT"MONSTERJAGD<<"
13 A$(0)="+++++"
14 A$(1)="+.....+"
15 A$(2)="+.+++++.+++++.+"
16 A$(3)="+.+.+++++.+++++.+"
17 A$(4)="+.+.+++++.+++++.+"
18 A$(5)="+.+.+++++.+++++.+"
19 A$(6)="+.+.+++++.+++++.+"
20 A$(7)="+.+.+++++.+++++.+"
21 A$(8)="+.+.+++++.+++++.+"
22 A$(9)="+.+.+++++.+++++.+"
23 A$(10)="+.+.+++++.+++++.+"
30 FORL=0TO10:PRINTTAB(2)A$(L):NEXT:FORL=7TO0STEP-1:PRINTTAB(2)A$(L):NEXT
31 FORL=7680TO8186:IFPEEK(L)=46THENPOKE(L+30720,0
33 NEXT:FORL=1TO4:X=INT(RND(1)*20+4):Y=INT(RND(1)*19+3):Z=7680+X*22+Y
35 IFPEEK(Z)=46THENC(L)=Z:POKEZ,61:NEXT:GOTO60
36 L=L-1:NEXT
60 POKEA,36:POKE36378,10:POKE36876,200:FORL=1TO800:NEXT:POKE36876,0
69 TIS="000000"
70 PRINT"000000"INT((18000-TI)/60)"II":IFTIS="000500"THEN2000
75 FORL=1TO4:X=INT(RND(1)*4)+1:ONXGOSUB700,710,720,730:NEXT:GOTO750
80 XX=USR(0):YX=PEEK(197):IFYX=44OR(XXAND8)<>0THENAY=1:GOSUB500
85 IFYX=20OR(XXAND4)<>0THENAY=-1:GOSUB500
90 IFYX=12OR(XXAND1)<>0THENAY=-22:GOSUB500
95 IFYX=36OR(XXAND2)<>0THENAY=22:GOSUB500
96 POKE36875,0
100 IFPEEK(A+1)=61ORPEEK(A-1)=61ORPEEK(A+22)=61ORPEEK(A-22)=61THEN1000
110 FORL=1TO4:IFPEEK(C(L)+22)=170THENPOKE(C(L),46:C(L)=255:CC=CC+1:GOTO800
115 NEXT:GOTO70
500 IFPEEK(A+AY)=43ORPEEK(A-AY)=170THENRETURN
505 A=A+AY:POKEA,36:POKEA-AY,160:POKE36875,220:RETURN
700 D(L)=-1:RETURN
710 D(L)=1:RETURN
720 D(L)=-22:RETURN
730 D(L)=22:RETURN
750 FORL=1TO4:IFPEEK(C(L)+D(L))<>46THENNEXT:GOTO60
760 C(L)=C(L)+D(L):POKE(C(L),61:POKE(C(L)-D(L),46:NEXT:GOTO80
800 POKE36878,15:POKE36876,160:FORL=1TO400:NEXT:POKE36876,0:IFCC=4THEN2200
801 GOTO70
1000 POKE36878,15:POKEA,63:FORL=1TO8:FORY=200TO254STEP2:POKE36877,Y:NEXTY,L
1010 POKE36878,0:POKE36877,0
2000 GOSUB2000:PRINT"LEIDER NICHT GESCHAFFT"
2100 PRINT"DRUCK A KEY":POKE198,0:WAIT198,1:RUN6
2200 GOSUB2000:POKE36876,220:FORL=1TO200:POKE36878,10:POKE36876,0:NEXT
2201 PRINT"BRAVO, DAS WAR GUT.":PRINT"ZEIT":INT(TI/60)"SEC."
2230 GOTO2100
2000 POKE36869,240:POKE36879,25:PRINT"J":FORL=0TO21:POKE646,RND(1)*80R2:PRINT"
";
2001 PRINT"IIIIII":NEXT:PRINT"TAB(47)">> MONSTERJAGD <<:RETURN
2005 GOSUB2000
2010 PRINT"COPYRIGHT (C) 1983 BY M CARSTEN ENDEWART M JUERO FELDBINDER
"
2020 PRINT"ANLEITUNG (J/N)?"
2030 GETA$:IFA$="J"THEN2900
2032 IFA$="N"THEN3000
2034 GOTO2030
2900 GOSUB2000:PRINT"VERSUCHEN SIE DIE MON-STER IN IAS ZENTRUM ZUJAGEN."
2910 PRINT"ABER VORSICHT, KOMMEN SIE IHNEN NICHT ZU NAHE!"
2915 PRINT"IE HABEN 5 MIN. ZEIT."
2920 PRINT"STEUERUNG UEBER JOY- STICK ODER TASTATUR."
2930 PRINTTAB(32)"J+KLEIDUNG":PRINT"DRUCK A KEY"
2940 POKE198,0:WAIT198,1
3000 POKE1,60:POKE2,3
3010 FORL=0TO60:READJ:POKE628+L,J:NEXT
3020 DATA173,19,145,72,169,0,141,19,145,173,17,145,41,26,74,74,133,99,173,17,145,
,41,32
3022 DATA10,10,5,99,133,99,104,141,19,145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,
142,34
3023 DATA145,41,123,74,74,74,5,99,73,143,133,99,169,0,133,96,162,144
3024 DATA56,32,73,220,96
3030 READA:IFA=-1THEN4000
3040 X=7168+A*8:FORL=XTOX+7 READA:POKE(L,A):NEXT:GOTO3030
3050 DATA46,0,0,0,24,24,0,0,0
3055 DATA43,255,170,255,170,255,170,255,170
3060 DATA36,24,36,66,153,153,66,36,24
3065 DATA61,0,0,24,60,90,255,36,90
3070 DATA63,24,24,126,126,24,24,24,24,-1
4000 GOTO6

```



# NEUE SUPERHITS RUND UM COMMODORE

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



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

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



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

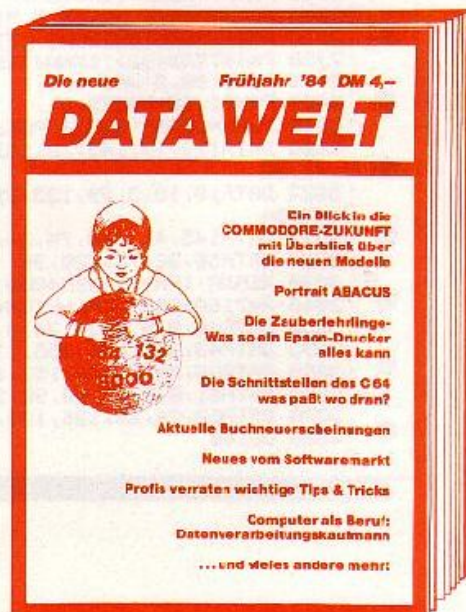
Das sollte Ihr erstes Buch zum COMMODORE 64 sein: 64 FÜR EINSTEIGER ist eine sehr leicht verständliche Einführung in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmierung des COMMODORE 64, die keinerlei Vorkenntnisse voraussetzt. Schritt für Schritt führt das Buch Sie in die Programmiersprache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



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

## Darauf haben Sie bestimmt gewartet

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





# BESTSELLER AUS BESTER HAND

Insgesamt über 200000mal wurden die nachfolgenden Bücher in nur 12 Monaten verkauft.  
Machen auch Sie mehr aus Ihrem COMMODORE mit diesen beliebten und bewährten Bestsellern aus bester Hand.

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



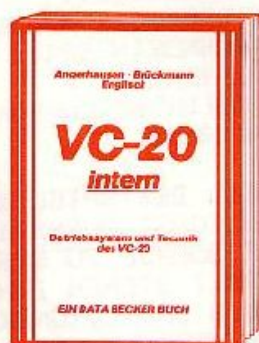
Wer besser und leichter in BASIC programmieren möchte, der braucht dieses neue Buch. 64 FÜR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. Vom Programmentwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung, Datenzugriff und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

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



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

Jetzt in überarbeiteter und erweiterter 3. Auflage: 64 INTERN erklärt detailliert Architektur und technische Möglichkeiten des C-64, zerlegt mit einem ausführlich dokumentierten ROM-Listing Betriebssystem und BASIC-Interpreter, bringt mehr über Funktion und Programmierung des neuen Synthesizer Sound Chip und der hochauflösenden Graphik, zeigt die Unterschiede zwischen VC-20, C-64 und CBM 8000 und gibt Hinweise zur Umsetzung von Programmen. Zahlreiche lauffertige Beispielprogramme, Schaltbilder und als Clou: zwei ausführlich dokumentierte Original COMMODORE Schaltpläne zum Ausklappen. Dieses Buch sollte jeder 64-Anwender und Interessent haben. 64 INTERN, 3. Auflage 1983, ca. 320 Seiten, DM 69,-.



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

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



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

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

Mercwingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (02 11) 310010 · im Hause AUTO BECKER

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

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



# Börse für den C-64

# COMMODORE 64

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

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

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

**Spielverlauf:**

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

Nun erscheint die Börsenübersicht und

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

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!

```

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



```

300 A$(7)="HEI.-Z."
305 A$(8)="HOLZM."
310 A$(9)="MAN"
315 Z=INT(50*RND(1))+30
320 FORR=1TO9:D(R)=100:NEXT
350 B=B+1
360 IFB>ATHEN390
370 INPUT"@";B$(B)
380 C(B)=50000
385 GOTO350
390 POKE53280,0:POKE53281,0
400 PRINT"J"
405 FORR=1TO9:IFD(R)<9THEND(R)=9:NEXTR
410 Y=Y+1
415 IFY>ZTHEN5000
420 PRINT"#####*BOERSENUEBERSICHT**"
430 PRINT"
440 PRINT"      ALLIANZ(1)      |      "D(1)"DM.-"
450 PRINT"      DAI.-BENZ(2)  |      "D(2)"DM.-"
460 PRINT"      VW(3)           |      "D(3)"DM.-"
470 PRINT"      VEB(4)          |      "D(4)"DM.-"
480 PRINT"      LINDE(5)        |      "D(5)"DM.-"
490 PRINT"      HOESCH(6)       |      "D(6)"DM.-"
500 PRINT"      HEIDE.-Z.(7)    |      "D(7)"DM.-"
510 PRINT"      HOLZMANN(8)     |      "D(8)"DM.-"
520 PRINT"      MANNESMANN(9) |      "D(9)"DM.-"
530 PRINT"WMOECHTEN SIE:1.KAUFEN[K]2.VERKAUFEN[V]
      3.ABWAERTEN[A]4.UEBERSICHT[U]
531 E=E+1
532 IFE=BTHENE=1
533 PRINTSPC(13)"**"B$(E)"**"
535 IFE=BTHENE=1
540 GETAS:IFA$=""THEN540
550 IFA$="K"THEN800
560 IFA$="V"THEN1500
570 IFA$="A"THEN600
580 IFA$="U"THEN1200
590 GOTO540
600 F=INT(12*RND(1))+1
610 ONFGOTO620,630,640,650,660,670,680,710,710,710,710
620 PRINT"#####IHRE AG HAT VIEL GEWINN GEMACHT"
621 PRINT"#####12000DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
622 C(E)=C(E)+2000
623 GOTO700
630 PRINT"#####IHRE AG HAT GEWINNE GEMACHT"
631 PRINT"#####11000DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
632 C(E)=C(E)+1000
633 GOTO700
640 PRINT"#####1500 DM.- *STEUERRUEKZAHLUNG"
642 C(E)=C(E)+500
643 GOTO700
650 PRINT"#####SIE BEKOMMEN 500 DM.- ZINSEN"
652 C(E)=C(E)+500
653 GOTO700
660 PRINT"#####SIE MUESSEN 500 DM.- ZINSEN BEZALEN"
662 C(E)=C(E)-500
663 GOTO700
670 PRINT"#####1500 DM.- *STEUERNACHZAHLUNG"
672 C(E)=C(E)-500
673 GOTO700
680 PRINT"#####SIE VERLIEREN 1000 DM.- "
681 PRINT"#####DURCH SCHLECHTE SPEKULATION"
682 C(E)=C(E)+1000

