

Mein Home-Computer

1 Das Magazin für
Home-Computer
Januar 1984

Die neuen Billigdrucker

Preise * Leistung * Anwendung

HC-Test

Was leistet der Sinclair-Spectrum

Im Praxisteil

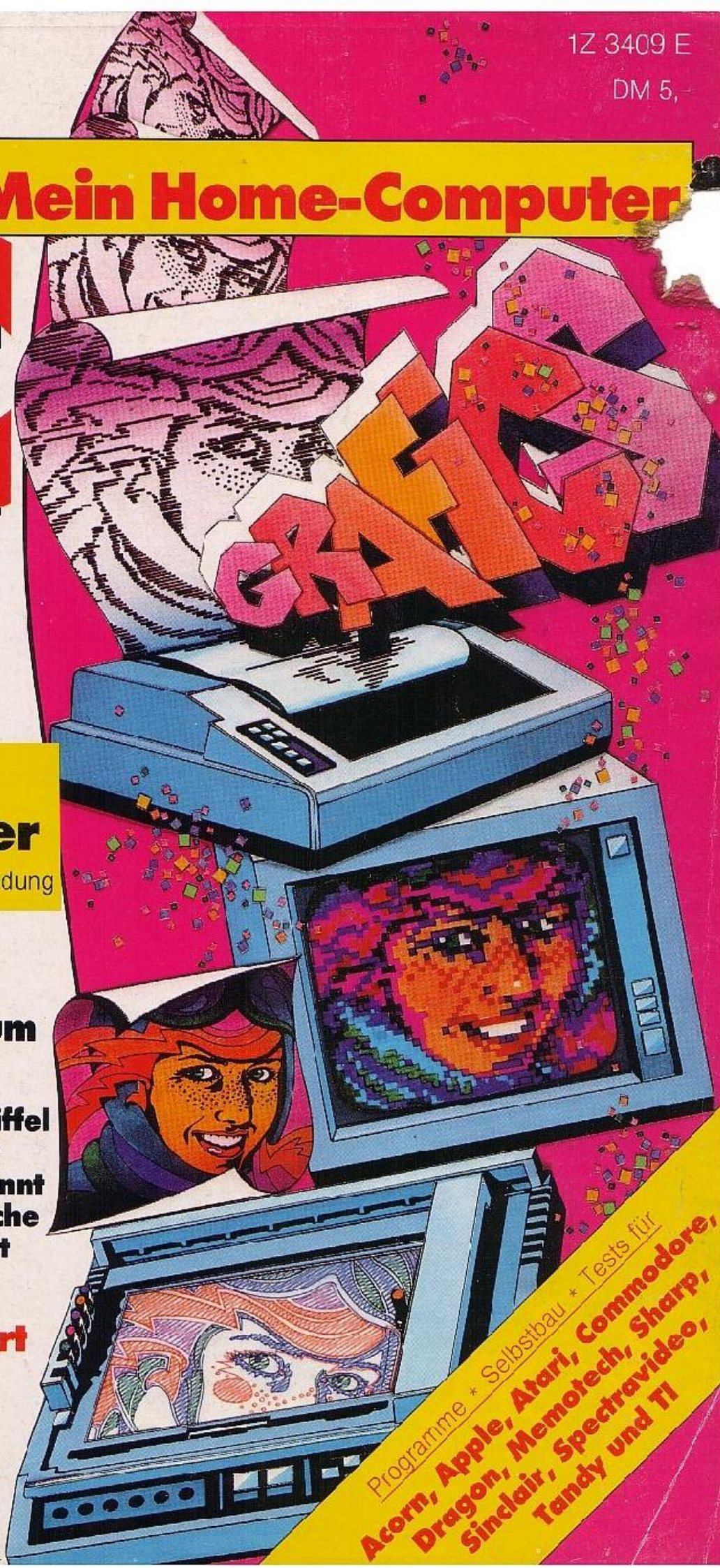
VC 20/C 64: Lichtgriffel
ZX 81: A/D-Wandler
Spectrum: Vier gewinnt
TI 99/4 A: Schatzsuche
PC-1500: Seeschlacht

Insider-Tips

So programmiert man Spiele

Gewinnspiel

Commodore 64



Programme * Selbstbau * Tests für
**Acorn, Apple, Atari, Commodore,
Dragon, Memotech, Sharp,
Sinclair, Spectravideo,
Tandy und TI**

Vobis

Deutschlands ★★★★★ Restaurants für Computer-Feinschmecker

VORSPEISEN

SINCLAIR ZX 81 128.- Der preiswerteste Computer bei VOBIS!	SHARP PC 1245 135.- Der preiswerteste BASIC programmierbare Taschenrechner!
16 K Speichererweiterung 85.-	SHARP PC 1401 375.- BASIC-programmierbar mit festverdrahteten Funktionen
SINCLAIR Drucker 179.-	CE 126 P Drucker 195.-
Große Aufsatztastatur 39.-	
SOUND-BOX-Synthesizer 98.-	

HAUPTGERICHTE

SINCLAIR SPECTRUM 16 K 395.-	SHARP PC 1500 395.-
SINCLAIR SPECTRUM 48 K 495.- Es gibt immer noch kein Besseres in dieser Preisklasse!	SHARP PC 1500 A (mit 8 K) 598.-
COMMODORE CBM 8032 1998.-	SHARP CE 150 Drucker 375.- dazu 16 K Ram für PC 1500
HEWLETT PACKARD HP 41 CX 875.-	COMMODORE CBM 8250 Floppy 3498.-
	COMMODORE 64 je nach Jahreszeit, fragen Sie unser Personal!

BEILAGEN

EPSON Drucker	Datenmonitore
- RX 80 1025.-	PHILIPS TP 200 12" grün 248.-
- RX 80 F/T 1248.-	PHILIPS PCT 1201 12" gelb 498.-
- FX 80 1575.-	SANYO 8112 12" grün 398.-
- FX 100 1998.-	SANYO 8212 12" gelb 428.-
MICRO Enterprise ME 80 895.- Matrixdrucker Grafikfähig	
OLIVETTI-TYPENRADDPRUCKER	Aufpreis für die nebenstehenden OLIVETTI-Maschinen mit Computerinterface:
- UNDERWOOD 3000 648.-	mit Parallelschnittstelle: + 200.-
- PRAXIS 35 Reisemaschine 948.-	für COMMODORE VC 20/64: + 200.-
- PRAXIS 40 Büromaschine 1098.-	

DESSERTS

SHARP RD 620 DB 79.- - Datenrecorder getestet für die meisten Homecomputer!	2000 Blatt Druckerpapier 64.- - 12 Zoll x 24 cm, Quer- und Längsperforation!
Für alle 5,25" Diskettenlaufwerke empfehlen wir MULTILIFE-Disketten:	10 Stück, 77 Spuren, double sided, mit Mittelochverstärkung in Plastikarchivbox 69.-
10 Stück, 40 Spuren, double sided 49.-	10 Stück, wie vor, jedoch in Nachfüllpackung 59.-

HEUTE BESONDERS ZU EMPFEHLEN:

UNSERE KOMPLETTMENUS:

SINCLAIR ZX 81 + 16 K Ram, + Aufsatztastatur komplett nur 219.-	SHARP PC 1500 + Drucker CE 150 komplett nur 698.-
---	---

Alle Preise inkl. MwSt. und Bedienung

VOBIS

Versandzentrale:
Postfach 1778
Viktoriastraße 74
5100 Aachen
Telefon 0241/500081
Telex 832 389 vobis d

Vobis-Feinschmeckerrestaurants in:

2000 Hamburg	Krohnkamp 15	Tel. 040/2 79 46 75
3000 Hannover	Berliner Allee 47	Tel. 0511/81 65 71
4000 Düsseldorf	Heideweg 107	Tel. 0211/63 33 88
4600 Dortmund	Hamburger Str. 110	Tel. 0231/57 30 72
5000 Köln	Mathiasstraße 24-26	Tel. 0221/24 86 42
5100 Aachen	Viktoriastraße 74	Tel. 0241/54 31 00
5100 Aachen	Ponstraße 60	
6000 Frankfurt	Frankenallee 207/209	Tel. 0611/73 40 49
7000 Stuttgart	Mariensstraße 11-13	Tel. 0711/60 63 36
8000 München	Aberlestraße 3	Tel. 089/77 21 10

Deutschlands umsatzgrößer Microcomputerspezialist

Stichwort: Drucker

Die wichtigsten Begriffe aus der Computertechnik – in Stichworten zusammengefaßt

Ein Drucker ist in der Regel das erste Peripheriegerät, das neben Speichererweiterung, Kassettrecorder oder Diskettenlaufwerk für einen Home-Computer gekauft wird. Alle preiswerten Drucker arbeiten mit dem „Impact-dot-matrix“-Prinzip. Die Buchstaben und Zeichen werden aus einzelnen Punkten aufgebaut, die in einer 7×7- oder 7×9-Matrix das Zeichen abbilden.

Für einige Rechner, wie den HX-20, werden eingebaute Drucker angeboten, die als Thermodrucker nach dem gleichen Prinzip arbeiten. Der Sinclair-Drucker arbeitet nach dem Elektroerosionsprinzip und baut die Zeichen ebenfalls in einer Matrix auf.

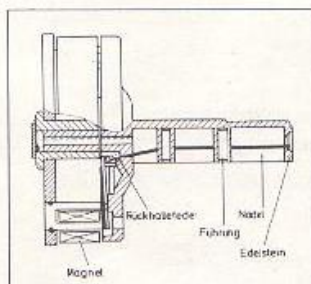
Matrixdrucker verfügen über einen Druckkopf mit sieben oder neun Nadeln, die eng übereinander in einer Reihe stehen. Der eingebaute Zeichengenerator steuert den „Abschuß“ der Nadeln, um ein Zeichen zu drucken. Die Nadeln drücken das Farbband auf das Papier und setzen somit aus lauter einzelnen Punkten ein Zeichen zusammen.

Die Elektronik des Druckers erzeugt nicht nur die Punktmuster, sondern sie „weiß“ auch beim Druck, wo der Druckkopf

auf der Zeile steht und steuert ihn auf Zehntelmillimeter genau. Der Druckvorgang läuft mit einer Geschwindigkeit von 80 bis 200 Zeichen pro Sekunde. Bei einem langsamen Drucker bedeutet dies, daß in einer Sekunde eine Zeile gedruckt wird, da der Druckkopf in der Sekunde 560mal positioniert wird und bis zu 5000-mal je Sekunde die Matrixnadeln zum Aufbau der Zeichen angeschlagen werden.

Die Elektronik des Druckers überwacht gleichzeitig den Datenaustausch mit dem Home-Computer. Da eine ganze Reihe von schnell ablaufenden Vorgängen überwacht und gesteuert werden muß, verfügen fast alle Matrixdrucker über einen eigenen Mikroprozessor.

Je nach Druckermodell bieten die einzelnen Hersteller auch bereits bei preiswerten Druckern mehr Möglichkeiten als nur die 26 Buchstaben des Alphabets in Groß- und Kleinschreibung und die 10 Ziffern darzustellen. Die Datenübertragung zwischen Home-Computer und Drucker erfolgt im 8-Bit-ASCII-Code (ein amerikanischer Standard zum Datenaustausch), der 256 verschiedene Zeichen darstellen kann. Zieht man davon rund zwei Dutzend Steuerzeichen ab, bleiben immer noch mehr als 200 codierbare Zeichen übrig. Die rund 100 freien Zeichenplätze, die nicht zur Darstellung von Texten benötigt werden, sind in der Regel mit Grafikzeichen belegt. Diese Grafikzeichen entsprechen genau denen des Home-Computers, wenn der Home-Computer über Block-Grafik verfügt und Computer und Drucker aufeinander



Schnittbild eines
Matrix-Druckkopfs

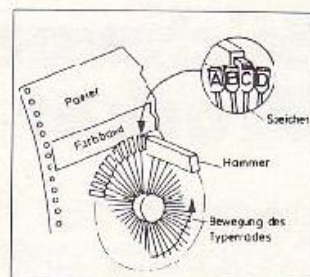


ander abgestimmt sind. Manche Matrixdrucker verfügen über Einzelpunktarsteuerung. Dadurch wird es möglich, selbst programmierte Zeichen zu drucken oder in dieser Betriebsart Bilder zu erzeugen. Manche Home-Computer verfügen über Funktionen, mit denen der Bildschirminhalt, sei es Text oder Grafik, auf den Drucker ausgegeben werden kann (Hardcopy).

Die Technik, mit der Matrixdrucker die Zeichen erzeugen, wird immer ausgefeilter. Heute verfügen auch Matrixdrucker der unteren Preisklasse über mehrere Schrifttypen und Schriftgrößen, die programmgesteuert ausgewählt werden. Die Technik ist weiterschritten und dadurch, daß die Nadeln leicht versetzt anschlagen, werden auch die „Löcher“ zwischen den einzelnen Druckpunkten gefüllt.

Moderne Matrixdrucker verfügen über bis zu 24 Nadeln, und ihr Druckbild ist auf den ersten Blick von dem der klassischen Schreibmaschine kaum zu unterscheiden. Techniken, die bislang teuren Druckern vorbehalten waren, sind inzwischen auch mit Geräten unter der 2000-Mark-Schwelle erreichbar. Es gibt bereits Matrixdrucker, die mit Hilfe eines vierfarbigen Farbbandes auch in verschiedenen Farben drucken. Daneben stehen Tintenstrahldrucker, die fast geräuschlos arbeiten. Auch Typenraddrucker, diese Technik löst bei der Schreibmaschine Typenhebel und Kugelkopf ab, sind inzwischen mit preiswerten Modellen am Markt.

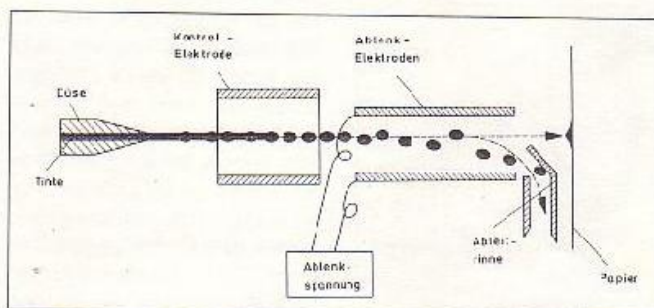
Typenraddrucker besitzen ein Speichenrad, das an sei-



So funktioniert ein Typenrad-Drucker

nen Enden die erhabenen Buchstaben trägt, die in Druckposition geschwenkt und mit einem kleinen Hammer angeschlagen werden. Auf einem Typenrad können 86 oder 92 Zeichen untergebracht werden. Durch den Austausch des Rades können andere Schrifttypen und -größen eingesetzt werden. Die preiswerten Typenraddrucker erreichen allerdings nur Druckgeschwindigkeiten zwischen 10 und 20 Zeichen je Sekunde.

Tintenstrahldrucker spritzen durch eine feine Düse winzige Tintentröpfchen auf das Papier. Sie werden durch Elektroden abgelenkt. Es war schwierig, eine geeignete Tinte zu finden, denn diese muß elektrisch aufladbar und so viskös sein, daß sie als rundes Tröpfchen auf dem Papier aufschlägt. Die technologischen Geschwindigkeiten werden deutlich, wenn man bedenkt, daß die Tintentröpfchen einen Durchmesser von 0,02 Millimeter haben, mit einer Geschwindigkeit von rund 700 km/h fliegen und beim Aufprall auf das Papier einen Fleck von 0,16 Millimeter erzeugen. Diese Drucker arbeiten schneller als preiswerte Matrixdrucker.



Die moderne Art des Druckens mit Tintenstrahl

Liebe Leser,
Ziel dieser Zeitschrift ist es, Ihnen den besten Nutzen Ihres Home-Computers zu ermöglichen. Und dazu gehört, wie wir meinen, auch die praktische Unterstützung. Wie Sie sicher schon bei der letzten Ausgabe von EC bemerkt haben, enthält jedes Heft jetzt mindestens 30 Seiten Programme und Bauanleitungen. Damit wollen wir ganz intensiv auf die Bedürfnisse unserer Leser eingehen.



香港

Fachchinesisch ist eine Sprache, die vor allem dann auf Widerstand stößt, wenn sich Einsteiger mit einer neuen Sache beschäftigen. Wir haben uns dies zu Herzen genommen und wollen auch in Zukunft bestrebt sein, gerade für Computer-Neulinge eine eindeutige und verständliche Sprache zu schreiben. Unser BASIC-Kurs soll auch mit dazu beitragen, daß Ihr neu erstandener Rechner nicht schon nach einiger Zeit im Regal verstaubt.

Der Home-Computer steht wie immer in Mittelpunkt unserer Zeitschrift. So stellen wir Ihnen diesmal drei brandneue Geräte vor: Den Electron von Acorn, ein Home-Computer aus England, der sich aufgrund seiner Eigenschaften etwa zwischen ZX 81 und Commodore 64 einordnen läßt. Und für die versierteren Home-Computer-Fans, die bereits mit einem professionellen Einsatz liebäugeln, bringen wir gleich zwei Rechner zur Auswahl: der MTX 500 von Memotech und der SV-328 von Spectravideo. In die Situation eines Home-Computerbesitzers, der sich einen preiswerten Drucker kaufen möchte, haben sich zwei Mitarbeiterinnen der HC-Redaktion, Isabella Feig und Birgit Schuckmann, begeben. Sie haben sich auf der Computermesse Systems in München umgesehen und sowohl Neues als auch Bewährtes über Drucker für Sie zusammengestellt.

Neu in dieser Ausgabe ist auch unsere Spielediskothek. Sie erhalten ab sofort jeden Monat Neuheiten, interessante Fakten und Wissenswertes aus der Spieleszene.



Viel Spaß beim
Mitmachen
wünscht Ihnen
auch diesmal
HC-Redaktion

News	
Neuheiten – für Sie entdeckt	6
Vielfalt für wenig Geld	
Preiswerte Drucker für Home-Computer	8
Heiße Öfen kalt berechnet	
Auto-Rallye mit Computer ausgewertet	12
Clubseite	
Adressen von Tandy- Video-Genie-, Sinclair- und Texas-Instruments-Clubs	15
Das letzte Programm	
WarGames – nicht nur im Kino	16
Im praktischen Einsatz	
Was der Sinclair-Spectrum kann	20
So programmiert man Spiele	
Entstehung eines Computerspiels	24
Praxistell	
Programme und Bauanleitungen für Apple, Atari, Commodore, Dragon, Sharp, Sinclair, Tandy und Texas Instruments	28
HC-Buchladen	
Aktuelle Literatur für Sie ausgewählt	42
Computer mit 75 PS	
Das vollelektronische Auto	76
Konkurrenz aus England	
Bericht über den Acorn Electron	78
HC-Aktion	
Leser testen den Tandy MC-10	80
Profi-Tips	
Selbsthilfe zum Sammeln	81
BASIC-Kurs	
3. Teil: Zufallszahlen	84
Verein ohne Fahne	
Porträt eines TRS-80- und Video-Genie-User-Clubs	87
Die Profis	
Vergleichstest zwischen Memotech MTX 500 und Spectravideo SV-328	88
Spiele-Diskothek	
Neues aus der Szene	92
Computerspiele im Test	
Spiele von Atari und Texas Instruments	96
Impressum	
Wer macht was bei HC	98
Preisrätsel	
Commodore 64 zu gewinnen	99
Vorschau	
Das bringt HC im Februar	100

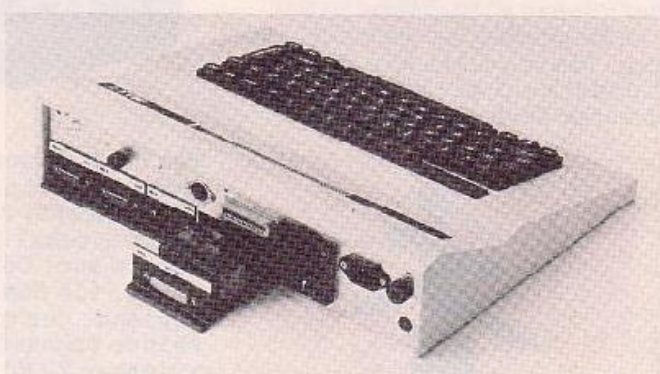
Für Sie entdeckt



Neuer Microcomputer MAX 1

Aus dem Schwarzwald kommt MAX 1, eine Entwicklung der Firma Böhm in Schönberg. Der Rechner läßt sich durch Einschubmo-

dule an die entsprechenden Problemstellungen anpassen. Dabei liegt der Schwerpunkt im Einsatz des Rechners auf der Steuerung von



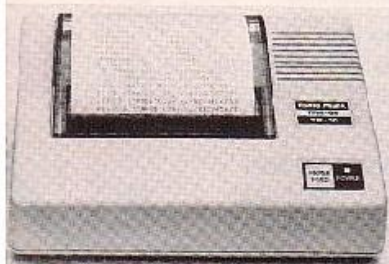
technischen Abläufen. Das Grundgerät enthält 16 KByte Speicher, ein Kassetten-Interface, Echtzeituhr und Wecker. Zusätzlich lieferbare Module sind digitale und analoge Ein-/Ausgabe sowie Leereinschübe zur individuellen Bestückung. Als Programmiersprache wurde

das spezielle BMM-BASIC entwickelt. Es enthält neue Befehle für die Steuerungstechnik und die Fähigkeit zur selbständigen Erweiterung des Befehlssatzes. Das stabile Stahlgehäuse erhält eine deutsche Schreibmaschinentasatur sowie ein zweizeiliges LCD-Display.

Preiswerter Thermodrucker von Tandy

Sowohl für den neuen Mikrocomputer MC-10 als auch für den Tandy Color-Computer eignet sich der

preis 280 Mark teure Thermodrucker TP-10. Das Papierformat geht bis zu 32 Zeichen pro Zeile mit einer Druckgeschwindigkeit von 30 Zeichen pro Sekunde. Das Thermopapier befindet sich auf einer Rolle und ist etwa 10,5 cm breit. Die Besonderheiten des TP-10 sind eine erweiterte Schriftgröße und eine Wiederholfunktion zur einfacheren Programmierung der grafischen Möglichkeiten.



Diskettenlaufwerke für Dragon 32

Für rund 1300 Mark wird jetzt eine Diskettenstation für den Dragon 32 im Fachhandel angeboten. Die Grundausstattung besteht aus einem Laufwerk mit Netzteil und Steckmodul für das Betriebssystem. Verwendet werden handelsübliche 5¼-Zoll-Disketten

mit einer Speicherkapazität von 180 KByte. Mit dem Steckmodul erhält man zusätzliche BASIC-Befehle, die das Programmieren vereinfachen. Wenn das Betriebssystem CP/M implementiert ist, besteht damit auch der Zugriff auf weitere Anwenderprogramme.

Professioneller Einsatz des C 64

Von Data Becker in Düsseldorf kommen neun verschiedene Programme für den Commodore 64. Dazu zählen Dateiverwaltung, rechnende Textverarbeitung, Fakturierung sowie

Einnahme-/Überschubrechnungen. Außerdem ein Assembler mit Monitor, Pascal-Compiler, ein Synthesizer-Programm, Grafik- und Sounderweiterung sowie ein Disketten-BASIC.



Commodore 64 als Portable

Als SX64 ist ab sofort eine Version des Commodore 64 als tragbarer Computer auf dem Markt. Der Rechner beinhaltet einen 6-Zoll-Farbmonitor, 64 KByte Arbeitsspeicher sowie ein Diskettenlaufwerk – identisch

mit VC 1541 – mit einer Speicherkapazität von 170 KByte. Der SX64 hat ein Gewicht von knapp 10 Kilo und ist voll kompatibel zum C64. Sämtliche Software, wie auch alle Steckmodule des Commocore 64 sind daher auch unterwegs einsetzbar. Nachteil ist allerdings, daß der Rechner bisher noch nicht mit Batterie betrieben werden kann.

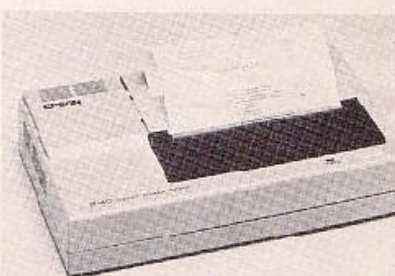
Gleichzeitig hat Commodore für den deutschen Markt einen Steckmodul entwickelt, um die 34 Modelle an die Besonderheiten der deutschen Sprache anzupassen. Durch austauschbare Tasten ist der Computer in der Lage, auch Umlaute zu verarbeiten.



Neue Peripherie für Epson HX-20

Mit vier neuen Zusatzgeräten läßt sich der Handheld-Computer HX-20 zu einem kompletten System ausbauen. Dazu zählt der Thermodrucker P-40 mit 40 oder 80 Zeichen pro Zeile. Das batteriebetriebene Gerät benutzt 112 mm breites Papier und arbeitet mit einer Geschwindigkeit von 45 Zeichen pro Sekunde. Ebenfalls netzunabhängig ist das Telefontmodem CX-21. Es wird über die RS232C-Schnittstelle betrieben. Effektiveres Arbei-

ten ermöglicht das Doppel-diskettenlaufwerk TF-21 mit eingebautem Controller und einer Gesamtkapazität von 640 KByte sowie ein Fernseh-/Monitoradapter.



IBM stellt Peanut vor

Am 1. November 1983 löfete IBM das Geheimnis um den Peanut-Computer. Er soll ab 1984 als „PCjr“ in den Vereinigten Staaten ausgeliefert werden. Der Junior ist in zwei Modellen erhältlich: Für rund 670 Dollar gibt es eine Systemeinheit mit Tastatur, die über eine Infrarotstrecke ohne Kabel mit dem Rechner verbunden ist, sowie einen Arbeitsspeicher von 64 KByte. Das zweite Modell kostet rund 1270 Dollar und enthält ein Diskettenlaufwerk mit 128 KByte.

Der Rechner enthält einen 16-bit-Prozessor vom Typ 3068 und außerdem einen Spiele-Controller, serielle Schnittstelle, Lichtgriffelanschluß und einen Baustein zur Farbgrafik.

Die Tastatur hat 62 Tasten und kann bis etwa sechs Meter entfernt vom Computer betrieben werden. Die Bildschirmdarstellung auf einem angeschlossenen Fernseher beträgt 40 Zeichen pro Zeile. Das Diskettensystem arbeitet mit IBM-DOS 2.1 und ist somit kompatibel zum IBM PC.

BASIC auf Philips-Videospiel

Durch den BASIC-Interpreter wird das Videospiel G 7400 zum Home-Computer. Die Speicherkapazität beträgt rund 12 KByte. Programmiersprache ist Microsoft-BASIC. Zum Einsatz kommen acht Farben, neun

Geräusche sowie Einzel-punkgrafik in einer Auflösung von 320 x 230 Punkten. Daten und Programme können auf Kassettenrecorder gespeichert werden. Weiter ausbaufähig ist das Modul allerdings nicht.



Vielfalt für wenig Geld

Drucker sind neben Bildschirm und Festspeicher das wichtigste Peripherie-Gerät. Beim Kauf sollte nicht nur der günstige Preis eine Rolle spielen



Wenn man sich zum Kauf eines Home-Computers entschließt, sollte man beachten, daß mit dem Rechner allein nur ein beschränktes Arbeiten möglich ist. Zur Anzeige der Daten und Programme ist ein Fernseher oder ein Monitor erforderlich, und als Speichermedium benötigt man einen Kassettenrecorder oder eine Diskettenstation. Sollen die Informationen zusätzlich auf Papier festgehalten werden, so ist ein Drucker notwendig.

Listings oder Briefe

Wer einen Drucker kaufen will, steht vor vielen Entscheidungen. Der Käufer muß sich überlegen, zu welchem Zweck er das Gerät einsetzen möchte. Um Programmlistings auf dem Papier festzuhalten oder um Grafiken zu erstellen, genügt ein Matrixdrucker. Sollen jedoch Briefe aussehen wie mit Schreibmaschine getippt, so ist ein Schonschreibdrucker erforderlich.

Die Entscheidung für ein bestimmtes Gerät ist also abhängig von dem, was man drucken will. Man sollte beim Kauf vor allem auf die Papierbreite, das Schriftbild und die Geschwindigkeit des Printers achten.

Einige Rechner haben sehr kleine Drucker im Gerät integriert, in den meisten Fällen müssen sie extra erworben werden.

Sieht man vor seinen Home-Computer zu einem kompletten System auszubauen, so ist es wichtig, bei der Wahl des Rechners auf die vorhandenen Schnittstellen zu achten. Wenn der Computer über einen seriellen oder parallelen Druckerport verfügt, so ist es möglich, die unterschiedlichsten Modelle anzuschließen. Ist diese Vorrichtung jedoch nicht vorhanden, so wird der Druckeranschluß recht kostspielig. Einige Herstellerfirmen bieten Drucker an, die speziell zum Anschluß an einen bestimmten Computer vorgesehen sind. So wird zum Beispiel der Seikosha GP 100A mit einem Verbindungskabel für den ZX 81 oder für den VC-20 geliefert. Ebenfalls von Seikosha ist das Modell GP 700A, das mit bis zu 200 Zeichen pro Sekunde einer der schnellsten dieser Preisklasse ist. Man sollte daran denken, daß sich ein Printer, der von einer Computer-Firma angeboten wird, nicht ohne zusätzliches Interface an jeden beliebigen Rechner anschließen läßt. So sieht Atari als Einsatzgebiet seiner Modelle 1020, 1025 und 1027 die schon länger auf dem Markt befindlichen Home-Computer 400 und 800 sowie die neuen Rechner

600XL, 800XL und 1400L vor. Auch Tandy bietet verschiedene Drucker nur zum Anschluß an die eigenen Computer an.

Die meisten Home-Computer kosten unter 1000 Mark. Ein Drucker ist mit eines der teuersten Peripheriegeräte, und seine Anschaffung kann den Preis des Rechners schnell auf das Doppelte erhöhen.

Die billigsten Drucker, die auf dem Markt angeboten werden, sind Thermoprinter. Bei diesem Verfahren werden die Zeichen in ein wärmeempfindliches Spezialpapier, das in den meisten Fällen mit Aluminium beschichtet ist, gebrannt. Dies geschieht folgendermaßen: Durch die entsprechende Nadel fließt Strom und trifft auf das leitfähige Papier. An dieser Stelle ist die Stromdichte am stärksten, und die Aluminiumschicht brennt durch. Die darunter befindliche Farbe wird als Punkt sichtbar. Nachteilig ist, daß dieses Spezialpapier sich auf einer schmalen Rolle befindet und nur wenige Zeichen in eine Reihe passen. Ein Ausdruck dieser Art kann folglich nur kurze Notizen enthalten. Beispiel: der Sinclair-Printer. Er kostet circa 250 Mark und gibt auf einem 120 mm breiten Aluminiumstreifen 32 Zeichen pro Zeile aus.

Vielseitig verwendbar

Ein weiteres und nicht nur in Verbindung mit einem Computer verwendbares Druckgerät ist die elektronische Schreibmaschine mit integrierter Schnittstelle. Neu auf dem Markt ist der elektronische Schreibprinter EP-22 von Brother. Das Modell kann als Ausgabegerät an den Computer angeschlossen werden. Durch ein 16stelliges Display ist der Einblick in den 2 KByte-Textspeicher möglich.

Ein vielseitiger Printer zu einem erschwinglichen Preis ist der Matrix-Nadeldrucker. Im Gegensatz zur Schreibmaschine wird nicht die komplette Type auf einmal zum Abdruck gebracht, sondern das Zeichen wird aus Punkten rasterartig zusammengesetzt. Zur Erzeugung dieser Punkte dient ein Druckknopf mit mehreren Nadeln. Diese werden je nach dem Zeichen angesteuert und treffen durch ein Farbband auf das Papier. Je besser das Zeichen abgebildet werden soll, um so mehr Punkte müssen zur Gestaltung verwendet werden. Ein recht brauchbares Druckbild erzeugt eine 7x7- oder 9x9-Punktmatrix. Das bedeutet, daß der Druckknopf aus sieben bzw. neun senkrecht überein-

Hersteller/ Vertrieb	Modell	Matrix- Drucker	Typen- rzd-Druck- er	Sonstige Crucker	Druckma- trix	Einzelpunkt- ansteuerung		Papier- breite in mm	Druckge- schwin- digkeit Zeichen/ Sek.	Druckput- zer Zeichen (ca.-An- gaben)	Papierführung			Schriftstellen			Groß-/Klein- schreibung		Deutscher Zeichersatz		Preis ca. in Mark inkl. MwSt.	
						Ja	Nein				Traktor	Fiktio	Einzelst	Parallel	Seriell	Sonstige	Ja	Nein	Ja	Nein		
Asteri	1030			Fritter- Plotter			x	210	10	ja	x			x		x		x		x		800,-
Asteri	1027			Laternen- walze			x	210	20	ja	x			x		x		x		x		900,-
Asteri	1025	x			5x7		x	210	40	ja	x			x		x		x		x		1400,-
Apple	Syen- tyre	Thermo			5x7	x		220	40		x			x		x		x		x		1000,-
BMC/Mirwald	BA 80	x			7x8	x		106-254	80		x	x		x		x		x		x		1150,-
Brother	EF-22	Thermo		Elektronischer Schreib- Printer	7x5		x	210	17	2000	x			x		x		x		x		550,-
Brother	HR-15		x					343...	13	5000	x		x	x		x		x		x		800,-
Citizen/MVB	CEM- 56/LG-4)	x			5x7	x		70	65		x		x	x		x				x		500,-
Citizen/MVB	CEM- 56/LG-2)	x			5x7		x	58	65		x		x	x		x				x		500,-
Elkotec Electronics	TC 200	Thermo			5x7		x	60	40	1000	x		x	x		x				x		800,-
Elkotec Electronics	TC 400	Thermo			7x10		x	110	160	1000	x		x	x		x				x		1000,-
EPSON	RX-80	x			9x9	x		101-254	100	80	x			x		x		x		x		200,-
EPSON	RX-80 FT	x			9x9	x		101-254	100	80	x		x	x		x		x		x		400,-
Mannesmann Tally	MT 80	x			9x7	x		102-254	80	80	x	x		x		x		x		x		300,-
OKI/Percom	Mikro- line 80	x			9x7		x	bis 2 6	80	80/132	x		x			x		x		x		150,-
Olivetti	2300			Irak-Jet (Graphi- Dosis)	7x7	x		203-228	50-130 Zeilen/ Min.	1000	x	x	x			x		x		x		650,-
Olivetti			x	Elektronische Schreib- maschine			x	bis 300	14	12	x		x			x		x		x		3100,-
ORIC/MVB	MCP-40			Ball- Point- Pen-Sy- stem		x		115	12		x		x			x		x		x		700,-



Bewährtes Modell von Epson

ander angeordneten Nadeln besteht und für das Zeichnen ebenso viele Spalten zur Verfügung stehen. Es gibt Matrixdrucker mit über 20 Nadeln je Zeichenhöhe, durch deren Punktdichte ein Druckbild, das sich dem eines Schönschreibdruckers nähert, dargestellt werden kann. Diese sind aber wesentlich teurer.

Viele Matrixdrucker sind standardmäßig grafikfähig, das heißt, daß sie einzelne Punkte ansteuern können.

Die Schnelligkeit eines Nadeldruckers hängt davon ab, mit welcher Geschwindigkeit der Elektromagnet die Nadeln auf das Papier bringt, und wie schnell die Federn sie wieder zurückziehen. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit der Matrixprinter liegt zwischen 30 und 200 Zeichen pro Sekunde.

Schnell und leise

Den führenden Marktanteil bei den Matrixdruckern hat die Firma Epson mit dem RX-80. Andere Geräte, wie zum Beispiel der MT 80 von Mannesmann Tally, sind aber durchaus konkurrenzfähig. Die preiswerten grafikfähigen Geräte zeichnen sich durch ein gutes Schriftbild, eine relativ hohe Geschwindigkeit und durch eine geringe Geräuschentwicklung aus.

Im vergangenen Herbst wurde der neue Star-Drucker gemini-10X vorgestellt, der eine Geschwindigkeit von 120 Zeichen pro Sekunde aufweist und beim Plotten bis zu 1920 Zeichen pro Zeile auf das Papier bringt.

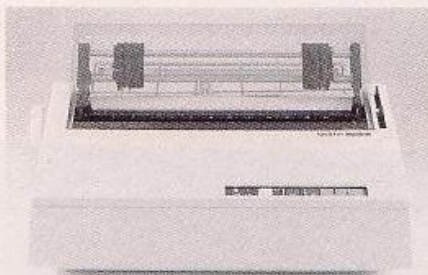
Sucht der Benutzer ein besonders leises Gerät, so ist ein Tintenstrahldrucker geeignet. Olivetti hat bei seinem 2300 das Matrixverfahren verwendet, nur sind anstelle der Nadeln mehrere Röhrchen übereinander angeordnet, durch welche Tinte auf das Papier gelangt.

Der Benutzer kann wählen zwischen einem normalen, schmalen und doppelt breiten Schriftbild, und er hat die Auswahl zwischen verschiedenen Schrifttypen. Ebenso lassen sich Zeichen selbst definieren.



Schreibprinter EP-22

Hersteller/Vertrieb	Modell	Matrix-Drucker	Typenrad-Drucker	Sonstige Drucker	Druckma- tix	Einzelpunkt- ansteuerung		Papier- breite in mm	Druckge- schwin- digkeit Zeichen/ Sek.	Druckput- ter Zeichen (ca.-An- gaben)	Papierführung			Schnittstellen			Groß-/Klein- schreibung		Deutscher Zeichensatz		Preis ca. in Mark inkl. MwSt.
						Ja	Nein				Traktor	Frikion	Einzelblatt	Parallel	Seriell	Sonstige	Ja	Nein	Ja	Nein	
Quen- Data/Neu- müller	DMP 81	x			9x7	x		254	60	2000	x			x			x		x		850,-
Ritman/ Teradata	Personal- Printer	x			9x9	x		100-250	120	80	x	x	x	x			x		x		1300,-
Robotron	TD 40	Thermo			5x7		x	60	40		x					TTC VIDEO- TEX	x		x		500,-
Robotron/ Unifonic	6311 (Europin)	x			9x7	x		bis 252	100	80-120	x	x		x			x		x		1000,-
Robotron/ Unifonic	6312 (Europin)	x			9x7	x		bis 106	100	132-190	x	x		x			x		x		1000,-
Seikosha Microscan	GP 50A	x			5x8			125	40	80		x		x			x		x		400,-
Seikosha Microscan	GP 100A	x			5x7	x		bis 250	30	80		x		x			x		x		600,-
Seikosha Microscan	GP 100AS	x			5x7	x		bis 250	50	80		x			x		x		x		600,-
Seikosha Microscan	GP 550A	x			9x8	x		210	50			x	x	x			x		x		1000,-
Seikosha Microscan	GP 700A	x			5x8	x		210	50/20	80		x		x			x		x		1500,-
Sinclair	ZX Printer	Thermo			8x8	x		200	50	32		x				SIN- CLAIR- SPZ	x			x	250,-
Star Europe	stx 80	Thermo			5x9	x		ca. 250	60	80		x		x			x		x		600,-
Star Europe	Gerini- 102	x			5x9	x		ca. 200-250	120	816	x	x		x			x		x		200,-
Star/AFC Computer	DP 510	x			5x9	x		ca. 250	100	2000	x	x		x			x		x		1000,-
Star/AFC Computer	DP 515	x			5x9	x		ca. 300	100	2000	x	x		x			x		x		400,-
Tandy	TP 10	Thermo			5x7		x	105	30			x			x		x			x	280,-
Tandy	GCP 11E			4-Farb- Graphik			x	110	12			x		x	x		x		x		650,-
Tandy	DMP 100	x			5x7	x		114-241	50		x			x	x		x		x		100,-
Tandy	DMP 120	x			5x8	x		114-241	120		x	x		x	x		x		x		500,-
UCSL	P402 Kofor- drucker	x			5x7		x	112-15	40			x		x			x		x		2000,-



Preiswerter Typenradrunder HR-15

Um ein qualitativ optimales Druck-
bild zu erzeugen, muß ein Typenrad-
drucker angeschlossen werden. Bei
diesem Printer liegen die Buchstaben,
Zahlen und Sonderzeichen aus Metall
oder Kunststoff auf einer Scheibe.
Das Rad dreht sich nach der Zeichen-
wahl in die entsprechende Druckposi-
tion, und das Zeichen wird mit einem
Hammer durch das Farbband auf das
Papier gebracht. Im Gegensatz zum
Matrixdrucker ist der Schönschreib-
drucker langsamer und aufgrund der
aufwendigen Technik teurer.

Eines der preiswertesten Modelle
ist der HR-15 von Brothor mit einer
guten Schriftqualität. Seine Druckge-
schwindigkeit liegt jedoch bei nur
13 Zeichen pro Sekunde.

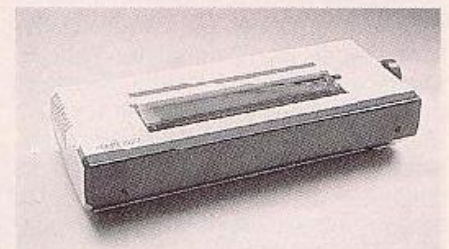
Da die meisten Home-Computer
nur über einen geringen Speicherplatz
verfügen, ist es kaum möglich, mit
einem komfortablen Textprogramm zu
arbeiten. Sicherlich können mit dem
Rechner Briefe geschrieben werden,
doch kann man mit ihm nicht die ge-

samte Geschäftskorrespondenz ab-
wickeln. Somit ist der Anschluß eines
Typenradrunder nicht erforderlich.

Die oben stehende Tabelle soll ei-
nen Überblick über die wichtigsten
Leistungsmerkmale eines Druckers
geben. Nicht berücksichtigt wurde der



Thermoprinter von Sinclair



Atari 1027 mit Letziernwalze

Geräuschpegel der einzelnen Model-
le. Leichter sind die meisten preiswer-
ten Geräte sehr laut und lassen kein
stundenlanges Drucken zu. Benötigt
man einen Printer häufig, so ist es
empfehlenswert, für seine Anschaf-
fung etwas mehr Geld anzulegen.

Isabella Feig/Birgit Schuckmann

Über Sieg oder Niederlage entscheidet das Punktekonto: Der Einsatz eines Home-Computers macht Schluß mit dem gewaltigen Rechenaufwand nach Auto-Rallyes

Heiße Öfen kalt berechnen

Bei Formel-1-Rennen läuft die Sache recht einfach: Der Pulk donnert los – Immer dem abgesperrten Rundkurs nach. Die Hälfte der Fahrzeuge bleibt auf der Strecke logen, einige andere zerlegen sich in der Landschaft, und wer zuerst am Ziel ankommt, ist der Sieger. Die meiste Arbeit bei Veranstaltungen dieser Art haben Chirurgen und Abschleppdienste.

Auf dem Amateursektor geht es zwangsläufig friedlicher, aber auch komplizierter zu. Hier darf jeder mitmachen, der einen Führerschein und ein brauchbares Gefährt besitzt; es zählt nicht Kamikaze-Mentalität, sondern Hingabe. Fahrzeugbeherrschung ist allerdings ebenso Voraussetzung für den Erfolg wie im Grand-Prix-Zirkus. Das Rallye-Reglement sorgt dafür, daß nicht der Kampf Mann gegen Mann über Sieg und Niederlage entscheidet, auch nicht die Frage, ob der Wagen jetzt 500 oder 600 PS auf die Piste bringt. Die Teilnehmer starten im Abstand von einer Minute, ausgestattet mit einer handelsüblichen Straßenkarte und einem eher verwirrenden Skizzen-Traktat. Verwirrung muß sein, schließlich geht es um eine Orientierungsfahrt mit mehreren Kontrollstellen.

Der Punktrichter

Falls das Zeitlimit überschritten wird oder ein Stempel im Fahrtprotokoll fehlt, hagelt es Strafpunkte. Weitere Minuspunkte sind bei den Beszeitprüfungen fällig: Auf Strecken von 800 Metern Länge, die mit Steigungen, Kurven und grobem Schotter garniert sind, muß der Rallye-Fahrer das Letzte aus seinem Gefährt herausholen. Jede Zehntelsekunde unterhalb der Tagesbestzeit beschert wieder einen Strafpunkt.

Eine sportliche Angelegenheit also, aber auch eine, die mit einer aberwitzigen Abrechnung verbunden ist. Bisher stand das Ergebnis einer Rallye oft erst um Mitternacht fest, obwohl der Wettbewerb schon am Nachmittag endete. „So nicht“, sagte sich der 27-jährige Bankkaufmann Gerd Pfeiffer



In Minuten ist der Sieger ermittelt



vor einiger Zeit und brachte seinen Home-Computer, einen Atari 800, mit ins Rennen. Seitdem ist alles anders. 15 Minuten nach der Eingabe des letzten Strafpunktes kann der Sieger das Podest erklimmen und den Pokal in Empfang nehmen.

Rennfeste Hard- und Software (letztere selbstentwickelt) bestanden ihre jüngste Bewährungsprobe bei der „II. ADAC/SFG-Clubrallye Longkamp“ wieder mal glänzend.

Ein wolkenverhangener Oktobersamstag über dem kleinen Weinbauort unweit von Bernkastel. 27 Teams sind zum Start angetreten, es geht um mehr als Pöckel, es geht um die Qualifikation für den Eifelpokal und für den Lauf zur ADAC-Regionalmeisterschaft West. Vor den Teilnehmern liegen zwei Stunden harter Arbeit, äußerster Konzentration und höchster Nervenbeanspruchung.

Für den Mann am Terminal gab es zuvor schon genug zu tun: Georg Pfeiffer speiste während der Nennung die Starterliste mit Teamnamen und Fahrzeugklasse in den Computer ein, dann hatte er eine kurze Verschnappspause, bis die ersten Bordkarten und Zwischenergebnisse eintrafen. Es hagelte Daten, die „Daheimgebliebenen“ wollten über den aktuellen Punktestand Bescheid wissen. Endlich war das Rennen gelaufen, der Gesamtsieger ermittelt und das Endergebnis detailliert und feilschsauberlich ausgedruckt. Ohne Rechnerunterstützung würden die Köpfe noch stundenlang weiterrauchen. Dank Computer ging die Auswertung erheblich schneller und leiser über die Bühne.