```



```

700 FORT=0T02500:NEXT
710 GOSUB6000:GOTO400
800 REM KAUFEN
810 INPUT"WO VIELE AKTIEN";G
820 PRINT"WELCHE (1/2/3/4/5/6/7/8/9)?"
830 GETA$:IFA$=""THEN830
840 H=VAL(A$)
850 I=G*D(H)
860 J1= G*D(H)*2.5/1000
865 J=INT(J1)
870 K=INT(G*D(H)/1000)
880 IFK=0THENK=1
890 L=INT(G*D(H)/100)
900 IFL<8THENL=8
910 M=M+L+K+J+I
920 PRINT"J"
930 PRINT"WO VIELE AKTIEN ZU " D(H)"DM.- VON "A$(H)
940 PRINT"WERT DER AKTIEN=" "I
950 PRINT"BOERS.-UMS.STEUER=" "J
960 PRINT"COURTAGE=" "K
970 PRINT"PROVISION=" "L
980 PRINT"KAUFPREIS=" "M
990 PRINT"
1000 PRINT"WOLLEN SIE DIE AKTIEN KAUFEN(J/N)"
1010 GETA$:IFA$=""THEN1010
1020 IFA$="N"THENM=0:E=E-1:GOTO400
1030 IFA$="J"THEN1100
1040 GOTO1010
1100 GOSUB6000
1135 IF(E)-M<0THENM=0:GOTO400
1140 C(E)=C(E)-M
1150 IFE=1THENGOSUB2000
1160 IFE=2THENGOSUB2010
1170 IFE=3THENGOSUB2020
1180 IFE=4THENGOSUB2030
1200 PRINT"SIE HABEN "C(E)"DM.- KAPITAL"
1210 PRINT"FERTIG?"
1215 M=0
1217 IFA$="U"THENE=E-1
1220 GETA$:IFA$=""THEN1220
1230 GOTO400
1500 IFE=1THENGOSUB3000
1530 IFE=2THENGOSUB3100
1560 IFE=3THENGOSUB3200
1570 IFE=4THENGOSUB3300
1580 GOSUB6000
1600 GOTO1200
2000 M1(H)=M1(H)+G
2005 RETURN
2010 M2(H)=M2(H)+G
2015 RETURN
2020 M3(H)=M3(H)+G
2025 RETURN
2030 M4(H)=M4(H)+G
2035 RETURN
3000 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M1(U),
3010 NEXTU
3015 GOSUB3400
3020 IFM1(S)-R<0THENGOTO400
3030 T=R*M1(S)
3040 M1(S)=M1(S)-R
3050 C(E)=C(E)+T
3060 RETURN

```



```

3100 FORU=1TO9:PRINT$(U),M2(U),
3110 NEXTU
3115 GOSUB3400
3120 IFM2(S)-R<0THENGOTO400
3130 T=R*D(S)
3140 M2(S)=M2(S)-R
3150 C(E)=C(E)+T
3160 RETURN
3200 FORU=1TO9:PRINT$(U),M3(U),
3210 NEXTU
3215 GOSUB3400
3220 IFM3(S)-R<0THENGOTO400
3230 T=R*D(S)
3240 M3(S)=M3(S)-R
3250 C(E)=C(E)+T
3260 RETURN
3300 FORU=1TO9:PRINT$(U),M4(U),
3310 NEXTU
3315 GOSUB3400
3320 IFM4(S)-R<0THENGOTO400
3330 T=R*D(S)
3340 M4(S)=M3(S)-R
3350 C(E)=C(E)+T
3360 RETURN
3400 INPUT"WIEVIELE"/R
3410 PRINT"WELCHE(1/2/3/4/5/6/7/8/9)"
3420 GETA$:IFA$=""THEN3420
3430 S=VAL(A$):RETURN
5000 PRINT"##### SCHWARZER FREITAG #"
5010 FORR=0TO1000:NEXT
5020 PRINT"#####LEIDER HABEN SIE IHR"
5030 PRINT"#####GESAMTES BOERSENKAPITAL"
5033 PRINT"#####VERLOREN!"
5036 PRINT"#####DER SIEGER ERGIEBT SICH"
5040 PRINT"#####NUN AUS IHREM BANKKAPITAL"
5050 FORR=0TO5000:NEXT
5060 PRINT"#####SPC(11)"*VIEL GLUECK!*
5070 FORR=0TO2500:NEXT
5080 PRINT"#####SPC(11)"*GEWINNTAFEL**
5090 PRINT"#####"
5095 B=B-1
5100 FORR=1TO8:PRINT"#####B$(R),C(R):NEXTR
5110 PRINT"#####MOECHTEN SIE WEITER SPIELEN (J/N)?"
5120 GETA$:IFA$=""THEN5120
5130 IFA$="N"THENPRINT"#####SPC(8)"HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
5135 IFA$="N"THENPRINTSPC(13)"ZUM SIEG!":END
5140 B=B+1
5150 FORR=1TO9:M1(R)=0:NEXT
5160 FORR=1TO9:M2(R)=0:NEXT
5170 FORR=1TO9:M3(R)=0:NEXT
5190 FORR=1TO9:M4(R)=0:NEXT
5200 Y=0:Z=INT(50*RNDC(1))+30
5210 GOTO400
5900 REM BOERSENKURSE
6000 O1=2*RNDC(1):B1=B1+1
6005 O=INT(O1)
6010 Q=INT(9*RNDC(1))+1
6020 P=INT(20*RNDC(1))
6030 IFO=0THEN6030
6040 D(Q)=D(Q)+P:GOTO6060
6050 D(Q)=D(Q)-P
6060 IFB1<2THEN6000
6070 B1=0:RETURN

```



# Bowling

## für den C-64

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

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

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

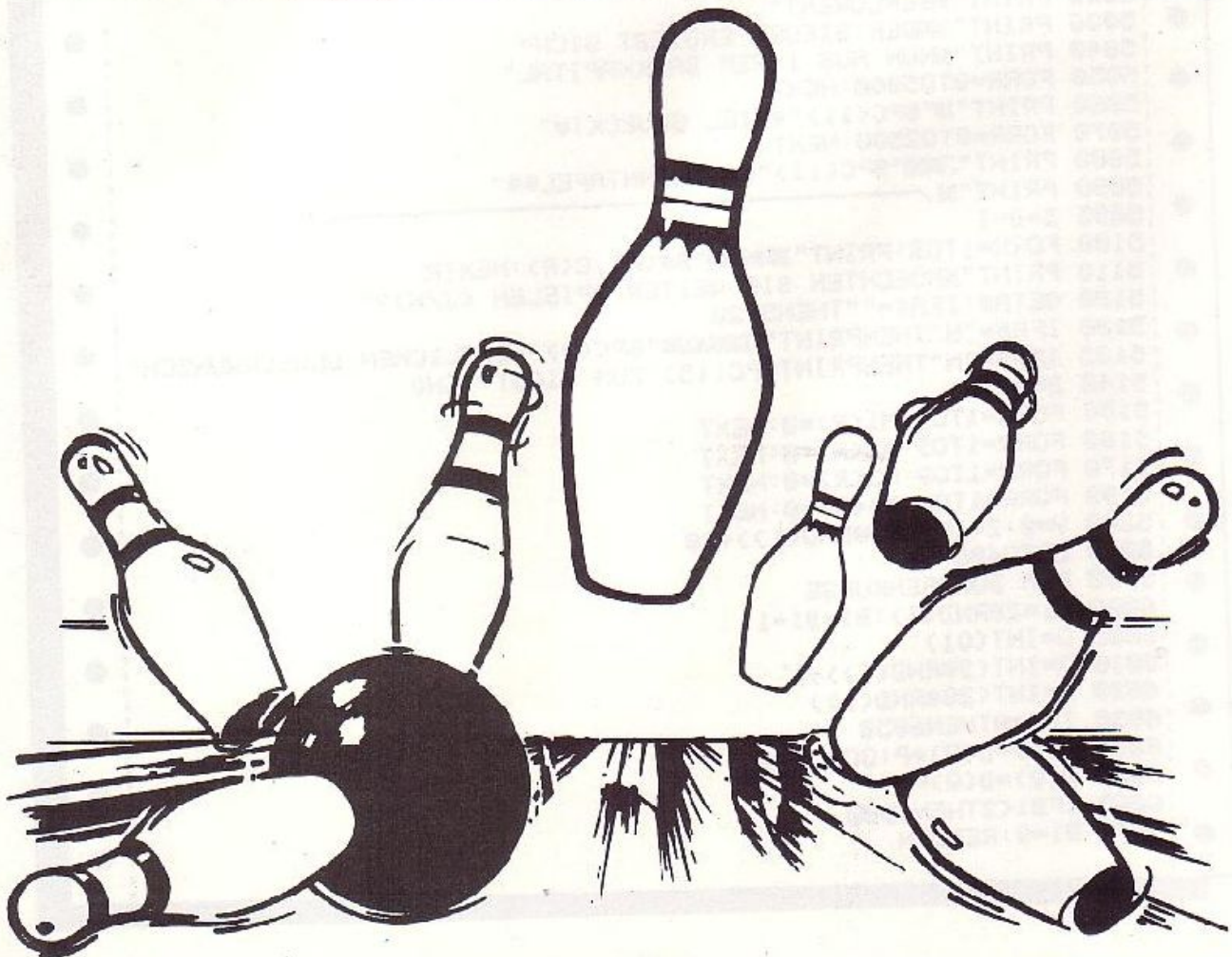
### Spielbeschreibung:

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

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

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

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









# Defender

## für den Commodore 64

C-64

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

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

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

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

aber zu wenige, stürzen Sie mangels Energie ab.

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

Viel Spaß!

```

0 REM *****
1 REM * DEFENDER WRITTEN BY *
2 REM * UWE HEISS  DEZ '83 *
3 REM * GABELSBERGERSTR.7 *
4 REM * 6420  LAUTERBACH *
5 REM *****
10 V=53248:B=300
20 POKE2042,13:POKE2043,14
25 POKE2040,15:POKE2044,14
30 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
35 FORN=0TO62:READQ:POKE896+N,Q:NEXT
40 FORN=0TO62:READQ:POKE960+N,Q:NEXT
60 POKEV+29,24
106 VZ=0:D=0:D1=4
107 PRINT"J":GOSUB2700
108 B=200:D=D+1:D1=4-D:IFD=4THEN2500
109 PRINT"  RUNDE  ";D:POKEV+21,0
110 PRINT"*****  "
120 PRINT"*****  "
121 PRINT"*****  "
124 PRINT"*****  "
125 PRINT"*****  "
126 PRINT"*****  "
127 PRINT"*****  "
128 PRINT"*****  "
129 PRINT"*****  "
130 PRINT"*****  "
131 PRINT"*****  "
132 PRINT"*****  "
133 GETA$:IFA$=""THEN133
140 PRINT"J"
145 PRINTTAB(7)"***** DIE STEUERUNG *****"
146 PRINTTAB(7)"***** RECHTS : CRSR+ "
147 PRINTTAB(7)"***** LINKS  : CRSR- "
148 PRINTTAB(7)"***** LASER  : Z-KEY "
149 PRINTTAB(7)"***** TASTE  : "
150 GETA$:IFA$=""THEN150

```

```

160 PRINT"J"
200 GOSUB2700
235 POKEV+21,28:POKEV+30,0
237 Z=INT(RND(1)*201):N=INT(RND(1)*200)
239 FORI=10TO255STEP15
240 GETA$
241 PRINT"  ";B;"  ";ENERGIE;"  "
242 PRINTTAB(19)"  ";D1;"  "SHIPS
245 IFA$=""THENX=0:B=B-1
250 IFA$="2"THENGOSUB1000
255 IFW=4THEN235
260 IFA$="N"THENX=25:B=B-4
270 IFA$="M"THENX=-25:B=B-4
275 IFB<0THENGOTO2000
280 NY=XY+X
281 Z=Z+3:N=N+3
282 ZY=SIN(Z/20)*80+170
283 NY=SIN(N/20)*30+150
284 IFXY>255THENXY=255
285 IFXY<63THENXY=63
287 I1=1+50:IFI1>250THENI1=1
290 POKEV+4,XY:POKEV+6,ZY:POKEV+8,NY
300 POKEV+5,230:POKEV+7,I:POKEV+9,I1
310 IFPEEK(V+30)=12THENGOTO2000
320 NEXT
325 GOTO235
500 RESTORE:REM AUFBAU
1000 POKEV+21,PEEK(V+21)+1
1005 FORJ=210TO0STEP-20
1010 POKEV+0,XY:POKEV+1,J
1020 W=PEEK(V+21):W1=PEEK(V+30)
1025 W2=W-W1
1030 POKEV+21,W2
1040 IFW1=90RW1=17THENB=B+100:GOSUB1500:RETURN
1050 POKEV+30,0
1060 NEXT

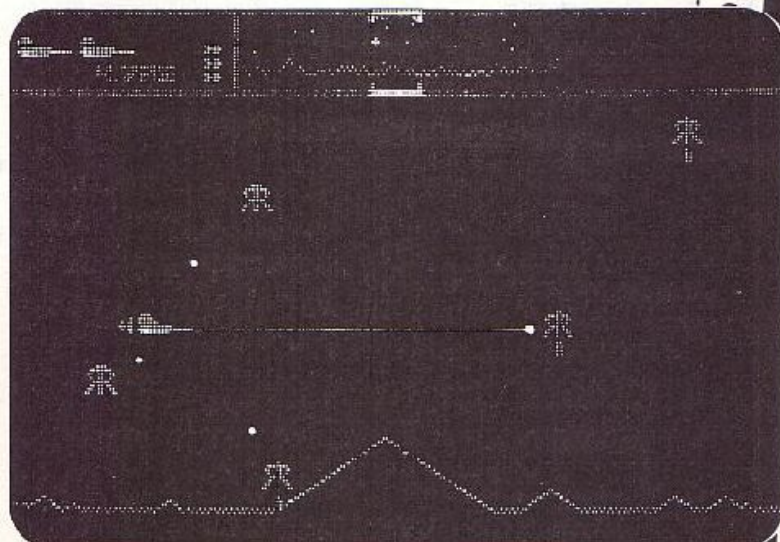
```



```

1070 B=B-25
1080 POKEV+21,W2-1
1090 RETURN
1500 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:TL=SI+2:TH=SI+3:W=SI+4:H=SI+5:HH=SI+6:L=SI+24
1510 FORX=15TOSTEP-1
1520 POKE L,X:POKE H,15:POKE TH,0:POKE FH,40:POKE FL,200:POKE W,129
1530 NEXT
1540 POKE W,0:POKE H,0
1550 RETURN
2000 GOSUB1500
2002 FORH=1TOSTEP-1
2005 POKE53281,0:POKE53280,0:NEXT0
2010 NEXT
2015 POKEV+21,0 PRINT"■■■■SIE WURDEN GETROFFEN":YZ=YZ+B
2020 POKEV+7,1:POKEV+9,1:GOTO108
2500 PRINT"Q" POKE53281,3:POKE53280,2
2502 IFYZ>1000THENPRINT"ADAM BRAVO!"
2503 PRINT"■■■■SIE HABEN "YZ;"PUNKTE !"
2505 PRINT"■■■■WOLLEN SIE NOCHEINMAL"
2506 PRINT"■■■■MIT MIR SPIELEN ? (J/N)"
2507 GETA$:IFA$=""THEN2507
2509 IFA$="N"THEN2520
2510 IFA$="J"THEN126
2515 GOTO2507
2520 PRINT"■■■■SCHADE. • TSCHUESS •"
2530 END
2700 POKE53281,0:POKE53280,0
2705 FORZ=1TOSTEP2
2710 Y=INT(900*RND(1))
2715 IFPEEK(1124+Y)=160THENY=33
2720 POKE1124+Y,81:POKE53356+Y,7
2730 NEXTZ
2740 RETURN
3000 DATA0,0,0,0,0,0
3002 DATA 0,32,0,0,112,0
3004 DATA 0,216,0,1,220,0
3006 DATA 3,118,0,0,112,0
3008 DATA 0,248,0,1,108,0
3010 DATA 3,254,0,6,247,0
3012 DATA 13,255,120,30,247,192
3014 DATA 63,255,224,56,97,224
3016 DATA 0,240,0,1,240,0
3018 DATA 1,104,0,0,0,0,0,0
4000 DATA 0,0,0,0,0,0
4002 DATA 0,0,0,0,0,0
4004 DATA 0,0,0,0,0,0
4006 DATA 0,0,0,0,0,0
4008 DATA 0,0,0,0,0,0
4010 DATA 3,195,192,14,231,112
4012 DATA 60,126,60,96,102,6
4014 DATA 128,195,1,0,129,0
4017 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
4019 DATA 0,0,0,0,0,0
5000 DATA 0,64,0,0,0,0
5002 DATA 0,64,0,0,64,0
5004 DATA 0,0,0,0,64,0
5006 DATA 0,64,0,0,64,0
5008 DATA 0,64,0,0,0,0
5010 DATA 0,64,0,0,0,0
5012 DATA 0,64,0,0,0,0
5014 DATA 0,64,0,0,64,0
5016 DATA 0,64,0,0,0,0
5018 DATA 0,0,0,0,64,0
5020 DATA 0,64,0

```





# Ship Battle

## für den Sharp MZ-80A

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

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

```

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

```

Dein Feld

```

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

```

Deine Schuesse

```

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

```



```

80 INPUT "Wuenscht Du eine Spielanleitung (J/N)?";X$
85 IF X$="J" THEN 1000
90 PRINT "Du kannst beliebig viele Schiffe in"
100 PRINT "ein Koordinatennetz der Groesse 8 X 15 legen."
102 PRINT "15"
103 PRINT "Gib zuerst die senkrechte, dann:";K9=1
110 PRINT "die Waagrechte Koordinate ein!"
120 INPUT "Senkrechte=";S:INPUT "Waagrechte=";T
121 IF (S<1)<>(S>8) THEN GOSUB 900:GOTO 120
122 IF (T<1)<>(T>15) THEN GOSUB 900:GOTO 120
125 S=S+1:T=T+1
130 M2=ASC(" ")
131 IF A(S,T)=M2 THEN K9=K9-1
132 A(S,T)=M2
140 PRINT "Moechtest Du weitere Schiffe legen J/N?";INPUT U$
150 IF U$="J" THEN K9=K9+1:GOTO 120
155 IF U$="N" THEN 160
157 GOTO 140
160 PRINT "Dein Feld sieht folgendermassen aus ";FOR L=1 TO 1000:NEXT L
165 PRINT "CURSOR 3,1:PRINT "Dein Feld"
170 FOR T9=1 TO 10
171 FOR T8=1 TO 17
172 M5=A(T9,T8):N5=CHR$(M5)
173 PRINTN5;
174 NEXT T8
175 PRINT
176 NEXT T9
180 REM
181 REM
182 REM COMP. SETZT GLEICH VIELE SCHIFFE
183 REM
190 M=INT(2+8*RND(1))
200 N=INT(2+15*RND(1))
202 IF B(M,N)=M2 THEN 190
210 B(M,N)=M2:F=F+1
220 IF K9<F+1 THEN 230
225 GOTO 190
230 CURSOR 0,16:PRINT "Du darfst zuerst schiessen; gebe "
240 INPUT "ein: senkrechte Koordinate:"; A1:A1=A1+1
241 IF ((A1-1)<1)<>((A1-1)>8) THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
250 INPUT "waagrechte Koordinate:";A2:A2=A2+1
251 IF ((A2-1)<1)<>((A2-1)>15) THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
260 IF B(A1,A2)=M2 THEN 380
270 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT "Du hast nicht getroffen !"
272 M3=ASC(" "):C(A1,A2)=M3
280 B1=INT(2+8*RND(1))
290 B2=INT(2+15*RND(1))
300 IF A(B1,B2)=M3 THEN 280
310 IF A(B1,B2)=M2 THEN 450
320 PRINT "Ich habe auf ";(B1-1);";";(B2-1);" geschossen und "
340 PRINT "Du bist wieder an der Reihe!";A(B1,B2)=M3
350 CURSOR 0,4
361 FOR T9=1 TO 10
362 FOR T8=1 TO 17
363 M5=A(T9,T8):N5=CHR$(M5)
364 PRINTN5;
365 NEXT T8
366 PRINT
367 NEXT T9
368 CURSOR 22,1:PRINT "Deine Schuesse"
369 FOR T9= 1 TO 10
370 FOR T8= 1 TO 17
371 R3=C(T9,T8):N3=CHR$(R3)
372 CURSOR T8+20,T9+3:PRINT N3;

```



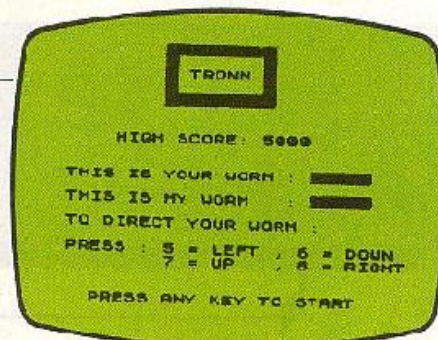
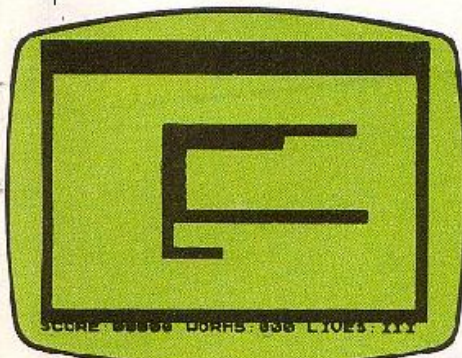
```

373 NEXT T8
374 PRINT
375 NEXT T9
376 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe "
378 GOTO 240
380 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"D u hast getroffen":T1=T1+1
390 M7=ASC("0")
395 IF M7<>C(A1,A2) THEN 399
396 T1=T1-1:PRINT"D u hast aber bereits"
397 PRINT"einmal hierhin ge-"
398 PRINT"s ch o s s e n":FOR L=1 TO 3000:NEXT L:GOTO 400
399 C(A1,A2)=M7
400 IF K9=T1 THEN 420
410 PRINT"und hast somit einen weiteren Schuss":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
411 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe":GOTO 240
420 PRINT"und somit gewonnen !!!!!!!"
430 PRINT"ein weiteres Spiel 3/N?":INPUT P$
440 IF P$="J" THEN 10
450 GOTO 700
460 GOSUB 800:CURSOR 0,17:PRINT"Ich habe auf ";(B1-1);";";(B2-1);" geschossen
470 PRINT"und getroffen":FOR L=1 TO 1500:NEXT L
480 T5=T5+1
490 IF T5=K9 THEN 520
500 PRINT"Ich darf deshalb nochmals schießen!":FOR L=1 TO 2000:NEXT L
510 A(B1,B2)=M3 :GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 280
520 PRINT"und somit gewonnen !!!!!!":PRINT:GOTO 430
700 END
800 CURSOR 0,16:PRINT"
810 CURSOR 0,17:PRINT"
820 CURSOR 0,18:PRINT"
830 CURSOR 0,19:PRINT"
840 CURSOR 0,20:PRINT"
850 CURSOR 0,21:PRINT"
860 CURSOR 0,22:PRINT"
870 CURSOR 0,23:PRINT"
880 RETURN
900 USR($0030)
910 RETURN
1000 PRINT"Das Spiel 'SHIP BATTLE' ist eine compu-
1010 PRINT"terisierte Form des Spieles 'Schiffe "
1020 PRINT"versenken'. Der Computer ist dabei Dein"
1030 PRINT"Gegner. Auf einem Spielfeld von 8x15 "
1040 PRINT"Einheiten kannst Du am Anfang so viele "
1050 PRINT"Schiffe platzieren wie Du willst. Der "
1060 PRINT"Computer seinerseits legt sich eben-"
1070 PRINT"falls ein Spielfeld gleicher Groesse "
1080 PRINT"und mit gleich vielen Schiffen an. Nun "
1090 PRINT"kann das Spiel beginnen. Du versuchst "
1100 PRINT"mit der Eingabe von Koordinaten die "
1110 PRINT"Schiffe des Computers zu versenken und "
1120 PRINT"der Computer seinerseits versucht das-"
1130 PRINT"selbe mit Dir. Wer einmal ein Schiff "
1140 PRINT"des Gegners versenkt hat, darf gleich "
1150 PRINT"nochmals schießen. Gewonnen hat der, "
1160 PRINT"der am schnellsten alle Schiffe des Ge-"
1170 PRINT"gners versenkt hat. "
1180 PRINT"Während des Spieles wirst Du 2 Felder "
1190 PRINT"vor Dich haben; links das Feld, wo Du "
1200 PRINT"Deine Schiffe hast, rechts das Feld, wo "
1210 PRINT"Deine Einschüsse aufgezeigt werden. "
1212 PRINT" -WEITER- drücke Taste!"
1214 GET V$: IF V$="" THEN 1214
1230 PRINT"Auf dem Feld links werden noch zusaetz-"
1240 PRINT"lich die Schüsse des Computers aufge-"
1250 PRINT"zeigt. Trifft der Computer ein Schiff, "
1260 PRINT"so verschwindet dies vom linken Feld. "
1270 PRINT"Deine Schiffe sehen so aus: "
1280 PRINT"Einschüsse sehen so aus : "+"
1290 PRINT"Deine Treffer so : "
1300 PRINT" -WEITER- drücke Taste
1310 GET V$: IF V$="" THEN 1310
1320 PRINT" ":GOTO 90