Der Atari 800 – eines der ersten Exemplare auf dem deutschen Markt – brachte die erforderlichen Qualitäten mit – vor allem eine Speichererweiterung auf 48 K RAM. Das Programm selbst hat derzeit einen Umfang von etwa 10 K und ist auf Diskette gespeichert. Während die 5¼-Diskettenstation von Atari 810 für direkten Anschluß an den 800er ausgelegt ist, wäre für den Betrieb des eingesetzten Epson MX 80 F/T ein teures Interface nötig. Aus Kostengründen zog Pfeiffer das Kabel einer Fremdfirma mit einem keinen Zusatzprogramm für den Druckeranschluß vor. Dieses Kabel wurde an die Joystickports 3 und 4 des Rechners angeschlossen und das Drucker-Interfaceprogramm mit dem Atari-410-Kassettenrecorder eingeladen. Nach den Programmeingaben bekamen Diskettenstation und Recorder dienstfrei, da im Arbeitsspeicher genügend Platz für alle Eingabedaten ist. Vorteil: Disketten-Suchzeiten entfallen bei der Verarbeitung.

Programm mit Zukunft

Rallye-Auswertungen erfordern ein speziell auf diese Art der Veranstaltung zugeschnittenes Sortier- und Datensammelprogramm (in BASIC). Das Menü umfaßt 16 Programme – sieben für die Eingabe und neun für die Ausgabe. Eingetragen werden Starterliste und die Ergebnisse von sechs Prüfungen. Die Ausgabe umfaßt:

- Starterliste
- Druckerausgabe
- Ausdruck der Ergebnislisten/Einzelprüfungen (sechs)
- Bildschirmausgabe der einzelnen Teams nach Aufruf der Startnummer
- Ausdruck der Gesamtwertung

Ein erweitertes Programm soll künftig nach der Eingabe aller Fahrzeiten einer Bestzeitprüfung die Strafpunkte errechnen, jetzt enthält die Ergebnisliste lediglich die Plazierungen der Teilnehmer mit der Punktzahl, aufgeteilt in die einzelnen Klassen. Die CNS verlangt aber außerdem noch eine Aufstellung des Ergebnisses ohne Berücksichtigung der Klasseneinteilung. Auch diese Arbeit soll der Computer in Zukunft übernehmen, ebenso die Ermittlung der Markensieger – das Autofabrikat wird bisher noch nicht als Suchkriterium eingesetzt.

Bit für Bit kommen sie sich näher – der Rallyesport und der Home-Computer. Damit das Vergnügen sich nicht mit Kopfschmerzen rächt, wenn sich die Staubwolken schon längst verzogen haben.

Werner Taesler/hs



ALLE WEGE FÜHREN ZU SINCLAIR — ABER...

... der sicherste Weg, einen SINCLAIR ZX81 oder SINCLAIR ZX SPECTRUM zu kaufen und dann auch wirklich zu genießen ist der Weg zum Sinclair-Fachhändler, von denen es über 300 in der Bundesrepublik gibt. Nur da bekommen Sie SINCLAIR mit allem: fachkundige Beratung, Zubehör, Software und die Original-Garantie. Nur beim SINCLAIR Fachhändler sind Sie gut aufgehoben — garantiert!

Sinclair ZX Spectrum — der Heimcomputer, der das Wunderbare leistet: ein Kleinrechner, der es auf seine Weise mit einem richtigen Großrechner aufnehmen kann. Mathematische Funktionen und Operationen wie bei großen Profi-Geräten. 8-beliebig einsetzbare Farben für Vorder- und Hintergrund. BEEP-Kommandos über

drei Oktaven. Bedienungsfreundliche Tastatur mit 40 Tipptasten. Hochauflösende Grafik durch 256 Punkte waagrecht und 192 senkrecht und beliebiger Mischung von Grafik und Schrift. LOAD/SAVE in Hochgeschwindigkeit. Programmierbar in BASIC und Maschinensprache (Z80A). Völlig neu gestaltetes Kassetten-Interface.

Sie erhalten auch nur bei unseren autorisierten Fachhändlern die 2 unentbehrlichen deutschen Original-Handbücher kostenlos zu jedem Gerät. Und Sie erhalten nicht nur einen Computer mit Zukunft, sondern auch eine Anlage mit fast unbegrenzten Ausbaumöglichkeiten. Der ZX SPECTRUM ist ein Gerät, das seinem Namen Ehre macht: das Spektrum von Spectrum reicht unendlich weit!

SINCLAIR ZX 81 — einer der erfolgreichsten Personal-Computer der Welt, jetzt für einen Bruchteil der Summe zu haben, die vergleichbare Computer kosten. Die Massenverbreitung dieses weltweit beliebten Gerätes (bisher über 1 Million Käufer) macht einen sensationellen Preis möglich, inklusive ein 212-seitiges Handbuch, Netztell und alle Anschlüsse. Dabei wird am Gerät selbst an nichts gespart: Assembler über die USSR-Taste. Eingebauter Syntax-Check mit Cursor. Keyboard mit 40 Tipptasten, für Grafik, Symbole und Zeichen. Wie den SINCLAIR ZX SPECTRUM gibt es den ZX81 mit der Original-Sinclair-Garantie nur von uns. Und direkt bei unseren autorisierten Fachhändlern.

sinclair



Wo Sie Ihren Original-Sinclair bekommen, sagt Ihnen unser Händlernachweis. Schreiben Sie uns. Sinclair-Generalvertretung Deutschland, Postfach 6352 8912 Ottobrunn.

Gleichgesinnte unter sich

Austausch von Erfahrungen, Fachwissen oder Programmen – Clubs bieten die Möglichkeit, mehr über einen Computer zu erfahren. Hier die Adressen der Tandy-, Video-Genie-, Sinclair- und Texas-Instruments-Clubs

TRS-80-CLUB

Klaus Stelter
Homburgstraße 22a
1000 Berlin 49
Tel. (030) 7458038

TRS-80-CLUB HEIDELBERG

H. P. Schmid
Lenastraße 2
6906 Leimen 3

TRS-80-USER-CLUB

Ralf Preis
Bergstraße 18
6301 Staufenberg 4

TRS-80/VIDEO-GENIE

EG3003
Hans-Herm. Lotter
2393 Sörup

TRS-80/VIDEO-GENIE-CLUB

Helm-ut Reinecke
Lärchenweg 15
3305 Vellheim
Tel. (05305) 1818

PC-1211/TRS-80-HARDWARE

Interessengem. Arm. Fendel
Gärtnerstraße 20
4300 Essen 1
Tel. (0201) 277323

GENIE/TRS-80-USER-CLUB

Klaus Schridt

Bürgerm.-Smidt-Straße 147

2850 Bremerhaven
Tel. (0471) 40442

USER-Z 80-TRS80-GENIE

Aram Röken
Postfach 5206
7500 Karlsruhe 1

VIDEO-GENIE-USER-CLUB

Heinz Keppel
Odenhaler Straße 136
5060 Bergisch Gladbach 2
Tel. (02202) 38884

VIDEO-GENIE-CLUB

Horst Brodowski
Gördelerstraße 7
5657 Haan

SINCLAIR-BENUTZER-CLUB

Uwe Detmers
Turnerstraße 37a
2820 Bremen 71
Tel. (0421) 607604

SINCLAIR-USER-CLUB

Rolf Lumpe
Herrenheide 7
5138 Heinsberg

ZX-81-USER-CLUB

Thorsten Meyer
Allerstraße 7a
3100 Celle
Tel. (05141) 44245

ZX-80-CLUB HAMELN

Thomas Jenczyk
Postfach 65
3250 Hameln 1
Tel. (05151) 13449

TI-58/59-HARD- UND SOFTWARE-CLUB

M. Havemester
Ohkamp 60
2000 Hamburg 63
Tel. (040) 5313235

TI-58/59-SOFTWARE-CLUB

Thomas M. Edling
Außerhalb 5
6096 Raunheim

TI-58/59-SOFTWARE-CLUB

Peter G. Poloczek
Kalbacher Straße 71
6000 Frankfurt 56

TI-PC-8-NOTES-CLUB

Max-Josef Meusch
Friedrich-Ebert-Straße 46
5020 Frechen 4

PC1210/11-TI-58/59-CLUB

Michael Havemester
Ohkamp 60
2000 Hamburg 63
Tel. (040) 5313235

Liebe Clubfans, diese Seite ist für Sie reserviert. Sobald wir die Clubadressen veröffentlicht haben, stehen auf dieser Seite Nachrichten, Termine und Porträts aus der Clubszene. Falls Sie etwas dazu beitragen wollen, senden Sie uns Ihre Neuigkeiten zu.
Ihre HC-Redaktion

CLUB



Das letzte Programm

Ein neuer Volkssport macht sich breit: Computer-Fans wildern in fremden Datensystemen. Das Vergnügen kann verheerende Folgen haben – nicht nur im Kino

Am Tag, als die Welt in Trümmer fiel, als innerhalb von drei Stunden 200 Millionen Menschen starben, als in Nordamerika, West- und Osteuropa Tausende von Atompilzen aufblühten und die Überlebenden verbrannt, erblindet und verseucht durch die zerstörten Reste ihrer einstigen Heimat taumelten – da fragten sich die führenden Genossen im Bunker tief unter dem Kreml ebenso wie die gleichfalls verbunkerten Militärs des Pentagon, wer zum Teufel die Apokalypse ausgelöst habe, die totale Katastrophe, die keiner wollte, die völlig unvermit-

telt über die ahnungslose Menschheit hereinbrach. Der amerikanische Präsident wusch seine Hände in Unschuld und verweist auf die falschen Informationen, die ihn zum verhängnisvollen Einsatz der ICBMs (Interkontinentale ballistische Flugkörper) bewogen hätten, der Oberste Sowjet – ebenfalls bei bester Gesundheit – verweist auf die technologische Spitzenleistung des Sozialismus, die vollautomatische Gegenschlagsauslösung.

Die Wahrscheinlichkeit, daß der nächste Weltuntergang durch einen Fehler im militärischen Computer-Sy-

stem verursacht wird, ist nicht eben gering: Innerhalb von eineinhalb Jahren meldeten die Rechner des „North American Defence Command“ (NORAD) 147mal einen massiven russischen Angriff, jedesmal traten die Krisenstäbe zusammen, jagten auf 20 strategischen Luftwaffenstützpunkten die Bomber-Crews zu ihren B-52, wurden die Besatzungen der Atom-U-Boote und das Bedienungspersonal der Interkontinentalraketen alarmiert. Das Frühwarnsystem hatte Alarmstufe Rot ausgelöst, irritiert von physikalischen Phänomenen oder Fehlern in

Ein Fehler könnte der letzte sein – und die Anzahl der Fehlerquellen nimmt gigantische Ausmaße an: Über eine Million Menschen hat Zugang zu den rund 8000 Groß-Computern, welche die amerikanische Militärmaschinerie in Gang halten. Ein gefährlich weites Feld für Spione, Saboteure und andere Übeltäter.

Jagdwaaffe Computer

Jetzt droht eine neue Gefahr für das verletzte Netzwerk: Über 600 000 Besitzer von Home-Computern gibt es derzeit in den USA, und ein beträchtlicher Teil davon wildert in fremden Revieren. Die meist jugendlichen Computer-Fans kaufen sich für eine Handvoll Dollar völlig legal einen Akustik-Koppler und schalten das Modem zwischen Heimrechner und Telefonapparat. Dann beginnt die Jagd. Um in einen fremden Computer einzudringen, benötigt der Jäger nur die „Teilnehmernummer“ des Rechnersystems und das passende Code-Wort. Mit dieser Kombination läßt sich fast jedes Mainframe-System knacken, das in irgendeiner Art mit dem öffentlichen Telefonnetz verbunden ist, also die meisten.

Eines der letzten Opfer wurde der Computer der Luftwaffenbasis bei Sa-

17jährigen David Lightman aus dem Filmhit „War Games“.

Per Home-Computer manipuliert der etwas einseitig begabte Schüler seine miserablen Noten, bucht – just for fun – Flugreisen und versucht, einen Software-Hersteller das neueste Computerspiel vorzeitig abzuluchsen. Er wacht erst am Terminal so richtig auf, seine krackige Freundin läßt er links liegen. Im Lauf der Code-Jagd gerät Lightman an einen übermächtigen Gegner, den Kriegs-Simulations-Computer des Verteidigungsministeriums namens JOSHUA. Es beginnt das Spiel „thermonuklearer Krieg“. JOSHUA nimmt die Herausforderung an und den sowjetischen Vormarsch, den der Junge auf seinem Home-Computer eintippt, zur Kenntnis. Für die NORAD-Leute bedeutet die Spielerei den Ernstfall. Nach dem bewährten Motto „Erst handeln, dann denken“ mobilisieren sie erst mal alles, was zu mobilisieren ist, bis sich herausstellt, daß der Alarm ein blinder war. JOSHUA läßt sich dadurch nicht irritieren, er spielt die finale Partie weiter. Zwischen durch knallt noch einige Sicherungen durch, worauf der Super-Computer vollends außer Kontrolle gerät und beschließt, das geballte amerikanische Nukleopotential auf Osteuropa loszulassen.

Für den Film „War Games“ nachgebaut: das Computer-Zentrum NORAD



der Datenübermittlung. Im November 1979 nahmen die Männer im unterirdischen Hauptquartier sogar das Kriegsspiel-Dand eines Computers für bare Münze, das einen russischen Erstschatz simuliert.

cramento, zuvor hatten die „Hacker“ den Zentral-Computer des Atomforschungszentrums in Los Alamos und das Forschungsinstitut von Massachusetts angebohrt. Die neue Bewegung hat bereits ihren Helden, den

In einem dramatischen Wettlauf mit der Zeit schaffen es der Schüler und der leicht vertrottelte Erbauer des Rechners, den Computer von der Sinnlosigkeit seines Vorhabens zu überzeugen. Damit wäre die Welt vor-

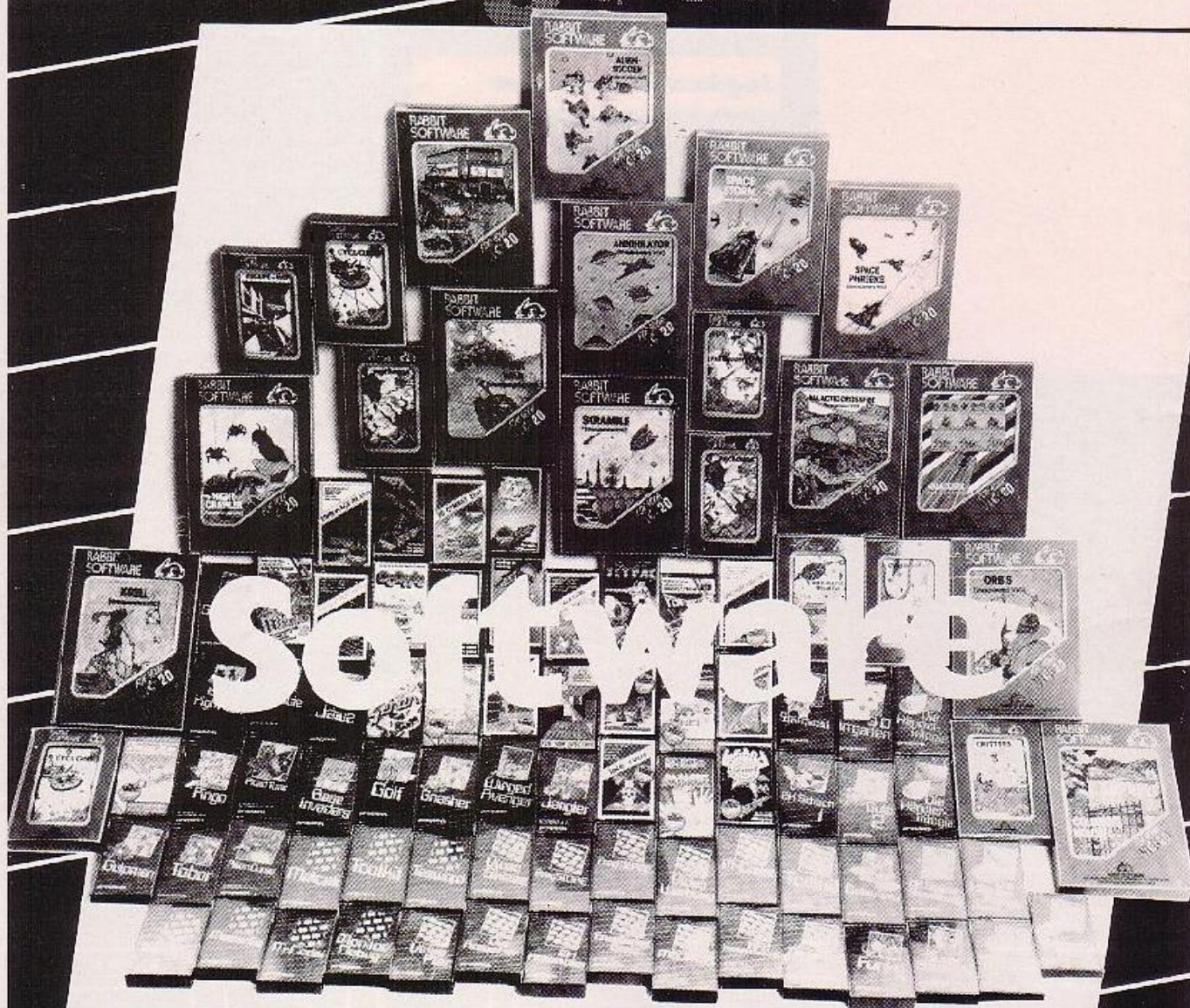
profisoft bringt's:

Im Fachhandel erhältlich oder anfordern.

ZX-81-Info
Spectrum-Katalog
Commodore-Katalog

gegen frankierten Rückumschlag
(Lang-DIN)

Händleranfragen
willkommen!



Die Hits aus unserem Software-Angebot

Spectrum:

Spectrum Sprach-Schach (49K)
Das bewährte Schachprogramm von Artie, jedoch mit
Sprachausgabe des gewählten Zuges (Englisch).
Art. Nr. SP 222 DM 36,-

Tasword (49K)
Das Textverarbeitungsprogramm für den Spectrum. Einfache
in: Darstellung von 64 Zeilen, Einfügen, Löschen etc.
Deutsche und englische Ausgabe.
Art. Nr. SP 231 DM 39,-

Music Composer (49K)
Music Composer erlaubt die Eingabe von bis zu 20
23 CD Noten, die gleichzeitig und in der korrekten Schrittl-
weise auf dem Bildschirm angezeigt und über den
Tonvorgang hörbar gemacht werden. Für Musiker ein Muß.
Art. Nr. SP 240 DM 35,-

3-Kanal-Tonverstärker
speziell für Music Composer, aber auch beliebig einsetzbar
DM 198,-

Editor/Assembler

Sie möchten in Maschinensprache programmieren? Dann
brauchen Sie dieses leistungsfähige Hilfsprogramm!
Zusätzlich besitzen Sie vier folgende Extras: Automatische
Zeilennummerierung, funktionsfähige Labels, einfache
Edition und Cursor-Kontrolle. Ausgabe an den
79-Drucker. Der Assembler akzeptiert alle
ZX-80-Mnemik und andere, Hexadezimal- und
Denormalzahlen und weitere spezielle Assembler-Befehle wie
ORG, END, DEF, DEF, EQU. Sie sparen jetzt wertvolle
Arbeitszeit mit Editor/Assembler!
Art. Nr. SP 201 DM 35,-

ZX 81:

Meditor
ein zweites Betriebssystem mit Screen-, Grafik- und
externer, beliebig großer Bildschirmmatrix, Fensterschalt,
Bildschirmmaske etc.
Art. Nr. CB1 DM 35,-

Commodore 64:

CBM Faktura 64
Das Fakturier- und Artikelverwaltungsprogramm für bis
zu 1500 Artikel, Mengeneinstellung, automatische
Preiskorrektur etc.
Art. Nr. VC 100 DM 300,-

**Außerdem haben wir ein reich-
haltiges Hardwaresortiment.**

Gebietsvertreter gesucht.

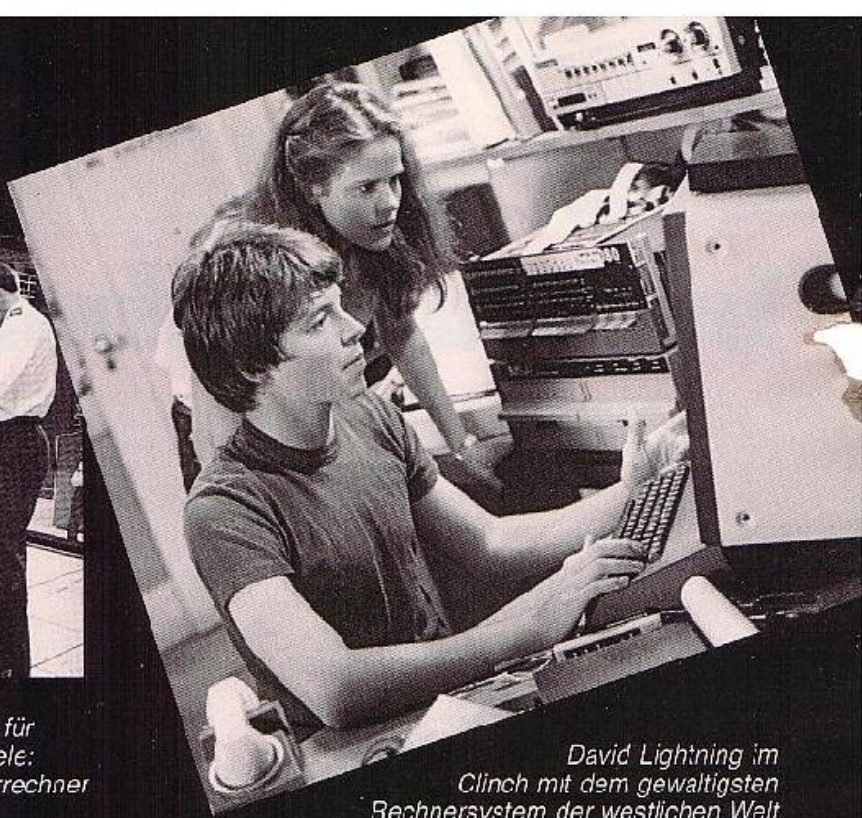
So wird bestellt:
Der Bestellung Scheck beileger
oder per Nachnahme bezahlen.
Alle Preise incl. MwSt., Porto,
Verpackung.

profisoft

Eultrauser Straße 50-52 - 4530 Osnabrück
Telefon 0541-53905



Bilder: Flugrave, United Artists



David Lightning im
Climax mit dem gewaltigsten
Rechnersystem der westlichen Welt

erst – und im Kino – wieder mal gerettet. Am eindrucksvollsten geriet den Produzenten von „War Games“ die detail-realistische Darstellung des „NORAD“-Rechenzentrums.

In Wirklichkeit sei das System schon heute vollkommen dicht gegen Manipulationen von außen abgeschaltet, beteuern Experten – solche Behauptungen gewinnen nicht an Glaubwürdigkeit, wenn die US-Regierung erst jetzt beschließt, den Militär-Computern ein eigenes Netzwerk einzurichten. Ein millionenschweres Vorhaben, welches das Budget des Pentagons noch zusätzlich strapaziert. Schon jetzt kosten Aufbau, Erweiterung und Instandhaltung des Kommunikationssystems jährlich umgerechnet zwei Milliarden Mark, für die Software gibt das Verteidigungsministerium pro Jahr über sieben Milliarden Mark aus.

Razzia im Kinderzimmer

Tausende von amerikanischen Computer-Fans begeben sich aber vorerst unbekümmert auf die Pirsch, teils als Einzelkämpfer, teils in Gangs organisiert – das FBI recherchiert mit hängender Zunge und mäßigem Erfolg dahinter her. Immerhin zeitigten die Razzien der amerikanischen Bundespolizei schon erste Ergebnisse: Die berüchtigte „414-Bande“, die von Milwaukee aus operierte, hat vorerst ausgehackt. 60 Computer-Zentren hatten die Jungs auf ihrer Abschußliste, darunter die Datensammlungen eines Krebsforschungsinstitutes in New York, der Security Pacific Bank und einer bedeutenden Zementfabrik.

Die Verständigung klappt bestens – weit über 100 Datenbanken werden von den Jugendlichen als „Briefkästen“ benutzt, um Gleichgesinnten gekrackte Computer-Codes und Tips für Einbrüche zukommen zu lassen.

*Spezialist für
Kriegsspiele:
der Superrechner
JOSHUA*

Ein New Yorker Büro handelte bis vor kurzem sogar mit detaillierten Anleitungen, wie man den Rechner des Argonne National Laboratory, eines Kernforschungszentrums, und den Computer der örtlichen Schulverwaltung anzapft. Das FBI ermittelt.

Reise durch das Datennetz

Mit klassischem Verbrechen hat das Ganze wenig zu tun; die sogenannte Computer-Kriminalität, bei der es meist um Kontenmanipulationen geht, ist meist das Werk von Insidern (sie erbeuten nach Expertenschätzungen allein in der Bundesrepublik einige Milliarden Mark pro Jahr). Die Reise durch fremde Datennetze per Home-Computer gilt in den USA eher als Kavaliersdelikt, als sporadisches Vergnügen – auch wenn als Folge des losen Treibens auf dem Terminal einer Behörde nur obszöne Sprüche anstatt der erwarteten Daten erscheinen oder größere Teile der Datensammlung unwiderruflich verschwunden sind. Eine bösartigere Spezies von Computer-Fans ist jedoch nur auf Zerstörung aus. Frustriert von ihren miesen Zukunftsaussichten – so Kriminalpsychologen – dringen sie in fremde Datenbestände ein und hausen dort wie die Vandalen. Zurück bleiben demolierte Programme und Rechner mit totalem Gedächtnisverlust.

Ob Spiel, grober Unfug oder Betrug – die Wahrscheinlichkeit, daß der Täter erappt wird, ist denkbar gering – sie liegt bei etwa einem Prozent. Die meisten geschädigten Unternehmen genießen sich außerdem, überhaupt Anzeige zu erstatten, gerade Banken fürchten um ihr Image. Sie aber sind

am meisten gefährdet: Versuche in den USA zeigten, daß Schulkinder in nur 40 Minuten den (unbefugten) Zugang zum Bank-Computer schafften. Der Grund: Der Zugriff zur passenden Telefonleitung bereitet häufig überhaupt keine Probleme, das Code-Wort des rechtmäßigen Benutzers läßt sich dank weitverbreiteter Phantasielosigkeit meist auch unschwer auffinden. In den USA wählen die meisten Bankkunden den Namen der Ehefrau, ihr Geburtsdatum oder die Sozialversicherungsnummer als Paßwort. Außerdem gibt es von Zeit zu Zeit „Mode“-Code-Wörter wie „System“ oder „Snoopy“, die derart weit verbreitet sind, daß der einbruchswillige Hacker mit wenigen Versuchen eine hohe Trefferquote landen kann.

Abhilfe könnte nur eine verbesserte Verschlüsselungstechnik schaffen, wie sie zum Teil schon im militärischen Bereich verwendet wird. Dort dienen Stimme, Handgeometrie, Fingerabdrücke und andere persönliche Eigenheiten zur Identifizierung des Nutzers, bei der dritten Eingabe eines falschen Paßwortes schlägt der Computer Alarm. Doch auch perfektste Sicherheitsvorkehrungen bieten keinen totalen Schutz vor Rechner- und Datenmißbrauch: „Zahlreiche Versuche an kommerziellen Betriebssystemen haben gezeigt, daß keines dieser Systeme ernsthaften Penetrationsversuchen widerstanden hat“, resümiert eine aktuelle Untersuchung.

Vorerst steht die Prarie den Computer-Jägern noch vollkommen offen. Bleibt nur zu hoffen, daß keiner von ihnen das falsche Programm an der falschen Stelle laufen läßt. Es könnte das letzte sein. *hs*

Im praktischen Einsatz



Sinclair Spectrum – Dieser Name steht für Spielen und BASIC-Lernen. Neuerdings tauchen jedoch vermehrt professionelle Anwendungen auf

Fast genau ein Jahr ist es her, seit der Sinclair ZX Spectrum das erste Mal in Testberichten auftauchte. In dieser Zeit sind in Deutschland bereits einige zigtausend Stück des englischen Klein-Computers verkauft worden. Die Tendenz ist steigend. Der deutsche Sinclair-Generalvertreter, Jürgen Schumpich, erwartet mit dem ZX Spectrum sogar einen noch größeren Verkaufserfolg als mit dem legendären ZX 81. Kein Wunder, darf Schumpich doch im Frühjahr mit den Microdrives zum ZX Spectrum rechnen, die nicht nur selbst für Umsatz sorgen, sondern auch das Grundgerät interessanter machen.

Verbesserte Hardware

Gerade diese Microdrives sind es auch, die den ZX Spectrum in einen Bereich vorstoßen lassen, in dem man Home-Computer bisher nicht erwartete. Den Bereich der professionellen EDV. Einem Bereich, in dem es nicht um das Abschließen von Space Invaders geht, sondern darum, ob ein Betrieb überlebt oder nicht.

Verband man den Begriff „Computer“ früher fast ausschließlich mit turnsaalfüllender Elektronengehirnen, setzt sich heute immer mehr das System der dezentralen Datenerfassung und -verarbeitung durch. Außerdem können Home-Computer schon mit Leistungsdaten aufwarten, die bis vor kurzem der professionelleren EDV vorbehalten waren. Die zunehmende Verbilligung der Elektronik tat ihr übriges, um einen Home-Computer um 300–400 Mark leistungsfähiger zu machen, als einen 30 000 Mark teuren Buchhaltungsautomat Baujahr 1970.

Kaum Software vorhanden

So war es also durchaus logisch, daß man versuchte, diese Vorteile der Klein- und Kleinstcomputer auch betrieblich zu nutzen. Und dabei zeigt sich schon ein gravierender Nachteil der Spielgefährten: Es existiert für Home-Computer fast keine Software, die sich auch betrieblich verwerten ließe, es sei denn zur Entspannung der Mitarbeiter. Hier gibt es noch große Marktchancen für junge Unternehmen. Im Moment bleibt, wenn man den Home-Computer geschäftlich einsetzen will, meist keine andere Wahl, als die Software selbst zu schreiben. Bereits ein wesentlicher Unterschied zum Bürocomputer, bei dem Sie nicht zuletzt für den Full-Service bezahlen.

Beherrschen Commodore 64

33 Programme

Programmier-Handbuch für Atari

PROGRAMME

BASIC für Atari

More on the Sixtyfour 64

HOFACKER

Ing. W. HOFACKER GmbH • Tegernseer Straße 18 • 8150 Holzkirchen
 Telefon (0 80 24) 73 31 • Telex 526973

Lieferung durch den Fach- und Buchhandel oder per Nachnahme oder Vorkasse, Postcheck-Kto. Mohr 15 994-807 oder Eurocheck, Eurocard. Bei Bestellungen unter 10,- DM empfehlen wir Vorkasse (+ 2,50 DM Versandkosten). Preise inkl. MwSt., zuzügl. Porto und NN-Gebühr. Unverbindliche Preisempfehlung. Angebot freibeiend. Zwischenverkauf vorbehalten.

Best.-Nr. 162
23,80 DM

Best.-Nr. 145
39,00 DM

Fachbücher, Software

BASIC Bücher

Elektronik-Schaltungen

- 139 BASIC für blutige Laien 19,80
- 113 BASIC-Handbuch für Anfänger 19,80
- 121 Microsoft BASIC-IR 29,80
- 122 BASIC für Fortgeschrittene 39,-
- 31 51 Praktische BASIC Programme 19,80
- 34 TINY BASIC Handbuch 19,80
- 255 BASIC / BASIC 39,-
- 256 Simulating Simulation 19,80
- 257 BASIC Computer Programs in Science and Engineering 39,-
- 230 BASIC Computer Progr. Business I 39,-
- 234 BASIC Computer Progr. Business 2 49,-
- 236 Advanced BASIC Applications 39,-
- 131 Microsoft BASIC 9,80
- 270 BASIC with Style 39,-
- 27 Basic-V/Motorola 6800/09/68000 20,80

HOFACKER Bücher

- 1 Transistor-Rechner u. Buanal. HB 29,80
- 3 Elektr. i. Auto m. F.B.I. Polizei-Radar 9,80
- 4 IC-Handbuch (TTL, CMOS, Linear) 19,80
- 5 IC-Dateibuch 9,80
- 6 IC-Schaltungen - NEUAUFLAGE 19,80
- 7 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 8 IC-Schaltungs-Handbuch 19,80
- 9 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 10 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 11 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 12 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 13 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 14 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 15 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 16 CMOS, Teil I 19,80
- 17 CMOS, Teil II 19,80
- 18 CMOS, Teil III 19,80
- 19 IC-Experimentier-Handbuch 19,80
- 20 Operativ-Verständnis 19,80
- 21 Digitaltechnik Grundkurs 19,80
- 22 Mikroprozessoren 19,80
- 23 Elektr. i. Schaltungen u. Bauelemente 19,80
- 24 Progr. in 200 Vers. Sp. II 19,80
- 25 Microprocessor Teil II 19,80
- 26 Microcomputer Lexikon 19,80
- 27 Microcomputer Datenbuch 19,80
- 28 67 Praktische Programme 19,80
- 103 Oszilloskop-Handbuch 19,80
- 126 Programmieren mit dem CBM 19,80
- 130 Programme für CBM 19,80
- 132 CP/M-Handbuch 19,80
- 137 FORTH-Handbuch 19,80

ELCOMP Books

- 150 Core a, Feeding of the Comm. PE 19,80
- 152 Expansion Handb. f. 6802 u. 6800 19,80
- 154 Complex Sound Gen. u. Mic. 9,80
- 155 The First Book of 80 US 29,80
- 156 Small Business Programs 29,80
- 157 The First Book of Ohio 19,80
- 158 The Second Book of Ohio 19,80
- 159 The Third Book of Ohio 19,80
- 160 The Fourth Book of Ohio 19,80
- 161 The Fifth Book of Ohio 19,80
- 162 Atari Games in 200 Vers. 19,80
- 163 The Periph. Handbook 29,80
- 164 Atari Progr. - Learning by Using 19,80
- 165 FORTH on the Atari 19,80
- 166 Hookbook I (ATARI) 19,80
- 167 Description Book, PD-Book 9,80
- 168 Astrologie mit 4K, Atari 800 49,-
- 169 CP/M-MBAS C and the Osborne I 29,80

TAB Bücher

- 1015 Beginner's Guide to Microproc. 29,80
- 1055 The BASIC Cookbook 24,80
- 1066 The IBM Personal Computer 49,80
- 1256 33 Games of Skill & Chance for the IBM PC 59,-
- 1556 Graphics Programs I, the IBM PC 59,-
- 1540 100 Ready-to-Run Progr. and Subroutines for the IBM PC 79,-
- 1545 Advanced Progr. Techniques for your Atari I, Graphics & Voice Progr. 89,-
- 1453 Progr. your Atari Computer 49,-
- 1455 Atari I Progr. w. 55 P. u. 90 99,-
- 1512 APPLE II BASIC 59,-
- 1594 Progr. your Apple II Computer 39,-
- 1591 101 Projects for the Z80 69,-
- 1591 Handbook of Advanced Robotics 19,80
- 1591 Project: Machine Intelligence for your Home Computer 49,-
- 1555 The Art of Computer Progr. 49,-
- 1468 Verbal Control w. Microcomp 49,-
- 1422 Writing Basic Adventure Progr. for TFS-80 39,-
- 1481 TRS-80 Color Programs 99,-

NEUE BÜCHER

Programmier-Handb. für SHARP

Best.-Nr. 148 49,-

Programme für den TI 99/4A

Best.-Nr. 149 49,-

Mehr als 29 Progr. f. d. Commodore 64

Best.-Nr. 157 29,80

Hardware-Erweiterungen f. J. C-64

Best.-Nr. 146 39,-

Progr. i. Ma.-Sprache mit dem C-64

Best.-Nr. 124 29,80

und Hardware Add-ons für die bedeutenden Personalcomputer

★ IJG Bücher und Software ★

740 TRS-80 Disk & other Mysteries 69,00

246 Microsoft BASIC Decoded 89,00

246 BASIC Foster and Better 129,00

247 The Custom TRS-80 129,00

283 The Captain 80 Book of BASIC Adventures 79,00

681 Machine Language Disk I/O 129,00

51 25 TRS-80 2.3 Decoded 129,00

51 26 How to do it on the TRS-80 129,00

680 The Custom APP. 79,00

Weitere Neuerscheinungen von I.J.G. sind:

51 27 BASIC Disk I/O - Foster and Better 129,00

51 28 The TRS-80 Beginner's Guide to Games and Graphics 99,00

Software von I.J.G.

5208 Electric Penet. (ID) 295,00

5208 Electric Penet. (IC) 205,00

5210 Red Penet. - Roter Beistift (ID) 295,00

5203 Blue Penet. Dict. only (ID) 295,00

5204 BASIC Foster and Better Demonstration Disk (IBFDEM) (ID) 79,00

5205 BASIC Foster and Better Library (ID) 79,00

5206 CYBERCLASS, Amateurs (ID) 129,00

5207 CYBERCLASS, Professionals (ID) 129,00

Endlich ist er da!

150 S. volgepackt m. neuen Rechner für Elektronik und Microcomputer Software für Osborne, Commodore 64, PET/COM, VC-20, SINCLAIR, TRS-80, GENIE, APPLE II

Heute noch bestellen!

DM 2,- in Briefmarken od. Vorkasse + Postcheck-kto. Wohn 15 994-807

der GROSSER in der Zukunft HOFACKER

VC-20

Aktion Spiele

- 4913 APPLE PANIC (ROM-Med.) nur 79,-
- 4914 CHOPPLIFTER (ROM-Med.) nur 79,-
- 4915 ASTROBLITZ (ROM-Med.) nur 79,-
- 4916 GEMINI (ROM-Med.) nur 79,-
- 4917 TRASHMANN (ROM-Med.) nur 79,-
- 4901 Astrologieprogramm (IC) 49,-
- 4928 Spielassemblage für VC-20 (IC) 15,80
- 4948 Stocker f. Erweiterungspack (IC) 15,80
- 4944 Universal-Expansion-Platine 89,-
- 141 Programme für VC-20 (Buch) 25,80
- 4018 Computel's First Book of VIC 35,-

APFLE II

The Custom Apple & other Mysteries

Dieses Buch braucht jeder APPLE-Besitzer. Ca. 150 Seiten Großformat voll mit Hardwareinformationen u. Platinenlayouts, Data Acquisition, I/O-Progr., EPROM-Burner, u.v.a.

Best.-Nr. 680 79,- DM

NEU - The APPLE in your Hand, Flügel Applications in BAS C, M, L. Language, FORTH, dist.-Nr. 171 39,- DM

6153 Lern FORTH (IC) 79,-

6155 ELCOMP-FORTH (ID) 159,-

6118 Schach - SAHSON (ID) 119,-

6126 Datenverwaltung (ID) 189,-

6127 Adressverwaltung (ID) 189,-

6136 Game Package (ID) 69,-

Leertippen mit Anleitung

- 604 Universal Experimentierplatte 89,-
- 605 Ein-/Ausgabe Platinen 89,-
- 606 Bus Expansion ELCOMP-I 129,-
- 607 EPROM Platine 149,-
- 608 Multis Platine 89,-
- 609 EPROM-Karte f. 2716 89,-
- 610 Analog-Digital-Karte 149,-
- 611 3502 Rechnerkopplung 249,-

SHARP 1500 & Radio Shack PC-2

690 Getting Started on the Sharp 1500 & Radio Shack PC-2 39,- DM

ELCOMP

Fachzeitschrift für Microcomputer

Sonderpreis f. zurückl. ELCOMP Heft: Sept. 78 - Sept. 79, außer Nr. 2, 4, 5, 6 - 1979

- Jahrgang 1981 außer Nr. 2, 3, 9, 10 27,-
- Jahrgang 1982 - komplett 32,-
- ELCOMP 1, 2/3 (über 200 Seiten) 25,80

COMMODORE 64

Textverarbeitung wie noch nie!

BUZTEXT - Der Spitzenprozessors für C-64, voll bildschirmorientiert. Mehr als 70 Kommandos, 72 Seiten dt. Anleitung. Terminal Software f. Netzwerk ist anhalten.

4565 (ID/C) 199,-

4933 BUSIPACK, Mailing List, Inventory, Fakturierung (ID) 299,-

4954 Fakturierung mit Text (ID/C) 99,-

4961 Superinventory (ID) 199,-

4962 Super Mailinglist (ID) 199,-

4960 Adresskartei - 64 (IC) 49,-

Maschinensprache Utilities

MACROFIRE - Macroassembler für C-64 Editor/Assembler voll bildschirmorientiert. Incode von Disk oder Cassette sehr schnell.

4964 (ID/C) 199,-

4960 FORTH für C-64 (ID) 299,-

4963 Miniassembler für C-64 (IC) 49,-

4964 Maschinensprachenmonitor (IC) 39,80

4965 Disassembler (IC) 29,80

4967 SUPERMON - 64 (ID/C) 39,80

SPIELE für den C-64

- 4930 Spielpaket I (ID/C) 79,-
- 4951 Spielpaket II (ID/C) 79,-
- 4956 Mathematikprogramme (ID/C) 79,-
- 4958 Astrologie für C-64 (ID/C) 79,-
- 4970 Shift-Rider-64 (ID) 49,-
- 4961 GNOM (ID/C) 49,-
- 4962 Rangiere (ID/C) 49,-

Hardware-Erweiterungen für C-64

4970 Externe Experimentierplatte am Modul Steckplatz 39,-

4962 Expansionsb. f. Modul Steckpl. (Bausatz, Erlaubt bis zu 4 Best.-Nr. 4570) 99,-

4967 User Port Stacker 24pol. 19,80

7040 Joystickortstecker (Wechsel) 9,80

4956 Cassetteortstecker 9,80

BÜCHER für C-64

- 141 Beherrschen des Sixtyfour 19,80
- 146 64 Programme für den C-64 39,-
- 146 Hardware-Erweiterungen f. C-64 39,-
- 142 Progr. i. Ma.-Spr. mit dem C-64 29,80
- 182 The Great Book of Games Vol. I 29,80
- 182 More on the Sixtyfour 39,-

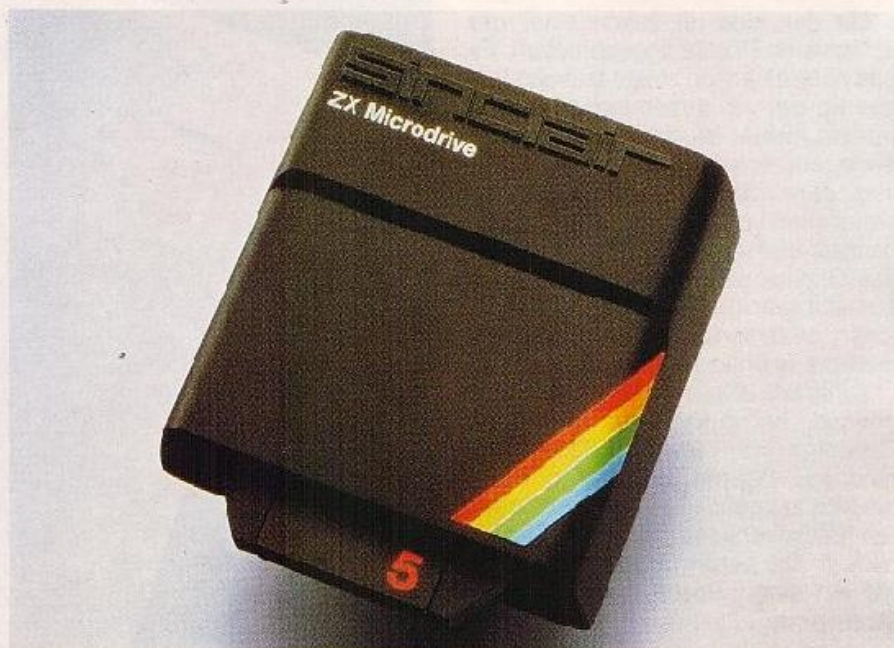
Diese Probleme fallen natürlich weg, wenn Sie ausschließlich mit einem Karteiprogramm arbeiten wollen. Solche Programme gibt es fast für jeden Home-Computer. Denn schon bei dieser Einsatzart kann ein Computer hohe Kostenersparnis bewirken. So zum Beispiel der Fall einer kleinen Wiener Presseagentur. Solche Firmen leben davon, daß Informationen über bestimmte Produkte und Dienstleistungen in Form von Pressemitteilungen an Journalisten weitergeleitet werden. Natürlich gibt es noch eine Fülle anderer Dienstleistungen, aber die betreffende Agentur hatte gerade in diesem Bereich durch den Einsatz eines ZX Spectrum erhebliche Kosteneinsparungen erzielt. Die „Computeranlage“ besteht aus einem 64K-ZX-Spectrum mit Kassettenrecorder, einem Typenradcruker und einem passenden Karteiprogramm (VU-FILE von Sinclair).

Wurde früher jeder Umschlag von Hand beschriftet, hat sich der Arbeitsaufwand durch den Einsatz des ZX Spectrum beträchtlich reduziert: Heute genügt ein Knopfdruck, und kurz darauf liegen sauber bedruckte und nach Postleitzahlen sortierte Selbstklebeetiketten vor.

Automatischer Karteikasten

Natürlich ist das für einen Computer nichts Besonderes. Besonders erfreulich war die ganze Angelegenheit aber für die Agentur, die ihre gesamte Computeranlage schon beim nächsten Auftrag amortisieren konnte. Wo immer also hauptsächlich einfache Karteisysteme gebraucht werden, ist ein Heim-Computer wie der ZX-Spectrum geradezu ideal.

Für Handelsbetriebe bietet sich der Spectrum als elektronische Registrierkasse zum Billigpreis an. Für etwa 100 Produkte funktioniert das wunderbar, und es gibt dafür sogar ein fertiges Computerprogramm für den 64K-Spectrum, das zudem auch noch sehr komfortabel ist (Computershop Billrothstraße, Wien). Damit lassen sich sämtliche Produkte speichern. Der Verkäufer tippt dann einfach die gewünschten Waren in Form von zweistelligen Kennziffern in den Computer. Der wiederum druckt automatisch einen übersichtlichen Kassenschein mit Namen und Anschrift des Geschäftes, der ausgeschriebenen Produktbezeichnung sowie dem Einzel- und Gesamtpreis. Steuern werden separat ausgewiesen und zugeschlagen. Auf Wunsch berechnet der Computer



Fortschritt für ZX Spectrum: die Microdrivers

auch das Wechselgeld. Am Ende des Geschäftstages läßt sich durch Knopfdruck der Tagesumsatz, der Umsatz pro Gerät sowie das Kassensoll ermitteln, und eine Nachbestellliste kann ausgedruckt werden. Benötigter Gerätepark: ein 64K-Spectrum, Speichermedium (vorteilhafterweise Microdrive wegen der zusätzlichen Speichersicherheit, mit einem Cassetterecorder geht es aber genauso) und ein Drucker beliebiger Bauart (wobei ein Model zu bevorzugen ist, das Durchschläge druckt), was für den Original-Sinclair-Drucker ja nicht zutrifft. Bei Verwendung des ZX-Printers müßte man die Rechnung doppelt ausdrucken lassen, was Zeit braucht. Wer ganz auf Nummer Sicher gehen will, kann sich noch einen Akku mit Ladegerät zum Schutz gegen Netzausfälle zulegen.

Eine Taxifunkzentrale führt Teile ihrer Verwaltung und sogar der Fahrtenvermittlung mit Spectrum-Rechnern durch. Zum Einsatz kommen dabei einerseits Adresskarteien (so zum Beispiel zur Erfassung von Stammkunden und Lokalen, die häufig ein Taxi benötigen) und andererseits ein spezielles Abrechnungsprogramm. Zwischen der Taxifunkzentrale und den Taxiunternehmen besteht eine Bindung: Die Zentrale vermittelt Aufträge, der Taxiunternehmer bezahlt neben einer monatlichen Pauschale eine Gebühr pro erhaltenem Auftrag. Das führt dazu, daß jeder bei der Zentrale eingehende Auftrag abgerechnet werden muß. Bei über 40000 Aufträgen im Monat sicher keine Kleinigkeit. Durch

den Einsatz der Spectrum-Computer konnte diese aufwendige Verwaltungstätigkeit um vieles effizienter gestaltet werden: Jetzt tippt die Funkzentrale den Auftrag in den Computer sofort nachdem sie ihn telefonisch hereinbekommen hat. Dazu wird die Nummer desjenigen Wagens getippt, der den Auftrag übernommen hat. Am Ende des Tages druckt der Computer eine komplette Abrechnung aus, welches Taxi wieviele Aufträge bekommen hat.

Zusammenfassend kann man also feststellen, daß Home-Computer auch im Geschäftsbereich besonders dann ihren Platz haben, wenn es um Einzelaufgaben geht. Immer wenn man vor der Anschaffung eines Büro-Computers feststellt, daß man ihn eigentlich nur für eine bestimmte, klar umrissene Aufgabe benötigt sollte man überlegen, ob sich das Problem nicht auch billiger mit einem entsprechenden Home-Computer lösen läßt.

Tendenz steigend

Für viele Bereiche ist der Home-Computer aber mit Sicherheit noch zu unprofessionell. So würde es zum Beispiel niemandem einfallen, Textverarbeitung mit dem ZX Spectrum zu betreiben. Dazu wäre mindestens eine richtige Schreibmaschinen-Tastatur notwendig. Es zeichnet sich aber schon jetzt eine Entwicklung ab, wonach Mikrocomputer für weitaus mehr professionelle Aufgaben eingesetzt werden können, als bisher.

Thomas Guss

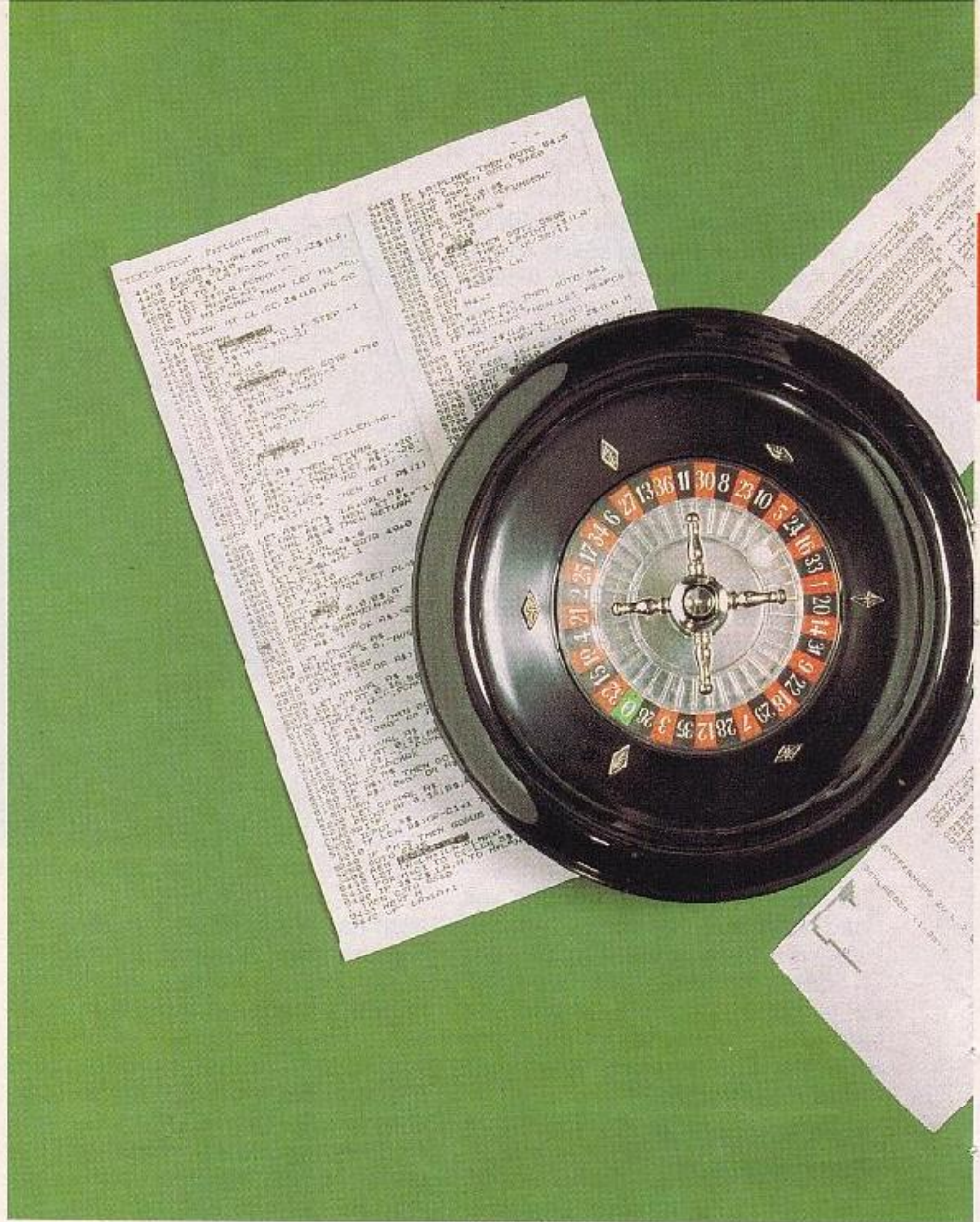
Mit der Idee ist schon einer der schwersten Punkte angesprochen. Es gibt nämlich schon einige tausend fertige Spiele, von denen sich allerdings nur ein kleiner Bruchteil zu Verkaufsschlagern entwickelt hat. Ein Grund liegt darin, daß es sich oft nur um Variationen von gut laufenden Spielen handelt und diese oft schlechter als das Original sind. Tatsächlich gibt es nur eine sehr kleine Anzahl von Grundideen, an denen sich die meisten Programme orientieren.

Zunächst wären da die Spiele zu nennen, bei denen man mit einem Geschütz vom unteren Bildschirmrand aus Figuren abschießen kann, die sich in irgendeiner Form vom oberen Bildschirmrand her dem Spieler nähern. Die bekanntesten Spiele dieser Art sind „Space Invaders“ und „Centipede“.

Verschiedene Grundideen

Dann kommen die verschiedenen Spiele, die ein Labyrinth als Grundmuster haben. In diesem muß man entweder einen Ausgang suchen oder Punkte einsammeln. „Pac-Man“ ist hier das bekannteste Beispiel.

Außerdem gibt es Spiele, bei denen das Spielfeld viel größer als der Bildschirm ist. Man sieht daher nur einen Ausschnitt. Der Bildschirm ist dann wie ein Fenster, das man mit dem



So programmiert man Spiele

Von der ersten Idee zum fertigen Produkt – Stephen Molyneux, Software-Manager von Atari, berichtet über die Entstehung eines Computerspiels

Joystick über dieses Spielfeld bewegen kann. Es gibt Variationen, in denen das nur horizontal oder vertikal möglich ist, aber auch welche, die sich in allen Richtungen bewegen lassen. Dieses Verschieben des Bildschirms wird auch als „Scrolling“ bezeichnet. Das bekannteste Beispiel für horizontales Scrolling ist „Defender“.

Oft wird auch versucht, Sportarten oder Spiele, die normalerweise nichts mit Computern zu tun haben, in einem Programm zu verarbeiten. Das wäre die Gattung der Simulationsspiele wie „Tennis“ oder „Pole Position“ (Rennwagensimulation). Das Gegenteil davon wird auch versucht, die Spiele möglichst weit von der Realität zu ab-

strahieren und spezifische Computerfähigkeiten zu nutzen, um ganz neue Spielsituationen zu schaffen. „Tempest“ und „Qx“ sind gute Beispiele für diese Art der Programmierung.

Eine ganz andere Art von Spielen wurde erst durch die Home-Computer möglich. Es sind die sogenannten Abenteuerspiele, bei denen die Spiel-

difficult to master). Das extremste Beispiel hierfür dürfte Schach sein. Man kann in einer halben Stunde lernen, wie sich die einzelnen Figuren bewegen dürfen, aber dieses Spiel zu beherrschen, kann zur Lebensaufgabe werden.

Ein Spiel darf an einen Anfänger nicht gleich zu hohe Anforderungen stellen. Es müssen viele Zwischenziele vorhanden sein, so daß man oft einen Erfolg verzeichnen kann. Außerdem sollte einem fortgeschrittenen Spieler die Möglichkeit gegeben werden, gleich mit einem höheren Schwierigkeitsgrad zu beginnen.

Hilfreiche Dienstprogramme

Nachdem die Grundidee ausgearbeitet ist, beginnt die eigentliche Programmierarbeit. Zunächst werden die verschiedenen Hintergründe erstellt, die im Spielablaufplan bereits auf Rasterpapier vorgezeichnet wurden.

Man kann dies mit Hilfe von Dienstprogrammen (Utilities) machen. Ein Grafikeditor kann zum Beispiel einen ganzen Bildschirm in hochauflösender Grafik editieren und bietet dem Programmierer die Möglichkeit, mit einem Joystick oder einem Grafiktablett die gewünschten Bilder zu entwerfen. Es hat allerdings den Nachteil, sehr viel Speicherplatz zu belegen, wenn man die fertige Grafik später ins Programm übernehmen will. Daher kommt diese Methode nur für Spiele in Frage, die auf Diskette gespeichert werden. Platzsparender, aber auch schwerer zu programmieren ist es, die einzelnen Bilder aus einer begrenzten Anzahl vorbereiteter Blöcke zusammenzusetzen.

Wenn die Hintergründe erstellt sind, kann man beginnen, die beweglichen Spielfiguren passend dazu zu gestalten. Relativ leicht hat man es hier, wenn das Spiel für einen Computer ausgelegt ist, der Overlaygrafiken verarbeiten kann. Diese Overlaygrafiken haben je nach Computertyp verschiedene Namen. Bei Commodore oder Texas Instruments heißen sie Sprites, bei Atari Player-Missile-Graphik. Auch zum Entwerfen der Overlaygrafiken gibt es Hilfsprogramme, die die fertigen Figuren so abspeichern, daß man sie problemlos ins Spielprogramm übernehmen kann.

Alle Situationen erfassen

Damit der Spieler die Figuren auch bewegen kann, muß das Programm in schneller Folge Eingaben verarbeiten

können. Die Eingaben erfolgen zum Beispiel per Joystick, Drehreglern und deren Drucktasten. Die Bewegung alleine reicht bei manchen Spielen nicht aus, um alle Möglichkeiten auszuschöpfen, dann werden zusätzlich einige Tasten der Tastatur mit den gewünschten Funktionen belegt.

Die meisten Spiele verfügen über umfangreiche Toneffekte, die parallel zu den Bildschirmbewegungen erklingen. Wenn der Computer über eigene Tonprozessoren verfügt, braucht man diese nur am Anfang und am Ende eines Tons mit den entsprechenden Werten zu versorgen. Manche Toneffekte machen es allerdings erforderlich, diese Werte sehr häufig zu erneuern oder lassen sogar jede Schwingung des Tons einzeln vom Programm erzeugen.

Alle diese Komponenten müssen in der Logik des Programms miteinander verbunden werden. Die Logik ist der schwerste Teil eines Computerspiels. Zunächst müssen natürlich alle Initialisierungs- und Grundroutinen darin enthalten sein. Aber vor allem muß jede mögliche Spielsituation vom Programmierer vorausgesehen und mit den entsprechenden Routinen verarbeitet werden.

Reaktion auf Joystick

Da sehr viele Dinge gleichzeitig auf dem Bildschirm geschehen, muß eine große Zahl von einzelnen Routinen ineinander verschachtelt werden. Dies läßt sich z. B. durch wiederholtes Einspringen in entsprechende Unterprogramme erreichen. Eleganter ist es, dieses Problem durch Interrupts zu lösen. Interrupts werden in bestimmten Situationen von der Hardware ausgelöst. Sie unterbrechen den normalen Programmablauf, sichern alle Register des Mikroprozessors und zwingen ihn in eine vom Programmierer festgelegte Unteroutine.

Ein wichtiger Interrupt ist der Vertical Blank Interrupt. Er tritt auf, wenn ein Bild auf dem Bildschirm fertig aufgebaut ist und der Elektronenstrahl von der unteren rechten zur oberen linken Ecke zurückläuft. Beim PAL-System tritt dieser Interrupt 50mal in der Sekunde auf. Die Interruptroutine darf daher nicht sehr viel Zeit verbrauchen. Aber sie reicht aus, um beispielsweise Joysticks abzufragen und die entsprechenden Bewegungen der Spielfiguren zu veranlassen.

Bei den meisten Spielen spielt man gegen den Computer. Das Programm muß also selber wie ein Spieler rea-

zeit mehrere Wochen betragen kann und die daher natürlich nicht in Spielhallen aufgestellt werden können. Man muß dabei Schätze suchen oder Gefangene befreien und sich durch verschiedene Bilder und Aufgaben durcharbeiten. Diese Art von Spiel läuft zum Teil nur über Texte und ist daher auch auf Großrechnern beliebt.

Die Entwicklung eines Spiels gliedert sich in mehrere Stufen. Zunächst muß ein Spielablaufplan entworfen werden (Story Book). Dies ist eine Art Drehbuch, in dem das Spielfeld, die verschiedenen Figuren, der Wechsel der Schwierigkeitsgrade und überhaupt alle Reaktionen, die das Programm in bestimmten Spielsituationen zeigen soll, beschrieben ist. In dieser Entwicklungsphase kommt es sehr auf gute Detailideen an, damit das Spiel nicht angewellig wird. Es ist wichtig, daß die Regeln leicht zu erlernen sind und man auch als Anfänger nach kurzer Zeit versteht, worum es geht. Eine Grundregel hierzu lautet, daß das Spiel leicht zu lernen, aber schwer zu beherrschen sein muß (easy to learn,

gieren können und daher gewisse Intelligenzmerkmale aufweisen. In der Forschung an künstlicher Intelligenz werden Klassifizierungen verschiedener Intelligenzstufen verwendet: die Alpha-, Beta- und Gammaklasse.

Computer reagiert zufällig

In der Alphaklasse reagiert ein Programm nur in zufälliger Form auf eine bestimmte Situation. Bei der Betaklasse wird bereits eine Strategie zur Lösung eines Problems verwendet, und die Gammaklasse kann aus eigenen Fehlern lernen und entwickelt daraus eine Strategie. In den heutigen Computerspielen sind allerdings nur die Klassen Alpha und Beta zu finden. Das Programm „Pac-Man“ beispielsweise verfügt über beide Klassen. In der ersten Spielphase laufen die Geister rein zufällig durch das Labyrinth, später verfolgen sie gezielt den Spieler und zwingen ihn ein.

Der enorme Aufwand, der in der Programmierung all dieser Kompo-

nenten liegt, kann einen hochqualifizierten Programmierer oft monatelang in Anspruch nehmen. Nicht selten wird dabei auch auf viel größeren Computern gearbeitet als der, auf dem das Spiel später laufen soll. Diese Rechner enthalten dann einen sogenannten Emulator, der die Prozessoren und das Betriebssystem des jeweiligen Computers simuliert. Programmiert wird meist in Assembler, seltener in Fortran. BASIC wäre viel zu langsam für solche Zwecke.

Besserung in Sicht

Auch die Übertragung eines Spielhallenspiels auf einen Home-Computer ist sehr schwierig. Denn dort steht viel spezialisiertere Hardware zur Verfügung und oft für jedes Spiel eine andere. Es werden also nicht direkt die Programme übertragen, sondern es wird nur das vorhandene Story Book übernommen. Das Spiel muß dann für den Home-Computer ganz neu programmiert werden.

Um dennoch möglichst realistische Versionen der Spielhallenspiele (Arcade Games) zu erhalten, ist es sehr vorteilhaft, daß auch Home-Computer über spezielle Grafik und Tonprozessoren verfügen, wie das zum Beispiel bei den Rechnern von Atari und Commodore der Fall ist.

Die Hardware wird in den nächsten Jahren voraussichtlich sehr schnell weiterentwickelt werden. Es wird jedenfalls schon an Spielen gearbeitet, die eine große Anzahl vorbereiteter Bildsequenzen von Videoplatten abrufen und somit die Realität eines Filmes erreichen können. Eine andere Entwicklung geht dahin, zwar bei den computergenerierten Bildern zu bleiben, diese aber mit Hilfe der Holographie auf drei Dimensionen zu erweitern. Dazu kommen dann noch neue Eingabemöglichkeiten wie Spracherkennung oder Geräte, mit denen man die Bewegung der Augen verfolgen kann. Man kann also auf die Computerspiele der Zukunft sehr gespannt sein.

Stephen Molyneux

HC-Aktion: Spielprogramme gesucht



The game must go on!

Sie packen Ihre Programmierkenntnisse aus und schicken uns Ihre selbstentwickelten Spiele – wir testen Ihre Einsendung und prämiieren sie mit einem Diplom. Die heiß-

sten Spiele werden in der HC veröffentlicht – natürlich gegen ein sattes Honorar.

Und so läuft die Sache: Sie entwickeln ein komplettes Computerspiel – mit oder ohne Farbe. Action ist Trumpf –, schreiben eine kurze Anleitung zur Bedienung und zum

Programmlauf und speichern das Spiel auf Kassette oder Diskette ab. Dann packen Sie das Ganze samt einem Listing sorgfältig ein und schicken es an:

Vogel-Verlag
Redaktion HC
Stichwort: HC-Diplom
Bavariaring 8
8000 München 2

Eine Diplom-Urkunde, die sich sehen lassen kann, ist Ihnen auf jeden Fall sicher. Die besten Einsendungen werden wir in den nächsten Ausgaben allen unseren Lesern zugänglich machen. Jetzt aber ran an die Tasten – Phantasie zählt sich aus – in bar.

Die Karikatur wurde dem Buch „Vorsicht – Computer brauchen Pflege“ von Rodney Zaks entnommen, das im SYBEX-Verlag, Düsseldorf, erschienen ist.

**Gute Nachricht für
alle Commodore- und
Texas-Instruments-Fans.**



Vier gewinnt – drei Programme

In dieser Ausgabe von HC befinden sich drei Programme zum strategischen Denkspiel „Vier gewinnt“. Durch diese Gegenüberstellung soll verdeutlicht werden, wie unterschiedlich die Umsetzung eines Spiels in ein Programm ausfallen kann und zur weiteren Ausgestaltung der Programme angeregt werden

Bei „Vier gewinnt“ werden mehrere benachbarte Schächte von zwei Gegenspielern abwechselnd mit Chips aufgefüllt. Ziel jedes Spielers ist es, als erster vier eigene Chips in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bekommen.

Die wichtigsten Unterschiede der Programme sollen hier kurz zusammengefaßt werden.

Zunächst einmal müssen die Ausmaße des „Spielfeldes“ festgelegt werden. Dies bedeutet bei „Vier gewinnt“, daß die Anzahl der Schächte und der Chips, die ein Schacht maximal aufnehmen kann, vom

Programmierer gewählt werden. Diese Entscheidung kann sich schon auf die spätere Ausformung der Strategie eines Spielers oder des Computers auswirken.

Die Programmversion für den Spectrum verzichtet darauf, den Rechner als Gegenspieler einsetzen zu können. Der Rechner dient hier nur als Überwacher der Spielregeln und als Aufspürer einer Gewinnstellung. Bei „Vier gewinnt“ ist dieser Programmteil nicht sehr umfangreich, da nur erkannt werden muß, ob überhaupt ein Schacht gewählt wurde, ob dieser nicht schon

aufgefüllt ist und ob vier Chips in einer Reihe sind.

Die Programmversion für den PC 1500 läßt es zu, den Computer als Spielpartner zu wählen. Der Programmteil, der dem Computer eine Strategie verleiht, ist meist derjenige, der den Programmierer die größte Anstrengung kostet, und diese Anstrengung ist in der Regel um so größer, je besser die Strategie ist. Ist diese Arbeit einmal getan, ist es meist nur noch ein kleiner Schritt, den Computer gegen den Computer spielen lassen zu können.

Der PC 1500 braucht für ci

nen Zug des Computers bis zu einer Minute. Wegen der Zeitaufwendigkeit eines Computer-Zuges gehen geübte Programmierer oft dazu über, die Strategie des Computers in Maschinensprache zu formulieren. Dies wurde auch bei der Programmversion für den VC 20 getan.

Die grafische Ausschmückung des Spiels hängt von den Möglichkeiten des Rechners und des Ausgabegerätes ab (hier Bildschirm oder Printer/Plotter) und nicht zuletzt davon, wie ausgeprägt die Liebe des Programmierers zum Detail ist.

br

„Vier gewinnt“ für den PC 1500

Bei dieser Programmversion kann wahlweise gegen einen Partner oder gegen den Computer gespielt werden; es ist sogar möglich, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Es werden die 8-KByte-Erweiterung und der Printer/Plotter benötigt

Nach dem Programmstart mit RUN oder DEF V und der Eingabe der Namen der beiden Spieler (COMP für Computer) wird das Spielfeld geplottet. Nun können die „Tps“ (Buch-

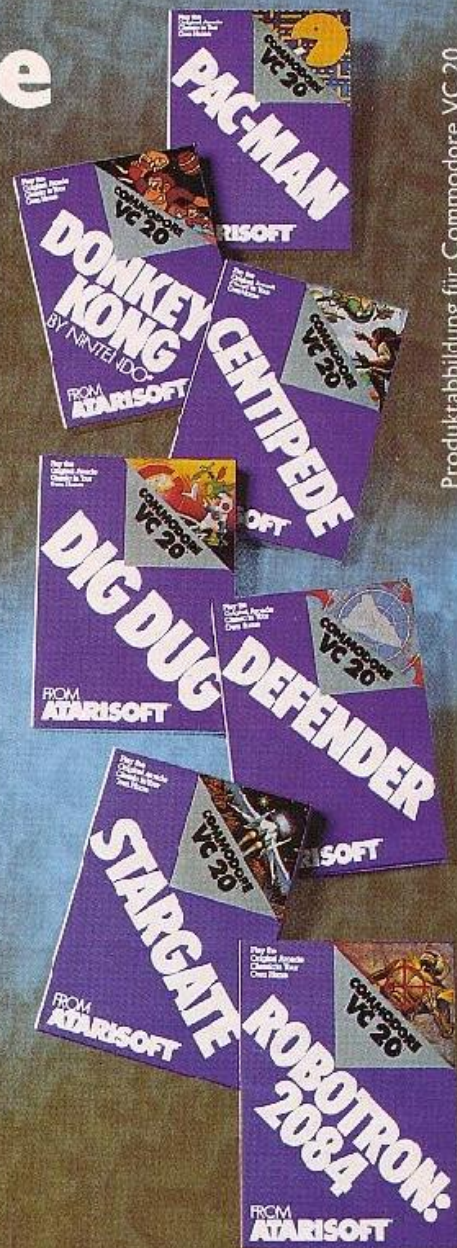
staben A bis G) eingegeben werden. Das Programm ermittelt den Gewinner, der akustisch angekündigt und auf der LCD-Anzeige sowie mit dem Drucker angezeigt bezie-

hungsweise festgehalten wird. Entsprechend dem Spielverlauf werden am Ende differenzierte Kommentare ausgecrückt. Auf die Frage: „ENDE (J/N) ?“, kann das Programm

durch die Eingabe von N beliebig oft neu gestartet werden. Alle anderen Eingaben führen zum Abbruch, und das Spiel muß wieder mit RUN oder DEF V gestartet werden.

Jetzt können auch sie ATARI spielen. Mit ATARISOFT.

by Nintendo 1982, by Nintendo 1981, by Williams 1981, by Williams 1982, © 1983 AtariSoft, and Atari, Inc. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.



Produktabbildung für Commodore VC 20.

ATARISOFT

Die verrückten Superstars von ATARI erobern jetzt noch mehr Anhänger. Denn ATARISOFT ist da – das Programm mit den erfolgreichsten Computer-Spielen von ATARI.

Damit kann man ab sofort den Commodore VC 20, den Commodore 64 und den 1199/4A von Texas Instruments zusätzlich füttern. Ein gefundenes Fressen für alle, die nur trockenes Zahlenjonglieren am Computer satt haben.

Mit so spannenden Hits wie: PAC MAN¹, DONKEY KONG², CENTIPEDE³, DIG DUG³, DEFENDER⁴, STARGATE⁵ und ROBOTRON: 2084⁶. Allesamt erhältlich, wo es auch Atari gibt. Und allesamt zum Verrücktwerden.

Ich möchte ständig über die Neuerscheinungen von ATARISOFT informiert werden. HC 1 ATARI-Club, Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60

Name: _____
Straße: _____

PLZ/Ort: _____
Ich besitze einen ☐ Commodore VC 20, ☐ Commodore 64, ☐ Texas Instruments 1199.4 A.

ATARI
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.

Einzelheiten im Programm

Es wurde versucht, das Programm strukturiert und in Blöcke zu schreiben, die alle mit entsprechenden Remarks bezeichnet sind. Durch diese Gliederung und die Bezeichnung der einzelnen Programmteile sollte das Programm gut lesbar sein und sich auch ohne nennenswerte Schwierigkeiten in die Dialekte anderer BASIC-Computer übersetzen lassen.

Wenn man die Farbe der Tips ändern will, muß man in den Zeilen 100 und 120 bei

COLOR 0 die Null durch eine andere Zahl ersetzen.

Beim Vertippen (andere Eingaben als die Buchstaben A bis G) sowie beim Versuch, die Spalten zu überfüllen springt das Programm automatisch zur Eingabercutine des entsprechenden Spielers zurück (Zeile 150).

Camit das Spielfeld relativ rasch (circa 30 Sekunden) gezeichnet wird, werden die Linien als Rechtecke (wenig Leerweg) geplottet. Sie sind in zwei FOR-NEXT-Schleifen in den Zeilen 920 und 925 programmiert.

Mit den Zeilen 1060 bis 1260 wird das Spielfeld CD (5,6) je nachdem, ob der Computer Spieler eins (A\$) oder Spieler zwei (B\$) ist, unterschiedlich bewertet. Diese Bewertung wird dem Spielverlauf entsprechend abgeändert. In den folgenden Zeilen (1285 bis 1420) werden die leeren Felder in allen Richtungen und je nach Situation bewertet. Dieses Bewertungsschema berücksichtigt mehrere Kriterien in der folgenden Rangordnung:

1. Vier eigene Felder besetzen.

2. Besetzung des vierten Feldes des Gegenspielers verhindern.

3. Drei eigene Felder nebeneinander besetzen und dasselbe beim Gegenspieler verhindern.

4. Zwei eigene Felder nebeneinander besetzen und dasselbe beim Gegenspieler verhindern.

Zwischen den Punkten drei und vier gibt es viele Spezialfälle wie zum Beispiel die Bevorzugung bestimmter Spalten und Reihen oder die stärkere Bewertung der Diagonalen.

Karl Stadler

Vier gewinnt

```
10: "U" CLEAR
20: REM * UIER
   GEWINNT *
25: REM *EINGABE*
35: DIM AB(5,6), CD
   (5,6), L(6), C(5)
40: BEEP 1: INPUT "
   Name Spieler
   1 ? "; A$
45: IF A$="" THEN
   BEEP 5: WAIT 95
   PRINT "
   Name angeber !
   ": GOTO 40
50: BEEP 2: INPUT "
   Name Spieler
   2 ? "; B$
55: IF B$="" THEN
   BEEP 5: WAIT 95
   PRINT "
   Name angeber !
   ": GOTO 50
60: PAUSE "      I C
   H A R B E I T
   E"
65: TEXT : COLOR 0:
   LF 2
70: CSIZE 3: LPRINT
   "Vier gewinnt"
75: GOSUB 915
80: A=6: B=6: C=6: D=
   6: E=6: F=6: G=6
85: N=1: W=0: X=0: Y=
   162
90: FOR I=0 TO 6
91: FOR J=0 TO 5
92: AB(J, I)=0
93: NEXT J: NEXT I
100: Z=1: COLOR 0: IF
   A$="COMP" THEN
   1020
105: C$=" ? ": BEEP 1:
   INPUT " TIP Sp
   ieler 1 ? "; C$
```

```
110: IF C$="" THEN
   100
115: GOTO 140
120: Z=2: COLOR 0: IF
   B$="COMP" THEN
   1020
125: C$=" ? ": BEEP 2:
   INPUT " TIP Sp
   ieler 2 ? "; C$
130: IF C$="" THEN
   120
140: PAUSE "      I C
   H A R B E I T
   E"
150: ON ERROR GOTO
   170: C$=C$+C$:
   GOTO C$
170: IF Z=1 GOTO 100
175: IF Z=2 GOTO 120
185: REM *GRAPHIK*
190: REM TIP SETZEN
200: "AA": A=A-1: AB(
   A, 0)=Z: X=Y-30*
   A: LINE -(0, X),
   9: GOTO 270
210: "BB": B=B-1: AB(
   B, 1)=Z: X=Y-30*
   B: LINE -(30, X),
   9: GOTO 270
220: "CC": C=C-1: AB(
   C, 2)=Z: X=Y-30*
   C: LINE -(60, X),
   9: GOTO 270
230: "DD": D=D-1: AB(
   D, 3)=Z: X=Y-30*
   D: LINE -(90, X),
   9: GOTO 270
240: "EE": E=E-1: AB(
   E, 4)=Z: X=Y-30*
   E: LINE -(120, X),
   9: GOTO 270
250: "FF": F=F-1: AB(
   F, 5)=Z: X=Y-30*
   F: LINE -(150, X),
   9: GOTO 270
260: "GG": G=G-1: AB(
   G, 6)=Z: X=Y-30*
   G: LINE -(180, X),
   9
```

```
270: LPRINT Z: LINE
   -(0, -80), 9: W=W
   +1
275: IF A$<>"COMP"
   AND B$<>"COMP"
   THEN 295
280: IF N<10 THEN 29
   5
285: IF N<200 THEN
   870
290: IF N>900 THEN
   955
295: IF W<7 THEN 880
300: REM *PRUEFEN
   HORIZONTAL*
320: FOR J=5 TO 0
   STEP -1
325: FOR I=0 TO 3
330: X=AB(J, I)
335: IF X=0 THEN 365
340: FOR K=1 TO 3
345: KJ=J+K
350: IF X<>AB(J, KJ)
   THEN 365
355: NEXT K
360: GOTO 955
365: NEXT I: NEXT J
405: REM *PRUEFEN
   VERTIKAL*
420: FOR J=0 TO 6
425: FOR I=5 TO 3
   STEP -1
430: X=AB(J, I)
435: IF X=0 THEN 465
440: FOR K=1 TO 3
445: KJ=J+K
450: IF X<>AB(KJ, I)
   THEN 465
455: NEXT K
460: GOTO 955
465: NEXT J: NEXT I
505: REM *PRUEFEN
   DIAGONAL L-R*
520: FOR I=5 TO 3
   STEP -1
525: FOR J=2 TO 3
530: IJ=I
535: X=AB(I, J)
```

```
540: IF X=0 THEN 575
545: FOR K=1 TO 3
550: IJ=I-K
555: KJ=J+K
560: IF X<>AB(IJ, KJ)
   THEN 575
565: NEXT K
570: GOTO 955
575: NEXT J: NEXT I
605: REM *PRUEFEN
   DIAGONAL R-L*
620: FOR I=5 TO 3
   STEP -1
625: FOR J=6 TO 3
   STEP -1
630: IJ=I
635: X=AB(I, J)
640: IF X=0 THEN 675
645: FOR K=1 TO 3
650: IJ=I-K
655: KJ=J+K
660: IF X<>AB(IJ, KJ)
   THEN 675
665: NEXT K
670: GOTO 955
675: NEXT J: NEXT I
670: IF W=42 THEN 95
   0
680: IF Z=1 THEN 120
690: IF Z=2 THEN 100
900: REM *NUSGABE*
905: REM *GRAPHISCHE
   DARSTELLUNG
915: GRAPH : LINE -(
   4, -210), 9:
   SORGN : LINE -(
   212, 182), 0, 0, B
920: FOR X=1 TO 181
   STEP 60: Y=X+30
   : LINE (X, 1)-(Y,
   181), 0, 0, B:
   NEXT X
925: FOR X=1 TO 121
   STEP 60: Y=X+30
   : LINE (1, X)-(2
   12, Y), 0, 0, B:
   NEXT X: LINE (1,
   181)-(212, 181),
   0, 0, 1=71
```



```

930:FOR X=192TO 12
STEP -30:
GLCURSOR (X, 19
2):X$=CHR$ I: I
=I-1:LPRINT X$
: NEXT X: LINE -
(0, -80), 9:
RETURN
940:REM WIE WEITER
950:TEXT :CSIZE 2:
BEEP 10:PAUSE
" Kein Spiele
r hat UIER !"
LPRINT " Unent
schieden !" :LF
2
952:GOSUB 8060
953:GOTO 985
955:TEXT :CSIZE 3:
BEEP 10:PAUSE
" Spielern";Z
;" hat UIER !"
960:IF Z=1THEN 970
965:IF Z=2THEN 980
970:LPRINT " ";A$:
LPRINT " hat U
IER !"
971:IF A$="COMP"
THEN 974
972:GOSUB 8030
973:GOTO 985
974:GOSUB 8020
975:GOTO 985
980:LPRINT " ";B$:
LPRINT " hat U
IER !"
981:IF B$="COMP"
THEN 984
982:GOSUB 8030
983:GOTO 985
984:GOSUB 8020
985:BEEP 3:WAIT 99
:PRINT "
Wie weiter ?":
INPUT " E N D
E ? (J/N) ";W
$
990:IF W$="N"THEN
40
995:CSIZE 2:COLOR
0:END
1005:REM *COMPU-
TER SPIELT*
1010:REM * FELDER
BEWERTUNG
RASTER *
1020:FOR J=0TO 5:
Q(J)=0:NEXT
J
1025:FOR J=0TO 5
1030:FOR I=0TO 5
1035:CD(J, I)=0
1040:IF AB(J, I)<>
0LET CD(J, I)
=1
1045:Q(J)=Q(J)+CD
(J, I)
1050:NEXT I:NEXT
J
1055:IF A$="COMP"
AND B$="COMP
"THEN 1235
1060:IF B$="COMP"
THEN 1150
1070:IF Q(1)>3
THEN 1080
1075:FOR I=0TO 5:
CD(1, I)=51:
NEXT I
1080:IF Q(3)>3
THEN 1090
1085:FOR I=0TO 6:
CD(3, I)=101:
NEXT I
1090:FOR I=110 5:
CD(0, I)=31:C
D(4, I)=31:CD
(5, I)=10:
NEXT I
1095:CD(2, I)=51:C
D(2, 2)=101:C
D(2, 4)=101:C
D(2, 5)=51
1100:CD(5, 3)=0
1130:GOTO 1250
1150:IF Q(0)>3
THEN 1160
1155:FOR I=0TO 5:
CD(0, I)=51:
NEXT I
1160:IF Q(2)>3
THEN 1170
1165:FOR I=0TO 5:
CD(2, I)=101:
NEXT I
1170:IF Q(4)>3IF
AB(4, 3)<>2
THEN 1180
1175:FOR I=0TO 5:
CD(4, I)=145:
NEXT I
1180:FOR I=1TO 5:
CD(1, I)=31:
NEXT I
1190:CD(3, I)=51:C
D(3, 2)=101:C
D(3, 4)=101:C
D(3, 5)=51
1195:IF W>12IF AR
(1, 3)<>2IF Q
(1)<5THEN 12
05
1200:GOTO 1210
1205:FOR I=1TO 5:
CD(1, I)=81:
NEXT I
1210:IF W>12THEN
1220
1215:GOTO 1250
1220:FOR I=1TO 5:
CD(0, I)=101:
NEXT I
1225:GOTO 1250
1235:FOR I=1TO 5:
CD(5, I)=1:
NEXT I
1240:CD(5, 3)=2
1245:GOTO 1265
1250:FOR J=2TO 4:
CD(J, 3)=145:
NEXT J
1255:IF B$="COMP"
IF AB(4, 3)<>
2LET CD(3, 3)
=201
1260:IF B$="COMP"
IF AB(2, 3)<>
2LET CD(2, 3)
=201
1265:FOR J=2TO 5
1270:FOR I=0TO 6
1275:IF AB(J, I)<>
0LET CD(J, I)
=-10000
1280:NEXT I:NEXT
J
1285:REM VERTIKAL
1300:FOR I=0TO 6
1310:FOR J=0TO 5
1315:<1=1
1320:IF AB(J, I)>0
THEN 1490
1325:IF J=5THEN 1
490
1330:IF AB(J+1, I)
=0THEN 1460
1340:<2=AB(J+1, I)
1345:IF J=4THEN 1
470
1350:FOR K=J+2TO
5
1360:IF AB(K, I)<>
K2THEN 1470
1370:K1=K1+1
1380:NEXT K
1450:GOTO 1470
1460:NEXT I
1465:IF K1=2IF J=
0LET K1=1
1470:IF K1=2LET K
1=7
1480:GOSUB 7000
1490:NEXT I
1585:REM *HORIZON
TAL (L-R)*
1600:FOR J=5TO 0
STEP -1
1610:FOR I=0TO 6
1615:IF AB(J, I)>0
THEN 1880
1620:K1=1
1630:IF I=6THEN 1
890
1640:IF AB(J, I+1)
=0THEN 1880
1650:K2=AB(J, I+1)
1655:IF I=5THEN 1
750
1660:FOR K=I+2TO
6
1680:IF AB(J, K)<>
K2THEN 1750
1690:K1=K1+1
1700:NEXT K
1750:IF K1=2IF I>
0IF AB(J, I-1
)=K2LET K1=3
1755:IF K1=2IF I>
0IF AB(J, I-1
)>0LET K1=1
1756:IF K1=2IF I=
0LET K1=1
1760:IF K1=1IF I>
0IF I<4IF AB
(J, I-1)=K2IF
AB(J, I+2)=0
LET K1=2
1770:IF I<4IF K1=
1IF AB(J, I-2
)=0IF AB(J, I
+3)=K2LET K1
=4
1775:IF I<1THEN 1
830
1780:IF K1<>20R A
B(J, I-1)<>0
THEN 1830
1785:I=I-1
1790:GOSUB 7000
1795:I=I+1
1800:IF I<4IF AB(
J, I+3)=0LET
K1=6
1830:GOSUB 7000
1840:IF I=5THEN 1
890
1850:IF K=7THEN 1
890
1880:NEXT I
1890:NEXT J
1985:REM *HORIZON
TAL (R-L)*
2000:FOR J=5TO 0
STEP -1
2010:FOR I=6TO 0
STEP -1
2015:IF AB(J, I)>0
THEN 2280
2020:K1=1
2030:IF I=0THEN 2
290
2040:IF AB(J, I-1)
=0THEN 2280
2050:K2=AB(J, I-1)
2055:IF I=1THEN 2
150
2060:FOR K=I-2TO
0STEP -1
2080:IF AB(J, K)<>
K2THEN 2150
2090:K1=K1+1
2100:NEXT K
2150:IF K1=2IF I<
0IF AB(J, I-1
)=K2LET K1=3
2155:IF K1=2IF I<
6IF AB(J, I-1
)>0LET K1=1
2156:IF K1=2IF I=
6LET K1=1

```



```

2170: IF I>2IF K1=
      11F AB(J, I-2)
      )=0IF AB(J, I-3)=K2LET K1=4
2175: IF I>5THEN 2230
2180: IF K1<>20R A R(J, I+1)<>0 THEN 2230
2185: I=I+1
2190: GOSUB 7000
2195: I=I-1
2200: IF I>2IF AB(J, I-3)=0LET K1=6
2230: GOSUB 7000
2240: IF I=1THEN 2290
2250: IF K=-1THEN 2290
2280: NEXT I
2290: NEXT J
3005: REM DIAGONAL (L-R/U-O)
3020: FOR J=0TO 5
3030: FOR J=5TO 1 STEP -1
3040: IF AB(J, I)>0 THEN 3210
3050: K1=J
3070: IF AB(J-1, I+1)=0THEN 3210
3080: K2=AB(J-1, I+1)
3100: FOR K=2TO 3
3110: J1=J-K
3120: I1=I+K
3125: IF I1>6OR J1<0THEN 3155
3130: IF K2<>AB(J1, I1)THEN 3155
3140: K1=K1+1
3150: NEXT K
3155: IF K1=2IF I>0IF J<5IF AB(J-1, I-1)=K2 LET K1=3
3158: IF K1=2IF J>2IF I<4IF AB(J-3, I-3)=0 GOSUB 7360
3160: IF K1=1IF I>0IF J<5IF AB(J-1, I-1)=K2 LET K1=2
3165: IF I<4IF J>2IF K1=1IF AB(J-2, I+2)=0 IF AB(J-3, I+3)=K2LET K1=5
3175: IF I<10R J>4 THEN 3200
3180: IF K1<>20R A B(J+1, I-J)<>0 THEN 3200
3185: I=I-1: J=J+1: K1=8
3190: GOSUB 7000
3195: I=I+1: J=J-1
3197: IF J>2IF I<4 IF AB(J-3, I+3)=0LET K1=6
3200: GOSUB 7000
3210: NEXT J
3220: NEXT I
3305: REM DIAGONAL (R-L/O-U)
3320: FOR J=6TO 1 STEP -1
3330: FOR J=0TO 4
3340: IF AB(J, I)>0 THEN 3510
3350: K1=1
3370: IF AB(J+1, I-1)=0THEN 3510
3380: K2=AB(J+1, I-1)
3400: FOR K=2TO 3
3410: J1=J+K
3420: I1=I-K
3425: IF I1<0OR J1>5THEN 3455
3430: IF K2<>AB(J1, I1)THEN 3455
3440: K1=K1+1
3450: NEXT K
3455: IF K1=2IF I<6IF J>0IF AB(J-1, I+1)=K2 LET K1=3
3458: IF K1=2IF J<3IF I>2IF AB(J+3, I-3)=0 GOSUB 7360
3465: IF I>2IF J<3 IF K1=1IF AB(J+2, I-2)=0 IF AB(J+3, I-3)=K2LET K1=5
3475: IF I>5OR J<1 THEN 3500
3480: IF K1<>20R A B(J-1, I+1)<>0 THEN 3500
3485: I=I+1: J=J-1: K1=8
3490: GOSUB 7000
3495: I=I-1: J=J+1
3497: IF J<3IF I>2 IF AB(J+3, I-3)=0LET K1=6
3500: GOSUB 7000
3510: NEXT J
3520: NEXT I
3605: REM DIAGONAL (R-L/U-O)
3620: FOR J=6TO 1 STEP -1
3630: FOR J=5TO 1 STEP -1
3640: IF AB(J, I)>0 THEN 3810
3650: K1=1
3670: IF AB(J-1, I-1)=0THEN 3810
3680: K2=AB(J-1, I-1)
3700: FOR K=2TO 3
3710: J1=J-K
3720: I1=I-K
3725: IF I1<0OR J1<0THEN 3755
3730: IF K2<>AB(J1, I1)THEN 3755
3740: K1=K1+1
3750: NEXT K
3755: IF K1=2IF I<6IF J<5IF AB(J+1, I+1)=K2 LET K1=3
3758: IF K1=2IF J>2IF I>2IF AB(J-3, I-3)=0 GOSUB 7360
3760: IF K1=1IF I<6IF J<5IF AB(J+1, I+1)=K2 LET K1=2
3765: IF I>2IF J>2 IF K1=1IF AB(J-2, I-2)=0 IF AB(J-3, I-3)=K2LET K1=5
3775: IF I>5OR J>4 THEN 3800
3780: IF K1<>20R A B(J+1, I+1)<>0 THEN 3800
3785: I=I+1: J=J+1: K1=8
3790: GOSUB 7000
3795: I=I-1: J=J-1
3797: IF J>2IF I>2 IF AB(J-3, I-3)=0LET K1=6
3800: GOSUB 7000
3810: NEXT J
3820: NEXT I
3905: REM DIAGONAL (L-R/O-U)
3920: FOR J=0TO 5
3930: FOR J=0TO 4
3940: IF AB(J, I)>0 THEN 4110
3950: K1=1
3970: IF AB(J+1, I+1)=0THEN 4110
3980: K2=AB(J+1, I+1)
4000: FOR K=2TO 3
4010: J1=J+K
4020: I1=I+K
4025: IF I1>6OR J1>5THEN 4055
4030: IF K2<>AB(J1, I1)THEN 4055
4040: K1=K1+1
4050: NEXT K
4055: IF K1=2IF I>0IF J>0IF AB(J-1, I-1)=K2 LET K1=3
4058: IF K1=2IF J<3IF I<4IF AB(J+3, I+3)=0 GOSUB 7360
4065: IF I<4IF J<3 IF K1=1IF AB(J+2, I+2)=0 IF AB(J+3, I+3)=K2LET K1=5
4075: IF I<10R J<1 THEN 4100
4080: IF K1<>20R A B(J-1, I-1)<>0 THEN 4100
4085: I=I-1: J=J-1: K1=8
4090: GOSUB 7000
4095: I=I+1: J=J+1
4097: IF J<3IF I<4 IF AB(J+3, I+3)=0LET K1=6
4100: GOSUB 7000
4110: NEXT J
4120: NEXT I
5485: REM *ERMITT-LUNG HOECHST BEWERTETES FELD (N) *
5500: FOR I=0TO 6
5520: L(I)=-1
5530: NEXT I
5550: N=1
5600: FOR I=0TO 6
5605: FOR J=0TO 5
5610: IF CD(J, I)<N THEN 5680
5615: IF J=5THEN 5675
5620: IF CD(J+1, I)<0THEN 5675
5625: IF CD(J, I)<2000THEN 5680
5630: IF CD(J+1, I)>1999THEN 5680
5631: IF J=0THEN 5650
5632: IF CD(J, I)<100000R CD(J-1, I)<100000 THEN 5639
5633: IF CD(J, I)<100000THEN 5637
5634: IF CD(J, I)<200000THEN 5639

```


MIT SOFTWARE AUF KRIEGSFUSS?