```



# "Tronn" ZX-81



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

```

** ***** **
** ZX-81 TRONN **
** COPYRIGHT (C) **
** 1983 BY **
** RALPH HEIDER **
** 4422/PAUS **
** BOECKLERSTR.14 **
** ***** **
10 LET HP=5000
11 CLS
12 LET L=0
13 LET P=0
14 LET W=0
15 PRINT AT 1,10; "TRONN"; AT 3,10; "AT 5";
16 PRINT AT 4,10; "AT 8,6;" "HIGH SCORE";
17 HP PRINT AT 11,2; "THIS IS YOUR";
18 WORM; AT 13,2; "THIS IS";
19 MY WORM; AT 15,2; "TO DIRECT YO";
20 UR WORM; AT 17,2; "PRESS: 5 = U";
21 LEFT; 6 = DOWN; AT 18,10; 7 = U";
22 8 = RIGHT; AT 21,4; "PRESS ANY KE";
23 Y TO START";
24 IF INKEY$="" THEN GOTO 100
25 GOTO 60
26 CLS
27 PRINT AT 21,0; "SCORE:00000";
28 AT 21,12; "WORMS:000"; AT 21,22;
29 "LIVES:iii"; AT 0,0;
30 LET U=INT (RND*4)+1
31 PRINT " "
32 FOR A=1 TO 19
33 PRINT AT A,0; " "; AT A,31; " "
34 NEXT A
35 PRINT " "
36 LET A=INT (RND*19)+1
37 LET B=INT (RND*20)+8
38 LET C=0
39 LET D=-1
40 LET E=INT (RND*19)+1
41 LET H=INT (RND*29)+1
42 GOTO 2000
43 LET A=A+D
44 LET B=B+D
45 LET P=P+1
46 LET E=PEEK (PEEK 16396+256*
47 PEEK 16397+33*A+B+1)
48 IF E=128 OR E=136 OR E=137
49 THEN GOTO 1300
50 PRINT AT A,B; " "; AT G,H; " "
51 IF CODE INKEY$=33 THEN GOTO
52 800
53 IF CODE INKEY$=36 THEN GOTO
54 700
55 IF CODE INKEY$=34 THEN GOTO
56 1000
57 IF CODE INKEY$=35 THEN GOTO
58 1100
59 GOTO 700
60 LET C=0
61 LET D=0
62 GOTO 700
63 LET C=0
64 LET D=1
65 GOTO 700
66 LET D=0
67 LET C=1
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
1000 LET D=-1

```

```

1000 GOTO 700
1010 LET D=0
1020 LET C=-1
1030 GOTO 700
1040 FOR Q=0 TO 10
1050 PRINT AT A,B; " "; AT R,6; " "
1060 NEXT Q
1070 LET L=L-1
1080 LET P=P-INT (P/10)
1090 IF L=0 THEN GOTO 1300
1100 CLS
1110 LET P=P+W*20
1120 PRINT AT 21,0; "SCORE:"; P; AT
1130 21,12; "WORMS:"; W; AT 21,22; "LIVE";
1140 3
1150 FOR U=28 TO 27+L
1160 PRINT AT 21,U; "I";
1170 NEXT U
1180 PRINT AT 0,0;
1190 GOTO 600
1200 FOR X=0 TO 50
1210 NEXT X
1220 CLS
1230 IF P>HP THEN GOSUB 1400
1240 PRINT AT 3,3; "HIGH SCORE: ";
1250 HP; AT 5,3; "SCORE: "; P; AT 7,3; "W";
1260 ORMS: "; U; AT 12,10; "GAME OVER"; A;
1270 21,0; "NEXT GAME ? (YES-Y,NO-N)";
1280 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 11
1290 IF INKEY$="N" THEN GOTO 999
1300 GOTO 1340
1310 LET HP=P
1320 FOR X=1 TO 20
1330 PRINT AT 0,7; "NEW HIGH SCORE";
1340 AT 0,7; "NEW HIGH SCORE"
1350 NEXT X
1360 RETURN
1370 FOR X=1 TO 4
1380 IF U=1 THEN IF PEEK (PEEK 1
1390 +256*PEEK 16397+33*(Q-1)+H+1
1400 THEN GOTO 2100
1410 IF U=2 THEN IF PEEK (PEEK 1
1420 +256*PEEK 16397+33*(Q+1)+H+1
1430 THEN GOTO 2200
1440 IF U=3 THEN IF PEEK (PEEK 1
1450 +256*PEEK 16097+33*Q+H)=0 TH
1460 GOTO 2300
1470 IF U=4 THEN IF PEEK (PEEK 1
1480 +256*PEEK 16397+33*Q+H+2)=0
1490 THEN GOTO 2400
1500 LET U=U+1
1510 IF U>4 THEN LET U=1
1520 NEXT X
1530 GOTO 2500
1540 LET G=G-1
1550 GOTO 710
1560 LET G=G+1
1570 GOTO 710
1580 LET H=H-1
1590 GOTO 710
1600 LET H=H+1
1610 GOTO 710
1620 FOR Q=1 TO 20
1630 PRINT AT G,H; " "; AT G,H; " "
1640 NEXT Q
1650 LET U=U+1
1660 IF U=10 THEN LET L=L+1
1670 GOTO 1250
1680 STOP



```



# Ralley für den ZX-81

Rallye I  
von Achim Evertz

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

VERSUCHEN SIE MIT IHREM FAHRZEUG (  ) AUF DER FAHRBAHN (  ) ZU BLEIBEN .

SIE STEuern MIT DEN TASTEN Q=LINKS P=RECHTS. WOLLEN SIE ANDERE TASTEN HABEN, MÜESSEN SIE ZEILE 90 UND 100 ÄNDERN. DRUECKEN SIE S UM ANZUFANGEN VIEL SPASS

SIE HABEN LEIDER NUR 52 KMH ZURUECKGELEGT BEVOR SIE IN DIE ABSPERRUNG GEFahren SIND. DURCH DRUECKEN DER S TASTE BEKOMMEN SIE EIN NEUES SPIEL.

VIEL SPASS

```

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

```

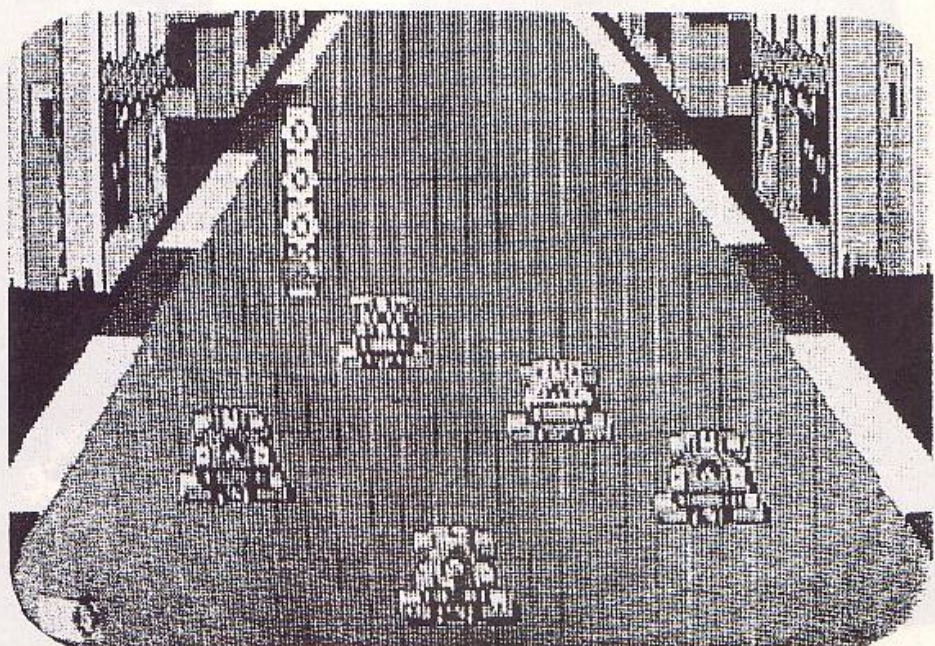
VERSUCHEN S  
AUF DER FAHRBAHN  
ZU BLEIBEN  
SIE STEuern  
Q=LINKS P=  
ANDERE TAS  
SIE ZEILE  
DRUECKEN S



```

IEL SPASS
400 PRINT AT 20,0;"
490 PRINT AT 21,0;"
495 IF INKEY$="" THEN GOTO 495
500 IF INKEY$="S" THEN GOTO 15
505 CLS
510 PRINT AT 0,13;"
520 PRINT AT 1,13;"
530 PRINT AT 2,13;"
540 PRINT AT 3,8;"
550 PRINT AT 4,0;"
570 PRINT AT 5,8;"
590 PRINT AT 6,6;"
600 PRINT AT 7,13;"
610 PRINT AT 8,13;"
620 PRINT AT 9,13;"
630 PRINT AT 10,13;"
640 PRINT AT 11,13;"
650 PRINT AT 12,13;"
660 PRINT AT 13,13;"
670 PRINT AT 14,13;"
700 PRINT AT 15,13;"
1500 PAUSE 250
1505 CLS
1510 PRINT AT 5,8;"SIE HABEN LEI
DER NUR"
1520 PRINT AT 7,6,T;" KMH ZURUEC
KGELEGT"
1530 PRINT AT 9,6;"BEVOR SIE IN
DIE ABSP-
1540 PRINT AT 11,6;"ERRUNG GEFAR
REN SIND."
1550 PRINT AT 13,6;"DURCH DRUECK
EN DER S"
1560 PRINT AT 15,6;"TASTE BEKOMM
EN SIE EIN"
1570 PRINT AT 17,6;"NEUES SPIEL.
1580 PRINT AT 19,6;"          VIEL SP
ASS"
1590 IF INKEY$="" THEN GOTO 1590
1600 IF INKEY$="S" THEN GOTO 15
9990 SAVE "RALLYE"
9995 RUN

```





# Homecomputer & CPU

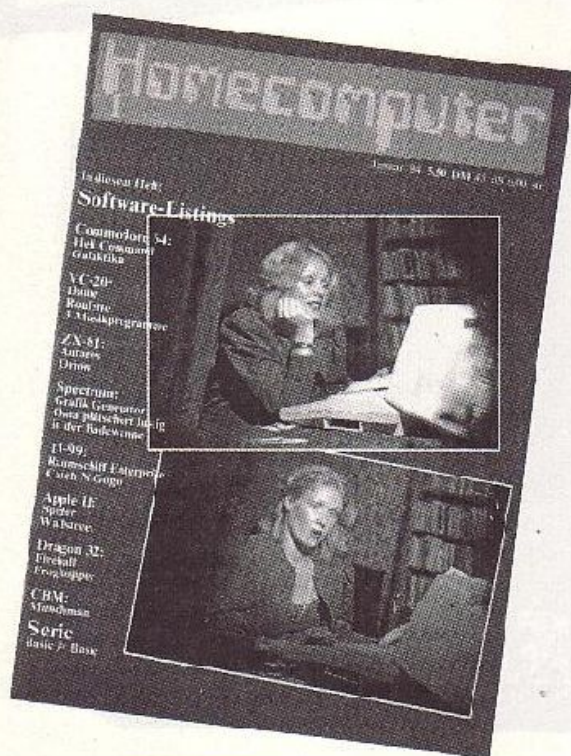
(insgesamt 14 Hefte) **HC:** Ausgaben 3 - 12, **CPU:** Ausgaben 9 - 12  
zum Preis von **50,- DM** zuzüglich 6,- DM Versandkosten  
bei unserem Verlag bestellen.