Gutes Werkzeug ist Gold wert, auch bei Software. Ab sofort gibt es deshalb SM's neue 64er Programmserie

GOLDEN TOOLS

überall im Handel.

**ERFOLG-
REICHER MIT SM-
SOFTWARE!**

SM TEXT 64

Die erstaunlich professionelle Textverarbeitung. Kinderleichte Bedienung trotz mehr als 80 Funktionen durch abrufbare Handlingspots. Schreibbreite bis 120 Zeichen, Spalte, Bausteinverarbeitung, Suchfunktionen, Worttabulator, Justieren, Zentrieren und Zeilen trennen sind nur einige Beispiele der zahlreichen Möglichkeiten. Selbstverständlich ist SM-TEXT 64 kombinierbar mit SM-ADREVA 64 und erlaubt dadurch das automatische Erstellen von Formbriefen.

SM ADREVA 64

Leistungsfähigkeit und Bedienerkomfort: von SM-ADREVA 64 brauchen den Vergleich mit vielen größeren Adressverwaltungssystemen nicht zu scheuen. Neben den allgemeinen Adressdaten sehen 5 zusätzliche Textzeilen pro Adresse für individuelle Belegung zur Verfügung. SM-ADREVA 64 bietet zwei Möglichkeiten des direkten Zugriffs auf jede der maximal 520 Adressen pro Diskette.

SM KIT 64

Die berühmten SM-KITs für die „großen“ CBM-Rechner sind nun auch für den 64er verfügbar. Programmierhilfen für Basic- und Assembler-Programmierer wie Margo, Find, Renumber, Trace, Dump, sowie Assembler und Disassembler und Floppy-Monitor sind bereits für einige tausend Programmierer ein unentbehrliches Werkzeug. Ohne SM-KIT zu programmieren ist Zeitverschwendung.

SM ISM 64

Die index-sequentielle Dateiverwaltung SM-ISM eröffnet völlig neue Möglichkeiten des Datenzugriffs. Bis zu 40 Schlüssel, Daten-Sätze variabler Länge und 10 ISM-Dateien im gleichzeitigen Zugriff erfüllen jeden Zugriffswunsch.

SM MAE 64

Verarbeitung von Makros, bedingte Assemblierung, Erzeugung verschiebbarer Codes und ein leistungsfähiger Quell-Code-Editor. Der Profi signalisieren diese Eigenschaften Assembler-Leistungen von weitaus größeren Systemen, dem Neuling garantieren sie, daß dieses Werkzeug seiner Fortschritten keine Grenzen setzt.



SM SOFTWARE AG
Scherbaumstraße 33
8030 München 83
Tel. (089) 5 37 12 11

SM SOFTWARE AG




```

5635: CD(J,1)=CD(J
,1)-100000
5636: COTO 5631
5637: CD(J+1,1)=CD
(J+1,1)+1000
5638: COTO 5680
5639: IF J=4 THEN 5
645
5640: COTO 5650
5645: CD(J+1,1)=1
5647: IF CD(J,1)>1
000000 LET CD(
J+1,1)=5
5648: COTO 5680
5650: IF CD(J+2,1)
<0 THEN 5660
5655: COTO 5680
5660: CD(J+1,1)=1
5665: IF CD(J,1)>1
000000 LET CD(
J+1,1)=5
5670: COTO 5680
5675: N=CD(J,1)
5680: NEXT J
5685: NEXT I
5695: REM *TIP
ERMITTELN*
5705: L1=0
5710: FOR J=0 TO 6
5715: FOR J=0 TO 5
5720: IF CD(J,1)<>
N THEN 5780
5725: IF J=5 THEN 5
740
5730: IF CD(J+1,1)
>0 THEN 5780
5740: L1=L1+1
5750: M=J
5760: L(1)=J
5780: NEXT J
5790: NEXT I
5800: IF L1=1 THEN
5860
5810: RANDOM :R=
RND 7
5820: M=R-1
5830: IF L(M)>=0
THEN 5860
5840: COTO 5810
5860: M=M+65: C#=
CHR$ M: GOTO
140
5985: REM * BEWER-
TUNG *
7000: IF K2<>Z THEN
7250
7050: IF K1=1 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+10
7060: IF K1=2 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+90
7070: IF K1=3 THEN
LET CD(J,1)=
CD(J,1)+1000
00
7080: IF K1=4 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+150
7090: IF K1=5 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+350
7100: IF K1=6 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+350
7110: IF K1=7 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+70
7120: IF K1=8 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+200
7150: RETURN
7250: IF K1=1 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+10
7260: IF K1=2 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+100
7270: IF K1=3 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+200
7275: IF K1=3 IF J=
260506 7370
7280: IF K1=4 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+150
7290: IF K1=5 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+350
7300: IF K1=6 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+350
7310: IF K1=7 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+50
7320: IF K1=8 LET C
D(J,1)=CD(J,
1)+200
7350: RETURN
7360: CD(J,1)=CD(J
,1)+100:
RETURN
7370: IF I>2 IF I<6
IF AB(J+1,I-
2)<>2 IF CD(J
+2,I+1)>0 IF
CD(J+2,I+1)<
200000 LET CD(J
+2,I+1)=2
7380: IF I<4 IF I>0
IF AB(J+1,I+
2)<>2 IF CD(J
+2,I-1)>0 IF
CD(J+2,I-1)<
200000 LET CD(J
+2,I-1)=2
7390: RETURN
8005: REM KOMMENT.
8020: IF WK<20
LPRINT " Anf-
aenger": GOTO
8027
8022: CSIZE 2: IF W
<32 LPRINT "
Ist das all-
es !": GOTO 8.
027

```

```

8025: CSIZE 2:
LPRINT "Dure-
hschnittlich
!": GOTO 8027
8027: CSIZE 2:
LPRINT "Konz-
entriere Dich
h": LPRINT "
etwas besser
!": GOTO 8070
8030: LF 4: GRAPH :
FOR I=80 TO 8
4 STEP 2: J=(I
-80)/2:
GLCURSOR (J,
1): COLOR 1:
CSIZE 4:
LPRINT "B R
A U O": NEXT
I
8035: TEXT : CSIZE
2: LF 2
8040: IF WK<20
LPRINT "Sehr
gut gespielt
!": GOTO 807
0
8050: IF WK<32
LPRINT " G
ut gespielt!
": GOTO 8070
8060: LPRINT " Glu-
eck gehabt!!
!"
8070: LF 3: RETURN
9998: REM
COPYRIGHT BY
K. STADLER
B. SCHAEFLER
9999: REM
KARL STADLER
NEUMATTWEG 8
CH-4537
WIEHLISBACH

```

Vier gewinnt

A	B	C	D	E	F	G
			2	2	2	
			1	1	1	
1	2		1	1	1	
2	1		2	1	2	
1	2	1	1	2	1	
2	2	2	1	1	2	2

COMP
hat VIER !

Ist das alles !
Konzentriere Dich
etwas besser!

Vier gewinnt

A	B	C	D	E	F	G
1	2	1	2	2	1	2
1	2	1	2	1	2	1
2	1	2	1	2	1	2
1	1	2	1	2	1	2
2	1	2	1	2	1	2
1	2	1	2	1	2	1

Unentschieden !

Glueck gehabt!!

Vier gewinnt

A	B	C	D	E	F	G
	1					
	1					
2	2	2	2			
1	1	1	2			

COMP
hat VIER !
Anfaenger

Konzentriere Dich
etwas besser!

Vier gewinnt

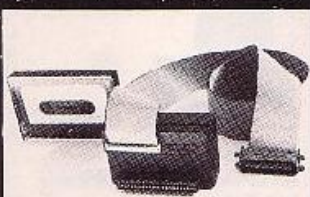
A	B	C	D	E	F	G
2		1	2	1		2
1		1	2	1		1
2		1	2	2		2
1		2	1	1		2
2	2	1	2	1	1	1
2	1	1	2	2	2	1

CHRISTIAN
hat VIER !

B R A U O

Glueck gehabt!!!

COMPUTER ACCESSOIRES INT'L



KEMPSTON-CENTRONICS-INTERFACE für SPECTRUM

Per Software auf Cassetts von Seikosha, Epson, Shirwa und anders: Drucker ansteuerbar, hochaufl. Grafik voll ausdrückbar. Nr. 108 DM 195,- mit Kabel

SPECTRUM



3-D-STRATEGY, 4-dimensionale Mühle Nr. 024 DM 39,-
SMUGGLER COVE, Schatzsuche, Nr. 025 DM 39,-
VELNOR'S LAIR, Abenteuerpiel, Nr. 026 DM 39,-
AQUAPLANE, Wasserski gefährlich, Nr. 027 DM 39,-
XADOM, versch. Spielknoten Nr. 028 DM 39,-



BROTHER EP 20

Die Super-Schreibmaschine Nr. 104 DM 395,-
BROTHER EP-20 INTERFACE für ZX81. Gleichzeitig als Eingabe- und Ausgabegerät verwendbar! Centronics-Interface eingebaut. Nr. 105 DM 518,-



ALPHACOM 32

32 Zeichen pro Zeile, 100% kompatibel mit ZX81 und SPECTRUM. Alle Grafiken schön und hochaufl. Grafik kann ausgedruckt werden. Incl. Stromversorgung. Nr. 106 DM 298,-

SINCLAIR

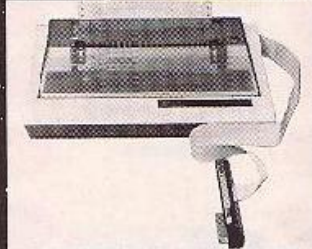


BAUSATZ ZX81

Preissensation!

Den ZX81 Bausatz mit der ausführlichen Original SINCLAIR-Beschreibung, ausführlicher Bauanleitung für nur DM 129,-. 8K-Byte BASIC ROM, 1K-Byte RAM, Z80A-CPU, komplett mit Netzteil, Anschlußkabel für TV und Kassettenrecorder. Nr. 001 DM 129,-

**ZX81
BAUSATZ
NUR
DM 129,-**



SEIKOSHA GP-100A MARK II

50 Zeichen pro Zeile, incl. Centronics Interface für ZX81. Nr. 116 DM 798,-

SPECTRUM



KEMPSTON JOYSTICK

Joystick mit Interface, der meistverkaufteste in England, daher sind viele Spiele von Quicksilver PSS, Viscon u.a. programmiert. Nr. 118 DM 98,-



Q-SAVE VON PSS

Die Übertragungsgeschwindigkeit wird von 250 auf 4000 Baud erhöht, 16mal schneller! Mit Software für 16 und 64 K-RAM. Nr. 029 DM 79,-



ZX81 SPRACHSYNTHESIZER

280 deutsche festprogrammierte Begriffe, Lautsprecher, mittels 64 Phonetischen eigenen Wortschöpfungen leicht selbst zu programmieren. Nr. 107 DM 455,-



BACKGAMMON

Tolle Füllübung, sehr spielfest Nr. 022 DM 29,80
THE GAUNTLET
Ein Weltraumspiel. Nr. 023 DM 24,80



SPECTRUM-AUFRÜSTSATZ

Durch Einsetzen von 12 IC's rüsten Sie Ihren 16K auf 48K aus. (Bitte bei Best. ISOLET 2W) oder THREE angeben. Steht auf der Platine rechts unten! Nr. 111 DM 98,-



FORTH

Mindest. 5 mal so schnell wie BASIC, durch den modularen Aufbau sehr flexibel. SPECTRUM 48K-RAM erforderlich. Nr. 021 DM 98,-

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich ☐ per Vorausscheck ☐ per Nachnahme (Zuzügl. Nachnahmegeb.)

Stück	Art.-Nr	Preis

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

Bei Bestellungen unter DM 250,- zuzügl. Versandkosten.

HC 1

COMPUTER ACCESSOIRES INT'L · Jägerweg 10 · 8012 Ottobrunn

Neu von Sybex:

MEIN DRAGON 32

Haben Sie einen DRAGON 32 oder einen TRS-80 COLOR Computer? Von der Inbetriebnahme Ihres neuen Gerätes über die ersten Kontakte bei seiner Bedienung bis hin zur Programmierung in BASIC lernen Sie in diesem Buch, die erstaunlichen Fähigkeiten Ihres Computers zu nutzen. Anhand von vielen Beispielprogrammen werden Ihnen alle notwendigen Begriffe und Techniken vorgeführt. Eine Auswahl von kleinen Programmen für Hobby und Beruf gibt Ihnen Anregungen für weitere, selbstentwickelte Programme.



Norbert Hesselmann
MEIN DRAGON 32
ca. 230 Seiten, 35 Abb.
Ref.-Nr. 3041 (1983)
ca. DM 28,-

Aus dem Inhalt:
Technische Daten
BASIC

Programmorganisation
Grafik und Geräusche
Mikroprozessor 6809 E
Grundkenntnisse in
Maschinensprache
Spielprogramme

Sybex-Bücher sind erhältlich bei Ihrem Fachhändler. Fragen Sie danach!

Verlagsauslieferung:
Berlin: Buchhandlung Bllig GmbH, Blissestr. 61
Österreich: Fachbuch-Center ERB, Arrerlingstr. 1, 1061 Wien
Schweiz: Versandbuchhandlung Thali AG, Industriest. 2, 8285 Hiltkirch

Direktbestellungen beim Verlag gegen Verrechnungsscheck (+DM 2,50 Versandkostenanteil)

Fordern Sie ein Gesamt-Buch-Verzeichnis an.



SYBEX-VERLAG GMBH

Abt. HC 184 Postfach 120513
4000 Düsseldorf 12
Tel. 0211/287066, Telex 8588163

M

MÜNZENLOHER GMBH

MICROCOMPUTER

**ATARI 600XL
ATARI 800XL**

Für dieses Computersystem gibt es bereits heute über 2000 Programme!

Wir sind autorisierter Händler für die gesamte ATARI-Computer-Palette. Guter Geräteservice vorhanden. Groß-Servicestelle v. Atari in nächster Nähe.

Die neue SUPERPALETTE von ATARI

ATARI 600XL, 128K RAM, 24K I/O-M, inkl. ATARI-BASIC, Netzgerät, dt. Dokumentation **549,- DM**

ATARI 64 MODUL, Speichererweiterung f. Atari 600XL **349,- DM**

Technische Daten wie unten.

ATARI 800XL, 64K RAM, inkl. Atari-Basic, Netzgerät, dt. Beschreibung **699,- DM**

Technische Daten:
24K ROM, eingeb. BASIC, 256 Farben, davon 16 in BASIC gleichzeitig darstellbar, 320 x 192 Bildpunkte, 24 Zeilen mit 40 Zeichen, 5 Textmodi und 11 Graphikmodi, 4 voneinander unabhängige Tonkanäle (Tonumfang: 3 1/2 Oktaven), Schreibmaschinentastatur mit 4 speziellen Funktionstasten, internationaler Zeichensatz (dt. Umlaute auf Bildschirm sichtbar) mit Graphikzeichen, Help-Taste für Rückfragen und Zwischentitel in verschiedenen Programmen, CPU: 6502 C, 3 spezielle Prozessoren für Graphik, Ton und Bild!

ATARI 1050 Diskettenstation
bis 127 K Bytes pro Diskette (ca. 100 Schreibmaschinen-Seiten). Besonderheiten: Eingeb. Interface, automatische Umkehrung v. auf- auf doppelte Schreibrichtung, optische Betriebs-Kontrolle, Zusammenschluß bis zu vier Diskettenstationen möglich. Incl. 2 Masterdisketten (dt./engl.) f. DOS II ab 1984 DOS III, Netzgerät, Datenkabel, dt. Beschr. **999,-**

Tölzer Straße 5
D-8150 Holzkirchen / Obb.
Telefon: (0 80 24) 18 14

Direkt an der Autobahn München - Salzburg.
Gerätebau, Computersysteme - SOFTWARE
Lieferung per NN od. Vorkasse a. Postscheck-Kto. 2845 53-807 München od. Euroschick.

NEU SHARP MZ-731 NEU

Technische Daten:
Z 80A (3,5 MHz), 64 KB, ASCII-Tastatur, Cursor-Steuertasten, Definierbare Funktionstasten, Tasten zum Einfügen und Löschen (INS, DEL), Verwendung eines Fernsehgerätes PAL-System oder einer Monitoranzeige möglich, RGB-Anschluß, Lautsprecher u. Uhr Funktion eingebaut, zusätzliche Drucker- und Floppy-Disk-Anschluß möglich. Mit Sharp BASIC Interpreter, mit 2 Cassetten u. auf dt. Handbuch, Mit Cassette-Recorder u. Vierfarbdrucker, **nur 1.565,-**

Komfortables Datenhaltungsprogramm 113,-
Textverarbeitung f. MZ-700 373,-
Rechnungsprogramm nach Kundenwunsch erstellt, Standardversion C/C 493,-
Adresser- + Sortierprogramm, frei einstellbare Druckerspeicherung 143,-
Extended Maschinensprache 123,-

NEUE BÜCHER
Schritt für Schritt mit MZ-700 von Prof. Dr. Günther O. Hamann 29,80
Programmier-Handbuch für SHARP 45,-

Heiße Preise für Computer

Mehr Freude am Computer
durch Dantenwill-Pluspunkte:

1. Größte Auswahl Süddeutschlands in Hardware - Software - Fachliteratur!
2. Objektive Beratung!
3. Fachhandels-Service!
4. Stets aktuelle Angebote!

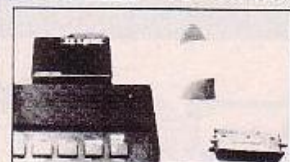
Profitieren Sie von unseren Tiefpreisen - gleich Liste anfordern
bei

DONTENWILL

Versandzentrale: Dantenwill GmbH, 7880 Bad Säckingen
Postfach 1247, Tel. 07761-3093, Tlx. 792339

8000 München 2 · Landwehrstr. 40 · Tel. 089/597993
6000 Frankfurt 1 · Am Eschenheimer Tor 2 · Tel. 0611/283545
7000 Stuttgart 1 · Kronprinzstr. 6 · Tel. 0711/294665

MICROCOMPUTER
KANTSTRASSE 70
1000 BERLIN 12
TCL 030/891 80 82
LADEN
10-18.00



**Centronics Drucker-
interface für Spectrum**
inkl. Kabel,
dt. Anleitung nur **DM 198,-**

Die Alternative

ZX LPRINT, ein Centronics-Parallel-Interface für den Spectrum, ermöglicht den Anschluß nahezu jedes Druckers, gleichgültig ob Typend- oder Matrixdrucker, da die Centronicsnorm einen de facto Standard für Druckerschnittstellen darstellt

Leistungsfähig und komfortabel

ZX LPRINT, ein Centronics-Parallel-Interface für den Spectrum, das ohne jegliches zulaufen von Steuer-Software sämtliche im Spectrum vorgesehenen Druckerfunktionen für Normalpapierdrucker implementiert. Denn neben den LPRINT und LLIST Befehlen ist im Eprom zur Verwendung gebräuchlicher grafischer Drucker auch die notwendige Software für den COPY-Befehl enthalten. Es sind dies alle Sekundär Drucker, einschließlich des neuen Farbdruckers, sowie alle Drucker mit Epson kompatibler Ansteuerung, wie natürlich alle Epson-Typen, Shinwa- und Star-Drucker und unter weiteren anderen auch das neue mannsmann Modell.

Filesixty Zusatzastatur

ZX81 richtige Tasten wie Spectrum. Nur **DM 39,-**



VC 64

**Software auf
Diskette** schon
ab **DM 78,-**

Cassetten
ab **DM 25,-**



SOFTWARE?

Hotline 030/891 80 82

Buch- und Hardware Katalog 83/84

MICROCOMPUTER LADEN

Fordern Sie noch heute
unseren aktuellen Soft-
und Hardware-Katalog
gegen frankierten A5
Umschlag an!

MICROCOMPUTER LADEN
Kantstr. 70, 1000 Berlin 12
Telefon 030/891 80 82
Telex 184 555 d d - Postscheck Bank 284229 10 - 1000 Berlin 12

„Vier gewinnt“ für den Spectrum

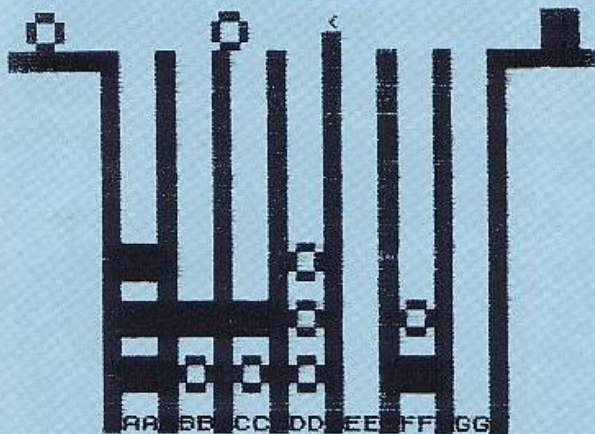
Zwei Spielpartner benutzen den Rechner als Spielgerät, das die einzelnen Züge auf Gültigkeit prüft und Gewinnstellungen erkennt. Die Stärke dieser Version liegt in der grafischen Ausführung der Züge

Die Chips warten zunächst rechts beziehungsweise links neben den sieben Schächten auf einem Podest. Nach einer Zugeingabe bewegt sich der jeweilige Chip auf den gewähl-

ten Schacht zu. Auf dem ersten Teil seiner Strecke schleppt er einen zweiten Chip hinter sich her, der sich dann aber abkoppelt und auf dem Platz seines Vorgängers in Be-

reitschaftsstellung verharret. Wenn der andere Chip seinen Schacht erreicht hat, fällt er den Schacht hinunter. Der Absturz wird dabei akustisch begleitet.

Zum Schluß ertönt eine Siegesmelodie und der Gewinner-Chip auf dem Podest führt einen Freudentanz aus. Danach beginnt sofort ein neues spannendes Spiel. *br*



```

2 GO TO 900
3 CLEAR
4 SAVE "vg"
5 GO TO 900
100 PRINT Z$(1,2);TAB 28;Z$(2,2);
TAB 0;Z$(1,3);TAB 28;Z$(2,3);K
$(1 TO 5);I$;K$(1 TO 5)
102 FOR I=3 TO 20
105 PRINT TAB 5;I$
110 NEXT I
115 PRINT TAB 5;J$
160 DIM F(7,6)
170 FOR G=1 TO 21
181 FOR H=1 TO 2
183 LET I=INT (7*RAND)+1
184 IF F(I,1) THEN GO TO 183
185 LET INK=6-2*H
191 LET I=CODE INKEY$-96
192 IF I<1 OR I>7 THEN GO TO 19
193 IF F(I,1) THEN GO TO 191
194 LET J=3*I+8-3*H
195 PRINT AT 0,3*I+8-3*H;CHR$(
58+2*H);AT 1,0*I+8-3*H;CHR$ 143
196 FOR J=0 TO 3*(I+18-2*I AND
H=21)+2
197 LET K=J+(28-2*J AND H=2)
198 BEEP 0,05,30
199 PRINT INK INK;AT 0,K;Z$(H,2);
AT 1,K;Z$(H,3)
200 LET K=(31-J AND H=2)
201 LET L=1+(3-J AND H=1)

```

```

202 LET B=4-(3-J AND H=2)
203 IF J<4 THEN PRINT INK INK;A
1 0,K;Z$(H,2);(1 TO B);AT 1,K;Z$(
H,3);(1 TO B)
204 IF J<4 THEN BEEP 0,30,42
205 NEXT J
206 FOR J=0 TO 5
207 IF F(I,J+1) THEN GO TO 227
208 FOR K=0 TO 2
210 FOR L=1 TO 3
212 PRINT INK INK;AT 3*J+K+1-1,
3*I+3;Z$(H,L,2 TO 3)
218 NEXT L
220 NEXT K
221 BEEP 0,02,26-4*J
225 NEXT J
227 IF J THEN LET F(I,J)=H
229 FOR I=0 TO 1
230 FOR J=1 TO 7-I
231 LET Z=0
232 FOR K=1 TO 6+I
234 LET Z=(Z+1 AND F(J-(J-K)*I,
K+(I-K)*I)=H)
235 NEXT K
236 IF Z>=4 THEN GO TO 265
237 NEXT J
238 NEXT I
240 FOR I=0 TO 1
241 FOR J=1+3*I TO 4+3*I
242 FOR K=1 TO 3
243 LET Z=0
244 FOR L=0 TO 3
245 LET Z=(Z+1 AND F(J+1-2*L*I,
K+L)=H)
249 NEXT I
250 IF Z>=4 THEN GO TO 265
251 NEXT K
252 NEXT J
253 NEXT I
255 NEXT H
256 NEXT G
265 BEEP 0,3,13: BEEP 0,6,10: P
AUSE 25: BEEP 0,3,10: BEEP 0,3,1
1: BEEP 0,3,13: BEEP 0,6,22: DEC
P 0,6,22: BEEP 0,6,18
270 LET A=H
272 LET B=28*A-28
274 FOR I=1 TO 20
276 PRINT AT 0,B;" ";AT 1,B;" "
278 PAUSE 5
280 PRINT INK 6-2*A;AT 0,B;Z$(2
,3);AT 1,B;Z$(A,3)
282 PAUSE 10
284 NEXT I
290 CLS
300 GO TO 100
900 BORDER 7: PAPER 7: CLS
905 LET I$=CHR$ 143

```


Nr. 1 – Januar 1984

den. Das Leerzeichen nach den Anführungsstrichen in den DATA-Zeilen ist wegen der Steu3-Anweisung in Zeile 10020 notwendig. Die richtige Eingabe des Maschinen-Programms wird in den Zeilen 10090 und 10095 überprüft und ein Fehler bei der Eingabe ab Zeile 15000 angezeigt.

Nach dem Laden des Maschinen-Programms erscheint auf dem Bildschirm die Abfrage, ob Sie gegen einen Freund oder den Computer spielen wollen (Zeilen 50 bis 110). Wird eine entsprechende Taste gedrückt (F- oder C-Taste), springt das Programm beim ersten Durchgang in ein Unter-Programm ab Zeile 8000. Auf dem Bildschirm werden Sie zu entsprechenden Eingaben der Namen aufgefordert. Nach Drücken der RETURN-Taste wird das Spielbrett auf dem Bildschirm dargestellt, und der Computer fragt, in welche Spalte Sie setzen wollen. Sie geben eine Ziffer ein und drücken die RETURN-Taste. Haben Sie die C-Taste gedrückt, so zieht der Computer die roten Steine. Unter dem blinkenden Cursor ist immer die Nummer der Spalte zu sehen, in die der Computer gesetzt hat.

Achten Sie beim Eingeben der Spaltennummer darauf, daß Sie in der Zeile bleiben, da sonst nach RETURN das Brett nach oben verschoben wird. Sollte dies trotzdem passieren, können Sie ruhig weiterspielen; die Steine werden aber nicht in den entsprechenden Brettpositionen abgebildet. Beim nächsten Spieldurchgang ist wieder alles in Ordnung.

Neues Spiel - neues Glück

Nach der Gewinnmelodie werden Sie vom Computer gefragt, ob Sie noch einmal spielen möchten. Sie müssen dann die J- oder N-Taste drücken. Wird die J-Taste gedrückt, erfolgt die weitere Abfrage, ob der alte oder ein neuer Spielpartner gewünscht wird (J- oder N-Taste drücken).

Dr. Siegfried Bagdonat

```

510 FORK=L-48TOL+48STEP:6
520 IFPEEK(K)<M THENV=0:GOTO560
540 V=V+1:S(V)=(K-S)/16:A(V)=INT(S(V)):B(V)=(S(V)-A(V))*16
550 IF V=4 THEN GOTO900
560 NEXTK
600 V=0
610 FORK=L-45TOL+45STEP:5
620 IFPEEK(K)<M THENV=0:GOTO660
640 V=V+1:S(V)=(K-S)/16:A(V)=INT(S(V)):B(V)=(S(V)-A(V))*16
650 IF V=4 THEN GOTO900
660 NEXTK
700 V=0
710 FORK=L-51TOL+51STEP:7
720 IFPEEK(K)<M THENV=0:GOTO760
740 V=V+1:S(V)=(K-S)/16:A(V)=INT(S(V)):B(V)=(S(V)-A(V))*16
750 IF V=4 THEN GOTO900
760 NEXTK
780 IFX=>56THENGOTO130
800 GOTO310
900 ON M GO TO130,2000,130,130,5000
1100 A=A+1
1110 IFB>7THENN=0:GOTO340
1120 POKEZ-A*P+1,81:POKEY-A*P+1,M
1130 L=S+A:POKEL,M:GOSUB6000
1140 RETURN
1200 B=B+1
1210 IFD>7THENN=0:GOTO340
1220 POKEZ-B*P+3,81:POKEY-B*P+3,M
1230 L=S+B+15:POKEL,M:GOSUB6000
1240 RETURN
1300 C=C+1
1310 IFC>7THENN=0:GOTO340
1320 POKEZ-C*P+5,81:POKEY-C*P+5,M
1330 L=S+C+32:POKEL,M:GOSUB6000
1340 RETURN
1400 D=D+1
1410 IFD>7THENN=0:GOTO340
1420 POKEZ-D*P+7,81:POKEY-D*P+7,M
1430 L=S+D+43:POKEL,M:GOSUB6000
1440 RETURN
1500 E=E+1
1510 IFE>7THENN=0:GOTO340
1520 POKEZ-E*P+9,81:POKEY-E*P+9,M
1530 L=S+E+64:POKEL,M:GOSUB6000
1540 RETURN
1600 F=F+1
1610 IFF>7THENN=0:GOTO340
1620 POKEZ-F*P+11,81:POKEY-F*P+11,M
1630 L=S+F+80:POKEL,M:GOSUB6000
1640 RETURN
1700 G=G+1
1710 IFG>7THENN=0:GOTO340
1720 POKEZ-G*P+13,81:POKEY-G*P+13,M
1730 L=S+G+95:POKEL,M:GOSUB6000
1740 RETURN
1800 H=H+1
1810 IFH>7THENN=0:GOTO340
1820 POKEZ-H*P+15,81:POKEY-H*P+15,M
1830 L=S+H+112:POKEL,M:GOSUB6000
1840 RETURN
2000 FORL=1TO20:FORI=1TO4:POKEZ-B(I)*P+2*A(I)+1,209:NEXT
2002 FORJ=0TO30:NEXT
2004 FORI=1TO4:POKEZ-B(I)*P+2*A(I)+1,81:NEXT
2006 NEXTL
2008 PRINT"J":POKE06079,42
2010 FORI=0TO30
2020 H=INT(RND(1)*506+VZ)
2030 POKEH,42:NEXT
2040 PRINT"J":POKE154,154:"H2#":PRINT"JA HAT GEWONNEN!"
2050 FORI=0TO18:POKE36875,B(I):FORJ=0TO150:NEXT:NEXT:POKE36875,0
2060 GOTO3000
3000 PRINT"J":POKE154,154:"NOCH EINMAL? (J/N)"
3010 GOTO4
3020 CN=CN+"J":GOTO3100
3030 IF C4<"N"THENGOTO3010
3040 END
3100 PRINT"N NEUE SPIELER?"
3110 GOTO4:IFG5="J"THENS0=0:SP=0:GOTO50
3120 IFG3<"N"GO TO3110
3130 GOTO120

```



```

5000 FORL=1TO20:FORI=1TO4:POKEZ-B(I)*P+2*(I+1,209:NEXT
5002 FORJ=0TO30:NEXT
5004 FORI=1TO4:POKEZ-B(I)*P-2*(I+1,81:NEXT
5006 NEXTL
5008 PRINT"J":POKE36879,93
5010 FORI=0TO30
5020 H=INT(RND(1)*506+VZ)
5030 POKEH,42:NEXT
5040 PRINT"J":SPC(154):"N:":PRINT"X" HAT GEWONNEN!"
5050 FORI=0TO16:POKE36873,G(I):FORJ=0TO150:NEXT:NEXT:POKE36875,0
5060 GOTO3000
6000 POKE36873,15
6010 W=INT(RND(1)*3+1)
6020 R=INT(RND(1)*2+1)*60+68
6030 FORI=0TO5:T=INT(RND(1)*60+1)+R:POKE36875+W,T:FORJ=1TO100:NEXT:POKE36873-W,0
:NEXT
6040 RETURN
7000 POKE2,H
7010 SYS20992
7020 N=PEEK(0):POKE4574,H+48:PRINT"X"
7030 GOTO350
8000 SP=1:IF0>0THEN8060
8010 PRINT"J":PRINTSPC(100)
8020 POKE36879,45:PRINT"GEBEN SIE IHRE NAMENX":PRINT" EINX":INPUT" 1.SPIELER"
:N1$
8030 INPUT"X" 2.SPIELER":N2$
8040 PRINT"X"TAB(5):N1$
8050 PRINT"X"TAB(4):"BEGINNT!":FORI=0TO1E3:NEXT:RETURN
8060 SP=1:PRINT"J":PRINTSPC(100)
8070 POKE36879,90:PRINT"GEBEN SIE IHREN NAMENX":PRINT" EINX":INPUT" IHR NAME"
:N1$
8080 N2$=" COMPUTER"
8090 PRINT"X" SIE BEGINNEN!":FORI=1TO1E3:NEXT:RETURN
10000 K=20992:A=0:E=0:E=0
10010 FORI=1TO123:READM$
10020 FORJ=1TO153TOP
10030 A$=MID$(M$,J,3)
10040 A=ASC(MID$(A$,2,1)):B=ASC(RIGHT$(A$,1))
10050 F=48:IFA>60THENF=55
10060 G=48:IF3>60THENG=55
10070 Z=(A-F)*16+B-G
10080 POKEK,Z:K=K+1
10090 E=E+Z
10095 NEXTJ:NEXTI:IF E<67491 OR K>21592THENGOTO15000
11000 RETURN

```

```

11001 DATA" A5 00 03 00 10
11002 DATA" 57 A2 00 A9 00
11003 DATA" 90 00 57 80 00
11004 DATA" 54 90 00 55 0A
11005 DATA" D0 F2 A5 02 09
11006 DATA" 04 D0 25 13 69
11007 DATA" 01 85 00 A9 02
11008 DATA" 85 FE A5 00 20
11009 DATA" 75 53 A9 10 80
11010 DATA" 5A 54 A9 01 80
11011 DATA" 58 54 A9 11 80
11012 DATA" 5C 54 A9 0F 80
11013 DATA" 50 54 A9 00 60
11014 DATA" A5 02 03 05 D0
11015 DATA" 06 38 E9 01 40
11016 DATA" 1F 52 A5 02 03
11017 DATA" 05 30 05 A9 05
11018 DATA" 4C 1F 52 A9 04
11019 DATA" D1 A9 00 90 D0
11020 DATA" 57 8D 00 54 90
11021 DATA" D1 56 0A D0 F2
11022 DATA" A5 05 65 FE A9
11023 DATA" 01 95 03 A5 02
11024 DATA" 26 75 53 80 00
11025 DATA" 20 A3 03 A9 00
11026 DATA" 00 01 FC 18 55
11027 DATA" 02 A5 02 09 09
11028 DATA" 30 68 A2 38 8D
11029 DATA" 50 58 09 14 F3
11030 DATA" 06 0A D0 FE 42
11031 DATA" A2 52 8A 29 0F
11032 DATA" 85 03 A9 02 85
11033 DATA" FE A9 91 85 03
11034 DATA" A5 00 20 75 53
11035 DATA" 80 08 20 A3 53
11036 DATA" A5 00 A8 91 FC
11037 DATA" 1E E6 00 A5 03
11038 DATA" 05 03 50 E8 A2
11039 DATA" 3E 5D 00 58 03
11040 DATA" 0E F9 10 0A D0
11041 DATA" FF A5 03 09 01
11042 DATA" 3C 0A 30 00 A9
11043 DATA" 0E 85 03 60 4C
11044 DATA" 6E 53 A2 19 8D
11045 DATA" 5E 58 09 0F F0
11046 DATA" 06 0A D0 F6 4C
11047 DATA" F4 52 A9 02 85
11048 DATA" 01 4C 0E 53 A2
11049 DATA" 3E 8D 00 58 03
11050 DATA" 0C F0 20 0A D0
11051 DATA" FE A2 38 8D 00
11052 DATA" 5E 09 04 F0 1C
11053 DATA" 0A D0 F6 A2 38
11054 DATA" 8D 00 58 09 09
11055 DATA" A5 01 09 01 30
11056 DATA" 07 A9 00 85 01
11057 DATA" 4C F4 52 8D 61
11058 DATA" 54 8E 63 54 8A
11059 DATA" 29 0F 85 00 20
11060 DATA" 75 53 A5 FC 8D
11061 DATA" 60 54 A9 00 8D
11062 DATA" 62 54 20 1E 54
11063 DATA" AD 62 54 03 01
11064 DATA" 3A 2D AD 69 54
11065 DATA" 85 FC A9 57 85
11066 DATA" FD A9 00 A8 91
11067 DATA" FC A5 63 54 0A
11068 DATA" AD 61 54 03 06
11069 DATA" 30 03 4C F6 52
11070 DATA" 03 04 0E 05 4C
11071 DATA" 02 53 4C 0E 53
11072 DATA" 8A 29 0F 85 09
11073 DATA" 10 08 0E 0F 0A
11074 DATA" 0A 0A 25 FE 85
11075 DATA" FC A9 57 8E FD
11076 DATA" A0 07 81 FC 03
11077 DATA" 01 10 03 8E D0
11078 DATA" F7 00 07 F0 0E
11079 DATA" 08 A5 FE 91 FC

```

```

11080 DATA" 90 10 05 FC 05
11081 DATA" FC A0 00 60 38
11082 DATA" 4C 9D 53 00 A2
11083 DATA" 04 A0 00 81 FC
11084 DATA" 8D 59 54 A5 FC
11085 DATA" 48 A5 FC 18 7D
11086 DATA" 59 54 85 FC 81
11087 DATA" FC 05 FE D0 0B
11088 DATA" AD 59 54 18 65
11089 DATA" FE 8D 59 54 10
11090 DATA" E7 68 85 FC 48
11091 DATA" A5 FC 38 FD 59
11092 DATA" 54 85 FC 81 FC
11093 DATA" 05 FE D0 0B AD
11094 DATA" 59 54 18 65 FE
11095 DATA" 8D 59 54 10 E7
11096 DATA" 68 85 FC 29 F0
11097 DATA" 4A 4A 4A 4A A8
11098 DATA" 99 05 05 FE F0
11099 DATA" 17 0A 0A 0A 0A
11100 DATA" 0A 0A 18 69 00
11101 DATA" 35 05 A9 58 85
11102 DATA" 36 AD 59 54 91
11103 DATA" 35 4C 18 54 0A
11104 DATA" 5A 0A 0A 0A 0A
11105 DATA" 18 69 50 4C FE
11106 DATA" 53 E0 00 D0 89
11107 DATA" 60 00 A9 85 85
11108 DATA" FE A9 01 85 02
11109 DATA" A5 02 20 75 53
11110 DATA" 30 08 20 A3 53
11111 DATA" A9 00 A8 91 FC
11112 DATA" 10 5C 92 A5 02
11113 DATA" 09 09 30 E8 A2
11114 DATA" 38 5D 50 58 09
11115 DATA" 14 70 03 0A D0
11116 DATA" FC 3A 29 0F 8D
11117 DATA" 62 54 A9 02 85
11118 DATA" FE 50 30 00 00
12000 DATA169,0,163,321,157
12010 DATA221,84,232,208,250
12020 DATA95,8
12030 GOTO310
13000 DATA225,231,235,239,225
13010 DATA201,209,219,155,175
13020 DATA175,179,179,179,163
13030 DATA163,163,163,163
14000 DATA240,240,231,233,235
14010 DATA235,236,232,235,235
14020 DATA235,231,232,233,225
14030 DATA235,228,203,175
15000 PRINT"J":SPC(39)
" DAS MASCHINENPROGRAMM:
PRINT" GRAMM AB X":
PRINT" ZEILE 11001
IST!"
15010 PRINT"X FALSCH!!"
15020 END

```

READY.

VIER GEWINNT

```

1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 2 3 4 5 6 7 8

```


Auf Los geht's los

Wie in der gleichnamigen Fernsehsendung soll mit dem VC 20 ein Wort erraten werden, indem man nach dem Vorkommen einzelner Buchstaben fragt

```

1000 DIM A$(255):DIM B$(255):DIM C$(255)
1001 L$="":PRINT "BUCHSTABENSPIEL"
1002 PRINT "GEBEN SIE EIN WORT EINUND DRUECKEN SIE DANN 'A' !!!"
1003 N1=0
1004 FORN=1TO255: B$(N)="":C$(N)="":NEXT
1005 FORN=1TO255
1006 L$=L$+1
1007 GETA$(N)
1008 IF A$(N)="" THEN 1007
1009 PRINT "*****";250-L$;L$;A$(N)
1010 N1=N1+1:IF A$(N)="" THEN 1015
1012 NEXT
1015 N1=N1-1
1016 PRINT "C"
1017 N2=0:N3=0
1018 PRINT "B"
1019 FORN=1TO1:PRINT "A";N2=8*INT(123)*PRINT "I";PRINT A$(N):NEXT
1020 PRINT "ERRATEN SIE EINEN BUCHSTABEN!"
1021 GETI$=IFD$="" THEN 1020
1022 PRINT I$+N3+1:IFD$="" THEN 1020
1023 NEXT
1024 IFN2=N1 THEN 1009
1025 PRINTN2
1026 GOTO1112
1027 FORN=1TO1:PRINTA$(N):NEXT:PRINT "A"
1028 GOTO1304
1029 PRINT "C"
1030 FORN=1TO1:PRINTB$(N):NEXT
1031 PRINT "B"
1032 PRINT "RATULIEREN"
1033 PRINT "ES WAREN";N3;"VERSUCHE"
1034 PRINT "WEITER? (Y/N)"
1035 GETY$=IF Y$="" THEN 1035
1036 IFD$="Y" THEN 1036
1037 IFD$="N" THEN 1020
1038 GOTO1305
1039 FORN=1TO1:PRINTA$(N):NEXT
1040 PRINT "C" :END
  
```

READY.

WIR SUCHEN VORWÄRTSSTREBENDE,

die sich in der Welt der Computer besser auskennen wollen!

Schaffen Sie sich eine solide Basis – durch ein qualifiziertes, staatlich geprüftes Fernstudium:

- Sie studieren neben Ihrem Beruf bequem zu Hause, ohne Verdienstausfall
- Sie bestimmen als Privatschüler Ihr Studientempo selbst, können keinen Unterricht versäumen
- Sie werden durch Ihre Fachdozenten und Studienleiter individuell und vertraulich gefördert.

ENTSCHEIDEN SIE SICH HEUTE FÜR IHREN ERFOLG!

Kreuzen Sie Ihr Ziel so ☒ an, tragen Sie Ihre vollständige Adresse ein, schneiden diese Anzeige aus und senden Sie diese **NOCH HEUTE** ab.

Völlig kostenlos und unverbindlich kommt dann umgehend per Post das neue, 162-seitige ILS-Studienhandbuch mit über 100(!) ausführlichen Lehrgangsbeschreibungen. Das gesamte

Info-Paket geht in Ihr Eigentum über, Sie brauchen nichts zurückzusenden. **Nutzen Sie Ihre Chance, handeln Sie JETZT!**

Nur für HC-Leser ab 18 Jahren!

- ☐ BASIC
- ☐ Mikroprozessor-Technik
- ☐ Grundlehrgang Datenverarbeitung
- ☐ Programmierer
- ☐ Programmiersprachen Assembler, RPG

... und 95 weitere Fern-Lehrgänge ...

z. B.:

Kreuzen Sie Ihr Ziel so ☒ an!

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ABITUR | <input type="checkbox"/> Englisch |
| <input type="checkbox"/> Chemo-Techniker | <input type="checkbox"/> Elektronik-Techniker |
| <input type="checkbox"/> Maschinenbau-Techniker | <input type="checkbox"/> KFZ-Techniker |
| <input type="checkbox"/> Bilanzbuchhalter HK | <input type="checkbox"/> Werbung und Verkauf |
| <input type="checkbox"/> Staatl. repr. Betriebswirt | <input type="checkbox"/> Richtiges Deutsch |
| <input type="checkbox"/> Kaufm. Grundwissen | <input type="checkbox"/> Personal- und Ausbildungswesen |
| <input type="checkbox"/> Hochbau-Techniker | <input type="checkbox"/> Werbegrafik und Design |
| <input type="checkbox"/> Fachhochschulreife | <input type="checkbox"/> Mittlere Reife |
| <input type="checkbox"/> Technik | <input type="checkbox"/> Wirtschaft |
| | <input type="checkbox"/> Verkaufsleiter |

Gratis für Sie:
Ihr Studien-
handbuch



Alle ILS-Fernlehrgänge sind staatlich geprüft und zugelassen.