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

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

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

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





# Parcour Designer und Monster Attack für den Apple II

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

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

## Zur Beachtung:

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

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

des Parcours ist beendet.

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

```

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



```

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

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

```

```

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

```



```

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

```

```

3220 PRINT "MONSTER ATTACK (C) 1
      983"
3230 PRINT "MATHIAS RETTICH"
3240 PRINT "WACHOLDERWEG 9"
3250 PRINT "7216 DIETINGEN 1"
3260 PRINT "TEL.: 0741/6075"
3270 FLASH
3280 VTAB 7: HTAB 20: PRINT " "
3290 VTAB 8: HTAB 19: PRINT "
      "
3300 VTAB 9: HTAB 18: PRINT "
      "
3310 VTAB 10: HTAB 18: PRINT "
      "
3320 VTAB 11: HTAB 18: PRINT "
      "
3330 VTAB 12: HTAB 18: PRINT "
      "
3340 VTAB 13: HTAB 18: PRINT "
      "
3350 VTAB 14: HTAB 18: PRINT "
      "
3360 VTAB 15: HTAB 18: PRINT "
      "
3370 VTAB 16: HTAB 19: PRINT "
      "
3380 VTAB 17: HTAB 20: PRINT "
      "
3390 INVERSE
3400 VTAB 18: HTAB 21: PRINT " "
3410 VTAB 12: HTAB 21: PRINT "
      "
3420 FOR PO = 771 TO 789: READ D
      T: POKE PO,DT: NEXT PO
3430 DATA 173,48,192,136,208,4,
      198,1,240,8,202,208,246,166,
      0,76,3,3,96
3450 FOR TN = 0 TO 255
3460 POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
3470 CALL 771
3480 NEXT TN
3490 POKE 0,250
3495 POKE 1,5
3500 GOTO 30
4000 FOR TN = 0 TO 255
4010 POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
4020 CALL 771
4030 NEXT TN
4040 POKE 0,250
4050 POKE 1,5
4060 RETURN
4100 FOR TN = 0 TO 255
4110 POKE 0,TN: POKE 1,5
4120 CALL 771
4130 NEXT TN
4140 POKE 0,250
4150 POKE 1,5
4155 ZSC = 0
4160 RETURN
5000 FOR I = 1 TO 10
5010 GH(I) = 2:GB(I) = 39
5020 NEXT I
5030 RETURN

```



# KASSETTENSERVICE

## Software-Service

### Bestellungen Inland:

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

### Bestellungen Ausland:

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

### Lieferung noch nicht erhalten?

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben. Oft passiert es, daß auf der Überweisungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (Anrufe kosten viel Geld und bringen, weil dann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis!)

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

Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

#### aus HC 9/83

**TI-99/4A** K 10,-DM  
Spie automat  
Fallschirmspringer

**ZX-81** K 12,-DM

Ganeymed  
Maschinen-Programm-Loader  
Schwarzes Loch

**Commodore 64** K 10,-DM  
Weltraumschacht  
Wildwasser

**VC-20** K 12,-DM  
Joypainter  
Survival  
Star Tramp

**Apple II** D 16,-DM  
Kugellabyrinth  
Gärtner

#### aus HC 5/83

**TI-99/4A** K 14,-DM  
Panzerkrieg  
TI-Ufo  
Killersatellit  
Chiffrier/dechiffrier-2GM  
Rangliste

**VC-20** K 14,-DM  
Invaders (32GMe) -10K  
Editor  
Assembler neu!  
Labyrinth (3K)  
Car-Crash + 8K

**ZX 81** K 10,-DM  
Ritter  
Missile ZX-Command

**Commodore 64** K 14,-DM  
Editor  
Assembler neu!  
Mordlandung  
Wurm  
Geister äger  
C-64-Sprite-Generator

**Apple II** D 16,-DM  
Diskenschutz  
Trollhöhlen

**CBM (Pet) 3000** K 10,-DM  
Mastermind 1  
Mastermind 2

#### aus HC 4/83

**Commodore-64** K 12,-DM  
Assambler  
Kalaha  
Maze-Challenger

**CBM (Pet) 3000** K 10,-DM  
Maze-Challenger  
Kalaha

**ZX-81** K 12,-DM  
Brüche pauken  
Life  
Survive  
Labyrinth

**Apple II** D 16,-DM  
Suchrätsel  
Disk-Schutz  
Oktopus  
Labyrinth

**VC-20** K 12,-DM  
Labyrinth + 8K  
Spukhaus + 16K  
Assambler

**TI 99/4** K 10,-DM  
Asteroiden

#### aus HC 7/83

**VC-20** K 12,-DM  
Grid Gummer  
Oil Panic  
VC Pinball  
Highway

**ZX-81** K 12,-DM  
Apfelbaum  
ZX ärgere dich nicht  
Hausnummern

**CBM 3000** K 12,-DM  
Adventure Castle  
Börsenspiel  
Station Defender

**Apple II** D 16,-DM  
'31'

**TI-99** K 10,-DM  
Steckerspiel

**ZX Spectrum** K 10,-DM  
Mampfmann

#### aus HC 6/83

**VC-20** K 14,-DM  
Bomber + 3K  
Old Shurehand + 3K  
Logo + 3K  
Hurdelauf + 3K  
Adressdatei + 8K

**Commodore-64** K 12,-DM  
Schluckermaxi  
Synthesizer  
Goldfieber

**Apple II** D 16,-DM  
Starwars  
Zentrifuga kraft  
Texteditor

**ZX Spectrum** K 10,-DM  
Frogger

**ZX-81** K 10,-DM  
Data  
Renumber

**CBM 3015** K 10,-DM  
Galactica

**TI-99** K 12,-DM  
Space-Defence  
Street Race  
Breakpoint



# KASSETTENSERVICE

## aus HC 1/84

**VC-20** K 14,-DM  
Dane  
Roulette  
Fishing  
Computer Blues  
Mad Boogy  
Cool Rock

**C-64** K 12,-DM  
Odyssee  
Galaktika  
Hel-Command

**ZX-81** K 10,-DM  
Orion  
Antares

**ZX-Spectrum** K 10,-DM  
Oma plätschert lustig in der  
Bacewanne  
Grafik Generator

**TI-99** K 10,-DM  
Raumschiff Enterprise  
Catch N'Goon

**Apple II** D 16,-DM  
Spieler  
Walstreet

**Dragon 32** K 10,-DM  
Fireball  
Frogjumper

**CBM** K 10,-DM  
Murchmann

## Aus HC 2/84

**Atari** K 10,-DM  
Location

**C-64** K 12,-DM  
Höhle  
Lander  
Blumenschießen

**VC-20** K 12,-DM  
Nager  
Seeschlacht  
Star Wars

**TI-99** K 10,-DM  
U-Boot  
Car-Racing

**Spectrum** K 10,-DM  
Pferderennen  
Laser

**Apple II** D 16,-DM  
Chamäleon

**ZX-81** K 10,-DM  
Minenfeld  
Break Out

## aus HC 3/84

**TI-99/4A** K 10,-DM  
Antares  
"I - ärgere Dich nicht"

**Commodore 64** K 12,-DM  
Bowling  
Defender  
Büro

**TRS-80** K 10,-DM  
Atlantic Adventure

**Sharp MZ-80 A** K 10,-DM  
Ship Battle

**Dragon 32** K 10,-DM  
Invasion

**VC-20** K 12,-DM  
Blue Monster  
Monsterjagd  
Fishing

**ZX-81** K 10,-DM  
Chop-Lifer  
Komaten

**ZX-Spectrum** K 10,-DM  
Enterprise

## aus HC 10/83

**Commodore-64** K 12,-DM  
Phoenix  
Invaders  
Fallschirm

**Apple II** D 16,-DM  
Helikopter-Attack  
Karylon

**TI-99/4A** K 10,-DM  
Kniffel  
Mauerkleuer

**ZX-81 16K** K 12,-DM  
Memory  
Lift  
Drakulas Diamanten

**Spectrum 16K** K 10,-DM  
Ufo  
Lift

**TRS-80** K 10,-DM  
Quacrato

**VC-20** K 10,-DM  
Skipping  
Einsiedler

**Dragon 32** K 10,-DM  
Chip Out  
Säulen

## aus HC 11/83

**TI 99/4A** K 10,-DM  
Poker  
Blackjack

**ZX Spectrum** K 10,-DM  
Superhim  
Haushaltsrechnung

**ZX 81** K 10,-DM  
3-D Highway-Race  
Chikago

**Apple II** D 16,-DM  
Pyramid Builder  
Survival

**Commodore-64** K 12,-DM  
Laser Force  
Jump Man  
Autorennen

**VC 20** K 10,-DM  
Programmreservoir  
Demon Attack

**TRS 80** K 10,-DM  
Schiffe versenken  
Mau Mau

## aus HC 12/83

**Commodore-64** K 12,-DM  
Pilot  
Spukschloß  
Prallboard

**TRS-80** K 10,-DM  
Serpents

**VC-20** K 12,-DM  
Space-Zap  
Texas-Kid  
17+4

**Apple II** D 16,-DM  
Spritz-Designer  
Panzerjagd

**Dragon 32** K 10,-DM  
Grand-Prix  
Panzerjagd

**ZX-Spectrum** K 10,-DM  
Bogen

**ZX-81** K 10,-DM  
Astric Jäger  
Snake

**TI-99** K 10,-DM  
Vokabeltraining  
Hangman



# KLEINANZEIGEN

## Biete an Software

### Neuer C-64 BASIC-Compiler!

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

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

● TI-99/4A ● Super-3D-Spiele/Topgrafik + Sound! Dateif! Grafik! Adventureprg! Action-Games!... Sehr preiswert! Info 1,- DM  
C. Wurzer, Grüntenweg 14, 8530 Nürnberg

1A Super Software für Ihren C-64 Cass. randvoll 20,- DM Schreck/Schein beilegen, Andre Pauls, Störtebekerstr. 24, 2930 Varel 4, ☎04951/5403

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

### Apple Disk

Tausch o. Verkauf ☎0208/682343

### VC-64 Superangebote VC-64

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

TOP-SOFTWARE für ZX-81 16-32KByte über 100 Programme aus allen Bereichen. Zusammen nur 100,- DM. Einmalig da Systemwechsel! ☎06805/4932

### ACHTUNG VC-20/64!!

Wir haben alles für Ihren Computer! Über 900 Programme aus allen Bereichen schon ab...0,50...1...1,90...DM! (Kein Schund!!) Komplette Programmpakete schon ab 3.-DM...5.-DM...8.-DM...und und und...! (Spitze) Z.B. Programmgeneratoren... Statistik und Anwenderprogramme, Arcadespiele, Adventures and...und...und...!

Fordern Sie heute noch unseren neuesten Katalog mit vielen Tips und Tricks, Infotafeln und Übersichten an! (Gratis!) Es lohnt sich! (Gratis-Kassette beachten!!) Aus unserem Angebot! PRO-TEXT 64 die wohl einzigste Textverarbeitung in Maschinensprache, Randausgleich und und und unter 10,- DM!! PRO-CALC die Tabellenkalkulation mit Profilleistung...Buchhaltung...Lagerhaltung...Disketten-Assemblerpakete...elektronische Wörterbuch...SUPER SPIELE! Fordern Sie heute noch unseren Katalog mit Gratis-Kassette an!

### ACHTUNG TI-99/4A!!

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

## COMPUTER-CASSETTEN

10er Pack 3ASF-Band LHD mit Boxen, Etiketten und Einlegern  
C10 C20 C30 C40  
DM 15,- 16,- 17,- 18,-

## CASSETTEN-AUFKLEBER

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

## VIDEO-CASSETTEN

Uomiphon VHS E-180 17,80 DM  
Christomenia-Cassettensstudio  
Postfach, 3584 Zwerster, ☎05626/281  
Versand per Rechnung ab 20,- DM

## TI-99 Spitzensoftware TI-99

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

## G-64: Verkaufte Spiele von JS-

Firmen. Alle unter 30,- CM mit deutscher Anleitung Felix Dannegger,  
Hacorferstraße 5 B, 8135 Söcking oder  
☎03151/15803

## VC-20 ★ CBM-64 ★ ZX Spectrum

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

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

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

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

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

## TI-99/4A Tausch & Verkauf

Info gegen R?, TI+Ext. Basic!!!  
V. Biedermann, Zähringenstraße 13  
78000 Freiburg

## ZX-81 Verkäufe wegen Hobbyauf-

gabe: meine Software z. B. 3D-Madkog, 3D-Defender, Flugsimulation, 3D-Autorenrennen, Life, Atlantis usw.  
Für 120 DM. Schein beilegen oder NN. A. Baumann, 1000 Berlin 65,  
Prinzenallee 60

## C-64 Software ab 50 Fl. Liste 1,- DM

T. Hoepfner, 2 Hamburg 74, Jenckelweg 6

## Nur die VC-20 Grundversion???

Trotzdem Flugsimulator, Pac-Man, 3D-Games, Crazy Kong, Defender, Frogger, Scramble, Space Invaders, Centipece, Meteor's, Synthesizer...! Alle reine Maschinensprache! 2,- DM pro Spiel! Info gegen 80 Pfennig bei A. Gauger, Jrsel-Stühler-Weg 13, 7555 Ettlingen

## VC-20 BASIC-Compiler nur DM 50,-

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

## TI-99/4A VC-64: ZX-81: APPLE II

● Riesiges TOP-Angebot an SOFT-  
● WARE BILLIGST abzugeben!  
● TEXADOR, Kautbachweg 3, 7 Stuttgart 1

## CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64

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

## C-64-Programmtausch oder Unkostenb.

M. Dörr, Seifgrundstr. 6, 6380 Bad Hbg.  
☎06172/302735 ab 19 Uhr

## CBM-64 SOFTWARE

Liste gegen Freiumschlag  
H. Zielinsky, Speringsweg 2,  
5000 Köln 30

## CBM-64 SOFTWARE

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

## Verkaufe VC-64 Software. Block für 30 Pt.

Ch. Westerberger, Taschnerstraße 43,  
6000 Frankfurt 60, Liste f. Freiumschlag

## Commodore 64

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

## TI-99/4A Neue Spiel-Software!

Infos nur gegen Freiumschlag!  
Michae Silberberg, Eerlinerstraße 10,  
5657 Haan 1, Suche gebr. Spectrum

## TI-99/4A: Bior., Bruchrechnen, Bun-

desliga, Spiele und diverse Programme,  
preiswerte Info gegen Rückumschlag.  
B. Knedel, Tülpengasse 16,  
3171 Weyhausen ☎05362/71187

## COMMODORE 64

● nicht MASSE, sondern KLASSE!  
● Nur Top-MC's für C-64! Info  
● 80 % in Briefmarken bei: A. Os,  
● Neuweierstr. 3, 3500 Nürnberg 30

## Commodore VC-64

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

## ★ TI-99/4A ★ Deutsches Handbuch für

den Editor/Assembler 120,- DM  
Wickert, Müllerstraße 59A,  
1000 Berlin 65 ★★★★★★

## VC-20 Programme, Liste gegen 1,- DM

in Briefmarken an, M.-L. Prayon,  
6053 Oberthausen, Hasenwäke 32

## NEU ★ - COMPUTERLOTTO - ★ NEU

Der TI-99/4A erm. Ihre LOTTOZAHLEN  
fert. Prg. auf Kass. + 1 lullies Action  
play bei -NCP- gegen 5,- DM Schein  
in Briefumschlag, sofort lief.  
- NCP, Postfach 9, 4113 LH 2 -

## VC-20: Verkäufe meine VC-20 Soft-

ware. Über 100 Programme zum Selbst-  
kostenpreis. Liste gegen Freiumschlag  
Suche VC-64 Software  
Albert Stenger, Kleemannstraße 39  
8757 Karlstein, ☎0160/5304

## VC-20 Programme ☎03194/34946

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

## Texasoft bietet an

● Action-Spiele auf Cassetten  
● für Grundgerät TI 99/4 u. 4A  
● Voltreffer: Rotor DM 1750  
● Info (Rückporto) von TEXASOFT  
● 8 München 19, Herthastr. 26

## Commodore 64

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

## Spitzensoftware aus England

-Arcade-Spiele, Adventures für VC-20, Commodore 64, ZX Spectrum, sofort Grat s-Info anfordern bei Rothkuss KG, Günterstraße 45, 7142 Marbach

## Suche Software

VC-20: Verkäufe meine VC-20 Software. Über 100 Programme zum Selbstkostenpreis. Liste gegen Freiumschlag.

Suche VC-64 Software  
Albert Stenger, Kleemannstr. 39  
8757 Karlstein, ☎06188/5304

## TI-EX-Basic-Modul zu kaufen gesucht.

H. Kleine, Breitenhees 6, 2400 Lubeck 16  
☎0451/692085 ab 20 Uhr

## Suche Schnittstelle C-64

Wer verkauft Schnittstelle von C-64 zu Olivetti Typendruckmaschine Fraxis 3C? Auch gebraucht! G. Mosbleck, Postf. 2207, 5080 Ljenscheid

## ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

★ Programmiererei ★  
★ Wenn Sie ein hervorragendes ★  
★ Game für Atari, VC-20 oder CBM-64 ★  
★ entwickelt haben und Sie der ★  
★ einzige Urheber und Rechtsinhaber ★  
★ sind: Jann übernehmen wir ★  
★ als große Vertriebsfirma in ★  
★ diesem Bereich die Vermarktung ★  
★ Ihres Programms!!!!!! ★  
★ Unser Know How - Ihr Verdienst ★  
★ A.C. Tocklenburg, Itzehoeer Weg 5 ★  
★ 2000 Hamburg 20. ☎040/4801606 ★  
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

## Für TI-99/4A Steckmodule "Daten-

verwaltung und Analyse" + "Text -  
Datenverwaltung" gesucht.  
☎0711/5490020

## Suche für TI-99/4A Steckmodul

Extended-Basic, ☎06121/461493

## Suche VC-64 Progr.: M. Speckanbach,

Kemperweg 302, 4000 Düsseldorf 12

## ★ ★ CBM 64 Haushaltsprogramm ★ ★

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

## Biete an Hardware

## Dragon 32 +Software für 500,- DM

H. Bressler, Buchenheckenstraße 7,  
6750 Kaiserslautern 31

## 1 Monat alter ZX-81+Spiele+16K RAM

Pack für 2/5 DM bei Sascha Keim,  
Krebsmühlengraben 5/7, 8631 Ahorn

## Spectrum-Hardware

● Superhardware aus Großbritannien  
● nien, Grats-Info von U. Kunz  
● Junge Helden 3, 7503 Karlsruhe 41



# KLEINANZEIGEN

## Biete an Hardware

- **ZX Spectrum** ● **ZX Spectrum** ●
- Full FP Compiler 16/48 49,50 DM ●
- IS Compiler " 49,50 DM ●
- BETA BASIC " 49,00 DM ●
- Extend Spectrum Basic " 27,00 DM ●
- Spectrum CEBIL " 27,00 DM ●
- Magic Castle (Adv.) 43K 25,00 DM ●
- Diamond Trail (Adv.) 43K 25,00 DM ●
- Microbot 48K 29,50 DM ●
- Info 1,- Vork. o. Nachn. + Geb. ●
- M. Kluge, Goeben 8, 4000 D'ort 30 ●

● **TI-99/4A** + Rec. Kabel - Schachmodul + Joyst. VB 3-9 DM, **02761/63970** ●

**VC-20** ● **VC-64** ● **VC-20** ● **VC-64** ● **VC-20**

VC-20 3-fach Moduladapter 85 DM  
 VC-20 8K RAM Erweiter. n. Sch. 115 DM  
 VC-20 Epruikarte 49 DM  
 VC-20 5-fach Moduladapter 149 DM  
 VC-20 40/80 Zeichenkarte 229 DM  
 VC-20 SUPER TOOL Modul 119 DM  
 VC-64 SUPER TOOL Modul 129 DM

Schnell-Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Basicbefehlen und 10 x schnell. Kassette. Floppyzeit VC-20 64K Erweiter. voll schaltbar.

VC-64 Epruikarte 55 DM  
 VC-64 2-fach Moduladapter 89 DM  
 VC-20/64 Mithriverserker 19 DM  
 VC-20/64 Resetaster 9 DM  
 VC-20/64 Recorderinterface 55 DM  
 VC-20/64 Plotterjoystick 44 DM  
 VC-20/64 PIO IN/OUT Modul 79 DM  
 VC-20/64 Epruiprogrammier. 175 DM  
 VC-20/64 Dauerschub-Interface

Dauerfeuer i. jeden Joyst. 36 DM  
 Datenkassetten C60 Stück 150 DM  
 Stocker, Paddle, Staubschutzhaute usw.  
 VC-20/64 Spiele + Programm. 3 DM  
 Neues Spitzeninfo 2,- DM in Briefmarken.

Bestellung nur per Nachnahme.  
**MÜKRA**, Rindornweg 15, 1 Berlin 45

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

★ **ZX-Spectrum** **ZX-81** **VC-20** Hardware  
 ★ Zubehör zum Selbstbau zu günstigen Preisen. Info mit Freispruchschlag anfordern: Baites, ★ ★ ★ Norring 60, 6627 Völklingen

Verkaufe **Spectrum 48K** mit Monitor anschluß + Taco Monitor güt. + Bücher + 100! Top-Programme VB 990,- DM, **04106/60922** ab 19 Uhr

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

**TI-99/4A** 3 Monate + Joysticks + Spiele + Kabel + Anwenderbuch 500,- DM  
**022181/1956** ab 15 Uhr

● ● ● ● **ZX-Spectrum** ● ● ● ●

● Verkauf für Spectrum ●

● EPSON RX80 + Interface + Software (Drucker) für 800,- DM ●

● E. Schreiner, Land-Au 2, ●

● 6360 Deggendorf ●

**Peripherie 2. C-64 m. Garantie:**  
 4040-Floppy, 3022-Drucker, Farb-Monitor, IEC-Bus + 2 7P-Kabel.  
 Bücher: 64 intern. Tips und Tricks d. gr. Floppy-B., 64 f. Profis, CEM-Comp.-Handbuch. 6532 u. 6502-Anwendungen v. R. Zaks. PRE: Assemb. u. M-Monitor in M-Sp. VB 5500,- DM **0831/81968**

★ ★ ★ **SPECTRUM** ★ ★ ★

★ Profilasatur 185,- ★

★ Lightpen 95,- ★

★ Programmierbares Joy- 12,- ★

★ Stickinterface 12,- ★

★ Quickshot-Joystick 35,- ★

★ Erw. o. 48K 98, 80K 19,- ★

★ Bei Vork. 3,- bei Nachn. 8,- ★

★ Porto u. Verp., FINCKH, 7475 ★

★ Meßstellen, Am Weichenweg 17 ★