Vorname _____ Zuname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Beruf/ Geburtsdatum _____

Garantiert kein Vertreterbesuch!

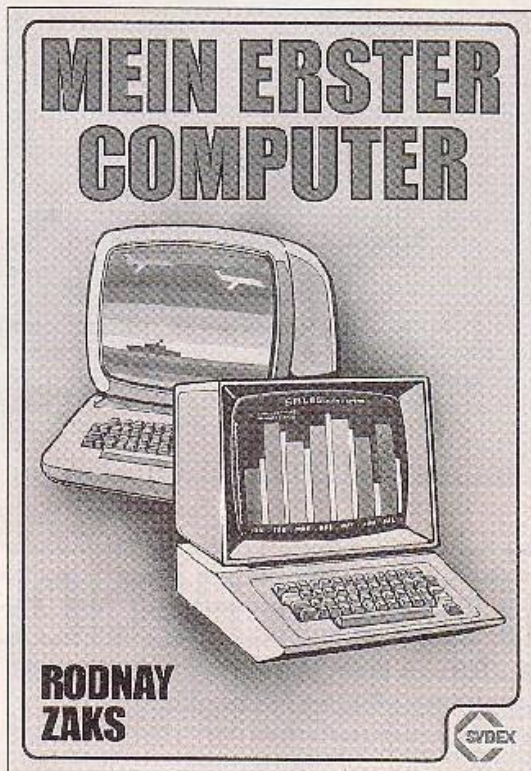
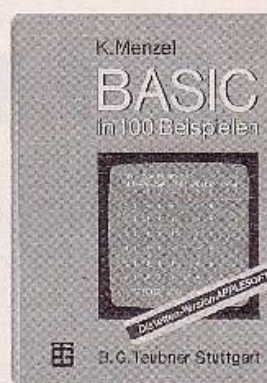
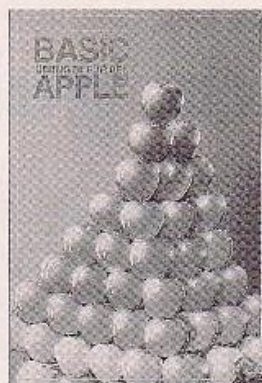


ILS Institut für Lernsysteme GmbH
Doberaner Weg 6-8, 2000 Hamburg 73
Abt. 72 MA ☎ 040/677 30 15
(auch abends)

Mein erster Computer

Rodray Zaks
304 Seiten, 28,— DM
„Mein erster Computer“ ist die Übersetzung von „Your first Computer“. Es geht darum, was ein Mikrocomputer ist, wie er funktioniert und wofür er zu gebrauchen ist. Nach der Lektüre des Buches sind Sie selbst

in der Lage zu entscheiden, ob ein Computer für Sie nützlich ist, welchen Rechner und welche Zubehörgeräte sie gegebenenfalls brauchen. Zum Studium dieses Buches sind keine mathematischen oder computerspezifischen Vorkenntnisse erforderlich.



APPLE II-Anwenderhandbuch

L. Poole/M. McNitt/
S. Cook
400 Seiten, 49,— DM

Dieser Leitfaden erspart das Suchen nach wirklich verwendbaren Dokumentationen für den APPLE II-Computer. Er beschreibt das Gerät und informiert ausführlich über Peripheriebausteine und Zubehör einschließlich Diskettenlaufwerken und Drucker. Er zeigt die Anwendungsmöglichkeiten von BASIC auf zwei verschiedenen Arten und gibt Tips für die fortgeschrittene Programmierung. Mit Hilfe dieses Buches werden Sie Ihren APPLE II erfolgreich einsetzen können.

BASIC-Übungen für den APPLE

J. P. Lamoitier
252 Seiten, 189 Abb.
38,— DM

Das Buch ist konzipiert, um Ihnen und allen APPLE-Anwendern APPLESOFT-BASIC durch praktische Programme beizubringen, Datenverarbeitung, Statistik, kommerzielle Programme, Spiele u.v.m. Jede Übung beinhaltet eine Beschreibung der Problemstellung, eine Analyse der Lösungsmöglichkeiten, ein Flußdiagramm und ein fertiges Programm samt Probelauf. Dies ist ein Buch, mit dem es Spaß macht, durch direkte praktische Anwendung zu lernen.

BASIC in 100 Beispielen

100 BASIC-Programme
in APPLESOFT

Klaus Menzel
332 Seiten, 62,— DM
Diskette in APPLESOFT beiliegend
Anhand von numerischen und nichtnumerischen Anwendungsbeispielen wird BASIC stufenweise entwickelt und erläutert. Alle Programme sind auf der Mini-Diskette (5 1/4") enthalten und können somit unter ihrem Namen auf dem APPLE II-System mit Floppy-Disk (DOS 3.3) geladen werden. Hier findet der Anwender für so manches Problem das fertige Programm.

BASIC ohne Probleme

Band 1: Unterweisung

Christian Langfelder
226 Seiten, 36,— DM
Eine Einführung in BASIC
mit CBM-Rechnern
(CBM 8032)

In 12 Kapiteln wird der Leser Schritt für Schritt mit der Programmiersprache BASIC, dem CBM-Rechner und seine Bedienung vertraut gemacht. Jedes Kapitel schließt mit Übungen und Aufgaben ab — als Kontrolle für den jeweiligen Wissensstand. Im Anhang befinden sich dann unter anderem die Lösungen der Aufgaben, ein Glossar, ein Stichwortverzeichnis usw.

Band 2: Übungen

Christian Langfelder
119 Seiten, 26,— DM
Dieses Buch enthält 20 ausgewählte Routinen und Programme zum Üben allgemeiner Programmiertechniken auf CBM-Rechnern (CBM 8032). Die Programme sind in sechs Rubriken unterteilt: drei allgemeine Routinen, fünf allgemeine Programme, fünf kommerziell-technische Anwendungen, zwei Statistik-Programme, zwei Mathematik-Programme und drei Lehr- und Spielprogramme. Alle Programme können direkt in einen CBM-Rechner Modell 8032 eingegeben und gestartet werden.

Band 3: Programm-entwicklung und Datenverarbeitung

256 Seiten, 44,— DM
Sinn dieses Buches ist die Darlegung von grundlegenden Eigenschaften der Datenverarbeitung mittels Mikrocomputer sowie die Erklärung einiger wichtiger Algorithmen. Vollständigkeit und Optimalität sollen und können in diesem Rahmen nicht gegeben sein, jedoch sollte jeder nach der Lektüre in der Lage sein, seine Datenverarbeitungsprobleme anhand der aufgezeigten Beispiele in analoger Weise lösen zu können. Vorangestellt ist ein Kapitel Programmiertechniken.



HC BUCHLADEN



Sinclair ZX Spectrum

Tim Hartnell
232 Seiten, 28,— DM

Programme zum Lernen und Spielen

Dieses Buch ist kein formales Lehrbuch. Es ist als Wegweiser zum Computergebrauch zu verstehen und dient als Werkzeug zur unmittelbaren Nutzung Ihres ZX Spectrum. Es knüpft dort an, wo das Spectrum-Geräte-Handbuch aufhört. Dieses Buch ist sowohl für Leser, die gerade erst anfangen zu programmieren, als auch für diejenigen gedacht, die ihre Programmierfähigkeiten erweitern möchten. Klares und sorgfältiges Programmieren wird immer mehr an Bedeutung gewinnen.

Sinclair ZX Spectrum

Ian Stewart/Robin Jones
130 Seiten, 29,80 DM

Programmieren leicht gemacht

Wenn Sie gerade einen 7X Spectrum gekauft haben oder einen kaufen wollen, dann ist dieser Bard genau das Richtige für Sie. Hier wird in verständlichen Schritten gezeigt, wie man es anfangt, seine eigenen Programme zu schreiben. Geboten werden: Grafiken, Ketten, Daten, Methoden der Fehlersuche u.a.m. Weiterhin sind am Ende 26 Fertigprogramme zum Beispiel für Videospiele aufgeführt, die Sie nur eingeben müssen und mit RUN zum Laufen bringen können.



Viel mehr als 33 Programme für den Sinclair Spectrum

R. G. Hülsmann
138 Seiten, 29,80 DM

Dieses Buch enthält Programme, die die vielfältigen Möglichkeiten dieses großartigen Computers optimal nutzen. Es gibt Programme, die Farbe, Ton und hochauflösende Grafik voll zur Geltung bringen. Sie können die Programme einfach abtippen oder auch als Fundgrube für Ideen benutzen und mit dem Spectrum spielen. Möglichkeiten sind dazu genug gegeben: „Crazy-Kong“, eine BASIC-Version des bekannten Spiels oder auch 3-D-Grafik sind nur einige Beispiele.

Maschinencode und besseres BASIC

Ian Stewart/Robin Jones

190 Seiten, 32,— DM

Dieser Folgeband zum ZX 81-Buch behandelt die wichtigen Gebiete: Datenstrukturen — für bessere Verarbeitung; Strukturiertes Programmieren — für Programme, die auch funktionieren; Maschinencode — für ganz schnelle Abläufe, Verschiedene Anhänge — zur Unterstützung, wenn Sie in Maschinencode programmieren. Der größte Teil des Bandes ist maschinenunabhängig für auf Z-80 aufbauende Computer verwendbar. Alle Programme laufen jedoch unverändert beim ZX-81 mit 16K-RAM.



VC-20 Tips & Tricks

Angerhausen/Riecher/Schellenberger
202 Seiten, 49,— DM

VC-20 Tips & Tricks beschreibt detailliert die Programmierung von Sound und Grafik des VC-20, beschäftigt sich näher mit dem Speicher und seiner Erweiterung und bringt zahlreiche Beispiel- und Anwenderprogramme, z.B. Textverarbeitung u.a.m.

64 Tips & Tricks

Angerhausen/Englisch/Gerits
ca. 200 Seiten, 49,— DM

64 Tips & Tricks enthält zahlreiche Programmierhinweise und -tricks, nützliche Maschinenroutinen, mehr über CP/M auf dem 64, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten, zahlreiche Anwenderprogramme u.a.m. Eine Fundgrube für 64-Anwender.

VC-20 intern

Angerhausen/Englisch
175 Seiten, 49,— DM

VC-20 intern enthält ein umfangreiches, ausführlich dokumentiertes ROM-Listing und zusätzlich eine Einführung in das Programmieren des VC-20 in Maschinensprache.

64 intern

Angerhausen/Bäcker/Englisch/Gerits

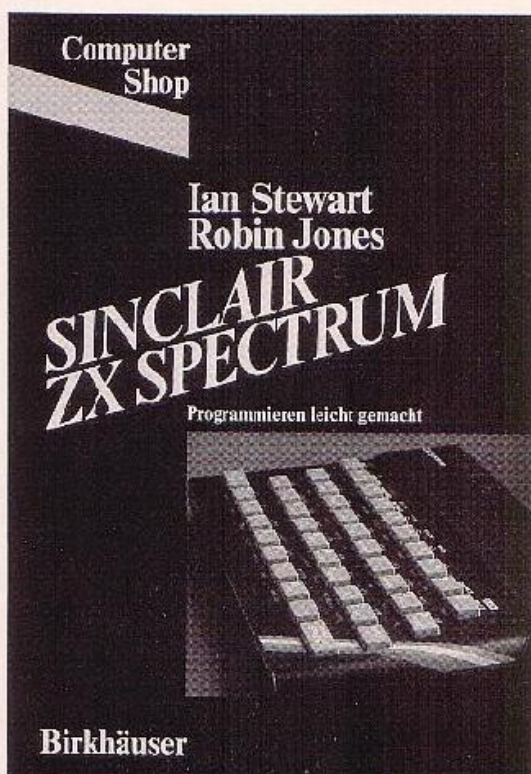
302 Seiten, 69,— DM
64 intern erklärt ausführlich Architektur und Möglichkeiten des 64, insbesondere Sound und Grafik, enthält gut dokumentiertes ROM-Listing u.a.m.

Vorsicht! Computer brauchen Pflege

Rodney Zaks
238 Seiten, 32,— DM

Dieses Buch zeigt Ihnen, was Sie wissen müssen, um Ihr Computersystem sicher und problemlos nutzen zu können. Es gibt Ihnen Tips, wie Sie Ihre Daten schützen können, welche Sicherheitsvorkehrungen empfehlenswert sind

und was zu tun ist, wenn etwas nicht funktioniert. Beginnend mit dem Rechner, seinem Diskettenlaufwerk, dem Bildschirm und dem Drucker, erklärt dieses Buch, wie Sie durch schonende Behandlung zu einer langen Nutzung Ihres Computers gelangen.



CHIP WISSEN

ist die Buchreihe, mit der Sie Ihr Mikrocomputerwissen systematisch vertiefen können. Sie bringt alles, worauf es ankommt.

Sacht, Hans-Joachim
Von der passiven zur aktiven Computerei
332 Seiten, 106 Abbild., 38 DM
ISBN 3-8023-0665-1

Hardware, Software. Mit der persönlichen Computerei beginnen. BASIC-Programme schreiben, worauf man beim Kauf achten muß.



Sacht, Hans-Joachim
Vom Problem zum Programm
328 Seiten, 108 Abbild., 38 DM / 3-8023-0715-1
Hier wird erklärt, wie vorzugehen ist, um ein Problem Schritt für Schritt durch Programmierung zu lösen. Die 50 Beispiele sollen als Anregung für eigene Programmierarbeit dienen.



Sacht, Hans-Joachim
BASIC-Versionen im Vergleich
ca. 180 Seiten, zahlr. Abbild., ca. 28 DM
ISBN 3-8023-0752-6
Für Computerfreunde, die das Programmieren aus Freude am Lösen von Problemen betreiben. Programmierer können so Programme ins eigene System übernehmen.



Pol, Bernd
Wie man in BASIC programmiert
368 Seiten, 16 Abbild., 30 DM
ISBN 3-8023-0637-6
An zwei bis ins Detail ausgearbeiteten Fallstudien werden die Grundlagen des Programmierens verdeutlicht und die wichtigsten BASIC-Bestandteile besprochen.

Guss, Thomas
Der Mikrocomputer ZX 81 im Einsatz
Ideen, Anwendungen, Programme, 112 Seiten, zahlr. Abbild., 20 DM
ISBN 3-8023-0743-7
Vom Taschenrechner zum Sinclair ZX 81; Spiele: Race, Bomber, Pferderennen. Der ZX 81 als Lehrcomputer.

In Vorbereitung:
Bernstein, Herbert
Was der ZX 81 alles kann
ca. 250 Seiten
ca. 28, — DM
ISBN 3-8023-0757-7

Brown, Peter
Senftleben, Dietrich
Über BASIC zu Pascal
ca. 200 Seiten
ca. 30, — DM
ISBN 3-8023-0731-3

Das Buch setzt voraus, daß der Leser mit BASIC vertraut ist. Es bietet deshalb keine Grundlagen des Programmierens, sondern baut eine Brücke zwischen BASIC und Pascal. Die wichtigen strukturellen Unterschiede werden gegenübergestellt und mit vielen Beispielen erklärt.

Senftleben, Dietrich
Programmieren mit Logo
Einstieg — Praxis — Arbeitshilfen
352 Seiten, zahlreiche Listings
30 DM
ISBN 3-8023-0744-5

Logo ist die Programmiersprache für PC. Ihre Stärke liegt im funktionsorientierten Konzept.

Baumann, Rüdiger
Computerspiele und Knocheien programmiert in BASIC
304 Seiten, zahlr. Abbild., 30 DM
ISBN 3-8023-0703-3

Anleitung zum schöpferischen Umgang mit dem Computer. Aus der Spielidee entwickelt sich die Spielstrategie.

Baumann, Rüdiger
Spiel, Idee und Strategie programmiert in Pascal
336 Seiten, zahlr. Abbild., 35 DM
ISBN 3-8023-0732-1
Spielerisches Lernen, Programme in Pascal zu gestalten und anzuwenden. Die Strategie zu kniffligen Problemen.

Baumann, Rüdiger
Programmieren mit PASCAL
272 Seiten, zahlr. Abb., 23 DM
ISBN 3-8023-0667-8

Eine Einführung für Schüler und Hobbyprogrammierer. Die Einzelkomponenten von PASCAL werden mit den Aufgaben erarbeitet und durch Übungen gefestigt.

Tatzl, Gerd
Praktische Problemanalyse
ca. 300 Seiten, zahlr. Abbild., ca. 38 DM
ISBN 3-8023-0745-3

Ohne den Leser in ein enges Denkschema zu pressen, wird bei Wahrung eines Mindestmaßes an Systematik die kreative Seite angesprochen. Beispiele u.a.m.

Blume, Christian
Dillmann, Rüdiger
Freiprogrammierbare Manipulatoren
Aufbau und Programmierung von Industrierobotern
232 S., zahlr. Abbild., 30 DM
ISBN 3-8023-0651-1
Manipulatoren, Effekteure, Steuerungen u.v.m.

Zaks, Rodnay
CP/M-Handbuch
310 S., zahlr. Abbild., 14 DM
ISBN 3-8023-0704-6
Die Anwendungen des Control Program for Microprocessors (CP/M) sind aus ökonomischen, von Operationen am System bis hin zu Problemlösungen, beschrieben. Zahlreiche Fotos veranschaulichen die Hardware.

Willis, Jerry/Pol, Bernd
Was der Mikrocomputer alles kann
366 Seiten, 100 Abbild., 35 DM
ISBN 3-8023-0643-0
Diese Einführung für alle, insbesondere für Nichttechniker und Anfänger, bringt in leicht faßbarer Form alle Grundlagen der Computerei.

Wemick, Joachm
Computer für den Kleinbetrieb
148 Seiten, 12 Abbild., 25 DM
ISBN 3-8023-0711-9
Unverzichtbare Grundlagen, so kaufen Sie Ihren Computer ohne Risiko, der Computereinstieg im Betrieb: Die Euroarbeiten „Kleingedrucktes“ zum Computereinstieg, Anhang.

Schmidt, Klaus-Jürgen
Renner, Gerhard
Mikrocomputer-Betriebssysteme CP/M, CDOS, DOS
152 Seiten, 32 Abbild., 25 DM
ISBN 3-8023-0655-4
Zur Erläuterung der Leistungsfähigkeit von µP-Systemen werden Betriebssysteme dargestellt, dann Befehle i.v.F.

Sacht, Hans-Joachim
µP-Programmiertitel
2650/6502/6800/8180-35
366 Seiten, 129 Abbild., 38 DM
ISBN 3-8023-0644-9
Zahlreiche Beispiele zeigen Aufbau und Entstehen von Programmen und erklären die Anwendung von Befehlen und Programmierticks. Anhang: µP-Leistungsrate.

Zaks, Rodnay
Programmierung des 6502
356 S., zahlr. Abbild., 44 DM
ISBN 3-8023-0686-4
Vor- und Nachteile beim Programmieren des 6502 werden so dargestellt, daß das notwendige Wissen auch bei anderen Prozessoren anwendbar ist.

Lesca, Arstin
Zaks, Rodnay
Mikroprozessor-Interface-Techniken
440 S., zahlr. Abbild., 48 DM
ISBN 3-8023-0685-6
Anwendung von Bauteilen und Techniken: von der ZPU bis zu peripheren Geräten, von Interfaceproblemen bis zur Fehlersuche.

VOGEL-
BUCHVERLAG
WÜRZBURG

Postfach 67 40
8700 Würzburg 1

Blinkender Cursor

Die Atari-Home-Computer haben einen ruhenden Cursor. Mit diesem Maschinenprogramm können die Besitzer eines Atari 400/800 ihn zum Blinken bringen

Das Maschinenprogramm befindet sich in den DATA-Zeilen des abgedruckten BASIC-Programmes. Nachdem man das BASIC-Programm eingetippt hat, wird das Maschinenprogramm durch RUN in die Speicherstellen 1745 bis 1768 geschrieben.

Die Aktivierung des Cursors geschieht durch POKE 547,6.

Will man ihn wieder anhalten, so ist POKE 547,231 und SYSTEM RESET nötig.

Die Blinkgeschwindigkeit kann durch Änderung des sechsten Wertes der ersten DATA-Zeile (jetzt 13) geändert werden. (Mit POKE 752,1 kann man übrigens den Cursor ganz ausblenden)

Michael Kretschmer

```
3200Z RESTORE 32000:FOR I=1745 TO 1768:READ A:POKE I,A:NEXT I
3201Z DATA 230,209,165,209,201,16,144,12
3201Z DATA 169,0,133,209,173,243,2,73
3202Z DATA 2,141,243,2,76,209,231,0
```

Hangman

Eine Abwandlung des Programmes „Galgenmännchen“ aus dem BASIC-Kurs von HC für den Dragon 32

Durch Eingabe von Buchstaben soll ein Wort allmählich erraten werden, das in der Programmzeile 10 jeweils abgeändert werden kann. Es kann bis zu 30 Buchstaben lang sein. Solen noch längere Wörter erraten werden, muß Programmzeile 20 geändert werden.

```
7 CLS
10 LET R$ = "THERESIEN-
   WIESENGRASHALM"
20 LET L$ = "-----
   -----"
30 INPUT B$
40 FOR I = 1 TO LEN (R$)
50 IF MID$ (R$,I,1) = B$
   THEN LET L$ = LEFT$
   (L$,I-1) + B$ +
   RIGHT$ (L$,LEN(R$)-I)
60 NEXT I
68 FOR I = 1 TO I FN (R$)
70 PRINT @ 95 + I, CHR$
   (128)
72 FOR J = 1 TO 30
74 NEXT J
76 PRINT @ 95 + I, MID$
   (L$,I,1)
78 NEXT I
80 GOTO 30
```

Seeschlacht

Der PC1500 mit 4-Byte-Speichererweiterung positioniert zehn Schiffe mit unterschiedlicher Größe. Diese sollen durch Eingabe von Koordinaten getroffen und schließlich versenkt werden

Unter den zehn Schiffen sind ein Schiff, das vier Felder lang ist, 2 Dreier-Schiffe, 3 Zweier-Schiffe und 4 Einer-Schiffe. Sie sind in einem 10x10-Feld an zufälligen Stellen versteckt; das Viere-

und die Dreier-Schiffe haben eine gestreckte Form; die Schiffe berühren sich untereinander nicht.

Nach einer Koordinateneingabe zeichnet der Drucker in das Zielfeld ein Kreuz, wenn ein Schiff getroffen wurde, sonst einen Kreis. Bei einem Treffer erscheint zusätzlich in der Anzeige entweder „GETROFFEN“ oder „VERSENKT“. Am Schluß wird die Zahl der benötigten Versuche mitgeteilt.

Erläuterungen zum Programm

50–110 Raster zeichnen und beschriften

140 Anstetern des eingegebenen Punktes

150–160 Nicht getroffen oder getroffen

180–230 Abfrage ob Schiff vollständig getroffen wurde und ob alle Schiffe versenkt sind

260–560 Schiffe erzeugen
Jürgen Wenz

```
10:"A":CLEAR:DIM
P(14,14):GRAPH
20:Z=0:WAIT 100:
GOSUB 260
30:PRINT "Schiffe
versenken":
PRINT "gesucht
werden : "
40:PRINT "1*4 / 2
*3 / 3*2 / 4*1
"
50:GLCURSOR (0,-2
00):SORGN
60:FOR I=0 TO 10:A
=1*20
```

```
70:LINE (0,A)-(20
0,A)
80:IF I<10THEN
GLCURSOR (192,
A+4):LPRINT I
90:LINE (A,200)-(
A,0)
100:IF I<10THEN
GLCURSOR (A-5,
-15):LPRINT I
110:NEXT I
120:GLCURSOR (0,-1
00):Z=Z+1
130:INPUT "Deine E
ingabe X,Y ?";
X,Y
140:GLCURSOR (X*20
+6,Y*20+4):X=X
+1:Y=Y+1
150:IF P(X,Y)=0
THEN LPRINT "O
":GOTO 120
160:LPRINT "X":
WAIT 0:PRINT "
GETROFFEN !!!"
170:K=P(X,Y):P(X,Y
)=0:Q=0
180:FOR X=1 TO 10
190:FOR Y=1 TO 10
200:IF P(X,Y)=K
THEN 120
210:IF P(X,Y)<>0
THEN LET Q=1
220:NEXT Y:NEXT X
230:WAIT 20:PRINT
"VERSENKT !!!"
:IF Q=1 THEN 12
0
240:GLCURSOR (0,-4
0):LPRINT "Ver
suche :";Z
250:TEXT :LF 4:END
260:FOR J=10 TO 1
STEP -1
270:X=RND 10:Y=RND
10:R=RND 2
```

```
290:IF P(X-1,Y+1)
OR P(X-1,Y)OR
P(X-1,Y-1)<>0
THEN 270
300:IF P(X,Y+1)OR
P(X,Y)OR P(X,Y
-1)<>0 THEN 270
310:IF P(X+1,Y+1)
OR P(X+1,Y)OR
P(X+1,Y-1)<>0
THEN 270
320:IF I<5 THEN LET
P(X,Y)=1:GOTO
550
330:IF X=10 THEN 27
0
335:IF R=1 THEN 470
340:IF P(X+2,Y+1)
OR P(X+2,Y)OR
P(X+2,Y-1)<>0
THEN 270
350:IF I=70R I=60R
I=5 THEN LET P(
X,Y)=1:P(X+1,Y
)=1:GOTO 550
360:IF X=9 THEN 270
370:IF P(X+3,Y+1)
OR P(X+3,Y)OR
P(X+3,Y-1)<>0
THEN 270
380:IF I=80R I=9
THEN LET P(X,Y
)=1:P(X+1,Y)=1
:P(X+2,Y)=1:
GOTO 550
390:IF X=8 THEN 270
400:IF P(X+4,Y+1)
OR P(X+4,Y)OR
P(X+4,Y-1)<>
THEN 270
410:P(X,Y)=1:P(X+1
,Y)=1:P(X+2,Y)
=1:P(X+3,Y)=1:
GOTO 550
470:IF P(X-1,Y+2)
OR P(X,Y+2)OR
```

```
P(X+1,Y+2)<>0
THEN 270
480:IF I=70R I=60R
I=5 THEN LET P(
X,Y)=1:P(X,Y+1
)=1:GOTO 550
490:IF Y=9 THEN 270
500:IF P(X-1,Y+3)
OR P(X,Y+3)OR
P(X+1,Y+3)<>0
THEN 270
510:IF I=80R I=9
THEN LET P(X,Y
)=1:P(X,Y+1)=1
:P(X,Y+2)=1:
GOTO 550
520:IF Y=8 THEN 270
530:IF P(X-1,Y+4)
OR P(X,Y+4)OR
P(X+1,Y+4)<>0
THEN 270
540:P(X,Y)=1:P(X,Y
+1)=1:P(X,Y+2)
=1:P(X,Y+3)=1
550:NEXT I
560:RETURN
```

									0	0	9
		X	X	X	X	X	X				8
0			X					0			7
X	X		X					0			6
			X	0	X			0			5
			0					0			4
0	X	0			X	X	X	0			3
			0								2
	X		X	0		X	X				1
0			X							0	0
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

Versuche : 36

Schreiber beim Skat

Der ZX 81 mit 16-KByte-Speichererweiterung übernimmt die Auflistung und Abrechnung der Ergebnisse beim Skat. An der Partie können sich drei oder vier Spieler beteiligen

Nachdem das Programm mit RUN gestartet ist, muß die Anzahl der Spieler eingegeben werden, anschließend die Anfangsbuchstaben der Spielernamen. Die Verzweigung für den unterschiedlichen Tabellenkopf liegt in Zeile 290.

Bei drei Spielern wird der kartengebende Spieler durch ein inverses Karo hinter dem Namen angezeigt (Programmzeilen 300 bis 350). Bei vier Spielern ist der aussetzende Spieler der Geber. Dies wird in den Programmzeilen 4300

bis 4370 festgelegt. Vorher werden in der Programmzeile 2050 bis 2059 alle Variablen eines Spieldurchganges gelöscht. Die Programmzeilen 2205 und 2210 löschen die Bildschirmzeilen 20 und 21 für neue Abfragen.

Nachdem die Karten gegeben sind und das Feilen beendet ist, also der Spieler feststeht, erfolgt die Eingabe des Spielernamens (der erste Buchstabe gerügt). Anschließend wird eingegeben, welches Spiel gespielt wird. Eine Aufstellung der Abkürzungen der Spiele erfolgt am Ende des Textes. Die Aufforderung, was einzugeben ist, erscheint jeweils am unteren Bildschirmrand. Diese „Spielabfrage“ erfolgt in den Programmzeilen 400 bis 450.

In den Zeilen 1010 bis 1050 werden die Werte der Nullspiele eingegeben. Ist in Zeile 1060 X größer als Null, wird ab Zeile 3000 die Abfrage für Nullspiele fortgesetzt. Liegt kein Nullspiel, sondern ein Farbspiel vor, werden in Zeile 1110 bis 1150 die Werte für die Farispiele angegeben. Die Programmzeilen 1190 bei Farspielen und 3010 bei Nullspielen halten das Programm an, bis das Spiel beendet ist. Nach Spielende genügt ein Druck auf eine beliebige Taste, und das Programm fährt mit der Spielabfrage fort.

Beim Farbspiel wird in den Zeilen 1210 bis 1330 nach der Anzahl der Buben, Handspiel, Schneider, Schwarz, Kontra und Re gefragt und danach, ob der Spielmacher gewonnen hat oder nicht. Bei der Eingabe der Buben wird immer nur die Anzahl ohne Vorzeichen eingegeben, egal, ob „mit“ oder „ohne“ gespielt wurde. Beim Nullspiel wird von Zeile 3030 bis 3090 nach Kontra, Re und Sieg des Spielers (ja oder nein) gefragt.

Die Frage „Fehler, ja oder nein?“ in den Zeilen 1350 und 4020 ist wichtig, wenn bei der Eingabe während der Spielabfrage ein Fehler unterlaufen sein sollte. Nach der Eingabe von „J“ hat man die Möglichkeit, alle Eingaben zu wiederholen.

Ab Programmzeile 1400 wird der Wert des Spieles berechnet. In den Zeilen 1500 bis 1638 werden die Punkte zugewiesen. Bei einem Sieg des Spielers erhalten die anderen den einfachen Wert des Spieles. Verliert der Spielmacher, erhält er den doppelten Wert.

Zur besseren Übersicht und Dokumentation wird in jeder Bildschirmzeile auch das jeweilige Spiel angezeigt. Der entsprechende String wird in den Zeilen 1640 bis 1800 aufgebaut. Es wird in der folgenden Reihenfolge angegeben: Spiel, Buben, Hand, Schneider, Schwarz, Kontra, Re. Aus Platzgründen wird Schwarz mit einem inversen S und Re mit einem inversen R angezeigt. Schneider und Kontra werden dann nicht extra angezeigt.

Der Programmteil in den Zeilen 1850 bis 2040 ist für den Tabelleraufbau zuständig. Ist der Bildschirm voll, nach 17 oder 35 Spielen, beginnt die Tabelle am oberen Bildschirmrand von neuem. Zum alten Bildschirminhalt werden zur besseren Wahrnehmung drei Leerzeilen eingeschoben (Programmzeilen 4100 bis 4190 und 4200 bis 4290).

Nach der Eingabe aller Spieldaten erscheint zuerst am unteren Bildschirmrand die Angabe „Spielmacher gewonnen oder verloren“ und der Spielwert (Programmzeilen 1870 und 1880). Nachdem der neue Tabellenstand geschrieben ist, bleibt das Programm in Zeile 2042 stehen. Zum Beginn eines neuen Spieles wird irgendeine Taste gedrückt.

Roland Wenisch

Abkürzungen für die Spiele

Farispiele:

Kreuz	K
Pik	P
Herz	H
Karo	C
Grand	G

Nullspiele:

Null	N
Nullouvert	O
Revolution	R
Null Hand	NH
Nullouvert Hand	OH

```

1 REM      "ZX 81 ALS SCHREIBER
      BEIM SKAT"
4 REM
5 REM      ROLAND WENISCH
6 REM      PETER-WAGNERSTR.11
7 REM      8702 ESTENFELD
8 REM
10 PRINT "***** SKATABRECHN
UNG ***** FUER 3 ODER 4 S
PIELER"
20 PRINT
30 PRINT "*****"
35 PRINT
40 PRINT "WIEVIELE SPIELER?"
45 INPUT Q
100 DIM A(50)
110 DIM B(50)
120 DIM C(50)
130 DIM D(50)
140 DIM S$(50,7,3)
150 LET GZ=1
151 LET SZ=2
160 PRINT
161 PRINT
162 PRINT
170 PRINT "GEBE DIE NAMEN DER 3
PIELER EIN"
180 INPUT A$
190 INPUT B$
195 INPUT C$
197 IF Q=4 THEN INPUT D$
200 REM TABELLENKOPF
205 CLS
210 PRINT "NR";TAB (3);A$;TAB (
Q);B$;TAB (13);C$;TAB (22);"SPIE
L"
220 IF Q=4 THEN PRINT AT 0,18;Q
250 GOTO 2050
290 IF Q=4 THEN GOTO 4300
300 REM GEBERANZEIGE BEI 3 SP.
305 PRINT AT 0,2;"",TAB (7);"
";TAB (12);" "
310 IF GZ=1 THEN PRINT AT 0,2;"
320 IF GZ=2 THEN PRINT AT 0,7;"
330 IF GZ=3 THEN PRINT AT 0,12;"
340 LET GZ=GZ+1
350 IF GZ=4 THEN LET GZ=1
400 REM SPIELABFRAGE
410 PRINT AT 20,0;"WER SPIELT"
420 INPUT X$
425 PRINT AT 20,20;X$
430 PRINT AT 21,0;"WAS WIRD GES
PIELT"
440 INPUT Y$
450 PRINT AT 21,20;Y$
1000 REM PUNKTEAUSRECHNUNG
1001 REM NULLSPIELE
1005 LET X=0
1010 IF Y$="N" THEN LET X=23
1020 IF Y$="O" THEN LET X=46
1030 IF Y$="R" THEN LET X=92
1040 IF Y$="NH" THEN LET X=36
1050 IF Y$="OH" THEN LET X=59
1060 IF X>0 THEN GOTO 3000
1100 REM FARBSPIELE
1110 IF Y$="K" THEN LET X=12
1120 IF Y$="P" THEN LET X=11
1130 IF Y$="H" THEN LET X=10
1140 IF Y$="C" THEN LET X=9
1150 IF Y$="G" THEN LET X=24
1190 IF INKEY$="" THEN GOTO 1190
1200 REM SPIELABFRAGE
1205 GOSUB 2200
1210 PRINT AT 21,0;"WIEVIELE BUB
EN?"
1220 INPUT T$
1225 GOSUB 2210
1230 PRINT AT 21,0;"HAND? J/N"
1240 INPUT D$
1245 GOSUB 2210
1250 PRINT AT 21,0;"SCHNEIDER? J
/N"
1260 INPUT E$
1265 GOSUB 2210
1270 PRINT AT 21,0;"SCHWARZ? J/N"
1280 INPUT F$
1285 GOSUB 2210
1290 PRINT AT 21,0;"KONTRA? J/N"
1300 INPUT G$
1305 GOSUB 2210

```



```

1310 PRINT AT 21,0;"RE? J/N"
1320 INPUT H$
1325 GOSUB 2210
1330 PRINT AT 21,0;"HAT DER SPIE
LM. GEWONNEN? J/N"
1335 INPUT K$
1340 GOSUB 2210
1350 PRINT AT 21,0;"FEHLER? J/N"
1355 INPUT I$
1360 IF I$="J" THEN LET GZ=GZ-1
1365 IF I$="J" THEN GOTO 2050
1400 REM PUNKTEBERECHN.
1410 LET M=1
1420 LET M=M+VAL T$
1430 IF D$="J" THEN LET M=M+1
1440 IF E$="J" THEN LET M=M+1
1450 IF F$="J" THEN LET M=M+1
1460 LET X=X*M
1470 IF G$="J" THEN LET X=X*2
1480 IF H$="J" THEN LET X=X*2
1500 REM PUNKTEZUWEISUNG
1510 IF K$="" THEN GOTO 1600
1550 IF X$(>)A$(1) THEN LET A(SZ)
=A(SZ-1)+X
1560 IF X$(>)B$(1) THEN LET B(SZ)
=B(SZ-1)+X
1570 IF X$(>)C$(1) THEN LET C(SZ)
=C(SZ-1)+X
1572 IF Q=3 THEN GOTO 1600
1574 IF X$(>)Q$(1) THEN LET D(SZ)
=D(SZ-1)+X
1580 GOTO 1630
1600 IF X$=A$(1) THEN LET A(SZ)=
A(SZ-1)+2*X
1610 IF X$=B$(1) THEN LET B(SZ)=
B(SZ-1)+2*X
1620 IF X$=C$(1) THEN LET C(SZ)=
C(SZ-1)+2*X
1622 IF Q=3 THEN GOTO 1630
1624 IF X$=Q$(1) THEN LET D(SZ)=
D(SZ-1)+2*X
1630 IF A(SZ)=0 THEN LET A(SZ)=A
(SZ-1)
1632 IF B(SZ)=0 THEN LET B(SZ)=B
(SZ-1)
1635 IF C(SZ)=0 THEN LET C(SZ)=C
(SZ-1)
1638 IF Q=3 THEN GOTO 1639
1637 IF D(SZ)=0 THEN LET D(SZ)=D
(SZ-1)
1638 IF Q=4 THEN GOSUB 4500
1639 REM AUFBAU S$
1640 IF D$="J" THEN LET D$="H"
1650 IF E$="J" THEN LET E$="S"
1660 IF F$="J" THEN LET E$="E"
1670 IF G$="J" THEN LET G$="K"
1680 IF H$="J" THEN LET G$="G"
1710 FOR N=1 TO 5
1720 IF N=1 THEN LET Z$=Y$
1730 IF N=2 THEN LET Z$=T$
1740 IF N=3 THEN LET Z$=D$
1750 IF N=4 THEN LET Z$=E$
1770 IF N=5 THEN LET Z$=G$
1790 LET S$(SZ,N)=Z$
1800 NEXT N
1850 REM TABELLENAUFBAU
1860 GOSUB 2200
1870 IF K$="J" THEN PRINT AT 21,
0;"SPIELM.GEW. SPIELUERT ";X
1880 IF K$(>)J" THEN PRINT AT 21
0;"SPIELM.UERL. SPIELUERT ";X
1905 IF SZ>35 THEN GOTO 4200
1890 IF SZ>18 THEN GOTO 4100
1895 IF Q=4 THEN GOTO 4400
1900 PRINT AT SZ+1,0;SZ-1;TAB (3
);A(SZ);TAB (8);B(SZ);TAB (13);C
(SZ)
1995 LET M=22
2000 FOR N=1 TO 5
2020 PRINT AT SZ+1,M;S$(SZ,N)
2030 LET M=M+2
2040 NEXT N
2042 IF INKEY$="" THEN GOTO 2042
2045 LET SZ=SZ+1
2050 REM VARIABLE LOESCHEN
2055 LET T$=""
2060 LET D$=""
2065 LET E$=""
2070 LET F$=""
2075 LET G$=""
2080 LET H$=""
2085 LET Y$=""
2090 LET X$=""
2095 LET X=0
2096 GOSUB 2210
2100 GOTO 290

```

```

2199 STOP
2200 REM ZEILENLOESCHEN
2205 PRINT AT 20,0;"
"
2210 PRINT AT 21,0;"
"
2230 RETURN
3000 REM ABFR. BEI NULLSP.
3010 IF INKEY$="" THEN GOTO 3010
3020 GOSUB 2200
3030 PRINT AT 21,0;"KONTRA? J/N"
3040 INPUT G$
3050 GOSUB 2210
3060 PRINT AT 21,0;"RE? J/N"
3070 INPUT H$
3080 GOSUB 2210
3090 PRINT AT 21,0;"HAT DER SPIE
LM. GEWONNEN? J/N"
4000 INPUT K$
4010 GOSUB 2210
4020 PRINT AT 21,0;"FEHLER? J/N"
4030 INPUT I$
4040 IF I$="J" THEN GOTO 1360
4050 GOTO 1470
4100 REM TAB. BEI >17 SPIELEN
4110 PRINT AT SZ-17,0;"
"
4120 PRINT AT SZ-16,0;"
"
4125 PRINT AT SZ-15,0;"
"
4126 PRINT AT SZ-14,0;"
"
4130 PRINT AT SZ-17,0;SZ-1;TAB (
3);A(SZ);TAB (8);B(SZ);TAB (13);
C(SZ)
4140 LET M=22
4150 FOR N=1 TO 5
4160 PRINT AT SZ-17,M;S$(SZ,N)
4170 LET M=M+2
4180 NEXT N
4190 GOTO 2042
4200 REM TAB. BEI >35 SPIELEN
4210 PRINT AT SZ-35,0;"
"
4220 PRINT AT SZ-34,0;"
"
4225 PRINT AT SZ-33,0;"
"
4226 PRINT AT SZ-32,0;"
"
4230 PRINT AT SZ-35,0;SZ-1;TAB (
3);A(SZ);TAB (8);B(SZ);TAB (13);
C(SZ)
4240 LET M=22
4250 FOR N=1 TO 5
4260 PRINT AT SZ-35,M;S$(SZ,N)
4270 LET M=M+2
4280 NEXT N
4290 GOTO 2042
4300 REM GEBERANZ. BEI 4 SP.
4320 IF GZ=1 THEN PRINT AT SZ+1,
0;"
"
4330 IF GZ=2 THEN PRINT AT SZ+1,
0;"
"
4340 IF GZ=3 THEN PRINT AT SZ+1,
0;"
"
4350 IF GZ=4 THEN PRINT AT SZ+1,
0;"
"
4360 LET GZ=GZ+1
4370 IF GZ=5 THEN LET GZ=1
4380 GOTO 400
4400 REM TAB.AUFBAU 4 SP.
4410 IF GZ=2 THEN PRINT AT SZ+1,
0;SZ-1;TAB (8);B(SZ);TAB (13);C
(SZ);TAB (18);D(SZ)
4420 IF GZ=3 THEN PRINT AT SZ+1,
0;SZ-1;TAB (3);A(SZ);TAB (13);C
(SZ);TAB (18);D(SZ)
4430 IF GZ=4 THEN PRINT AT SZ+1,
0;SZ-1;TAB (3);A(SZ);TAB (8);B
(SZ);TAB (18);D(SZ)
4440 IF GZ=1 THEN PRINT AT SZ+1,
0;SZ-1;TAB (3);A(SZ);TAB (8);B
(SZ);TAB (13);C(SZ)
4450 GOTO 1995
4500 REM AUSGLEICH FUER GEBER
4510 IF GZ=2 THEN LET A(SZ)=A(SZ
-1)
4520 IF GZ=3 THEN LET B(SZ)=B(SZ
-1)
4530 IF GZ=4 THEN LET C(SZ)=C(SZ
-1)
4540 IF GZ=1 THEN LET D(SZ)=D(SZ
-1)
4550 RETURN

```


NR	RO	LU	JO	SPIEL
1	96	96	0	G 2 ,H
2	96	168	72	2H ,H ,K
3	96	168	204	2H ,H ,K
4	156	168	304	2H ,H ,K
5	156	213	309	2H ,H ,K
6	324	381	309	2H ,H ,K
7	324	407	309	2H ,H ,K
8	434	407	309	2H ,H ,K
9	580	503	309	2H ,H ,K
10	580	547	309	2H ,H ,K
11	630	597	379	2H ,H ,K
12	720	597	471	2H ,H ,K
13	720	693	567	2H ,H ,K
14	720	693	665	2H ,H ,K
15	745	716	665	2H ,H ,K

SPIELM.GEV. SPIELLERT 23

Bildschirm bei drei Skat-Spielern

NR	JO	WE	RO	LU	SPIEL
1	-	96	95	0	G 3
2	0	-	151	55	P 3 ,H
3	0	96	-	101	N 2
4	216	96	151	-	C 2 ,H
5	-	96	199	149	G 1
6	216	-	239	189	H 3
7	216	240	-	189	K 2 ,K
8	261	285	239	-	C 4
9	-	429	333	189	NH ,H
10	353	-	333	189	O
11	473	549	-	189	G 3 ,H

WER SPIELT J
WAS WIRD GESPIELT G

Bildschirm bei vier Skat-Spielern

Ärgere dich, ZX-Spectrum

Das wohlbekannte „Mensch, ärgere dich nicht“ und der Spectrum (48-KByte-Speicher) als Mitspieler auf einem naturgetreuen Brett und mit einem richtigen Würfel

Nach einer allgemeinen Einführung bestimmen Sie für jede der vier Figurengruppen, ob Sie von einem Spieler, dem Computer oder gar nicht gespielt werden soll. Anschließend erscheinen die Spielregeln, versehen mit einer gegensinnigen Laufschrift.

Auf dem Bildschirm wird neben dem Spielfeld angezeigt, wer an der Reihe ist. Der Computer würfelt für alle und liefert die nötigen Kommentare wie „WUERFELN“ oder „KEIN ZUG MOEGlich“. Falls Sie nicht aufgepaßt haben, erfolgt zu Ihrem Leidwesen die Meldung „ICH MUSS PUSTEN“. Darin erschöpft sich die Kontrolle des Systems jedoch noch nicht: Jede Ihrer Eingaben wird überprüft, um eventuell „BEACHTEN ZUGZWANG“ oder ähnliches monieren zu können.

Ist die Partie von einem Mitspieler beendet worden, können Sie jedesmal entscheiden, ob die anderen noch weiter-

spielen. Abschließend erscheint eine Statistik, die sowohl für jeden einzelnen Spieler als auch insgesamt die Häufigkeiten der einzelnen Augenzahlen angibt. Damit will der Rechner nachweisen, daß er beim Würfeln fair ist.

Hinweise zum Programm

Der Ablauf des Programms ist mit Hilfe der ausführlichen Spielregeln sowie der reichlich eingeführten und erläuternden REM-Zeilen leicht nachzuvollziehen.

Die anfänglichen DATA-Zeilen generieren die benötigten Grafik-Symbole sowie die Positionen der Felder. Durch Ausnutzung der Symmetrie des Spielplans konnten diese relativ kurz gestaltet werden. Die Figuren haben die Codes 143 bis 140.