**Soft und Hardware für VC 20**

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

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

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

## Suche Hardware

**C-64** Interface für USERPORT zum Anschluß von MAFKLIN-Eisentrahn Wandel J-Machern-Str. 3, 6450 Hanau 7

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

Drucker für **VC-20/64**, Apple, Atari, SHARP, Genie usw.  
 STAR gemini 10x 959,- DM, deutsches Handbuch!  
 Wo? Bei **MACHO** **0611/733242**

Suche 1 Kabel für Cassetterecorder für **TI-99/4A**, Durek Draga, 8530 Forchheim, Zweibrückenstraße 28, **09191/60249**

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

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

## Tausch

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

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

## Tausche Spectrum SW 02203/64597

### Verschiedenes

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

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

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

★ ★ ★ **Der Commodore 64 Club** ★ ★ ★

Superprogramme z. E. Simon's Basic mit Cemo, Frogger, Soccer, Schach aber auch Datenverwaltung, Logo usw. Auch Tausch möglich. Liste von Peter Schwarze, Kasselerstraße 8 3549 Dreuna **05693/7037**, 9-16 Uhr

Verkaufe für **TI-99/4A** Rec.-Kabel zum Preis von 25,- DM  
 B. Störmer, Postfach 1472 5603 Wülfrath **02058/3321**

**Gezinkte Spielkarten** z. Zaubern d. Höchst: Spiel 52 Bl. 20,- DM Schein od. V-Scheck. O. U., 8 Mi. 45, Postf., **089/1503253**  
**Org. Duelsack**, Spielb.: 1 schottisch Tartan 209,- sende Bild, O. Utzmeier, 8 München 45, Postf.

## Biete an Software

■ ■ ■ **VC-20 SOFTWARE** ■ ■ ■

Absolute Spitzenprogramme, F. Kuthel, Herrn-Simon-Straße 4, 7390 WT-Tiergen 7

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

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

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

**ZX-81/16K** Append+Verify+Renumber + gleichzeitige Abarbeitung von 2 BASIC Progr. für 20,- DM (Schein) auf Programmkassette, Bodo Metzendorf, Am Eiland 12, 2373 Rendsburg

**CBM 64**  
 Verkaufe meine gesamte Software (200 Programme) nur auf Diskette für 160,- DM, **0201/748293** ab 19 Uhr

■ **TI-99/4A** Superspiele in Ext. ■

Dschungel Pit, Alpha Alarm, Dracule und noch viele Spiele mehr. Super Sound, 3D-Effekt, **02226/7440**

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

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

● **ZX-81**-Sensation: Hires-Programme ● nur 10,- DM, Mcoder, Toolkit nur 11,- DM, ● Mazoga, Pucman, Frogger usw. nur 10,- DM!! Sofort **gratis-Info** an ● fordern bei: Robert Engstler, ● ● ● ● ● Postfach, A-4-90 St. Florian ● ● ● ● ●

**Suchen Sie ★ VC-20 ★ -Programme?**  
 Bei uns finden Sie die besten zu billigsten. Tausch möglich. INFO gegen Freispruchschlag: H.-J. Speck, Epernayerstraße 14, 7505 Ettlingen

**VC-20** Software-Tausch und Verkauf, W. Stromski, Waldeckerstraße 52, 5300 Köln 00 **0221/613067**

Lohn/Einkommenssteuer-Programm 83 27 KB für **VC-20/C-64** Disk/Kassette 4,- DM von HP. Junczyk, An der Steinenporz 11, **02205/6154**

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

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

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

**ZX Spectrum** Spitzensoftware zum ● Einheitspreis von 10,- DM bei ● Hans-J. Schmidt, Max-Planckstraße 25, 4152 Kempen 1, **02152/4934**

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

● **TI-99/4A** ● Super-3D-Spiele! Topgrafik + Sound! Date! Grafik! Sehr preiswert!! Info 1,- DM, J. Wurzer, Grüntenweg 14, 65 Nürnberg 50

**TI-99/4A**: **SUPERSPIELE** in Ex-Basic Schlussverkauf! Jetzt zugreifen! 11 Superarcadespiele auf CC statt 10,- DM nur noch 30,- DM!!! Von Frogger bis Defender! ★ **SUPER** ★ Nutzen Sie Ihre Chance! JETZ!! Action, Spannung, Spaß! Topgrafik! Da zeigt der TI was er kann!!!! Ausführliche INFO (RP) E. Walter, Plottergartenweg 57, 6230 Frankfurt 60

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

**CBM 64** 75 Programme (Soccer, Kong, Schach, usw.) für nur 50,- DM (Cass. + Porto + Bearb.) an Kamengießer, Göppinger Straße 1, 7320 Göppingen

**VZ 200 / LASER 210**: Pac-Man, Eoa, Adventures usw. Bei E. Jurschitz, Ellensstraße 74, 8900 Augsburg 21

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



APPLE  
ATABI  
BASIS  
Commodore  
DAI  
EACA  
OSGORE  
SHARP  
TANDY

Meiswingerstr. 30 4000 Dülmen Tel. 0211/310010

Computerhaus Mast OHG  
Friedrichstraße 84  
5860 Iserlohn

BUCHHANDLUNG

**GONSKI** Fachbücher +  
Fachzeitschriften  
für Mikrocomputer  
Gertrudensstraße 2-4 (Ecke Neumarkt)  
5000 Köln 1. Telefon (0221) 21 05 28

 6630 Saarouis,  
LolhringerstraÙe 9

Vertragshändler:

**IBM** PERSONAL COMPUTER

**EPSON**

**TA** TRIUMPH-ADLER

**hp** HEWLETT PACKARD

Microcomputer  
Software Drucker  
Literatur BDV-Zubehör

000

**trend**  
Der Computer-Laden

A/M MARSTAL 1 20/23 - 3000 HANNOVER 1

☎ 0511/146 29

00000000  
00000000  
00000000  
00000000

**TI99 TI99 TI99 TI99 TI99**  
**SUPERSOFTWARE IN TI-BASIC**

2.B. Spielze	
SCHATZSUCHE (adventure)	16,- DM
RANGIT	16,- DM
arg. BLACK JACK	16,- DM
SOUNDROUND AND CONNECT	16,- DM
SNAKE & FLIES 12,- DM	STAMVSARS 12,- DM
71-MAN 12,- DM	UFO (I oder II) je 12,- DM
SUPERMIX (3 SUPER PRGR.)	30,- DM
VIEL WEITERE IM GROSSEN R + E.-INFO NO. 2	
Versand gegen Vorkasse o. Nachn. (Zuz. d. Porto!)	

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

## Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

An Homecomputer  
Westring 59c  
Postfach 629  
3440 Eschwege

Name und Adresse

Abo.-Nr. \_\_\_\_\_

Unterschrift Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt.

Datum

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

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

**Preise für „Kleinanzeigen“:**  
Private Gelegenheitsanzeigen  
je Druckzeile 5,- DM inkl.  
MwSt. Chiffregebühr je Anzei-  
ge 10,- DM.

Gewerbliche Gelegenheitsan-  
zeige je Druckzeile 7,— DM inkl.  
MwSt. (dürfen nicht unter Chif-  
fre erscheinen).

This image shows a full page of handwriting practice paper. It contains ten identical horizontal rows. Each row is defined by three parallel horizontal lines: a top line, a middle line, and a bottom line. Vertical tick marks are placed at equal intervals along all three lines of every row, creating a grid-like structure for letter formation. The paper is otherwise blank, with no text or other markings.

suche ☐ Software  
biete an ☐ Software

suche ☐ Hardware

Zutreffendes ankreuzen

<input type="checkbox"/> Tausch	<input type="checkbox"/> Versch.
<input type="checkbox"/> Kontakte	<input type="checkbox"/> Chiffre



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

**DM 45,-**



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

**DM 35,-**



**JETPACK**  
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K  
Dienstleistungs-Transportkompanie le-  
fert Ersatzteile für Raumschiffe zu allen  
Planeten. Sie als Testpilot müssen die-  
se zusammenbauen und darauf vertrau-  
en, daß sie wieder funktionsfähig sind.

**DM 32,-**



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

**DM 38,-**



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

**DM 32,00**



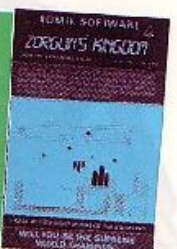
**Krazy Kong**  
für den ZX-81 16K  
für den Spectrum 48K  
Befreien Sie Jane, falls Sie vor  
dem verdickten Affen keine  
Angst haben. Ein Kassier der  
Computerspiele, der in keiner  
Sammlung fehlen sollte!

**Spectrum DM 29,-**  
**ZX-81 DM 24,-**



**Zorgens Kingdom**  
f. d. VC-20+mind.48K  
Eine Mischung aus Abenteuer-  
und Geschicklichkeitsspiel.  
Bringen Sie vor bis zum Mon-  
ste-Zorgon. Sehr abwärts-  
lungsreich und interessant.  
Joystick- oder Tastenbedie-  
nung möglich.

**DM 39,50**



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

**DM 38,-**



**Griddle**  
für den VC-20 o. Erweiterung  
Durch Nachfahren der Linien werden  
Teckche auf dem Bildschirm aus-  
gefüllt. Sehr unterhaltsam, guter  
Sound.  
Joystick- oder Tastenbedienung

**DM 39,50**  
für den Commodore 64  
Beschreibung wie VC-20 Griddle

**DM 51,-**



**Superscrumble**  
für den Commodore 64  
Superschnelles Arcadegame.

**DM 51,-**



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

**Neu! DM 48,-**



**DICKY'S DIAMONDS**  
für den Commodore 64  
Dickie, die Ball, will die Dia-  
manten zurückbekommen. Die Stei-  
nen, die seine Bestien und in  
ihrem Netz verstrickt hat.  
Ein variantenreiches Spiel.  
Durch Menüwahl 70 verschie-  
dene Spielstufen einstellbar.  
Wirklich guter Sound mit einem  
kompletten klassischen Lied.  
Ein Spiel, das Freude macht.

**Neu! DM 45,-**



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

**DM 41,00**



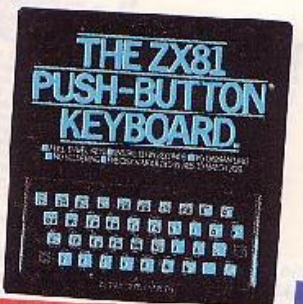