In den Programmzeilen 2600 bis 2816 bewartet der Spectrum seine Figuren. Ist kein gültiger Zug möglich, wird

```

1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM Daten, UDG, etc.
10 PAPER 7: BORDER 7: INK 0: E
RIGHT 0: INVERSE 0
20 DIM n$(5,3): DIM n(6,4)
30 DIM l(16): DIM x(75): DIM y
(76)
40 DIM m$(4,8): DIM m(4): DIM
k(4): DIM s(5,6)
50 POKE 23609,50
60 DEF FN f(n)=4*n-3: DEF FN g
(n)=4*n: DEF FN h(n)=9*n+35: DEF
FN k(n)=10*n-9
65 LET a=255: LET b=195: LET c
=240: LET d=15: LET e=24
70 LET f=60: LET g=126: LET h=
68: LET o=0: LET q1=0: LET r=3:
LET s=9: LET u=1: LET t=f-u: LET
v=142
80 FOR n=u TO 11: READ P$
90 FOR m=0 TO 7: READ P: POKE
USR P$+m,P
100 NEXT m: NEXT n
110 DATA "k",e,102,66,129,129,6
6,102,e
120 DATA "p",a,a,c,c,c,a,a,"q
",a,a,b,b,b,b,a,a,"r",a,a,d,d,d,
d,a,a
130 DATA "a",e,e,f,f,g,g,a,a,"b
",a,g,f,e,e,f,g,a,"c",e,g,g,a,a,
g,g,e
140 DATA "t",a,a,n,n,a,a,o,a
150 DATA "i",40,o,56,r+u,f,h,f,

```


Null zugewiesen; andernfalls geht die bereits zurückgelegte Wegstrecke, die Möglichkeit des „Reinsetzens“ oder Aufhängens sowie die Positionen der gegnerischen Figuren in die Bewertung ein. Durch Änderung der Zahlen in den Zeilen 2620, 2624, 2704, 2762,

2770, 2804 und 2812 können Sie die Strategie des Spectrums leicht ändern.

Weil die Reihenfolge der Figuren im Programm eine große Rolle spielt, wird nach jedem Zug eine Sortieroutine durchlaufen. Nun viel Spaß beim Spiel!

Eckhard Grove

```
0, "o", 40, 0, 56, h, h, h, 56, 0, "u", 40,
0, h, h, h, h, 56, 0
160 LET n$(1) = "": LET n$(2) =
" ": LET n$(3) = " ": LET n$(4)
= " ": LET n$(5) = " "
170 DATA u, u, t, u, t, t, t, u, r, t, r,
r, t, t, t, t, t, r, u, r, r, t, r, r, r,
r, r, r, r
180 FOR m=u TO 6: FOR n=u TO 4:
READ n(m,n): NEXT n: NEXT m
190 DATA s, r, t, s, r, s, t, s, s, t,
s, s, s, t, s, r, t, s, r, s, r, t, s, r, t, s, t
200 DATA r, t, r, t, r, s, t, r, t, r, r,
r, s, r, t, s, t, r, s, t, r, t, s, t, s, t, s, t
210 LET i=40: LET j=10
220 FOR x=1 TO j: READ x(x): RE
AD y(x): NEXT x
230 FOR x=x TO i: LET x(x)=y(x-
j): LET y(x)=x(x-j): NEXT x
240 IF i<40 THEN GO TO 270
250 FOR x=x TO 49: READ x(x), y(
x): NEXT x
260 LET i=76: LET j=5: GO TO 23
0
270 LET j=0: LET z=40
280 FOR x=u TO 16: LET l(x)=z+x
: LET j=j+u
290 IF j=4 THEN LET j=0: LET z=
z+5
300 NEXT x
310 LET c=f
500 REM Eingabe der Mitspieler,
```

```
510 CLS: PRINT "Guten Tag, ich
bin Ihr Spiel- partner. Ich w
ürfe für alle Mitspieler, Si
e können - und müssen - mir v
ertrauen, dass ich dabei fair bin
. Am Ende erhalten Sie eine Stati
stik über die Ver- teilung der Au
genzahlen. Sie müssen nur an
ch die Position (": PAPER 4; "1
, 2, 3 oder 4": PAPER 7; "Ihrer Fi
gur einge- ben. Ist kein Zug mög
lich, ge- ben Sie ": PAPER 5; ""
0": PAPER 7; "ein."
520 PRINT "Ach ja, es hat kein
en Sinn zu mögeln; ich überprüf
e jede Ein- gabe !!!"
530 PAUSE 250
540 PRINT "Geben Sie nun die ":
PAPER 5; "Namen": PAPER 7; "der
Spieler ein. Soll der Comput
er mitspielen, geben Sie dafür
je- weils ein ": PAPER 5; ""0""
: PAPER 7; "ein. Soll eine Fi- gu
rengruppe nicht mitspielen, ge
ben Sie ": PAPER 5; ""0""; PAPE
R 7; "ein."
550 FOR n=u TO 4
560 INPUT "Spieler ": n$;
Figuren: ": INK 7-n; CHR$ (v+n
); INK 0; " Name: ": n$(n)
570 IF n$(n) = " " THEN GO
TO 560
580 IF n$(n) = "0" THEN GO
TO 600
590 IF n$(n) = "C" THEN LE
T n$(n) = "Spectrum"
600 NEXT n
610 PAUSE f: BORDER 6: CLS
620 PRINT BRIGHT 1; INVERSE 1; A
T 0,0; " S P I E L R E G E L
N:
630 PRINT "Bei einer ""0"" mus
s eine neue Figur ins Spiel g
ebracht wer- den. Dann wird ei
n zweites Mal gewürfelt, damit
```

Sie Ihrer Pflicht, freizuma-
chen, nach- kommen können."

```
640 PRINT PAPER 5; INK 0; " Frei
machen geht vor Raussetzen. Raus
setzen vor Rauschmeissen!"
650 PRINT " Es können nie zwei
Figuren auf einem Feld stehen.
Ergibt sich die Möglichkeit, ei
ne fremde Figur hinauszuerwe
n, so muss dies getan werden,
andernfalls ""pustet"" der Comp
uter."

```

```
660 PRINT " In ""Haus"" darf ni
cht gesprun- gen werden, die F
iguren müssen nacheinander auf
ücken."

```

```
670 FOR x=u TO 21: PRINT AT x,0
: " ", AT x,31; " ": NEXT x
680 POKE 23659,1: POKE 23659,2
690 PRINT BRIGHT u; INVERSE u; A
T 22,0; " O. K. ? Dann ""S""
drücken! "

```

```
700 POKE 23659,2
710 LET a$ = " WICHTIG !!!"
720 LET a$ = a$ + a$
730 FOR u=u TO 29: LET b$ = a$(u
TO 29) + a$(u TO y): LET c$ = a$(30-
u TO 29) + a$(u TO 30-y): PRINT PA
PER 6; AT 8,u; b$; AT 11,u; c$
740 PAUSE r: IF INKEY$ = "s" OR I
NKEY$ = "S" THEN GO TO 1500

```

```
750 NEXT y
760 GO TO 730
1000 REM Spielfeld
1010 INK 0: PRINT AT t,t; " ": PR
INT AT t,20; "A": PRINT AT 20,t; "
": PRINT AT 20,20; "X"

```

```
1020 FOR x=u TO 40
1030 PRINT AT x(x), y(x); "O"
1040 NEXT x
1050 LET k=6: LET i=0
1060 FOR x=x TO 76
1070 INK k: LET i=i+u
1080 PRINT AT x(x), y(x); "O"
1090 IF i=9 THEN LET i=0: LET k=
k-u

```

```
1100 NEXT x
1110 FOR i=u TO 16
1120 INK 6.7-i/4
1130 PRINT AT x(l(i)), y(l(i)); CH
R$ (142.3+i/4)
1140 NEXT i
1150 INK 0: RETURN

```

```
1500 REM Uuerfeld
1510 BORDER 7: CLS: GO SUB 1000
1520 POKE 23659,u: POKE 23659,2
1530 PRINT AT 0,0; " ": AT 0,22; "
": AT 22,0; " ": AT 22,22; " "
1540 PLOT 183,0: DRAW 0,175: DRA
W -183,0: DRAW 0,-175

```

```
1550 PLOT 180,0: DRAW 0,172: DRA
W -177,0: DRAW 0,-172
1560 FOR x=u TO 21: PRINT AT 22,
x; " ": NEXT x

```

```
1570 POKE 23659,2
1575 IF f=u THEN RETURN
1580 FOR n=u TO 5
1590 INK 0: IF n=5 THEN LET n=u
1600 IF n$(n) = "0" THEN NE
XT n

```

```
1610 PRINT AT 13,24; PAPER 6; n$(
n); AT 14,24; "1st drögn"
1620 PRINT AT 16,24; "Figure: "; I
NK 7-n; CHR$ (v+n)

```

```
1630 LET f=u: FLASH u
1640 BEEP .5, -1
1650 FOR i=FN f(n) TO FN g(n): P
RINT AT x(l(i)), y(l(i)); INK 7-n
: CHR$ (v+n): NEXT i

```

```
1655 IF k(n)>5 THEN PAUSE 50: GO
TO 1670
1660 PAUSE c+c
1670 IF f=u THEN LET f=0: FLASH
0: GO TO 1650

```

```
1680 IF m(n)>0 THEN GO TO 4530
1690 IF n$(n) = "Spectrum" THEN GO
TO 1720
1700 LET u$ = " ": LET q$ = "
UERFELN"

```

```
1710 GO SUB 6500
1720 GO SUB 8500
1730 LET g2=0

```

```
2000 REM Wieviel draussen ?
2010 LET t=0: LET y=0
2020 FOR i=FN f(n) TO FN g(n): F
OR j=32 TO 35
```


WICHTIG!

Gute Software muß nicht teuer sein!

Darauf haben Sie bestimmt gewartet: Passend zum Superhit COMMODORE 64 gibt's jetzt die neuen

DATA BECKER PROGRAMME – Spitzensoftware auf Diskette zu unglaublich niedrigen Preisen.



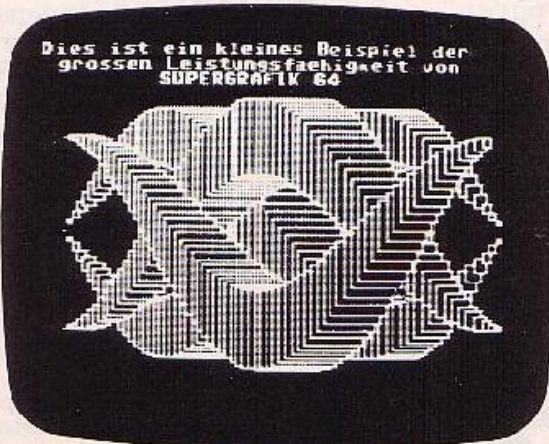
DATAMAT

Eine universelle Dateiverwaltung, die Sie von der Adressverwaltung über Mitgliederverwaltung bis hin zur Lagerbuchführung auf vielfältigste Weise nutzen können. Die frei gestaltbare Eingabemaske kann bis zu 50 Felder, max. 40 Zeichen pro Feld und bis zu 253 Zeichen pro Datensatz enthalten. Bis zu 2000 Datensätze pro Diskette sind möglich. Nach allen Feldern kann selektiert und sortiert werden, sogar nach mehreren gleichzeitig. Auswertungen können als Listen gedruckt oder in eine Datei als Verbindung zu TEXTOMAT geschrieben werden. DATAMAT ist (natürlich) menuegesteuert, in deutsch und dadurch extrem bedienerfreundlich. Ein Superprogramm, das zu jedem 64er gehören sollte. Komplett mit umfangreichem deutschen Handbuch nur DM 99,-.



TEXTOMAT

Ein außergewöhnliches Textverarbeitungsprogramm: 80 Zeichen pro Zeile durch horizontales Scrolling, Ausdruck bis zu 255 Zeichen, Textlänge bis zu 24000 Zeichen im Speicher, Verkettung von Texten, umfangreiche Textbausteinverarbeitung und Formatierungsmöglichkeit, Formularsteuerung, Anpassung an fast jeden Drucker, Diskettenverwaltung, umfangreicher Befehlssatz und ca. 30 Steuerzeichen, Schnittstelle zu DATAMAT zur Erstellung von Rundschreiben mit individueller Anrede. TEXTOMAT ist komplett in Assembler geschrieben und dadurch extrem schnell. Menuesteuerung, deutsche Benutzerführung, natürlich deutscher Zeichensatz auf dem Schirm und ausführliches, 75-seitiges Handbuch machen gerade für den Anfänger die Arbeit mit TEXTOMAT zum Kinderspiel und das zum sagenhaften Preis von nur DM 99,-.



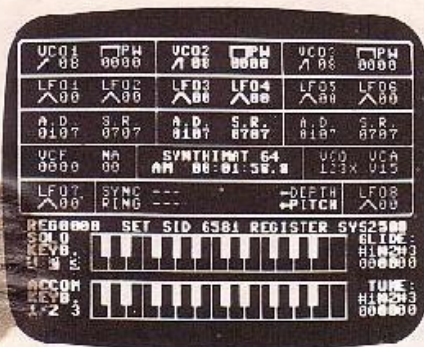
SUPERGRAPHIK 64

Die neueste Version unserer beliebten SUPERGRAPHIK enthält jetzt über 30(!) Befehle zur Ausnutzung der fantastischen Möglichkeiten, die der 64 mit hochauflösender Graphik und Farbe bietet. Mit SUPERGRAPHIK 64 können Sie Punkte, Linien und Kreise ziehen, SPRITES definieren und manipulieren, Farben setzen, komplette Graphikbildschirme auf Diskette abspeichern bzw. laden und vieles andere mehr. Ergänzt wurde die SUPERGRAPHIK 64 zusätzlich um SUPERSOUND, eine neue Befehlserweiterung zur Nutzung der hervorragenden Soundmöglichkeiten des 64 und der Farb-Hardcopy auf dem neuen SEIKO GP 700 A. Mit SUPERGRAPHIK 64 machen Sie mehr aus Ihrem 64er, und das für nur DM 99,-.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

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



SYNTHIMAT

Mit diesem Superprogramm verwandeln Sie Ihren 64er in einen professionellen, polyphonen, dreistimmigen Synthesizer, mit dem Sie über die Tastatur ganze Akkorde spielen können. Zu den unglaublich vielen Möglichkeiten dieses Programms gehört auch die Bandaufnahme/-wiedergabe direkt auf bzw. von Diskette. SYNTHIMAT stellt gleichzeitig den Synthesizer optisch dar. Sämtliche Module sind farblich gekennzeichnet und übersichtlich angeordnet. Es ist ein Leichtes, mit SYNTHIMAT sämtliche Klangeigenschaften verschiedener Musikinstrumente zu imitieren, aber auch völlig neue Klangkreationen zu schaffen, selbst Weltraumklänge. Verwandeln Sie Ihren 64er für wenig Geld in eine Super-Musikmaschine mit SYNTHIMAT. Komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,-.



FAKTUMAT

Eine Sofortakturierung mit integrierter Lagerbuchführung. Ideal für jeden Kleinbetrieb durch individuelle Anpassung von Steuersätzen, Maßeinheiten und Firmendaten an eigene Bedürfnisse. Natürlich sind auch die Kunden- und die Artikelstammdaten voll pflegbar. So können Sie beliebig den Umfang der Dateien wählen und diese Ihren Erfordernissen anpassen. Durch eine besondere Programmierweise ist es möglich, sehr schnell auf Kunden- und Artikel-daten zuzugreifen. Der Zugriff auf diese Daten erfolgt jeweils über einen 6-stelligen Schlüssel, den Sie frei definieren können. Die Fortschreibung von Artikel- und Kundendaten erfolgt selbstverständlich automatisch. Komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,-.



KONTOMAT

Ein Einnahme-Überschußprogramm nach §4 (3) EStG mit Kassenbuch, Bankkontenüberwachung, automatischer Steuerbuchung (Brutto und Netto), AfA Tabellenerstellung, Kontenblättern, Ermittlung der Ust.-Voranmeldungswerte und Monats- und Jahresabrechnung, geschrieben von einem Buchhalter und einem Programmierer. KONTOMAT ist voll parameterisiert (Firmendaten, Steuersätze, Kontennamen...) und läßt sich damit an Ihre Bedürfnisse anpassen. KONTOMAT ist geeignet für alle Gewerbetreibenden, die nicht laut HGB zur Buchführung verpflichtet sind. Mehrere Finanzämter haben die mit KONTOMAT ermittelten Daten bereits anerkannt. KONTOMAT ist menü-gesteuert und dokumentiert sich weitgehend selbst. KONTOMAT ist für den gewerblichen Einsatz, aber auch als Lernprogramm oder zur Haushaltsbuchführung geeignet. Komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,-.

PASCAL 64

PASCAL 64 ist ein leistungsfähiger PASCAL-Compiler, der nicht nur den Befehlssatz des Standard PASCAL unterstützt, sondern auch die hochauflösende Graphik und die Sprites des Commodore 64. Ein-/Ausgabe über Diskette und Drucker sowie REAL und INTEGER Arithmetik. PASCAL 64 ist sehr schnell, da echter Maschinencode erzeugt wird. PASCAL 64 kostet komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,-.

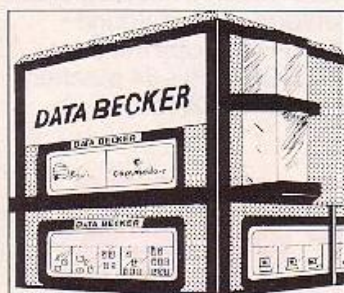
PROFIMAT

Ein Spitzenpaket für Maschinenspracheprogrammierer. PROFIMAT enthält nicht nur unseren komfortablen Maschinensprache Monitor PROF-MON, sondern auch PROF-ASS, einen sehr leistungsfähigen Assembler für den CBM 64. PROF-ASS bietet unter anderem format freie Eingabe, komplette Assembler-listings, ladbare Symboltabellen (Lace's), redefinierbare Symbole, eine Reihe von Assembleranweisungen, bedingte Assemblierung und Assemblerschleifen. Komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,-.

DISKOMAT

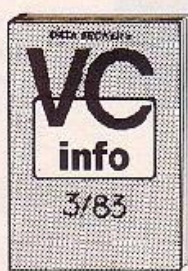
Dieses neue Spitzenpaket hilft Ihnen, mehr aus Ihrer Floppy zu machen, mit SUPERTWIN, dem Steuerprogramm, das zwei VC-1541 wie ein Doppellaufwerk verwaltet, mit DISK-BASIC, den Diskettenbefehlen des BASIC 4.0, mit denen Sie eine komplette Diskette oder Auszüge mit einem Befehl kopieren können und mit einem komfortablen DISK-MONITOR, mit dem Sie den Aufbau der Diskette erforschen und manipulieren können. Alles zusammen für nur DM 99,-.

DA BLEIBT KEIN WUNSCH OFFEN – UND DA STEHT ALLES DRIN!



In unserem 1000 qm großen Ausstellungszentrum in Düsseldorf finden Sie:

- führende Computermarken des Weltmarktes vom kleinen Einstiegssystem bis zum großen Bürocomputer mit Festplatte
- vielseitige Peripheriegeräte vom Spezialdrucker bis zum Netzwerk
- eine riesige Softwareauswahl vom Spielehit bis zur kompletten Anwendungslösung für viele Branchen
- Europas größte Auswahl an EDV-Literatur mit über 1000 Titeln und internationalen Fachzeitschriften
- qualifizierte Beratung durch geschulte Fachberater
- ein umfassendes Schulungs- und Seminarangebot



Unser 84 (!) seitiger Spezialkatalog mit detaillierten Informationen über COMMODORE 64 VC-20 und den neuen COMMODORE EXECUTIVE, mit der großen Druckerauswahl vom kleinen Listingdrucker über Vierfarbplotter und Typenraddrucker bis zum Schnelldrucker mit Einzelpunktgraphik und Schönschrift, mit 300 Worten Floppies, Monitoren und weiteren vielseitigen Peripheriegeräten, mit IEC-Bus und 80-Zeichen-Karte, mit universellen Interfaces und Erweiterungsmodulen, mit preiswerten neuen Programmen aus aller Welt vom Spielehit bis zur Fakturierung mit integrierter Lagerbuchführung mit Programmierhilfen, BASIC-Erweiterungen und Compilern und mit aktueller Fachliteratur aus aller Welt. Das neue VC-INFO 3/83 sollte jeder Computer-Interessent haben. Fordern Sie es noch heute gegen DM 3,- in Briefmarken an.

Wir sind von Montag bis Freitag und an langen Samstagen von 10 bis 18 Uhr für Sie da, an den anderen Samstagen von 10 bis 14 Uhr.

Alles, was Sie schon immer über Ihren COMMODORE wissen wollten!



SIMON's BASIC ist ein Hit – wenn man es richtig nutzen kann. Deshalb gibt es jetzt zu dieser vielseitigen Befehlserweiterung 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 Programmmentwurf über Menü-euerung, Maskenaufbau, Parametrisierung, Datenzugriff und Druckausgabe bis hin zur Dokumentat. wird anschaulich mit Beispielen dargestellt, wie gute BASIC-Programmierung vor sich geht. Fünfkomplett beschriebene, lauffertige Anwendungsprogramme für den C-64 illustrieren den Inhalt der einzelnen Kapitel beispielhaft. Mit 64 FÜR PROFIS erlangen Sie gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung. 64 FÜR PROFIS, 1983, ca. 220 Seiten, DM 49,-.



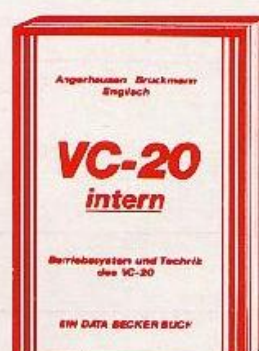
Darauf haben Sie gewartet: Endlich ein Buch, das Ihnen ausführlich und verständlich die Arbeit mit der Floppy VC-1541 erklärt. DAS GROSSE FLOPPY BUCH ist für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen interessant. Sein Inhalt reicht von der Programmspeicherung bis zum DOS-Zugriff, von der sequentiellen Datenspeicherung bis zum Direktzugriff, von der technischen Beschreibung bis zum ausführlich dokumentierten DOS Listing, von der Systembefehle 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,-.



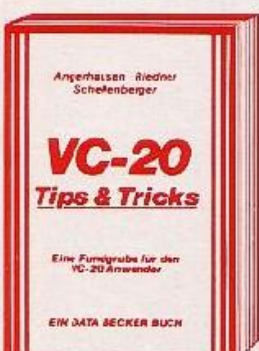
Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von 64 TIPS & TRICKS enthält eine umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlicher Routinen, Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Farbe für Fortgeschrittene, mehr über CP/M auf dem C-64, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten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



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



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



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von VC-20 TIPS & TRICKS enthält eine detaillierte Beschreibung der Programmierung von Sound und Graphik des VC-20, mehr über Speicherbelegung, Speichererweiterung und die optimale Nutzung der einzelnen Speichermodule. BASIC-Erweiterungen zum Eintippen, umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlicher 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 Auswerten Ihrer Maschinenprogramme enthält das Buch einen kompletten Assembler, einen Disassembler und einen Einzelschritt-Simulator, der besonders für den Anfänger sehr nützlich ist. Natürlich zugeschnitten auf Ihren Computer, den COMMODORE 64. DAS MASCHINENSPRACHEBUCH ZUM COMMODORE 64, 1984, ca. 200 Seiten, DM 39,-.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

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

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel.

Auslieferung für Österreich Fachbuchcenter ERB, Schweiz THALI AG und Benelux COMPUTERCOLLECTIEF.

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

☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse
☐ VC-Info 3183 (DM 3,-) in Briefmarken liegen bei
Name und Adresse
bitte deutlich
schreiben


```

2030 IF I(I)=N*9+J THEN LET T=T+
U
2040 IF I(I)=N*9+J+5 THEN LET Y=
Y+U
2050 NEXT J: NEXT I
2060 IF M$(N) <> "Spectrum" THEN L
ET B=U: GO TO 5000
2070 LET B=0
2080 REM Freimachen?
2090 INK 7-n
2100 IF T=0 THEN GO TO 2500
2110 LET K=FN K(N)
2120 FOR Z=FN F(N) TO FN G(N)-1
2130 IF I(Z)=K THEN GO TO 3500
2140 NEXT Z
2150 IF X=6 THEN GO TO 3000
2160 REM Dreimal Wuerfeln?
2170 IF Y+T<4 THEN GO TO 2500
2180 FOR I=FN F(N) TO FN G(N)-4+
Y
2190 IF I(I) <> N*13-I+37 THEN GO
TO 2500
2200 NEXT I
2210 LET U$="NOCH MAL": LET Q$="
WUERFELN"
2220 FOR I=U TO 2
2230 IF B=U THEN GO SUB 6500
2240 GO SUB 8500
2250 IF X=5 AND B=U THEN GO TO 5
000
2260 IF X=5 THEN GO TO 3000
2270 NEXT I
2280 NEXT N
2290 REM S E T Z E N
2300 IF B=U THEN NEXT N
2310 INK 7-n
2320 LET M=0: LET A=0
2330 FOR Z=FN F(N) TO FN G(N)-1
2340 LET M=M+U: LET K=I(Z)
2350 GO SUB 7000
2360 FOR G=FN F(N) TO FN G(N)-1
2370 IF Z=G THEN GO TO 2540
2380 IF I(Z)=I(G) THEN GO TO 281
0
2390 NEXT G
2400 REM Gegner beruecksichtigen
2410 IF I(Z)>40 THEN GO TO 2754
2420 FOR I=U TO 15
2430 IF I=FN F(N) THEN LET J=I+4
2440 IF I=17 THEN GO TO 2704
2450 IF I(I) < K AND I(I)+5 < K THEN
LET B(I)=B(I)+5
2460 IF I(I) < K AND I(I) < I(Z) THE
N LET B(I)=B(I)-5
2470 REM Rausschmeissen?
2480 IF I(Z)=I(I) THEN LET B(I)=
B(I)+1500
2490 NEXT I
2500 REM Entfernung vom Start
2510 LET B(M)=B(M)+.5*(K+50-N*10
)
2520 IF K>=FN K(N) THEN LET B(M)
=B(M)-20
2530 IF B(M)<=0 THEN LET B(M)=.1
2540 REM Reinsetzen
2550 IF K>40 THEN GO TO 2804
2560 IF I(Z)>FN H(N)+5 THEN GO T
O 2804
2570 IF I(Z)>FN H(N)+0 AND A=0 T
HEN LET B(M)=B(M)+1000
2580 IF A=0 THEN GO TO 2504
2590 IF I(Z)>FN H(N)+0 AND I(Z-U
)>I(Z) THEN LET B(M)=B(M)+1000
2600 REM Auffuecken
2610 IF A=0 AND K>FN H(N)+0 AND
I(Z)<=FN H(N)+5 THEN LET B(M)=B(
M)+500
2620 IF A=0 THEN GO TO 2516
2630 IF K>FN H(N)+0 AND I(Z)<I(Z
-U) THEN LET B(M)=B(M)+500
2640 LET A=U: LET I(Z)=K: NEXT Z
2650 REM Bewerten
2660 LET K=B(U): LET S=U
2670 FOR M=2 TO 4
2680 IF B(M)>K THEN LET K=B(M):
LET S=M
2690 NEXT M
2700 IF B(S)<=0 THEN GO TO 4240
2710 LET Z=FN G(N)-4+5
2720 LET K=I(Z): GO SUB 7000
2730 REM Rausschmeissen!
2740 FOR I=U TO 15
2750 IF I=FN F(N) THEN LET J=I+4
2760 IF I=17 THEN GO TO 2924
2770 IF I(Z)=I(I) THEN GO SUB 75
00

```

```

2920 NEXT I
2930 GO TO 4000
2940 REM Rausschmeissen
2950 INK 7-n
2960 FOR K=FN H(N)-3 TO FN H(N)
2970 FOR Z=FN F(N) TO FN G(N)
2980 IF I(Z)<K THEN GO TO 3070
2990 LET I(Z)=FN K(N)
3000 GO TO 2990
3010 NEXT Z
3020 NEXT K
3030 GO TO 1720
3040 REM Freimachen!
3050 LET I(Z)=K+X
3060 FOR I=FN F(N) TO FN G(N)
3070 IF I=Z THEN NEXT I
3080 IF I(Z)=I(I) THEN LET I(Z)=
K: GO TO 2500
3090 NEXT I
3100 GO TO 2900
3110 REM Figur bewegen
3120 INK 7-n
3130 PRINT FLASH U: AT X(K),Y(K):
CHR$(V+N)
3140 PAUSE C
3150 INK 0: IF K>40 THEN INK 7-n
3160 FOR M=U TO 4
3170 IF X=FN K(M) THEN INK 7-n
3180 NEXT M
3190 FOR I=U TO X: BEEP .1,-20:
PAUSE 10: NEXT I
3200 PRINT AT X(K),Y(K): "Q"
3210 INK 7-n
3220 PRINT FLASH U: HI X(I(Z)),Y(
I(Z)): CHR$(V+N)
3230 PAUSE C
3240 PRINT FLASH 0: AT X(I(Z)),Y(
I(Z)): CHR$(V+N)
3250 REM Sortieren
3260 IF Z=17 THEN GO TO 4240
3270 IF Z=FN F(N) THEN GO TO 424
0
3280 IF I(Z)>40 AND I(Z-U)>40 TH
EN GO TO 4240
3290 IF I(Z-U)>40 THEN GO TO 424
0
3300 IF I(Z)>=FN K(N) AND I(Z)<I
(Z-U) THEN GO TO 4240
3310 IF I(Z)>=FN K(N) AND I(Z-U)
<FN K(N) THEN GO TO 4240
3320 IF I(Z)<I(Z-U) AND I(Z-U)<F
N K(N) THEN GO TO 4240
3330 LET S=I(Z): LET I(Z)=I(Z-U)
: LET I(Z-U)=S
3340 LET Z=Z-U: GO TO 4170
3350 IF B=U AND G2=0 THEN GO SUB
8000
3360 REM Gewonnen?
3370 IF I(4*N) <> FN H(N)+2 THEN G
O TO 4610
3380 LET F=U: LET G1=G1+U: LET M
(N)=G1
3390 LET U$=M$(N): LET Q$=STR$(
M(N))+".SIEGER": GO SUB 5500
3400 IF F=0 THEN GO SUB 5560: NE
XT N
3410 INVERSE U: BRIGHT U: FLASH
U: GO SUB 1020
3420 FOR I=U TO 12 STEP 3: FOR J
=1 TO 7
3430 BORDER J: BEEP .12,J: BEEP
.07,J+1: BEEP .1,J+1: BEEP .07,J
+5
3440 NEXT J: NEXT I
3450 FOR M=U TO 4: IF M(M)=0 AND
M$(M) <> "0" THEN LET M=S:
GO TO 4581
3460 NEXT M
3470 GO TO 9000
3480 PAPER 0: FLASH 0: BORDER 0
3490 CLS: INVERSE 0: PAPER 7: P
RINT AT 10,0: "WOLLEN DIE AND
EREN NOCH WEITERSPIELEN
? (J/N)"
3500 IF INKEY$="J" OR INKEY$="j"
THEN LET I=2: BRIGHT 0: GO SUB
1500: LET N=N+U: GO TO 1590
3510 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
THEN BRIGHT 0: GO TO 9000
3520 GO TO 4585
3530 BRIGHT 0: INVERSE 0: FLASH
0: GO SUB 5560: GO SUB 1020
3540 FOR I=U TO 4: IF M$(I) <> "0
" AND FN H(I)+2 <> I(4*I) TH
EN GO TO 4600
3550 NEXT I

```



```

4598 GO TO 4000
4600 NEXT n
4610 PRINT AT 21,26;"
4620 IF x=6 THEN GO TO 1720
4630 NEXT n
5000 REM SPIELER SETZT
5010 PRINT AT 21,26;"1-4,a"
5020 LET u$="POSITION": LET q$="
EINGEBEN": GO SUB 6500
5030 PAUSE 0: IF INKEY$="0" OR I
NKEY$="1" OR INKEY$="2" OR INKEY
$="3" OR INKEY$="4" THEN LET a=U
AL INKEY$: GO TO 5050
5040 GO TO 5030
5050 GO SUB 6560
5060 BRIGHT u: INK 9: PRINT AT 2
1,26;"1a:"; BRIGHT 0
5070 IF a=0 THEN GO TO 5500
5080 LET d=FN g(n)-4+a
5090 REM Zugzwang?
5100 FOR z=FN f(n) TO FN g(n)
5110 LET k=L(z)
5120 IF z<FN g(n) AND k=FN k(n)
THEN LET l(z)=k+x: GO TO 5150
5130 IF k=FN h(n)-3 AND k<FN h
(n) AND x=5 THEN LET l(z)=FN k(n)
: GO TO 5150
5140 GO TO 5190
5150 FOR i=FN f(n) TO FN g(n)
5160 IF l(z)=l(i) AND z<i THEN
LET l(z)=k: LET z=d: GO TO 5520
5170 NEXT i
5180 GO TO 5200
5190 NEXT z
5200 IF z<FN g(n)+u THEN LET l
(z)=k: LET g2=u
5210 IF z<3 AND z<FN g(n)+u TH
EN LET u$="BEACHTET": LET q$="ZU
GZWANG": GO SUB 6500: GO TO 5000
5220 LET z=d: GO TO 5520
5500 REM Setzen moeglich?
5510 FOR z=FN f(n) TO FN g(n)
5520 LET k=L(z)
5530 IF k=FN h(n)-3 AND k<FN h
(n) THEN LET l(z)=FN k(n): GO TO
5550
5540 GO SUB 7000
5550 GO SUB 6200
5560 IF a<0 AND b(w)>-1 THEN GO
TO 5000
5570 LET l(z)=x
5580 IF a=0 AND b(u)>-1 THEN LET
u$="ZUG IST": LET q$="MOEGlich
": GO SUB 6500: GO TO 5000
5590 IF a<0 THEN GO TO 5970
5600 NEXT z
5610 LET u$="KEIN ZUG": LET q$="
MOEGlich": GO SUB 6500
5620 IF x=6 THEN LET u$="NOCH MA
L": GO TO 1680
5630 GO TO 2300
5900 REM Setzen
5910 FOR i=1 TO 16
5920 IF i=FN f(n) THEN LET i=i+4
5930 IF i=17 THEN GO TO 4010
5940 IF l(z)=l(i) THEN GO TO 290
0
5950 NEXT i
5960 GO TO 4010
5970 LET u$="ZUG": LET q$="
VERBOTEN": GO SUB 6500: GO TO 50
00
6200 REM Zug moeglich?
6210 LET w=z+4-FN g(n)
6220 IF x<6 AND k=FN h(n)-3 AN
D k<FN h(n) THEN LET b(w)=-1: R
ETURN
6230 IF l(z)>FN h(n)+5 THEN LET
b(w)=-1
6240 IF u=w THEN GO TO 6260
6250 IF l(z):l(z-u) AND l(z-u)>4
0 THEN LET b(w)=-1
6260 FOR e=FN f(n) TO FN g(n)-1
6270 IF l(z)=l(e) AND z<e THEN
LET b(w)=-1
6280 NEXT e
6290 RETURN
6500 REM Anweisungen
6510 FLASH 0: PAPER 2: INK 7: PR
INT AT 19,24;u$
6520 PRINT AT 20,24;q$
6530 IF u$="POSITION" THEN RETUR
N
6535 IF q$(3 TO 8)="SIEGER" THEN
LET k(n)=k(n)+u: PAUSE 250:k(n)
+PI: GO TO 6560

```

```

6540 PAUSE 250
6550 PAPER 7: FLASH 0: PRINT AT
19,24;
6560 PRINT AT 20,24;"
6570 RETURN
7000 REM Laufweg der Figuren
7010 IF n=0 AND l(z)<41 AND l(z)
+>40 THEN LET l(z)=l(z)+x+5: RE
TURN
7020 IF l(z)<41 AND l(z)+x>40 TH
EN LET l(z)=l(z)+x-40: RETURN
7030 IF n=2 AND l(z)<FN k(n) AND
l(z)+x=FN k(n) THEN LET l(z)=l
(z)+x-44: RETURN
7040 IF n=3 AND l(z)<FN k(n) AND
l(z)+x=FN k(n) THEN LET l(z)=l
(z)+x-43: RETURN
7050 IF n=4 AND l(z)<FN k(n) AND
l(z)+x=FN k(n) THEN LET l(z)=l
(z)+x-42: RETURN
7060 LET l(z)=l(z)+x
7070 RETURN
7500 REM Geworfene Figur zurueck
7510 LET w=INT (1/4+.8): LET s=F
N h(w)
7520 PRINT FLASH 1;AT x(l(i)),y(
l(i)): INK 7-w:CHR$ (v+w)
7530 FOR b=0 TO 30 STEP 4: BEEP
.2,-b: NEXT b
7540 INK 7-w
7550 FOR t=1 TO w+4-u
7560 LET l(t)=l(t+u)
7570 IF l(t)>40 AND l(t)<FN h(w)
+2 THEN LET l(t)=l(t)-u
7580 PRINT AT x(l(t)),y(l(t)):CH
R$ (v+w)
7590 NEXT t
7600 LET l(w+4)=s
7610 PRINT AT x(s),y(s):CHR$ (v+
w)
7620 INK 7-n
7630 LET g2=u: RETURN
8000 REM Pusten
8010 LET a=z
8020 FOR z=FN f(n) TO FN g(n)-1
8030 IF z=a THEN GO TO 8160
8040 LET k=L(z): GO SUB 7000
8050 IF l(z)>40 THEN GO TO 8150
8060 FOR s=0 TO 16
8070 IF s=FN f(n) THEN LET s=s+4
8080 IF s=17 THEN GO TO 8150
8090 IF l(z)<l(s) THEN GO TO 81
40
8100 LET u$="Ich MUSS": LET q$="
PUSTEN "
8110 LET l(z)=k: LET i=z
8120 GO SUB 7500: GO SUB 6500
8130 PRINT FLASH 0;AT x(k),y(k):
INK 0;"0": RETURN
8140 NEXT s
8150 LET l(z)=k
8160 NEXT z
8170 RETURN
8500 REM Uuerfeld
8510 INK 0: PRINT AT 21,26;"
"
8520 DIM b(4)
8530 PRINT AT 8,27;" " "AT 9,27
" "AT 10,27;"
8540 FOR m=0 TO 7
8550 LET x=INT (6*AND)+u
8560 PRINT AT 8,27;"
8570 FOR k=2 TO 4: PRINT AT m+k-
u,27;n$(n(x,k)): NEXT k
8580 BEEP .05,-30: PAUSE m+u: NE
XT m
8590 LET s(n,x)=s(n,x)+u: RETURN
9000 REM Tabelle
9010 LET k=0: FLASH 0: BORDER 6:
PAPER 4: CLS: PAPER 7
9020 FOR i=0 TO 4: LET k=k+u: IF
m$(i)="" THEN LET k=k-u
: NEXT i
9030 IF i=5 THEN GO TO 9040
9035 IF m(i)=0 THEN PRINT AT 4*k
,3;m$(i): " ist kein Sieger.": N
EXT i
9032 IF i=5 THEN GO TO 9040
9035 PRINT AT 4*k,3;m$(i): " ist
"m(i)": " Sieger.": FOR j=0 TO
4-m(i): PRINT AT 4*k,30+j;"!": N
EXT j: NEXT i
9040 PAUSE 0: CLS
9500 REM Statistik

```



```

9510 LET I=0: INVERSE 0: BORDER
0: PAPER 6: CLS
9520 PRINT BRIGHT 0: PAPER 7: AT
0,0: "AUGEN-"; AT 3,4: "ZAHL"; AT 4,
0: "NAME"
9530 PLOT 0,156: DRAW 67,-27
9540 FOR X=0 TO 5
9550 PLOT 36+32*X,159: DRAW 0,-1
09
9560 FOR K=2 TO 4: PRINT AT K,5+
4*K: PAPER 7: BRIGHT 0: N$(N(X,K))
1: NEXT K
9570 NEXT X
9580 FOR N=0 TO 5
9590 PLOT 0,152-N*24: DRAW 255,0
9600 IF N=5 THEN LET I=0: GO TO
9620
9610 PRINT PAPER 7: BRIGHT 1: AT
4+3*N,0: N$(N)

```

```

9620 FOR X=0 TO 5
9630 PRINT AT 4+I+N*3,6-LEN STR$
S(N,X)+4*X: BRIGHT 0: S(N,X)
9640 IF N=5 THEN GO TO 9660
9650 LET S(5,X)=S(5,X)+S(N,X)
9660 NEXT X: NEXT N
9680 PLOT 0,26: DRAW 255,0
9690 PRINT AT 20,0: BRIGHT 0: PA
PER 7: "GESAMT"
9600 PAUSE 0: BORDER 0: PAPER 0:
CLS: BRIGHT 0: PRINT PAPER 7:
INVERSE 0: AT 12,0: "WAGEN SIE EIN
NAHES SPIEL? (J/N)"
9610 IF INKEY$="J" OR INKEY$="I"
THEN RUN
9620 IF INKEY$="N" OR INKEY$="N"
THEN NEW
9630 GO TO 9610

```

Gleichungssysteme

Es werden auf einem TRS-80, Modell 1, Level II, mit 48-KByte-Speicher lineare Gleichungssysteme untersucht und bei Lösbarkeit die Werte ausgegeben

Die Lösung wird nach dem Gauß-Algorithmus mit Pivotsuche vorgenommen. Das lineare Gleichungssystem wird dabei als quadratische Matrix aufgefaßt, deren Elemente die Koeffizienten der Variablen $X(1), \dots, X(n)$ sind (das Matrixschema ist aus den Programmzeilen 112 bis 124 ersichtlich). Der Algorithmus findet eine Lösung, wenn die Determinante der Matrix ungleich Null ist.

Der Gauß-Algorithmus überführt zuerst die Matrix in eine rechte Dreiecksmatrix, wobei zur Sicherstellung der numerischen Stabilität eine Pivotsuche mit anschließendem Zeilentausch für jeden Iterationsschritt durchgeführt wird. Das so umgeformte Gleichungssystem wird danach durch „Rückwärtseinsetzen“ schrittweise gelöst.

Programmablauf

Zuerst wird nach dem Grad n des Gleichungssystems gefragt. Danach ist das Gleichungssystem zeilenweise einzugeben, wobei zuerst die $n-1$ Faktoren $A(i,0), \dots, A(i,n-1)$ einzugeben sind und danach der Wert $Y(i)$ (die Eingabeaufforderung wird zur Ver-

meidung von Eingabefehlern mit der jeweiligen Elementbezeichnung versehen). Die Eingabe ist mit dem letzten Wert $Y(n)$ beendet. Nun kann auf Wunsch eine Fehlerüberprüfung der eingegebenen Werte vorgenommen werden, wobei alle Werte nochmals gelistet und korrigiert werden können. Anschließend erfolgt die Berechnung der Werte $X(i)$.

Die Ausgabe der Werte kann wahlweise über den Drucker oder den Bildschirm erfolgen. Das Programm erkennt Eingabefehler zum Grad des Gleichungssystems. Ferner wird eine entsprechende Meldung ausgegeben, wenn die Determinante der Matrix gleich Null ist; dann ist das Gleichungssystem nicht lösbar.

Zur Anpassung an Rechner mit mehr oder weniger verfügbarer Hauptspeicher ist in den Zeilen 140 und 176 der maximale Grad des Gleichungssystems (hier 50) durch eine entsprechende Zahl zu ersetzen. Ist ein anderes Ausgabeformat erwünscht, so sind die Zeilen 400 bis 488 für den Drucker und die Zeilen 500 bis 508 für den Bildschirm maßgebend.

Gerd Kachel

```

100 REM ***** LÖSUNG VON LIN. GLEICHUNGSSYSTEMEN NACH GAUSS *****
102 REM *** MIT PIVOTSUCHE ***
104 REM -- Gerd KACHEL, W.-GERMANY, 3174 MEINE, 7. SEPTEMBER 1983 --
106 REM
108 REM
110 REM BEZEICHNUNG DES GLEICHUNGSSYSTEMS:
112 REM A(0,0)*X(0)+A(0,1)*X(1)+...+A(0,N)*X(N)=Y(0)
114 REM
116 REM
118 REM
120 REM
122 REM
124 REM A(N,0)*X(0)+A(N,1)*X(1)+...+A(N,N)*X(N)=Y(N)
126 REM
128 REM
130 REM N IST DER GRAD DES GLEICHUNGSSYSTEMS.
132 REM
134 REM
136 REM
138 REM
140 REM
142 REM
144 REM
146 REM
148 REM
150 REM
152 REM
154 REM
156 REM
158 REM
160 REM
162 REM
164 REM
166 REM
168 REM
170 REM
172 REM
174 REM
176 REM
178 REM
180 REM
182 REM
184 REM
186 REM
188 REM
190 REM
192 REM
194 REM
196 REM
198 REM
200 REM
202 REM
204 REM
206 REM
208 REM
210 REM
212 REM
214 REM
216 REM
218 REM
220 REM
222 REM
224 REM
226 REM
228 REM
230 REM
232 REM
234 REM
236 REM
238 REM
240 REM
242 REM
244 REM
246 REM
248 REM
250 REM
252 REM
254 REM
256 REM
258 REM
260 REM
262 REM
264 REM
266 REM
268 REM
270 REM
272 REM
274 REM
276 REM
278 REM
280 REM
282 REM
284 REM
286 REM
288 REM
290 REM
292 REM
294 REM
296 REM
298 REM
300 REM
302 REM
304 REM
306 REM
308 REM
310 REM
312 REM
314 REM
316 REM
318 REM
320 REM
322 REM
324 REM
326 REM
328 REM
330 REM
332 REM
334 REM
336 REM
338 REM
340 REM
342 REM
344 REM
346 REM
348 REM
350 REM
352 REM
354 REM
356 REM
358 REM
360 REM
362 REM
364 REM
366 REM
368 REM
370 REM
372 REM
374 REM
376 REM
378 REM
380 REM
382 REM
384 REM
386 REM
388 REM
390 REM
392 REM
394 REM
396 REM
398 REM
400 REM
402 REM
404 REM
406 REM
408 REM
410 REM
412 REM
414 REM
416 REM
418 REM
420 REM
422 REM
424 REM
426 REM
428 REM
430 REM
432 REM
434 REM
436 REM
438 REM
440 REM
442 REM
444 REM
446 REM
448 REM
450 REM
452 REM
454 REM
456 REM
458 REM
460 REM
462 REM
464 REM
466 REM
468 REM
470 REM
472 REM
474 REM
476 REM
478 REM
480 REM
482 REM
484 REM
486 REM
488 REM
490 REM
492 REM
494 REM
496 REM
498 REM
500 REM
502 REM
504 REM
506 REM
508 REM
510 REM
512 REM
514 REM
516 REM
518 REM
520 REM
522 REM
524 REM
526 REM
528 REM
530 REM
532 REM
534 REM
536 REM
538 REM
540 REM
542 REM
544 REM
546 REM
548 REM
550 REM
552 REM
554 REM
556 REM
558 REM
560 REM
562 REM
564 REM
566 REM
568 REM
570 REM
572 REM
574 REM
576 REM
578 REM
580 REM
582 REM
584 REM
586 REM
588 REM
590 REM
592 REM
594 REM
596 REM
598 REM
600 REM
602 REM
604 REM
606 REM
608 REM
610 REM
612 REM
614 REM
616 REM
618 REM
620 REM
622 REM
624 REM
626 REM
628 REM
630 REM
632 REM
634 REM
636 REM
638 REM
640 REM
642 REM
644 REM
646 REM
648 REM
650 REM
652 REM
654 REM
656 REM
658 REM
660 REM
662 REM
664 REM
666 REM
668 REM
670 REM
672 REM
674 REM
676 REM
678 REM
680 REM
682 REM
684 REM
686 REM
688 REM
690 REM
692 REM
694 REM
696 REM
698 REM
700 REM
702 REM
704 REM
706 REM
708 REM
710 REM
712 REM
714 REM
716 REM
718 REM
720 REM
722 REM
724 REM
726 REM
728 REM
730 REM
732 REM
734 REM
736 REM
738 REM
740 REM
742 REM
744 REM
746 REM
748 REM
750 REM
752 REM
754 REM
756 REM
758 REM
760 REM
762 REM
764 REM
766 REM
768 REM
770 REM
772 REM
774 REM
776 REM
778 REM
780 REM
782 REM
784 REM
786 REM
788 REM
790 REM
792 REM
794 REM
796 REM
798 REM
800 REM
802 REM
804 REM
806 REM
808 REM
810 REM
812 REM
814 REM
816 REM
818 REM
820 REM
822 REM
824 REM
826 REM
828 REM
830 REM
832 REM
834 REM
836 REM
838 REM
840 REM
842 REM
844 REM
846 REM
848 REM
850 REM
852 REM
854 REM
856 REM
858 REM
860 REM
862 REM
864 REM
866 REM
868 REM
870 REM
872 REM
874 REM
876 REM
878 REM
880 REM
882 REM
884 REM
886 REM
888 REM
890 REM
892 REM
894 REM
896 REM
898 REM
900 REM
902 REM
904 REM
906 REM
908 REM
910 REM
912 REM
914 REM
916 REM
918 REM
920 REM
922 REM
924 REM
926 REM
928 REM
930 REM
932 REM
934 REM
936 REM
938 REM
940 REM
942 REM
944 REM
946 REM
948 REM
950 REM
952 REM
954 REM
956 REM
958 REM
960 REM
962 REM
964 REM
966 REM
968 REM
970 REM
972 REM
974 REM
976 REM
978 REM
980 REM
982 REM
984 REM
986 REM
988 REM
990 REM
992 REM
994 REM
996 REM
998 REM
1000 REM

```



```

162 REM
163 CLEAR 200
164 ON ERROR GOTO 402
165 GOSUB 200
166 REM FEHLERTRAP
167 GOTO 402
168 PRINT "***** LÖSUNG VON LIN. GLEICHUNGSSYSTEMEN:"
169 PRINT "NACH GAUSS *****"
170 PRINT "GRAD DES GLEICHUNGSSYSTEMS: ";
171 INPUT I
172 PRINT "GRAD DES GLEICHUNGSSYSTEMS: ";
173 INPUT I
174 INPUT I
175 IF I=0 OR I>50 THEN 166
176 REM FEHLERHAFTE EINGABE
177 PRINT
178 PRINT
179 PRINT "EINGABE DER WERTE ZEILENWEISE ! "
180 PRINT
181 PRINT
182 FOR I=0 TO IN
183 PRINT
184 PRINT
185 PRINT
186 PRINT
187 PRINT
188 PRINT
189 PRINT
190 PRINT
191 PRINT
192 PRINT
193 PRINT
194 PRINT
195 PRINT
196 PRINT
197 PRINT
198 PRINT
199 PRINT
200 PRINT
201 PRINT
202 PRINT
203 PRINT
204 PRINT
205 PRINT
206 PRINT
207 PRINT
208 PRINT
209 PRINT
210 PRINT
211 PRINT
212 PRINT
213 PRINT
214 PRINT
215 PRINT
216 PRINT
217 PRINT
218 PRINT
219 PRINT
220 PRINT
221 PRINT
222 PRINT
223 PRINT
224 PRINT
225 PRINT
226 PRINT
227 PRINT
228 PRINT
229 PRINT
230 PRINT
231 PRINT
232 PRINT
233 PRINT
234 PRINT
235 PRINT
236 PRINT
237 PRINT
238 PRINT
239 PRINT
240 PRINT
241 PRINT
242 PRINT
243 PRINT
244 PRINT
245 PRINT
246 PRINT
247 PRINT
248 PRINT
249 PRINT
250 PRINT
251 PRINT
252 PRINT
253 PRINT
254 PRINT
255 PRINT
256 PRINT
257 PRINT
258 PRINT
259 PRINT
260 PRINT
261 PRINT
262 PRINT
263 PRINT
264 PRINT

```

```

MT = TAUSCHVARIABLE
IJ = SCHLEIFENZAHLER
PS = " "
SS = " "

** 1. AUFBAU DER DREIECKSMATRIX **

FOR IJ=0 TO IN-1
  REM PIVOT-STARTWERT
  REM PIVOT-STARTZEILE
  REM PIVOTSUCHE
  FOR PS=IJ+1 TO IN
    IF MP=ABS(MG(PS,IJ)) THEN 318
    REM SUCHE MAX-PIVOT
    REM NEUE PIVOTZEILE
    REM NEUER PIVOTWERT
    REM <NEXT> PIVOTSUCHE
  PS = PS
  MP = ABS(MG(PS,IJ))
  NEXT PS
  REM PIVOTZEILE MIT AKTUELLER ZEILE TAUSCHEN
  IF IS=IJ THEN 352
  REM PIVOTZEILE = AKT. ZEILE
  REM KEIN TAUSCH !
  REM TAUSCH DER EINZELNEN ZEILEN.
  REM TAUSCHEN
  FOR PS=0 TO IN
    MT = MG(PS,IJ)
    MG(PS,IJ) = MG(IJ,PS)
    MG(IJ,PS) = MT
  NEXT PS
  MT = ME(IJ)
  ME(IJ) = ME(IS)
  ME(IS) = MT
  REM <NEXT> TAUSCH
  REM IN Y-SPALTE ELEMENTTAUSCH

  REM SUBTRAHIEREN DER ZEILEN ZUR BILDUNG DER DREIECKSMATRIX
  IF MP=0 THEN 368
  REM NUR 0 IN RESTSPALTE !
  FOR PS=IJ+1 TO IN
    MP = MG(PS,IJ)/MG(IJ,IJ)
    REM ZEILENSUBTRAKTION
    REM SUBTRAKTIONSFAKTOR
    REM ELEMENTSUBTRAKTION
    MG(PS,SS) = MG(PS,SS) - MP*MG(IJ,SS)
    NEXT SS
    REM <NEXT> ELEMENTSUBTRAKTION
    ME(PS) = ME(PS) - MP*ME(IJ)
    REM Y-WERT SUBTRAKTION
    REM <NEXT> ZEILENSUBTRAKTION
    NEXT IJ
    REM <NEXT> BILDE DREIECKSMATRIX

** 2. RUECKWAERTSEINSETZEN **

FOR IJ=IN TO 0 STEP -1
  REM RUECKWAERTSEINSETZEN
  REM 1. RUECKWAERTSEL.
  REM BILDE ERGEBNISSELEMENT
  ME(IJ) = ME(IJ) - MG(IJ,PS)*ME(PS)
  REM <NEXT> ERGEBNISSELEMENT
  REM FRAGENISELEMENT BESTIMMT
  REM <NEXT> RUECKWAERTSEINSETZEN
NEXT IJ
RETURN

*** FEHLERTRAP, MELDET DAS ALGORITHMUS NICHT GEEIGNET IST ***

402 IF ERR<20 THEN ERROR(ERR)
403 REM SONSTIGER FEHLER
404 REM ERKANNT DAS ALGORITHMUS VERSAET !
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 PRINT : PRINT

```



```

412 PRINT "ALGORITHMUS ZUR LÖSUNG D'ESER GLEICHUNGSSYSTEMS UNGEIGNET !"
413 PRINT
414 PRINT
415 RESUME 252
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 PRINT : PRINT
431 PRINT "FALLS WERT OK, DANN NUR <ENTER>, SONST NEUER WERT !"
432 PRINT : PRINT
433 FOR I=0 TO 10
434   FOR J=0 TO 10
435     PRINT : PRINT
436     PRINT : PRINT
437     PRINT : PRINT
438     PRINT : PRINT
439     PRINT : PRINT
440     PRINT : PRINT
441     PRINT : PRINT
442     PRINT : PRINT
443     PRINT : PRINT
444     PRINT : PRINT
445     PRINT : PRINT
446     PRINT : PRINT
447     PRINT : PRINT
448     PRINT : PRINT
449     PRINT : PRINT
450     PRINT : PRINT
451     PRINT : PRINT
452     PRINT : PRINT
453     PRINT : PRINT
454     PRINT : PRINT
455     PRINT : PRINT
456     PRINT : PRINT
457     PRINT : PRINT
458     PRINT : PRINT
459     PRINT : PRINT
460     PRINT : PRINT
461     PRINT : PRINT
462     PRINT : PRINT
463     PRINT : PRINT
464     PRINT : PRINT
465     PRINT : PRINT
466     PRINT : PRINT
467     PRINT : PRINT
468     PRINT : PRINT
469     PRINT : PRINT
470     PRINT : PRINT
471     PRINT : PRINT
472     PRINT : PRINT
473     PRINT : PRINT
474     PRINT : PRINT
475     PRINT : PRINT
476     PRINT : PRINT
477     PRINT : PRINT
478     PRINT : PRINT
479     PRINT : PRINT
480     PRINT : PRINT
481     PRINT : PRINT
482     PRINT : PRINT
483     PRINT : PRINT
484     PRINT : PRINT
485     PRINT : PRINT
486     PRINT : PRINT
487     PRINT : PRINT
488     PRINT : PRINT
489     PRINT : PRINT
490     PRINT : PRINT
491     PRINT : PRINT
492     PRINT : PRINT
493     PRINT : PRINT
494     PRINT : PRINT
495     PRINT : PRINT
496     PRINT : PRINT
497     PRINT : PRINT
498     PRINT : PRINT
499     PRINT : PRINT
500     PRINT : PRINT
501     PRINT : PRINT
502     PRINT : PRINT
503     PRINT : PRINT
504     PRINT : PRINT
505     PRINT : PRINT
506     PRINT : PRINT
507     PRINT : PRINT
508     PRINT : PRINT
509     PRINT : PRINT
510     PRINT : PRINT
511     PRINT : PRINT
512     PRINT : PRINT

```

Biorhythmus mit Partnerschaftsberechnung

Der Apple-II-Europlus vergleicht zwei Biorhythmus-Kurven und gibt Kommentare zum Grad der Übereinstimmung, die auf einen Drucker ausgegeben werden

Zuerst müssen die Lebens-tage vom Geburtstag bis zum Vorhersagedatum errechnet werden. Die Anzahl der Lebens-tage wird durch 23 (physischer Rhythmus) 28 (psychischer Rhythmus) und durch 33 (intellektueller Rhythmus) geteilt. Wichtig für die weitere Berechnung sind nur die ersten drei Stellen hinter dem Komma. Diese werden dem Rhyth-

mustag zugeordnet und dieser wiederum dem Biorhythmuswert. Der Wert für den nächsten Tag braucht nicht mehr errechnet zu werden, denn man kann den Biorhythmus einfach fortschreiben; das heißt, es wird immer der in der eingegebenen Tabelle folgende Wert genommen. Der vierte Rhythmus (Erfolgskurve) errechnet sich aus der Summe

der drei Werte, geteilt durch 3 (Mittelwert). Das Programm erstellt immer den Biorhythmus für einen ganzen Monat. Um die Partnerschaftsberechnung durchzuführen, errechnet der Computer erst die Biorhythmuswerte für die einzelnen Partner. Deshalb muß auch bei der Eingabe der Daten für die Partnerin ein Vorhersagedatum angegeben

werden. Nachdem der Computer also die Werte für die beiden Partner errechnet hat, vergleicht er die Rhythmustage der Partner. Die Differenz-tage werden dann einer Übereinstimmung in Prozent zugeordnet. Bei der Ausgabe der Berechnung und der Kommentare erscheinen der Biorhythmus und die zugehörigen Rhythmustage der Partner.


```

10 HOME
20 DIM A(23): DIM S(28): DIM C(33): DIM E(28): DIM F(33): DIM
21 24(23): DIM Z(28): DIM Z(33): DIM H(3): DIM I(6)
23 REM DATA'S EINLESEN
25 GOSUB 6000
30 UNTIL 5
35 PRINT TAB( 6) "ZÄHLEN SIE EINE FUNKTION:"
40 PRINT "BIORHYTHMUS AUSDRUCKEN.....(1)"
45 PRINT "BIORHYTHMUS NORMAL.....(2)"
50 PRINT "PARTNERSCHAFTSBERECHNUNG.....(3)"
55 PRINT "PARTNERSCHAFTSBERECHNUNG.....(4)"
60 GET V
63 REM UNTERPROGRAMM FÜR PARTNERSCHAFTSBER.
65 IF V = 3 OR V = 4 THEN GOSUB 2000
110 INPUT "NAME:" N$
120 INPUT "ALTER:" A
130 INPUT "GEBURTSDATUM(KT,MM,JJJJ):" D,C,D
145 IF Y2 = 2 THEN GOTO 170
150 INPUT "VORHERIGES MONAT(MM):" E
160 INPUT "VORHERIGES JAHR(JJJJ):" F
163 REM LEBENSTAGE ERRECHNEN
170 A = A * 365
180 IF C = E THEN 328
190 DN C GOTO 200+210+220+230+240+250+260+270+280+290+300
200 G = G + 31
205 IF E = 2 THEN 380
210 C = C + 26
215 IF E = 3 THEN 380
220 G = G + 31
225 IF E = 4 THEN 380
230 G = G + 30
235 IF E = 5 THEN 380
240 G = G + 31
245 IF E = 6 THEN 380
250 G = G + 30
255 IF E = 7 THEN 380
260 C = C + 31
265 IF E = 8 THEN 380
270 G = G + 31
275 IF E = 9 THEN 380
280 G = G + 30
285 IF E = 10 THEN 380
290 G = G + 31
295 IF E = 11 THEN 380
300 G = G + 30
305 IF E = 12 THEN 380
310 G = G + 31
315 IF E = 13 THEN GOTO 200
320 FOR T = 0 TO 9
340 IF T = H(T) THEN G = 30
342 NEXT T
345 IF T = 2 THEN G = 28
347 FOR T = 0 TO 6
360 IF T = I(T) THEN G = 31
362 NEXT T
380 J = 5 - B
385 FOR K = 1904 TO 2062 STEP 4
390 IF K > D AND K < F THEN L = L + 1
395 IF K = D THEN GOSUB 5000
400 IF K = F THEN GOSUB 5050
405 NEXT K
410 N = A + J + L

```

```

415 N = M / 25
420 O = M / 28
425 Q = M / 33
430 N = N - INT(N)
435 O = O - INT(O)
440 Q = Q - INT(Q)
445 N = INT(N * 1000)
450 O = INT(O * 1000)
455 Q = INT(Q * 1000)
500 REM ZÄHLEN ZUORDNEN
560 FOR I = 0 TO 23
565 IF N = 3(I) THEN FA = I
567 IF O = 0 THEN FA = 23
568 NEXT I
570 FOR I = 0 TO 28
575 IF O = 3(I) THEN FB = I
577 IF FB = 0 THEN FB = 28
578 NEXT I
580 FOR I = 0 TO 33
585 IF Q = 3(I) THEN FC = I
587 IF FC = 0 THEN FC = 33
588 NEXT I
590 IF V = 1 THEN GOSUB 5100
652 IF CV = 2 THEN GOTO 2300
654 IF V = 3 OR V = 4 THEN 5000 2200
655 HOME
656 REM BIORHYTHMUS AUSGEBEN
657 UNTIL 17)
660 PRINT "BIORHYTHMUS"
665 PRINT "FUER"
670 PRINT "AS"
675 FOR R = 0 TO 1700: NEXT R
680 HOME
682 GOSUB 5200
685 PRINT "TAG PHY PSY INT ERF"
690 FOR Y = 1 TO 66
695 MP = D(FA)
700 MP = EE(FB)
705 IG = FC(FC)
707 EF = INT(MP + NP + IG) / 3
709 EF = INT(EF)
710 PRINT Y; "TAB( 6); X; MP; TAB( 12); X; IG; TAB( 18); X; IG; TAB( 24);"
712 IF V = 1 THEN GOTO 735
715 IF Y = 21 THEN PRINT "WEITERGEHTENDE"
725 IF V4 = "N" THEN END
735 FA = FA + 1
740 FB = FB + 1
745 FC = FC + 1
746 IF FA = 24 THEN FA = 1
747 IF FB = 29 THEN FB = 1
748 IF FC = 34 THEN FC = 1
750 NEXT Y
755 END
1998 REM ZÄHLEN FÜR PARTNERSCHAFTSBER. ZUORDNEN
2000 HOME
2010 PRINT "PRINT TAB( 6) "PARTNERSCHAFTSBERECHNUNG"
2020 FOR I = 0 TO 1700: NEXT I
2030 HOME
2035 PRINT TAB( 6) "PARTNERIN": RETURN
2200 F1 = FA: I1 = 8: I2 = 0: I3 = 0
2210 F2 = F1: I4 = 0: I5 = 0: I6 = 0: I7 = 0: I8 = 0
2220 F3 = F2

```



```

2230 G0 = 2
2235 Y2 = 2
2240 P4 = A1
2250 HOME: PRINT TAB( 6) "PARTNER": GOTO 110
2300 P4 = F4
2310 P5 = F5
2320 P4 = F5
2325 HOME
2330 F4 = A1
2400 Z1 = ABS (F1 - P4)
2405 Z2 = ABS (P2 - P5)
2410 Z3 = ABS (P3 - P6)
2475 P7 = Z1+Z2
2480 P8 = Z3+Z3
2485 P9 = Z3+Z3
2487 REM UNTERPROGRAMM FUER KOMMENTAR
2489 COSUR 3000
2490 IF U = 4 THEN COSUB 5100
2491 REM PARTNERSCHAFTSODER: AUSGEDEHN
2493 HOME: SPEED= 110
2495 PRINT TAB( 8) "PARTNERSCHAFTSBERECHNUNG"
2500 PRINT TAB( 8) "-----"
2505 PRINT TAB( 8) "-----"
2510 PRINT TAB( 17) "FEUER"
2515 PRINT TAB( 2) "P7: TAB( 17) "UND " F5
2520 PRINT TAB( 2) "P8: TAB( 17) "UND " F12
2525 PRINT TAB( 6) "DATUM: 1. FEB. " F1: PRINT
2530 PRINT TAB( 12) "PHY PSY INT"
2535 PRINT "BIORHYTHMUS": S1: TAB( 18) "X": S2: TAB( 24) "X": S3
2540 PRINT "PARTNERIN?":
2545 PRINT "RHYTHMUS": P1: TAB( 18) "X": P2: TAB( 24) "X": P3
2550 PRINT "BIORHYTHMUS": D(F4): TAB( 18) "X": FEE(FB): TAB( 24) "X": F(FC)
2555 PRINT "C PARTNER":
2560 PRINT "RHYTHMUS": P4: TAB( 18) "X": P5: TAB( 24) "X": P6
2565 PRINT "INSTIMMUNG": PRINT
2570 ON K1 GOSUB 3070+3120+3140+3170
2590 PRINT "TM PSYCHISCHEN RHYTHMUS BESTEHT FTMF: P8: ZIELE UFFER
EINSTIMMUNG": PRINT
2620 ON K2 GOSUB 3220+3250+3270+3340
2630 PRINT "IN INTELLEKTUELLEN RHYTHMUS BESTEHT EINE: P9: ZIELE U
BEREINSTIMMUNG"
2640 ON K3 GOSUB 3370+3420+3450+3470
2800 SPEED= 255: END
3000 IF P7 > 75 THEN K1 = 1
3005 IF P7 < 75 AND P7 > 50 THEN K1 = 2
3010 IF P7 < 50 AND P7 > 25 THEN K1 = 3
3015 IF P7 < 25 THEN K1 = 4
3020 IF P8 > 75 THEN K2 = 1
3025 IF P8 < 75 AND P8 > 50 THEN K2 = 2
3030 IF P8 < 50 AND P8 > 25 THEN K2 = 3
3035 IF P8 < 25 THEN K2 = 4
3040 IF P9 > 75 THEN K3 = 1
3045 IF P9 < 75 AND P9 > 50 THEN K3 = 2
3050 IF P9 < 50 AND P9 > 25 THEN K3 = 3
3055 IF P9 < 25 THEN K3 = 4
3060 RETURN
3070 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST OPTIMAL!"
3075 PRINT "DIE PARTNER SIND IMMER GEMEINSAM": PRINT "IN PHYSISCHEN HOCH
" S UND TIEF: S1": PRINT "IM KOERPERLICHEN BEFINDEN GIBT ES ALSO": PRINT
"KEINE UNTERSCHIEDE!"
3080 RETURN
3120 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST GUT!"
3125 PRINT "DIE PARTNER SIND DIE MEISTE ZEIT": PRINT "GEMEINSAM IN PHYSISCH
HOCH: S UND TIEF: S1"
3130 PRINT "DIE UNTERSCHIEDE SCHWANKEN ZWISCHEN 3": PRINT "UND 5 TAGEN!"
3135 RETURN
3140 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST NICHT SO GUT!"
3145 PRINT "DIE PARTNER SIND NUR WENIG GEMEINSAM IN": PRINT "PHYSISCHEN
HOCH: S UND TIEF: S1": PRINT "DIE UNTERSCHIEDE SCHWANKEN ZWISCHEN: PRINT
"6 UND 8 TAGEN!"
3150 RETURN
3160 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST SCHLECHT!"
3170 PRINT "DIE PARTNER FAST GAR NICHT GEMEINSAM": PRINT "IN PHYSISCHEN
HOCH: S UND TIEF: S1": PRINT "DIE UNTERSCHIEDE LIEGEN ZWISCHEN 9 UND
" 14 TAGEN!"
3180 RETURN
3220 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST OPTIMAL!"
3225 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH IMMER GEMEINSAM": PRINT "IN PHYSIC
SCHEN HOCH: S UND TIEF: S1"
3230 RETURN
3250 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST GUT!"
3255 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH FAST IMMER": PRINT "GEMEINSAM IN P
SYCHISCHEN HOCH: S UND: PRINT "TIEF: S1: DIE UNTERSCHIEDE SCHWANKEN": PRINT
" ZWISCHEN 4 UND 6 TAGEN!"
3260 RETURN
3270 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST NICHT SO GUT!"
3275 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH NICHT SEHR": PRINT "OFT GEMEINSAM I
N PSYCHISCHEN HOCH: S": PRINT "UND TIEF: S1: DIE UNTERSCHIEDE SCHWANKEN":
PRINT " ZWISCHEN 7 UND 10 TAGEN!"
3300 RETURN
3310 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST SCHLECHT!"
3315 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH NUR SEHR": PRINT "SELTEN GEMEINSAM
IN PSYCHISCHEN: PRINT "HOCH: S UND TIEF: S1: DIE UNTERSCHIEDE SCHWANKEN
" SCHWANKEN ZWISCHEN 11 UND 17 TAGEN!"
3350 RETURN
3370 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST OPTIMAL!"
3375 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH IMMER GEMEINSAM": PRINT "IN INTELL
EKUELLEN HOCH: S UND TIEF: S1"
3380 RETURN
3420 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST GUT!"
3425 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH FAST IMMER": PRINT "GEMEINSAM IN I
NTELLEKTUELLEN HOCH: S UND: PRINT "TIEF: S1: DIE UNTERSCHIEDE SCHWANKEN
" N": PRINT "ZWISCHEN 5 UND 8 TAGEN!"
3430 RETURN
3450 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST NICHT SO GUT!"
3455 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH NICHT SEHR": PRINT "OFT GEMEINSAM
IN INTELLEKTUELLEN HOCH: S": PRINT "UND TIEF: S1: DIE UNTERSCHIEDE SCHWA
NKEN": PRINT "ZWISCHEN 9 UND 12 TAGEN!"
3460 RETURN
3470 PRINT "DIE UEBEREINSTIMMUNG IST SCHLECHT!"
3475 PRINT "DIE PARTNER BEFINDEN SICH NUR SEHR": PRINT "SELTEN GEMEINSAM
IN INTELLEKTUELLEN: PRINT "HOCH: S UND TIEF: S1: DIE UNTERSCHIEDE": PRINT
" SCHWANKEN ZWISCHEN 13 UND 20 TAGEN!"
3480 RETURN
4000 END
5000 IF C > 2 THEN RETURN
5005 L = L + 1: RETURN
5010 IF C > 2 THEN RETURN
5015 L = L + 1: RETURN
5100 PR4 1: RETURN
5200 FOR T = 0 TO 3
5215 IF E = H(T) THEN GS = 30
5220 NEXT T

```


HC-BÖRSE

Verk. Kass. CBS Coleco, neuw. Orig. Vp., Cockpit mit Turbo, Kass. 140,- DM. Smurf 90,- DM, Zaxxon 90,- DM, Mouse-Trap 60,- DM, Looping 90,- DM. Best. per Nachn. an G. Grosshennig, Elsterstr. 2, 3300 Braunschweig

Kostenloses Info über Spectrum-Programme bei Friedrich Neuper, Leuchtenberger Str. 1, 8473 Pfreimd.

CBM-64 - VC-20. Christmas-Music C 64, 300 Spiele, Simons-BASIC 50,- DM. Profess. Programme, Text-Faktur, Programme f. Amateurlinker. HB-Soft, Postfach 420222, 3500 Kassel.

MZ-700-Software von LB-Software. Z. Z. ca. 80 Programme im Angebot. Spiele, Sprachen, Plottersoftware, PCG-Software, Utilities und Compiler. Katalog gegen Rückporto bei LB-Software, c/o Jörg Lorenz, Richardstr. 88, 1000 Berlin 44

VC-64. Verkaufe meine gesamte Software für 150,- DM. 15 Disketten oder auf Kassette. Wert: 10000,- DM. Tel. (0208) 840811 ab 19 Uhr.

VC-20-Spiele billig! Progr. Steuerfuchs (+ 8 K) 30,- DM. Berechnung der Steuererklärung. Info: J. Wiedelmann, Anhalter Str. 8, 4000 Düsseldorf

APPLE II und IIE. Software-Tausch. Suche Anleitungen u. kommerz. Software. Tel. (0681) 780262.

Die ersten Adventure für den CBM-64 sind da, z. B.: The Hobbit 78,- DM, außerdem z. B. Crazy Kong 29,- DM. Gesamtliste geg. 2,- DM in Briefmarken bei DB, PF 1308, 4830 Gütersloh 1.

★ ★ ★ ★ ZX 81 (16 K) ★ ★ ★ ★ Die Superspiele Donkey Kong, Pac-Man, 3-D-Monsterlabyrinth, Clown und Pins, Billy-Jumper, Senso, Caverns of Mars und Das Duell auf Chromc.-Kass. zurr. Paketpreis von nur 45,- DM. Einzel je 15,- DM. Info oder Bestellung bei Frank Beer, Kottenwiesen 7, 7090 Ellwangen.

Computer-Cassetten

10er-Pack mit C 10 15,- DM
BASF-LH-Band C 20 16,- DM
inkl. Boxen, C 30 17,- DM
und Etiketten, C 40 18,- DM
Ab 25 Stück noch günstiger! BASF-Chrom u. AGFA-super-fu in allen Längen lieferbar.

Cassetten-Aufkleber

100 Rollen-Etiketten nur 3,90 DM
120 Stck. auf DIN-A4-Druckb. 7,- DM
Christomenia-Cassettenstudio
Gartenstr. 11, 3584 Zwesten, Tel. (05626) 281, Vers. per Rechnung

NEU: Katalog 3/83 (über 50 Seiten)
NEU: Light-Pen für VC-20

NEU: Echtes 3-D-Spiel mit Stereo-Brille für VC-20, CBM64 und Spectrum.

NEU: Noch mehr Hard- und Software sowie Bücher für Spectrum. ZX 81, VC-20, CBM64, Dragon und jetzt auch Oric-1. Katalog gegen 1,80 DM in Briefmarken Th. Wagner, Software-Versand, Postfach 112243, 8900 Augsburg

- • • • •
- **TRS-80, Komtek I, Video-Genie, Colour-Genie**
- Soft- u. Hardware zu günst. Preisen
- Über 300 Progr. am Lager. Stets d. neueste Software aus aller Welt.
- **Spiele:** Jungle Boy, Fury, Time Bandit, Venus Clash etc. **Utilities:** Editor/Assembler, Disassembler, Super Util+ etc. **Sprachen:** Z-BASIC, PASCAL, CFORTH etc. **Systeme:** Newdos, Ldos, CF/M, Multidos etc.
- **Hardware:** CF/M mit 96 K (mod. I) Lightpen, Memory, Speed UP (53 %), etc. **COLOUR-GENIE:** Spiele: Das schwarze Loch, Eatman, Schatzsuche etc. **Utilities:** Editor/Assembler
- Tiny Fortran, Erweitertes BASIC etc.
- Katalog für 2,- DM (Colour 1, DM) in Briefmarken bei: **COMPUTER SERVICE**, Bevertäksr. 46, 2900 Oldenburg, Tel. (0441) 36218
- **Sändig Sonderangebote!**
- • • • •

C 64-Programmsammlung: Tausch oder gegen Gelbtkosten. D. Isert, Dürgerwehrstr. 30, 7600 Freiburg, Tel. (0761) 280631.

Maschinensprachkurs

Umfangreicher Kurs zur Erlernung der Maschinensprache auf dem ZX 81. Heft und Kass. mit Demo und Hilfsprogramm: 34,- DM. Frank Beer, Kottenwiesen 7, 7090 Ellwangen



commodore COMPUTER
Software-Superpreise
Jumpman Junior Pooyan 89,- Stk.

Spieprogramme Q-Bark 55 49 Donkey Kong 55 99 Frogger 55 40 Time Runner 55 45 Jumpman 55 69 Skanble 55 39 Laser Strike 55 79 Sector War 55 99 Moonbuggy 55 99 The Hobbit 55 45 Temote of Ashani 55 79 55 - Strategie/Geschichte 55 69 Schmel 55 - Weltkarte 55 69 Nation 55 - Zehn u. Padergalt 55 49 Feuer-Spiel 55 79	Joy-sticks Genere ein gefülltes!!! JOY-LE-PAK mit 1. Linschlag 29,-
--	--

Zubehör
 Interface für Kassettenspeicher 49,-
 Parallel-Interface (Centronics) 198,-
 IEEE Interface 298,-

Disketten Control-Disk Diskette mit Verstärkungslinien Laser Diskette 5 1/4" im 5 1/4" Format 10 Stk. 99,- 5 1/4" Diskette in stabiler Plastic-Box 10 Stk. 73,-	Staub-Schutz-Hauben für Commodore 64 39,- für Disk-Station 1140/11 44,- für Diskette 155C 26,- für Drucker 1526 40,-	Hardware Super-Preise Commodore 64 79,- Tagespreis Disk 1541 15,- Tagespreis Diskette 11,- DM Drucker 1526 65,- DM
---	---	---

Literatur
 Programm-Reference-Guide 76,-
 The Elementary Commodore 64 49,-
 Mikrocomputer-Leikon 10,-

SIREN GmbH
COMPUTERSYSTEME
 Wichmannstraße 4, 3000 Hannover 61, Tel. 3511/33595

Neu von Sybex:

Commodore 64 Programmsammlung

Dieses Buch enthält mehr als 70 gelesene Anwenderprogramme, die direkt eingegeben werden können. Es wird Ihnen helfen, die vielseitigen Möglichkeiten Ihres C64 zu entdecken und bei vielen neuen Anwendungen erfolgreich einzusetzen. Jedes Programm wird erläutert, um eine optimale Nutzung zu gewährleisten. Sie müssen über keine Programmierungserfahrung verfügen, um sofort Ihren neuen Rechner einsetzen zu können!



S. R. Trost
COMMODORE 64 PROGRAMMSAMMLUNG
192 Seiten, 143 Abb.
Ref.-N. 3051 (1983)
DM 34,-

Aus dem Inhalt:
Zinsrechnung
Kautmannsches Rechnen
Immobilien-Programme
Programme zur Datenanalyse
Programme zur Dateiverwaltung
Programme für mathematische Übungen

Sybex-Bücher sind erhältlich bei Ihrem Fachhändler. Fragen Sie danach!

Verlagsauslieferung:
Berlin: Buchhandlung Billig GmbH, Blissestr. 61
Österreich: Fachbuch-Center ERE, Auerlingstr. 1, 1061 Wien
Schweiz: Versandbuchhandlung Thal AG, Industriest. 2, 6265 Hitzkirch

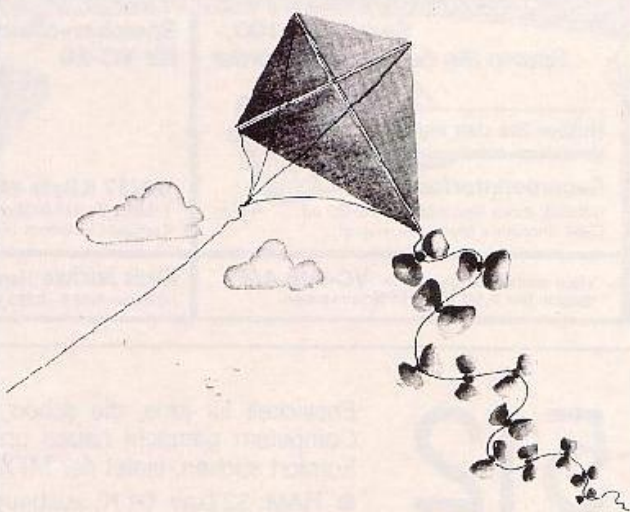
Direktbestellungen beim Verlag gegen Verrechnungsscheck (+DM 2,50 Versandkostenanteil)

Fordern Sie ein Gesamt-Buch-Verzeichnis an.



SYBEX-VERLAG GmbH
Abt. HC 184 Postfach 120513
4000 Düsseldorf 12
Tel. 3211/287066, Telex 8588163

Aufwind durch Fortbildung — mit Christiani Lehrgängen



Christiani Fortbildung
Technisches Lehr-Institut
Postf. 35 27150 · 7750 Konstanz
in Österreich: Forttechnikum 9201 Bregenz

Fordern Sie gleich das kostenlose Kursprogramm an, das Sie über unsere Lehrgänge informiert — u. a. auch über:

- ☐ Mikroprozessortechnik
- ☐ Mikroprozessor System 85
- ☐ BASIC mit dem VC-20
- ☐ BASIC + Mikrocomputerpraxis
- ☐ Allgemeines Wissen
- ☐ Automatisierung
- ☐ Englisch / Französisch
- ☐ Elektronik-Labor
- ☐ IC-Labor
- ☐ Digital-Labor
- ☐ Oszilloskop-Labor
- ☐ Fernseh-Labor
- ☐ Elektronisches Messen
- ☐ Amateurlink-Lizenz

Senden Sie mit kostenlosem und völlig unverbindlichem Fragebogen und Kursumfragebogen für den angegebenen Lehrgang Ihre Interessen an mich.

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Ort _____ 7750

MEMOTRONIC-Spiele für Spectrum-Puckman und -Kongman, wie in der Spielhalle. 40 Kb. Maschinensprache für 22,- DM pro Spiel. Weitere Programme auf Anfrage! Bestellung/Info bei **Memotronic**, Dalkinger Str. 102, 7090 Ellwangen.

Nur das Beste ist gut genug! Von unserem Londoner Büro auswählen Hits u. Neuheiten v. englischen Markt zu vernünft. Preisen f. C64, Dragon u. Spectrum. Beispiele: **CBM64:** Teach-Yourself-Programming with the CBM64, 206 S., nur 19,50 DM; phantastische Arcade-Spiele: Exterminator: 32,- DM; Stix: 35,- DM; Hover Bover 34,- DM. **Dragon 32:** Space Shuttle, eine Flugsimulation auf die Besitzer anderer Computer nichtischend: 39,- DM; die offizielle Frogger-Version aus den USA: 39,- DM.

Spectrum: HURQ, die Sensation: Gestalten Sie Ihre eigenen Arcade-Spiele ohne Programmierkenntnisse! (69,- DM); The Cull (69,- DM) ermöglicht das gleiche für das Schreiben von Adventures in Maschinensprache. Unser Angebot liegt sich wie die Liste der Top 30 in England. Jedes Programm ist auf einer DIN-A5-Seite in Deutsch beschrieben und mit den Kommentaren der strengen englischen Kritiker versehen. Zusendung des Katalogs gegen 1,30 DM in Briefmarken. Bei Direktbestellung bitte Scheck mitsenden und 3,- DM Versandkosten addieren, falls Auftragswert unter 50,- DM. **Nicht vergessen:** Adresse und Computer angeben. in micros, Kraierkamp 7, 2020 Tangstedt, Tel. (04109) 96 17

Jetzt spricht er auch noch! VS-100-Voice-Synthesizer für TRS-80, Modell 1, 3, 4, Color Computer und Sinclair-ZX 81 und Spectrum. Vorteile: unbeg. Vokabular, mit Netzteil, Software und Betriebsanleitung: 359,50 DM. **Elefant-Hardware**, Kirchweg 15, 5962 Drolshagen/Bielefeld, Tel. (02763) 71 44

Suche Hardware

Suche Drucker m. Centronics f. ORIC-1, DIN A 4, Tel. (0211) 307901, Jahn.

Tausch

Tausche CBM-64 u. TI 99-Softw. Rüdiger Preul, Stelshooper Str. 183, 2000 Hamburg 60.

ZX 81-LOAD / SAVE-6X - schneller verschieblich mit Verify- u. Index-Funktionen, sehr zuverlässig, ohne Hardware. Für BASIC u. MC (Anfang/Ende-Adresse f. Save möglich). Programm-Namē erscheint auf dem Bildschirm vor c. Laden. Info gegen Freiumschl. Kass.: 30,- DM. N. Kieffer, Feuerbornweg 5, 7513 Stutensee 4, Tel. (0721) 69031 tagsüber (07249) 1258 ab 18 Uhr.

ZX-Spectrum-„Computer-Club“

Ulrich Fiege
Marktstraße 96
4904 Enger/W.

Programmtausch oder -erstellung gegen Unkostenbeitrag von 1,- DM pro Stück. Unkostenbeitrag von 4,- DM im Monat.

Für Ihre Anzeige in HC-Börse:

Auftragskarte auf Seite 101 vorbereitet!

Die besten Games und Programme, die es z. Z. für den CBM-64 gibt (ca. 300). Tausche auch gern Info geg. Porto. Chiffre 171 002.

Tausche Software, Spiele für VC-20. Liste 2,- DM bei M. Siepen, Adam-Romney-Str. 6, 4050 Mönchengladbach 5.

Jetzt platzt die Bombe!

HOT LINE
Die 48 brandheißsten Electronic-Seiten!

Kostenlos anfordern!

HOT LINE, Postfach 32
7570 Baden-Baden

Lausprecher
Computer-Hifi
Auto-Alarm

KONTAKTE

Genie-III-Anwender sucht gleichen im Raum: Geilenkirchen-Übach-Pal-Herzogenrath zu Erfahrungsaust. Zuschr. an d. Zeitschrift unter Nr. 191 001.

BASIC-Programmierer

Durch Fernkurs zu fundierten Kenntnissen als BASIC-Programmierer. Ohne besondere Vorbildung lernen Sie, BASIC-Programme zu entwickeln und Mikrocomputer zu bedienen. Als zukunftsorientierte berufl. Weiterbildung oder interessante Freizeitbeschäftigung. 45 weitere Fernkurse. Fordern Sie kostenlosen Studienführer. Kein Vertreterbesuch. **Studiengemeinschaft Darmstadt**, Abt. 28/29, Postfach 41 41, 6100 Darmstadt



Für Commodore VC-20/64

Recorderinterface
Schließt Ihren Recorder an VC-20 od. C-64. Inclusive Motorsteuerung! 49,-

Sparen Sie 100,-
Sparen Sie den Spezialrecorder

Nutzen Sie den eigenen:

Speichervollausbau für VC-20

32/27 KByte-Modul
Ersetzt 3+8+16KByte oder 8+8+16KB kompakt in einem Modul! Voll schaltbar! 179,-

Viele weitere Angebote im **VC-Info 4/83** gegen DM 1,60 Porto in Briefmarken.

Klaus Jeschke Hard-Software
im Birkenfeld 3 6233 Kelkheim ☎ 06198) 75 23

Alle Preise inkl. Ust. Mehrwertsteuer.
3 Monate Garantie. Versand erfolgt per VN oder Vorkasse.

MTX 512

Der Profi zum Hobbypreis

profisoft

Profisoft GmbH, Sutthausen Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel. (0541) 5 54 88

Entwickelt für jene, die schon ihre Erfahrung mit Home-Computern gemacht haben und nun mehr Leistung und Komfort suchen, bietet der MTX u. a. folgende Features:

- RAM: 32 bzw. 64 K, ausbaubar bis 512 K.
- ROM: 24 K (ausbaubar bis 72 K), mit Assembler/Disassembler, MTX-BASIC mit Logo für Grafik, Noddy, eine Einfachsprache, Echtzeituhr, Centronics I/F, J/O-Port, Kass.-Port., TV und Monitor-Ausgang, 3-Kanal-Tonausgang und vieles mehr. PS 232 und Diskettenstation als Option. MTX 500 1198,- DM, MTX 512 1390,- DM.

Info auf Anfrage.

[illegible]

Die Super-Sound-Box

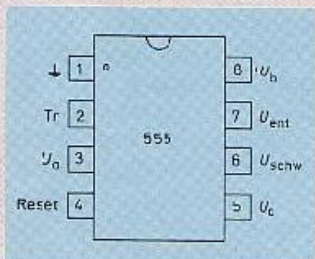
Eine Kombination von einigen integrierten Schaltkreisen und durch kleine Programme ergeben sich zahlreiche Soundvariationen

Viele Besitzer von Klein-Computern können bereits Musik per BASIC erzeugen, jedoch der Griff zu Lötkolben und Experimentierplatine zeigt neue Möglichkeiten für einen Computersound.

Als Rechteckgenerator verwenden wir der Baustein 555, der sich in einem achtpoligen DIL-Gehäuse befindet. Der Vorteil dieses Bausteines ist nicht nur der sehr günstige Preis von etwa 1,50 Mark, sondern auch die sehr einfache Beschaltung. Außerdem darf bei diesem Baustein die Betriebsspannung zwischen 4 V und 15 V schwanken, ohne daß sich die Funktionsweise ändert.

Der Mini-Sound

An Pin 1 schließen wir die Masse von unserem Computer an. Bei der Betriebsspannung von Pin 8 können wir entweder die interne Stromversorgung verwenden, oder wir schließen ein externes Netzgerät mit 12 V oder 15 V an, was auf jeden Fall besser ist.



Anschlußschema des Timers 555, der als Rechteckgenerator arbeitet

Bei dem Mini-Sound erzeugt uns der Timer 555 nur eine Ausgangsfrequenz, die wir aber einstellen können. Legen wir den Schleifer von dem Trimmer auf a, hat dieser keinen ohmschen Wert. Schalten wir die Betriebsspannung ein,

kann sich der Kondensator mit 470 nF nach einer e-Funktion aufladen, wobei der Aufladestrom über die beiden Widerstände mit je 1 kΩ fließt.

Im Betrieb

Erreicht die Kondensatorspannung den Wert von $\frac{2}{3}$ der Betriebsspannung, ändert der 555 sein Verhalten. Bei einer Betriebsspannung von 12 V liegt diese Umschaltsschwelle bei 8 V und wird von dem Eingang U_{schw} gemessen. Der interne Transistor von Pin 7 (U_{ent}

= Entladung) wird leitend, und der Kondensator entlädt sich über den 1 kΩ-Widerstand. Die Entladung erfolgt nach einer e-Funktion (exponentiell), bis die Spannung den Wert von $\frac{1}{3}$ der Betriebsspannung, beispielsweise 4 V, unterschreitet. Über Pin 2 mit der Bezeichnung Trigger (Tr) verändert der Baustein 555 sein Verhalten und sperrt den internen Transistor von Pin 7. Nun kann sich der Kondensator wieder nach einer e-Funktion aufladen.