**STRATEGIC COMMAND**  
für den DRAGON 32  
Ein Strategiespiel für zwei Spieler, das  
enorme Geschicklichkeit erfordert.  
Ziel des Spieles ist es, die gegnerische  
Hauptstadt einzunehmen.

**DM 39,50**



**ROMIK CUBE**  
für den Dragon 32  
Der Zauberball, jetzt auch für  
Ihren Dragon. Die Kassette  
enthält 3 verschiedene Spiel-  
programme:  
1. Der gewöhnliche Würfel  
2. Der dreidimensionale Würfel  
3. Der Zimwurm.  
Mit guter Beschreibung und  
Anleitung.  
Der Knetball für lange Wa-  
terstunden!

**DM 48,-**



**SUPER NINE**  
für den 1K ZX-81  
Neun Spiele für den kleinsten ZX auf ei-  
ner Kassette. Für jeden Geschmack  
das Passende dabei.

**DM 39,50**



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

**DM 39,50**

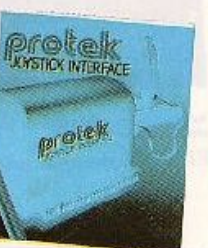


**Aufsatz tastatur**  
für den ZX-81  
Bringt eine wesentliche Ar-  
beitsleistungserhöhung am ZX-81!  
Einfache Montage in wenigen  
Minuten. Funktioniert prima.  
Deutsche Anleitung ist beige-  
legt.

**DM 48,00**

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

**DM 78,00**



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

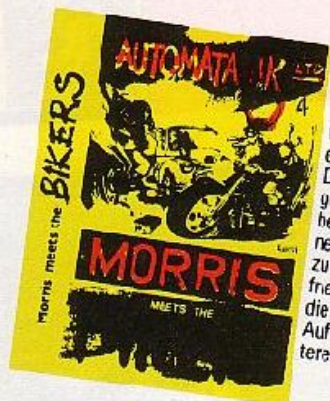




**WICOSOFT**  
präsentiert:  
Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England.

für Spectrum 48K

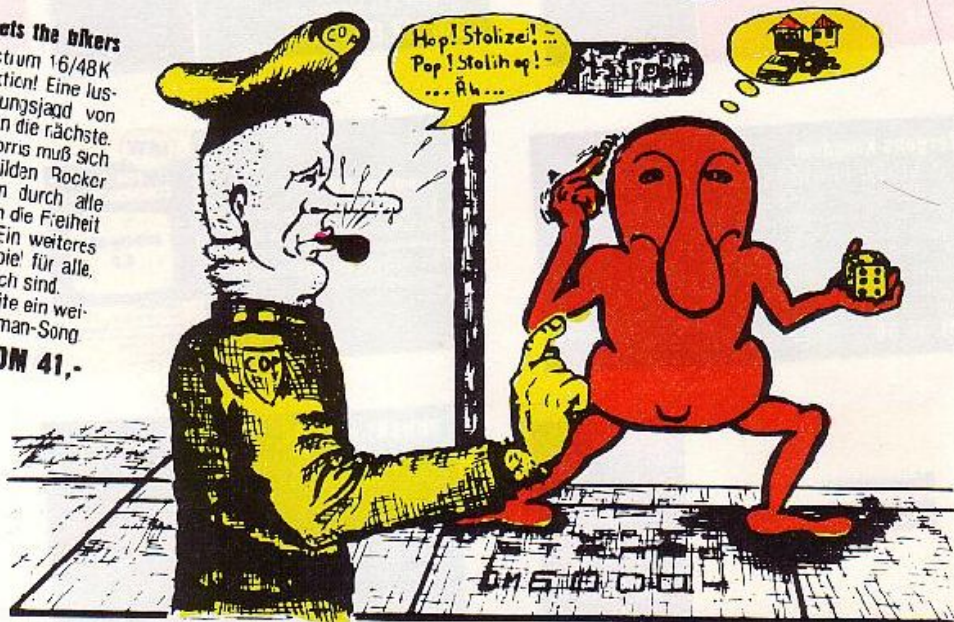
# Gehen Sie in das Gefängnis



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

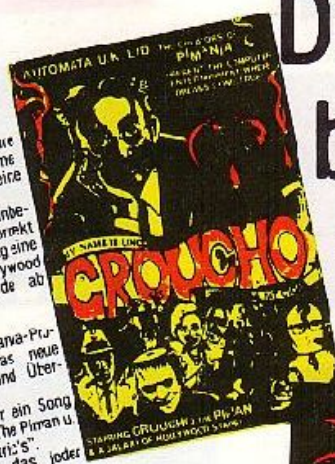
DM 41,-

Neues vom  
Piman



## Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!

DM 41,-



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

DM 41,- BUNNY plus  
E.T.a.



**PIMANIA**

für ZX-Spectrum 16K  
für ZX-Spectrum 48K  
für Dragon 32  
Die sensationelle Adventure-Spiel aus England. Bis hierher ist es nach niemandem gelungen, Pimania Rätsel vollständig zu lösen. Denn es ist, dem dies gelingt verspricht der Hersteller einen Preis von 16000 (£/Zfr. ca. 24000,- DM). Pimania ist voller Musik, Cartoons, Songs und Rätseln. Geschlossen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge unheimlicher, geheimnisvoller Dinge. Gut, daß Du das Spiel in jeder Phase von hinten, nachher! Du herausgefunden hast, was? Die englische Computerszene hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals in Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde.

Auf der Cassette-Rückseite der Original-Pimania-Song mit 'Clair Sinclair' und 'The Mystery Man'.

Englischkenntnisse sind notwendig! DM 39,50



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

DM 19,50

**BEST POSSIBLE  
TASTE**

für den ZX-Spectrum 16K  
Das Beste für den (K) ZX-Spectrum 16K. 30 Spiele auf einer Kassette. Der Führer, Acne, Horrorscope, Bad Spells, Royal Flush, Kick The Bucket, Horse, Stork, Gro-Punny Valentine, Fox, Dole, Tumbling Dice, Fairwing Up, Life Support, Reagen, Crystal, Find The Number, Reagen, Crystal, Ball, PS and QS, Genesis, God, Noah's Ark, Plague, Goliath, Jonah, Merry Christmas, Lies...

DM 19,50

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

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



# Jede Menge neue Spiele

## Jumpin Jack

für den VC-20 o. Erw.

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

DM 45.50

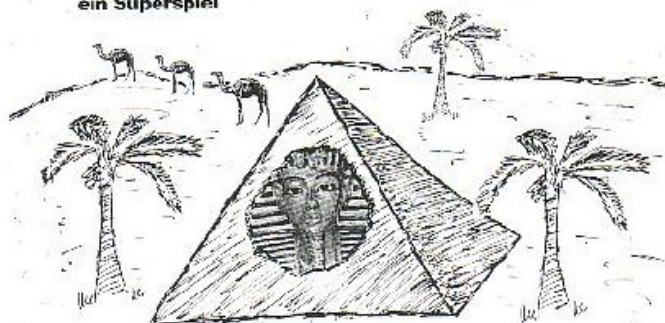


## Adventure-Spiel f. VC-20

(Spielkarte) Erweiterung mind. 10K

ein Superspiel

WICOSOFT



Der Fluch des Pharaos

## Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50



## MULTISOUND SYNTHESIZER

für den VC-20 o. Erw.

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

DM 39.50



## MARTIAN RAIDER

für den VC-20 o. Erw.

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

DM 39.50

WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?



## Skramble

für den VC-20 o. Erw.

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

DM 39.50



## MOONS OF JUPITER

für den VC-20 m. Erw. (3 8 o. 16K)  
Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Flotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupitern. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufo der Go ogs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50

WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?



## SHARK ATTACK

für den VC-20 o. Erw.

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

DM 39.50

WILL YOU BE THE SUPREME WORLD CHAMPION?

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 3,- DM)

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

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



Bitte  
frei  
machen

**Verlagsunion**

**Verlagsunion**

Friedrich-Bergius Straße 7  
Postfach 5707

**6200 Wiesbaden**

## Garantie

Wir senden Ihnen  
Homecomputer regelmäßig ab  
der nächsterreichbaren  
Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus  
inclusive Mehrwertsteuer und  
Zustellgebühren.

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

Bitte  
frei  
machen

**Verlagsunion**

**Verlagsunion**

Friedrich-Bergius Straße 7  
Postfach 5707

**6200 Wiesbaden**

## Garantie

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

Die Lieferung erfolgt frei Haus  
inclusive Mehrwertsteuer und  
Zustellgebühren.

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

ZX3002	Automata Pimania	ZX 81 16K	39,50 DM
DR3003	Automata Pimania	Dragon 32	39,50 DM
SP4006	Automata Dragon Doodles	Dragon 32	19,50 DM
DR3000	Romik Strategic Command	Dragon 32	39,50 DM
DR3002	Terminal Line Up 4	Dragon 32	32,00 DM
DR3001	Romik Cube (Würfel)	Dragon 32	48,00 DM
OR6002	PSS Hopper	Oric-1	30,00 DM
OR6003	PSS Centipede	Oric-1	30,00 DM
OR6004	PSS Invaders	Oric-1	30,00 DM
OR6006	Melbourne The Hobbit	Oric-1	78,00 DM
ZU8004	De Luxe Joystick Quicksort	VC-20/Atari/Com: 64	65,00 DM
BD5009	Virgin Games for your Dragon (Buch)		15,80 DM
BT9010	Virgin Games for your TRS 80 (Buch)		15,80 DM
BO9011	Virgin Games for your Oric (Buch)		15,80 DM
RZ9012	Virgin Games for your ZX 81 (Buch)		15,80 DM
BS9013	Virgin Games for your ZX Spectrum (Buch)		15,80 DM
BV9008	Virgin Games for your VC-20 (Buch)		15,80 DM
BA9014	Virgin Games for your Atari (Buch)		19,80 DM
BS9004	Melbourne Over the Spectrum (Buch)		39,80 DM
BS9003	Melbourne Spectrum ROM Disassembly (Buch)		39,80 DM
BC9000	Melbourne Commodore 64 Games Book (Buch)		29,80 DM
BD9001	Melbourne Enter the Dragon (Buch)		29,80 DM
BO9005	Melbourne Melodic Programming Oric 1 (Buch)		29,80 DM
BS9002	Melbourne Spectrum Hardware Manual (Buch)		29,80 DM
BZ9007	Melbourne Not only 30 Programs ZX-81 1K (Buch)		29,80 DM
BV9006	Melbourne VC-20 Innovative Computing (Buch)		29,80 DM

Absender: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Zahlung: \_\_\_\_\_

Bestellwert: DM \_\_\_\_\_

☐ Schneek ist beigelegt

☐ per Nachnahme zzgl. Gebühren

☐ Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland  
keine andere Zahlungsweise möglich)

**WICOSOFT**  
Christian Widuch  
Nordstraße 22  
3443 Herleshausen 1

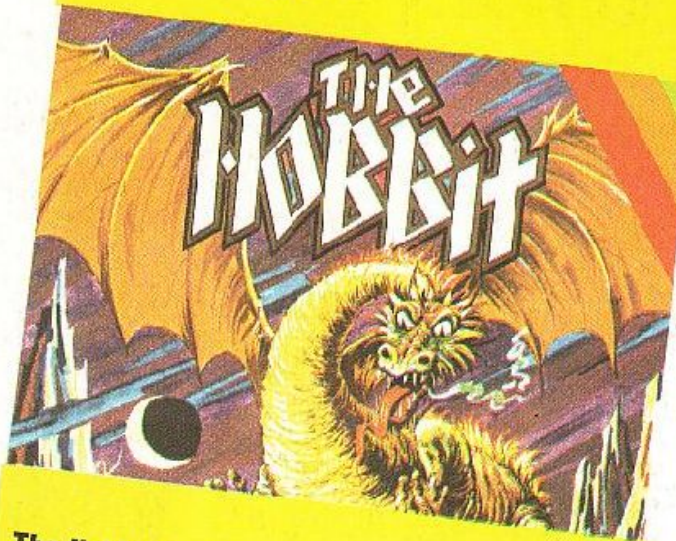
Bitte  
frei  
machen



ZX Spectrum 16/48K	41.00 DM
ZX Spectrum 48K	45.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	25.00 DM
ZX Spectrum 48K	25.00 DM
ZX Spectrum 48K	78.00 DM
ZX Spectrum 48K	37.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
ZX Spectrum 48K	39.50 DM
ZX Spectrum 16/48K	9.50 DM
ZX Spectrum 16/48K	9.50 DM
ZX Spectrum 16/48K	25.00 DM
ZX Spectrum 48K	32.00 DM
ZX Spectrum 48K	32.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
ZX Spectrum 16/48K	48.00 DM
ZX Spectrum 16K	24.00 DM
ZX Spectrum 16K	19.50 DM
ZX Spectrum 16K	29.00 DM
ZX Spectrum 16K	39.50 DM
ZX Spectrum 16K	19.50 DM
ZX Spectrum 48K	48.00 DM



Commodore 64  
ZX Spectrum 48K  
Oric-1



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

DM 78.--

#### Schatzsuche im Irrgarten

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

DM 32.00

WICOSOFT  
SCHATZSUCHE  
IM  
IRRGARTEN



WICOSOFT

FLIPPER  
für Sinclair Spectrum 48K



#### Flipper

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

DM 32.00

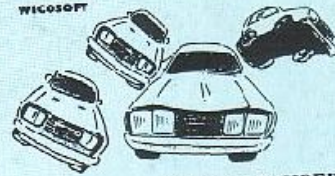
JEDE MENGE  
NEUE SPIELE

#### Teufels-Fahrer

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

DM 32.00

WICOSOFT

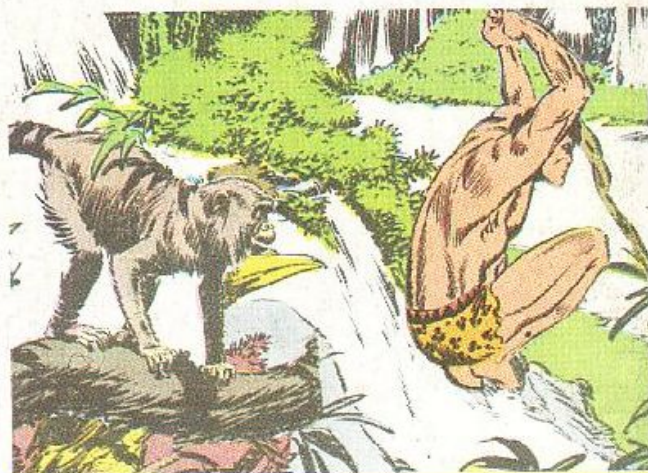


TEUFELS-FÄHRER  
für Sinclair Spectrum 16K



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

DM 32.00



#### Tarzan

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

DM 25.--

#### Penetrator

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

DM 37.--

Melbourne House  
software for the  
48K SPECTRUM



"A massively fast Arcade Action!  
Includes 'Training Mode' and  
'Unique Ausomling Feature'.  
The fastest and most exciting  
game for your 48K Spectrum

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN

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

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!