Die Ladezeit für den Baustein 555 errechnet sich aus

$$t_1 = 0,7 \cdot (R_A + R_B) \cdot C$$

Bei einem Widerstand von $R_A = 1 \text{ k}\Omega$ erhalten wir eine Zeit von 65,8 ms. Stellen wir den Trimmer auf 10 kΩ ein, errechnet sich eine Ladezeit von 3,95 ms. Die Entladezeit bestimmt jedoch nur der Widerstand R_B und

$$t_2 = 0,7 \cdot R_B \cdot C$$

Es ergeben sich die Zeiten von 33 ms (1 kΩ) und 3,6 ms (10 kΩ + 1 kΩ). Die Periodendauer für die Frequenzzeugung ist

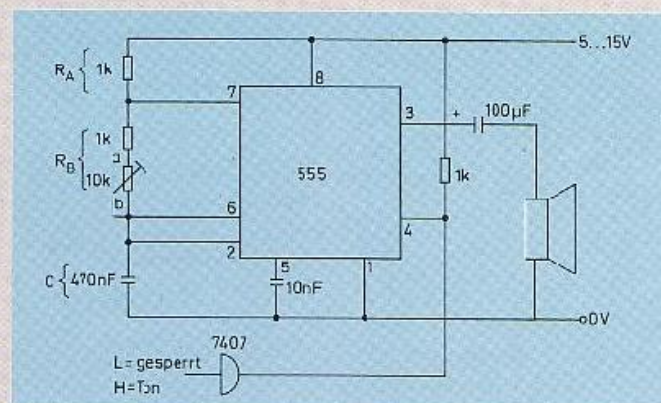
$$T = 0,7 (R_A + 2 \cdot R_B) \cdot C$$

und die Ausgangsfrequenz errechnet sich aus

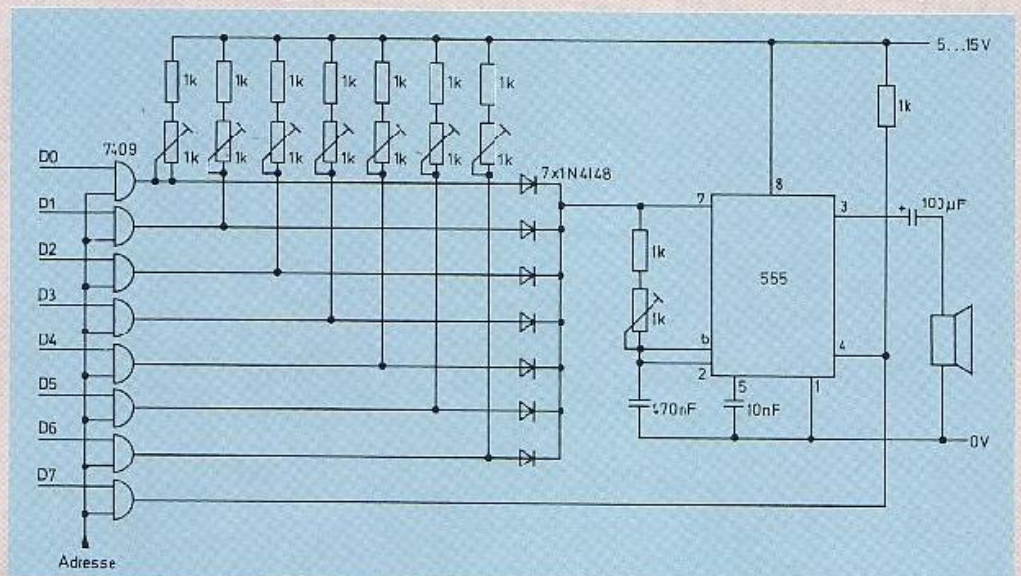
$$f = \frac{1}{T} = \frac{1}{0,7 (R_A + 2 \cdot R_B) \cdot C}$$

Für unsere Schaltung läßt sich durch den Trimmer die Frequenz zwischen 1520 Hz und 130 Hz stufenlos einstellen.

Als Schnittstelle zwischen Mini-Sound-Box und Computer setzen wir einen Puffer vom Typ 7407 ein. Hat der Reset-Eingang (Pin 4) einen L-Pegel, kann der 555 nicht arbeiten.



Einfacher Rechteckgenerator mit Schnittstelle zum Computer



Programmierbarer Rechteckgenerator mit 128 verschiedenen Tonhöhen

Bei einem H-Pegel nimmt der 555 sofort seine Arbeit auf und ein Ausgangston wird erzeugt.

Die Schaltung läßt sich für die Mini-Sound-Bcx einfach realisieren. Das Programm arbeitet mit

POKE XXXXX,XX

Nach dem POKE-Befehl folgt die Adresse und der Wert. Wir müssen den Eingang von dem 7407 entweder auf L- oder H-Pegel legen. Der 555 gibt so lange einen Tor ab, bis der Puffer wieder einen L-Pegel hat.

Die erweiterte Mini-Sound-Box

Durch die Steuerung der Ladzeiten für den Timer 555 durch den Computer ergeben sich bis zu 120 verschiedene Töne und Tonfolgen.

Wir steuern die Aufladezeit des Kondensators durch unterschiedliche Widerstands-

kombinationen an. Kabel müssen wir jedoch Dioden als elektronische Schalter für die Entkopplung der einzelnen Zweige einschalten. Die Schnittstelle zwischen Computer und Sound-Box sind acht UND-Gatter vom Typ 7409. Dieser Baustein beinhaltet jeweils vier UND-Gatter mit offenem Kollektor.

Hat die Datenleitung D_0 und die Adressenfreigabe einen H-Pegel, ist die UND-Bedingung erfüllt und der Ausgangstransistor vom offenen Kollektor gesperrt. Über den Festwiderstand und den Trimmer kann für den Timer 555 ein Aufladestrom fließen, wobei wir die Schleusenspannung der Diode noch berücksichtigen müssen. Durch den Abgleich mittels der einzelnen Trimmer erhalten wir für jede Ansteuerungswertigkeit, die nach dem dualen Zahlensystem erfolgt, eine andere

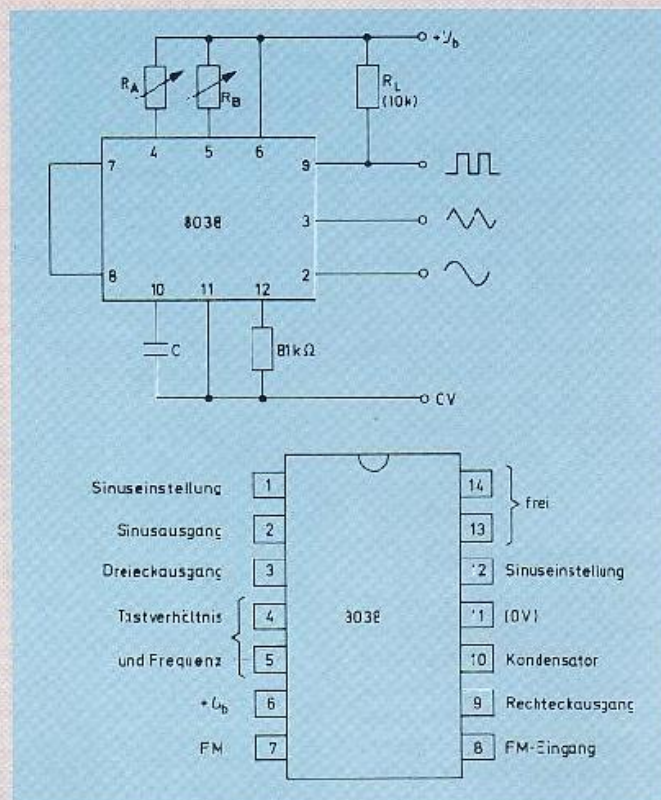
Ausgangsfrequenz. Liegen zwei Ausgänge auf H-Pegel, kann sich der Kondensator über zwei Widerstände aufladen, und die Ladezeit verkürzt sich entsprechend. Die Ausgangsfrequenz wird höher.

Insgesamt stehen uns für die Programmierung des Timers 555 sieben Eingänge zur Verfügung, das heißt, wir können $2^7 = 128$ Töne erzeugen. Die Datenleitung D7 benötigen wir für die Freigabe. Zwischen

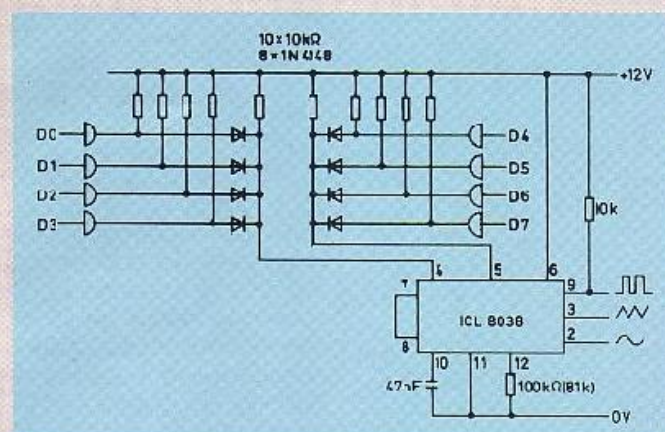
Computer und den UND-Gattern muß sich ein Zwischen-speicher befinden, damit der Wert für die Tonfolge gespeichert wird.

Etwas Orgeleffekt

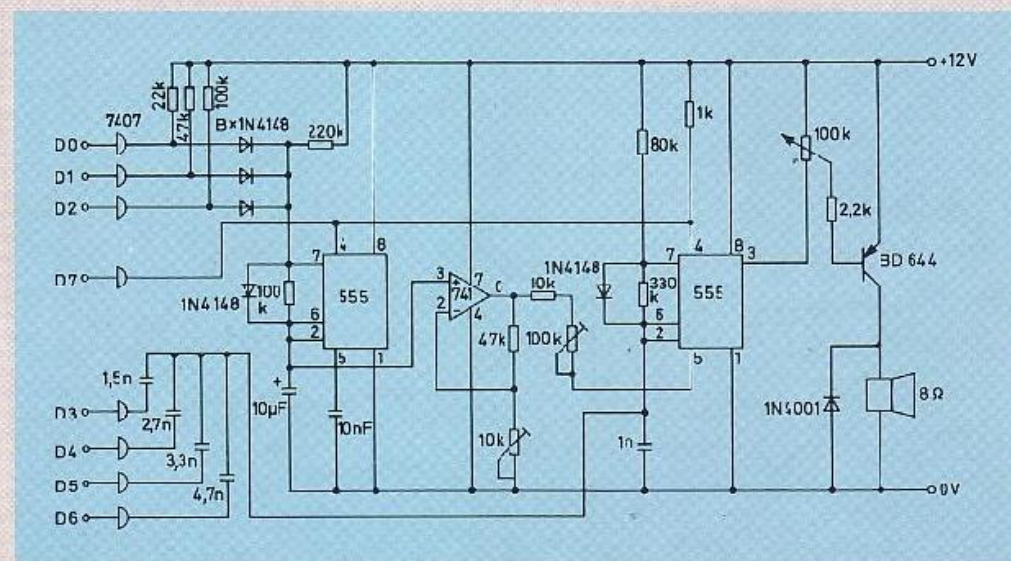
Der Timer 555 erzeugt nicht nur eine Rechteckfrequenz am Ausgang (Pin 3), sondern auch eine Dreieck- oder Sägezahnfunktion an Pin 2 und Pin 6. Dies kommt vor den Lade- und Entladezeiten des Kon-



Anschlußschema und Grundschialtung des ICL 8038



Schaltung einer Juke-Box mit drei Ausgangsfunktionen



Schaltung für die Maxi-Sound-Box mit einem kleinen Orgeleffekt

denators. Außerdem hat der Timer 555 noch einen Kontrollspannungseingang (Pin 5). Diesen Eingang legen wir normalerweise über einen kleinen Kondensator an Masse. Schalten wir hier eine veränderliche Frequenz auf, ändert sich die Ausgangsfrequenz entsprechend. Steigt die Spannung an Pin 5, erhöht sich die Ausgangsfrequenz, verringert sich die Spannung, erhalten wir eine niedrigere Ausgangsfrequenz.

Die Maxi-Sound-Box

Am Eingang der Schaltung befinden sich zwei 7407 mit offenem Kollektor. Dadurch

Home-Computer

CREATIVISION 16 Farben, 6502A Mikroprozessor, 16 KByte Dynamic RAM. Erweiterung: Kassettenrekorder, Drucker, Floppy-Disk, 16 KByte RAM bzw. 64 KByte RAM und verschiedene Interface-Module. - 12 Spielkassetten. Weitere Software ist in Vorbereitung!



LASER 110/210 Mikroprozessor Z80A, 16 KByte ROM, 4 KByte RAM (LASER 210: 3 KByte RAM und 8 Farben), Tongenerator. Erweiterung: 16 KByte RAM bzw. 64 KByte RAM, Drucker, Interface-Modul. Zahlreiche Programme erhältlich sowie in Vorbereitung (z. B. Assembler)!

Bei Ihrem Händler oder bei Generalimporteur

SANYO

SANYO VIDEO Vertrieb GmbH & Co.
Lange Reihe 29, D-2000 Hamburg 1 - Tel. 040/24 62 66, Tx. 2174 757

HEW-Computer: mit dem Riesenangebot

Sharp PC 1500 A
m. Plotter/Paster
CE 1.0
DM 844,-

10 BASF-Disketten
DM 47,-

Neu bei HEW:
LASER HOME-COMPUTER VON SANYO

LASER 110,
Home-Computer,
eine Farbe,
4 K3 RAM 226,-

LASER 210,
Color-Home-Computer,
8 K3 RAM 295,-

Drucker für Micro-Computer

Epson
RX-80 F/T 1177,-
FX-80 1438,-

Sh nwa
CP-80 838,-
Sta-Drucker auf Anfrage

**Einfach stark,
die Auswahl,
die Beratung,
die Preise...**

CASIO
FX-602 P
DM 169,-

CASIO FP-200
CPU 30C85
8K RAM auf 32 K
erweiterbar, 32 K
ROM auf 40 K
erweiterbar. Mit
Schriftfeld o.
Centrix parallel
und RS-232 C
DM 766,-

BASIC-programmierbare
CASIO-Taschen-
computer.

HEW-Computer-Shop in DUISBURG
siehe Adresse



28K mit 16 K RAM und 1 Spielkassette DM 229,-

PC-1401 BASIC-Taschencomputer
CPU CMOS 8-bit
8 K RAM
RAM 12 Kbytes
davon: 500 System-
code, 500 Benutzer-
3534 Programmspeicher
DM 229,-

ZX-Spectrum
16 K RAM Version
DM 199,-
Hochauflösende Farb-
grafik, 256 x 192 Punkte,
16 Farben, ASCII-Charak-
tergrafik, universelle
GACC,
40 K RAM Version
auch lieferbar.

SHARP MZ-700 SERIE
WILLKOMMEN IN DER WELT
DER „CLEAN“
COMPUTER



Der neue SHARP MZ-700 bringt mehr als nur nette Spiele und kleine BASIC-Programme auf Ihren Bildschirm.
● „Clean-Computer“ bedeutet: kein nur 32 K 48 K Hauptspeicher völlig frei und sauber ist, Programmiersprache und Programm werden von der Kassette geladen. Sie können deshalb nicht nur mit BASIC, sondern auch mit PASCAL, Assembler oder Maschinensprache arbeiten.
● Der integrierte Kassettenspeicher der MZ-700 ist ein echtes Programmierspeicher und sicheres Speichermedium.
● Der direkt gesteuerte, integrierte 4-Farb-Drucker für Text und Grafik macht Sie unabhängig vom Bildschirm. Sie können den MZ-700 einfach mitnehmen und überall arbeiten, wo es eine Steckdose gibt.
MZ-731: 1.277,- (wie Bild) MZ-721: 966,-

Apple II
4 K RAM Version
DM 199,-
Hochauflösende Farb-
grafik, 256 x 192 Punkte,
16 Farben, ASCII-Charak-
tergrafik, universelle
GACC,
40 K RAM Version
auch lieferbar.

Apple II
4 K RAM Version
DM 199,-
Hochauflösende Farb-
grafik, 256 x 192 Punkte,
16 Farben, ASCII-Charak-
tergrafik, universelle
GACC,
40 K RAM Version
auch lieferbar.



Parken ohne Probleme

Sharp
PC-1245
DM 129,-

Monitore, z.B.
Prince, 12 Zoll,
24 MHz, grün
oder orange, 399,-
Sanyo, 12 Zoll,
15 MHz, grün, 299,-

HEW-Computer-Shop in ESSEN

HEW-Computer sprengt die Preise!

HEW-Computer-Technik

5810 Witten 2, Zentralkauf: Wittenstr. 10, Tel. 02302/73231
4300 Essen 1, Verkauf: Kassenstraße 63, Tel. 0201/741849
4100 Duisburg 1, Verkauf: Mülheimer Str. 89, Tel. 0203/330343
5810 Witten 3, Versandzentrale: Zum Wiesengrund 27, Post. 3106, Tel. 02302/73247 o. 79555, Tx. 8229 164



Programmierbare Taschenrechner von HP.
1) HP 41 CX NEU DM 188,-
2) Kartirechner DM 139,-

Preiswerte Schulrechner
Sharp EL 330 DM 28,-
Casio FX 7 DM 28,-

UHC 1, DM 539,-
48 K Speicher, Farbgrafik, erweiterbares BASIC, gute Auflösung viele Erweiterungsmodulen (ohne Bild)

Aus unserem Software-Programm

Nahbereich-Tarif
8 Minuten für 25 Pf. von:
Bochum, Castrop-Rauxel, Dortmund, Gelsenkirchen, Hagen, Hattingen, Herne, Schwelm, Velbert, Witten

02302/73231
02302/73247
02302/79555

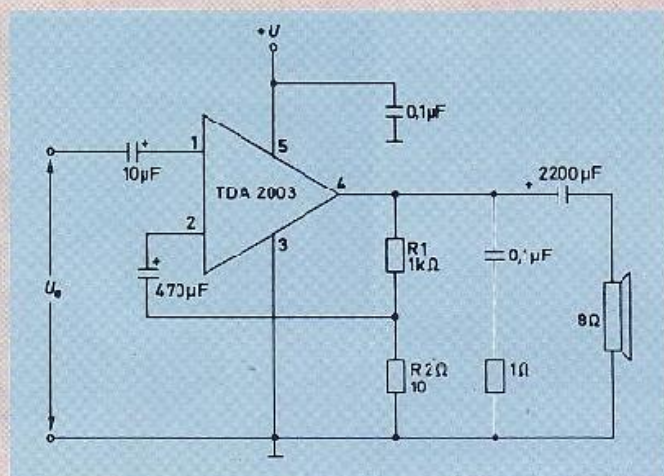
Öffnungszeiten: 10 - 13 u. 14 - 18.30 Uhr. Samstag von 10 - 14 Uhr **Jeden 1. Samstag bis 18.00 Uhr.**

können für die beiden Timer die Steuerfunktionen erzeugt werden. Der linke Timer arbeitet als Orgelfunktion, der rechte 555 als Rechteckgenerator. Zwischen den beiden Schaltkreisen befindet sich der Operationsverstärker 741, der die Dreiecksspannung verstärkt.

Mit den Datenleitungen D0, D1 und D2 bestimmen wir die Ladezeit von dem 10µF-Kondensator. Für die Ladefunktion kann der 100-kΩ-Widerstand nicht arbeiten, da parallel dazu eine Diode liegt. Die Aufladezeit wird praktisch nur von den drei Widerständen bestimmt, die von den Gattern angesteuert werden. Wir erhalten $2^3 = 8$ Tonfolgen, wobei sich durch den 220 kΩ eine Grundfolge ergibt. Der Kondensator entlädt sich über den 100-kΩ-Widerstand, da die Diode nun in Sperrichtung betrieben wird.

Die Funktionen

Die Dreieck- oder Sägezahnspannung liegt direkt an dem nichtinvertierenden Eingang des Operationsverstärkers. Die Einstellung der Ausgangsspannung nehmen wir über den 10-kΩ-Trimmer vor. Die Verstärkung läßt sich in einem weiten Bereich einstellen. Ebenfalls läßt sich durch den 100-kΩ-Trimmer die Spannung für den Eingang von Pin 5



Leistungsverstärker mit HiFi-Qualitäten für die Sound-Box

beeinflussen. Wir können praktisch alle Funktionen nach unseren Wünschen justieren.

Die eigentliche Ausgangsfrequenz bestimmen wir durch fünf Kondensatoren. Als Grundwert setzen wir 1 nF ein und schalten über den Computer vier weitere Kondensatoren hinzu. Die Parallelschaltung erhöht die Kapazität, und die Frequenz verringert sich. Da vier Dateneingänge in der Schaltung vorhanden sind, ergeben sich $2^4 = 16$ Tonfolgen. Die Schaltung kann jedoch nur dann arbeiten, wenn der Computer den Eingang D7 auf H-Pegel legt. Hat dieser Eingang einen L-Pegel, können beide Timer nicht arbeiten.

Am Ausgang der Schaltung befindet sich ein Leistungstransistor, der im A-Betrieb arbeitet. Die Diode am Lautsprecher verhindert eine Selbstinduktion und der Transistor ist geschützt.

Die Juke-Box

Statt dem Timer 555 können wir auch den integrierten Funktionsgenerator ICL 8038 verwenden, der uns drei Ausgangsfunktionen erzeugt: Sinus, Rechteck und Dreieck. Durch die Ansteuerung des Computers ergeben sich zahlreiche Klangvariationen.

Der Bereich der Ausgangsfrequenz liegt zwischen 0,1 Hz und 50 kHz. Höhere Frequen-

zen lassen sich nicht erzielen, wie die Versuche zeigen. Die Ausgangsfrequenz wird von den beiden Widerständen R_A und R_B bestimmt. Wählen wir zwei Werte mit je 10 kΩ und einen mit 470 nF, erhalten wir 64 Hz an den drei Ausgängen.

Über den Eingang FM läßt sich der Baustein wobbeln, das heißt, die Ausgangsfrequenz erhöhen oder verringern. Wir verbinden Pin 7 und Pin 8, damit sich keine Wobbelfunktion ergibt. An Pin 8 läßt sich aber auch der Ausgang des Operationsverstärkers von der Maxi-Sound-Box anschließen. Die Ausgangsfrequenz ändert sich um einen Wobbel- oder Frequenzhub von etwa 50 zu 1. Dies bedeutet, daß die Ausgangsgrundfrequenz von 64 Hz auf 3,2 kHz durchgefahren wird.

Die einzelnen Ausgangsfrequenzen müssen wir noch verstärken. Hier eignet sich der TDA 2003 am besten. Bei einer Betriebsspannung von 12 V gibt der Baustein eine Leistung von 8 W ab, vorausgesetzt der Baustein hat einen Kühlkörper, damit die Wärme schnell abgeführt wird. Ohne ausreichenden Kühlkörper spricht der interne Überlastungsschutz an. Damit ist der TDA 2003 gut geschützt.

Herbert Bernstein

Spielgeräte

Ein Joystick und ein Lichtgriffel für den VC 20 bedeuten optimale Spielmöglichkeiten, wobei die Hard- und Software besonders einfach aufzubauen beziehungsweise zu programmieren sind

Über einen Joystick läßt sich ein Ball auf dem Fernsehschirm in X- und Y-Richtung bewegen. Setzen wir einen Lichtgriffel ein, können wir auf dem Fernsehschirm Bilder und Figuren zeichnen.

Für die Realisierung von Joystick und Lichtgriffel befindet sich auf der rechten Seite des Computer-Gehäuses ein „Control-Port“ mit einem 9poligen Stecker. Die Pinbelegung lautet:

Pin	Funktion
1	Joystick 0
2	Joystick 1
3	Joystick 2
4	Joystick 3
5	Potentiometer Y

6	Lichtgriffel
7	+5 V/10 mA
8	0 V
9	Potentiometer X

Für den Anschluß an den VC 20 benötigen wir einen

Stecker von Canon oder AMP. Zur Abfrage der einzelnen Möglichkeiten ergeben sich wesentliche Unterschiede in der Programmierung.

VC 20 mit Atari-Joystick

Der Joystick von Atari läßt sich direkt an den VC 20 anschließen. Wir benötigen keinen speziellen Stecker, jedoch sind für die Programmierung einige Besonderheiten zu beachten, da der Joystick mit fünf Schaltern versehen ist.

Im Joystick befinden sich fünf Schalter, vier für die X- und Y-Richtung und einer für den Feuer-Schalter. Wir erhalten für die Adressen folgende Werte:

Wert von der Adresse 37137. Dies gilt jedoch nur dann, wenn wir keine Funktionen auf den Joystick ausüben. Drücken wir den Feuerknopf, erhält der Eingang vom Lichtgriffel einen L-Pegel, also ein 0-Signal. Auf dem Bildschirm erscheint nun 255 und 94, das heißt, legen wir Pin 6 auf Masse, ändert sich der Wert.

Geben wir auf Pin 1 einen L-Pegel, ändert sich der Wert von 126 auf 122. Bei Masse an Pin 2 erreichen wir den Wert 118, bei Pin 3 den Faktor 110, wobei immer noch der Wert 255 vorhanden bleibt. Erst wenn wir Pin 4 auf 0 V legen, ergibt sich 127. Durch den Joystick können wir auch Zwischenwerte erzeugen, wenn

sen beiden Größen von X- und Y-POT müssen wir die Faktoren in dem Programm ändern.

```
10 PRINT "□"
20 POKE 36879,60
30 X1=INT(PEEK(36873)*2)
40 Y1=INT(PEEK(36872)*20)+7825
50 IF X1<>X THEN POKE (X+Y),32
60 IF Y1<>Y THEN POKE (X+Y),32
70 X=X1:Y=Y1
80 POKE(X+Y),81
90 GOTO 10
```

In der ersten Programmzeile müssen wir PRINT eingeben. Das Zeichen zwischen den beiden Apostrophen (Anführungszeichen) erzeugen wir uns durch das gleichzeitige Drücken der Taste SHIFT und CLR-HOME. Mit diesem Zeichen wird der Bildschirminhalt sofort gelöscht.

Mit dem POKE-Befehl auf der Zeile 20 setzen wir die einzelnen Farben für die Darstellung auf dem Bildschirm. In

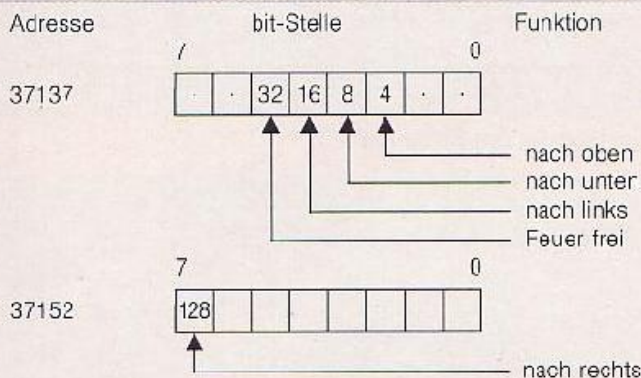
bruchs in eine Ganzzahl. Dazu kommt noch eine Multiplikation mit einem Wert. Dieser soll um die 2 liegen, und damit wird der Wert von der Adresse ergänzt. Die Programmzeile 40 beinhaltet im wesentlichen das gleiche, aber nach der Klammer kommt die Hauptspeicherposition. Auch hier lassen sich entsprechende Änderungen vornehmen.

Auf der Zeile 50 und 60 sind zwei Vergleichsoperatoren mit „ungleich“: X1 oder Y1 ungleich mit X oder Y, dann erfolgt ein IF...THEN...-Vergleich. In der Zeile 70 sind Vergleichsanweisungen vorhanden, die durch einen Doppelpunkt, einem Trennzeichen, voneinander isoliert sind.

Mit der Zeile 80 bringen wir den Ball auf den Bildschirm, und mit 90 erfolgt der Rücksprung auf Zeile 10.

Der Lichtgriffel

Der VC 20 hat an seinem „Control-Port“ auf der rechten Seite einen „Light-Pen“ oder



Wir schließen den Joystick an den VC 20, schalten diesen ein und tippen folgendes Programm ein:

```
10 POKE 37154,0
20 PRINT PEEK(37152)
30 FOR I=1 TO 500
40 NEXT I
50 PRINT PEEK(37137)
60 FOR I=1 TO 500
70 NEXT I
80 GOTO 10
```

Nach Abschluß des Programmes geben wir den Befehl RUN ein, und auf dem Bildschirm erscheint die Zahlenkolonne 255 und 126. Der Wert 255 kommt von der Adresse 37152 und der andere

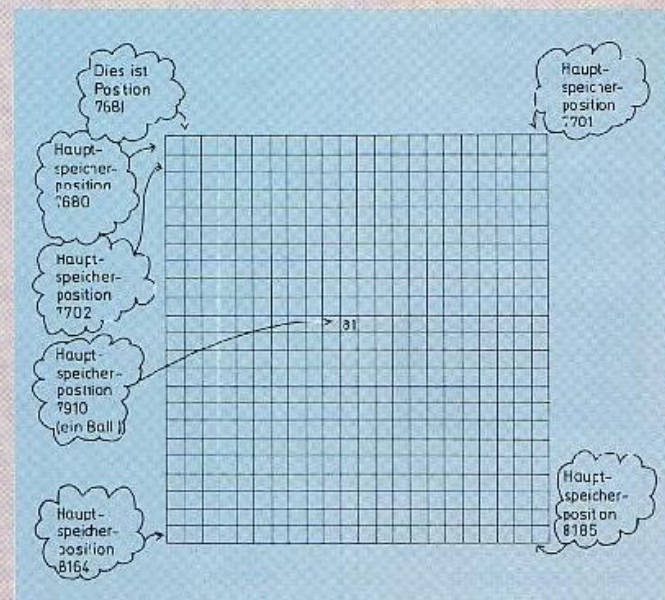
wir beispielsweise gleichzeitig den Knüppel nach oben und nach rechts bewegen.

Paddles für den Computer

Im Gegensatz zu den Schaltern im Joystick sind die Paddles mit einstellbaren beziehungsweise veränderbaren Widerständen ausgerüstet. Hierzu ist jedoch ein Wandler erforderlich, der die analoge Spannungsgröße in einen digitalen Wert umwandelt. Der VC 20 hat zwei spezielle Eingänge, die mit POT X und POT Y bezeichnet sind. An Pin 5 und Pin 9 schließen wir unsere Potentiometer von den Paddles an. Wichtig sind folgende beiden Adressen:

36872 für die linke Position (POT Y)
36873 für die rechte Position (POT X)

Das Problem für die Programmierung ist der Wert der Widerstandsbahn. Nach die-



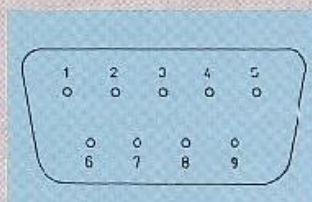
Aufteilung des Bildschirms mit der Ballfunktion

diesem Fall ist der Bildschirmrahmen violett und der Hintergrund türkis. Der Ball erscheint weiß, wenn wir starten.

Durch den PEEK-Befehl erfahren wir den Wert vom X-Potentiometer, der sich auf der Adresse 36873 befindet. Vor der Klammer steht der Ausdruck INT, eine Funktion zur Umwandlung eines Dezimal-

Lichtgriffel-Anschluß. Hier schließen wir eine kleine Hardware an, die aus einem 555, einem Fototransistor TIL 78, einem Transistor und einer Leuchtdiode besteht. Die gesamte Schaltung kostet ohne den Stecker nur fünf Mark.

Der Timer 555 arbeitet als Schmitt-Trigger, das heißt als Schwellwertschalter. Um dies



Die Belegung des „Control-Port“ am VC 20

ist die Buchreihe, mit der Sie Ihr Mikrocomputer-wissen systematisch vertiefen können. Sie bringt alles, worauf es ankommt. Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis. Mit praxisnahen Anwendungsbeispielen.



Sacht, Hans-Joachim
Von der passiven
zur aktiven
Computerei

332 Seiten, 106 Abbild.
38 DM
ISBN 3-8023-0635-1

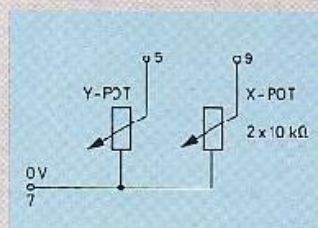
VOGEL-BUCHVERLAG
WÜRZBURG

Postfach 67 40
8700 Würzburg 1

zu erreichen, wurden Pin 2 (Trigger) und Pin 6 (Schwelle) verbunden. Über die Widerstandskombination stellen wir die Vorspannung ein wobei aber der Fototransistor als Lichtempfänger arbeitet.

Beim Anschluß des Fototransistors kann es zu Problemen kommen, und dazu folgendes: Der lange Pin ist der Emittor und der kurze der Kollektor. Der Kollektor hat außerdem noch eine Kerbe.

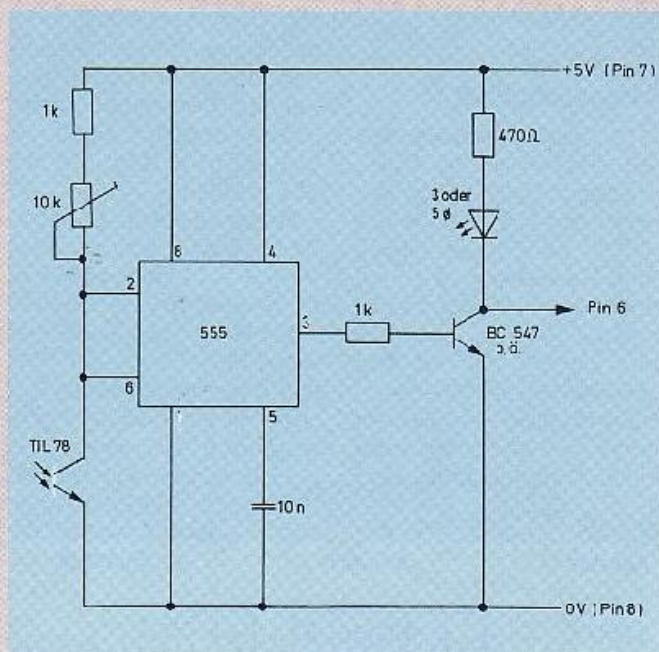
Der Ausgang (Pin 3) steuert einen Transistor an, der eine Leuchtdiode und den „Light-Pen“-Anschluß betreibt. Beim



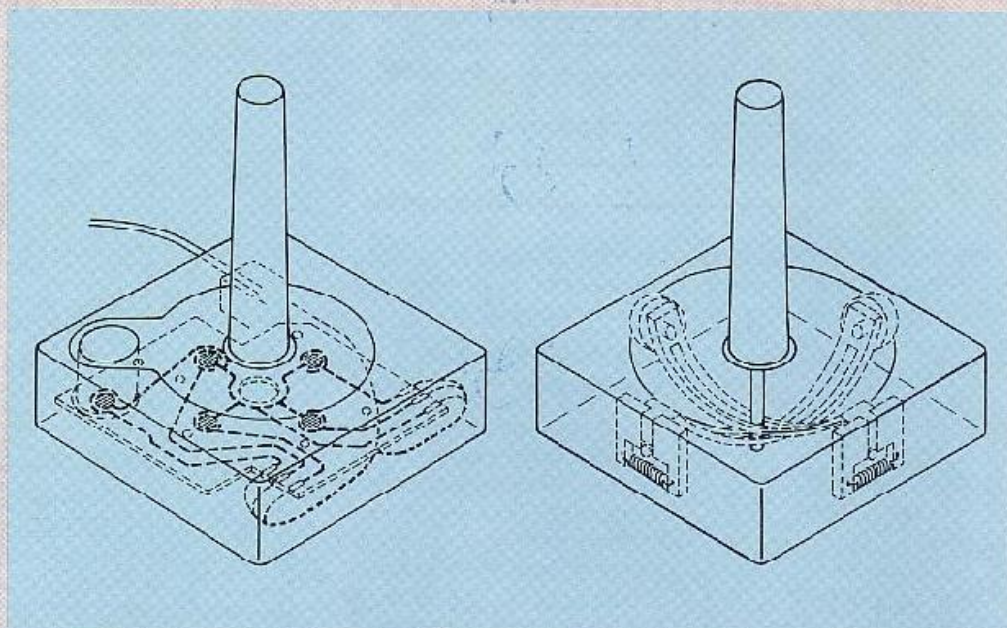
Anordnung der Potentiometer

In der Programmzeile 10 fragen wir den Speicherplatz 36871 ab, und hier befindet

Adresse 36871 mit der Formel. Wir können die Werte entsprechend ändern und damit die



Hardware für den Lichtgriffel



Joystick von Atari mit den Schaltern

Joystick mit Potentiometern für die X- und Y-Achse

Einstellen im Betriebszustand können wir durch die LED den Triggerimpuls beachten.

Das Programm lautet:

```
10 X=PEEK(36871)
20 PRINT "□"
30 X=NT((X-40)/4)
40 FOR I=1 TO X:PRINT
   CHR$(17):NEXT I
50 PRINT
   "***HC***HC***"
60 FOR I=1 TO 20:NEXT I
70 GOTO 10
```

sich der Wert für die vertikale Position vom Lichtgriffel. Holen wir uns über PEEK den Wert von dem Speicherplatz 36870, können wir die Position vom Lichtgriffel feststellen. Das Zeichen wird durch gleichzeitiges Drücken von SHIFT und CLR-HO 11 erreicht. Die Zeile 20 liefert uns die Funktion für eine Bildschirmlöschung. Danach verarbeiten wir auf der Zeile 30 den Wert der Toleranzen der

Toleranzen der einzelnen Bauelemente ausgleichen.

Die Steuerung des Cursors erfolgt in der Zeile 40. Der Wert 17 in der Klammer ist dieser Cursor.

In der Zeile 50 können wir jeden Text einschreiben, der innerhalb der Anführungszeichen steht. Danach kommt in 60 eine kleine Verzögerung und in 70 der Rücksprung.

Herbert Bernstein



Die Superprogramme

Monster Muncher (16/48K) In 9 verschiedenen Schwierigkeitsstufen müssen Sie im Labyrinth Haken mampfen, — aber Vorsicht, die Geister sind immer hungrig. DM 25,00

Road Frog (16/48K) Sie sollen Froggy sicher über die Straße, dann den Fluss und schließlich in die richtige Box bringen. Natürlich gibt es dann noch Monster. DM 25,90

Frenzy (16/48K) Das absolute Test für Ihre Nerven und Konzentration: — eliminieren Sie Roboter in deren eekrisch geschützten Hauptquartier. DM 25,90

Ocean: **Armadillo** (16/48K) Als Kommandant einer Raketenstellung sollen Sie Städte gegen tödliche Weltraumstrahlen verteidigen, aber geben Sie auch auf die Spionagesatelliten acht! (Auch mit Kempston Joystick spielbar) DM 29,90

Kong (nur 48K) Sie kennen die Story: Retten Sie das Madurai aus den Arken von Kong; — und das udel vier verschiedene Bildschirme! (Auch mit Kempston Joystick spielbar) DM 29,90

Microgen: **Panic** (16/48K) Das Hektik-Spiel überhaupt: — Sie sind in einem Labyrinth tief unter der Erde, — Ihre einzige Chance gegen die Monster: Graben Sie Löcher. Sollten Sie nicht als schaffer, sind sie noch schwieriger zu bekämpfen — dann geraten auch Sie in PANIC! DM 25,90

Space Zombies (16/48K) Eines der ausragenden Weltraumspiele für einen oder zwei Spieler; — tolle Grafik und Sound! DM 25,90

Galaxions (16/48K) Sollen Sie wachsam galaktische Kriesche brechen aus der Angriffsfarmen nur und führen überraschende Angiffsflüge gegen Sie durch DM 25,90

Softek: **Joust/Ostron** (16/48K) Originalspiel mit fantastischen Hugelabwischen. Fiegen Sie mit Ostron gegen die Shadow Lords! (Auch mit Kempston Joystick spielbar) DM 29,90

Firebirds (16/48K) Selbst wenn Sie die Angriffe der Firebirds hell überstehen, müssen Sie erst noch die blauen Krieger und weißen Bomber ausschalten, bevor Sie gegen das Firebird-Mutterschiff antreten können, aber Vorsicht vor der Leibgarde! DM 29,90

Meteorids (16/48K) Zu diesem Spiel gibt es nichts mehr zu sagen. Original und in Farbe (Auch mit Kempston Joystick spielbar) DM 29,90

Megapede (16/48K) Eine echte Steigerung zu dem bekannten Spiel. Geschwindigkeit wählbar. Tolle Grafik! (Auch mit Kempston Joystick spielbar) DM 29,90

Lothlorien (nur 48K) Zwei Taktik-Spiele mit hohem Spielniveau.

Warlord (48K) Adventure-Spiel aus dem mittelalterlichen Japan mit drei Spielstufen. DM 29,90

Johnny Reb (48K) Spannendes Brettspiel für einen oder zwei Spieler. Sie sollen im amerikanischen Bürgerkrieg die Fahne der anderen Partei erringen. DM 29,90

Artic: **3-D-Combat-Zone** (nur 48K) bestes 3D Spiel in Vektorgrafik; volle bewerte 3D-Darstellung aller Objekte. — Sie werden diese unglaubliche Grafik bisher für unmöglich halten. (Auch mit Kempston Joystick spielbar) DM 34,90

CP-Software: **SUPERCHES II** (nur 48K) Siege in vielen Tests: — tiefes Spiellevel — spielt französische und sizilianische Verteidigung, Königin Gambit und andere; — Self-Play-Modus; — Zugempfehlung; — starke Endspielstrategien. Sensationell auch der Preis. DM 34,90

16K SUPERCHES (16/48K) Der kleine Bruder von Superchess II; — spielt die ersten drei Spiellevel der 48K-Version. DM 31,90

Software für Programmierer: Artic: **Spectrum Forth** (nur 48K) Die Programmiersprache der Zukunft auch für Ihren Spectrum. Ihre in FORTH geschriebenen Programme laufen circa 10 mal schneller als in Basic, und Ihre Speicherkapazität erhöht sich um den Faktor 4. Dazu 44-seitiges User-Handbuch sowie Editor Manual. Komplettpreis DM 79,00

Spectrum Assembler (nur 48K) Neben einem leistungsstarken Editor/Assembler auch integrierter Monitor/Debugger. Sehr komfortabler Bildschirmeditor; — 2-Pass-Assembler verarbeitet auch symbolische Adressen. Komplott mit 26-seitigem User Manual DM 44,90

Supercode CP-Software (16/48K) Vascinercode-Tool-K1 mit 60 Routinen. 16K und 48K Versionen auf einer Cassette. DM 29,90

ZX-81 / ZX-SPECTRUM Speicheradapter Entlastet die Idee für den Besitzer von ZX 81 Speichern. Verwenden Sie diese auf: an Ihrem 16K-SPECTRUM. Mit einem 16K-Speicher erhalten Sie 32K, und mit einem 64K-RAM-Pack die volle SPECTRUM-Kapazität von 48K. Einfach aufstecken; — fertig! Jede Adapterversion DM 29,00

Bestellungen gegen Nachnahme oder Vorkasse mit Scheck. Alle Preise inkl. MwSt. Bei Nachnahme zuzügl. DM 4,90, bei Vorkasse zuzügl. DM 3,00. Bestellungen ab DM 100, — Warenwert porto- und verpackungsfrei.

STEPHAN TRIEBNER
Elektronische Datenverarbeitung
Postfach 1272
6103 Griesheim/Hessen

MCPS

Computersysteme für Büro und Hobby, Software

Unser Angebot des Monats Januar!!!
SHARP MZ 731 m Farbplotter, 64 KB RAM 133, —

(Ausgang aus unserem umfangreichen Lieferprogramm)

SHARP MZ 00A, 40 KB	1790, —
SHARP MZ 80B	2693, —
Gravidrucker P 5 für SHARP MZ 80 A/B/70	1636, —
PC 1251 Pocketcomputer	311, —
PC 1245 Pocketcomputer	173, —
PC 1500 + Drucker/Plotter/Cassetteneinheit	496, —
PC 1401 Pocketcomputer	8 A

APPLE-II-ZUBEHÖR und kompatible Geräte

ASTRA II, 40 KB, alle C geschickt	1049, —
Fluopyplotter Shugart unzuschnitten	823, —
Disk Controller f. Shugart od. Siemens aufw.	225, —
Monitor Sonyo, 15 MHz, 12", orange/grün	295, — (273, —)
Riesenauswahl an Spielen, Utilities und Büchern	

IBM-Interfaced für APPLE (und Applelike)

16 KB RAM-Erweiterung (Languagekartel)	136, —
Serials Interface RS 232C/24	380, —
Farbkarte PAL Video oder RGB	219, —
Druckeinheit par. (f. die Druckerl n. Kabel	199, —
64-KB-RAM-Karte m. Pseudodisk	
(DOS, CP/M, P.)	470, —
256-KB-RAM-Karte m. Pseudodisk (superschneller Fluppyersatz), 64-256 KB	644, — bis 1285, —
80-Zeichen-Karte mit Softswitcher kein Umstecken des Videokabels nötig!	286, —
80-Zeichen-Karte mit 64-KB-RAM für lle	445, —
220-Karte ohne Software	199, —

EPSON-Drucker FX 80 T mit Traktorführung 1118, —

RX 80 F/T m. Einzelblatteinzug	1238, —
FX 80 F/T m. Einzelblatteinzug	1699, —
Seiksha Grafikdrucker GP 101 A	748, —
Seiksha GP100VC Drucker für VC2L/VC64	715, —
Commodore VC34	675, —
Commodore Floppy VC 141	675, —
Sinclair Spectrum 48K/16K	8 A

DISKETTES in Qualität, doppelte Bittichte

5,25" einseitig, 35 Spur	10 Stck.	59, —
5,25" einseitig, 40 Spur	10 Stck.	59, —
5,25" einseitig, 40 Sp., Verst.-Ring	10 Stck.	74,80
5,25" zweiseitig	10 Stck.	109,80
ab 50 Stck.		10% Rabatt

MCPS
Mikro-Computer, Peripherie und Software GmbH
Verkauf: Götzenhofstraße 68, Postfach 1421
8500 Nürnberg 1, Telefon (09 11) 67 30 93
Versand per Nachnahme zuzüglich Postgebühren

FUTTER für den C64

Ihr Computer ist ohne Programme wie ein Auto ohne Benzin.

Gute und preiswerte Programme für Ihren C64 bieten wir mit dem SYNTAX-Programm-Kassetten-Magazin.

Jeden Monat erscheint eine Kassette mit 6 neuen, vielseitigen Programmen für Ihren C64.

SYNTAX-Programme auf Kassetten und Disketten sind auch für die Commodore CBM und VC 20 erhältlich. Nutzen Sie Ihr Gerät verstärkt durch neue Ideen.

Fordern Sie gleich heute noch unter Angabe Ihres Gerätetyps kostenlose Informationen vor

SYNTAX

Soft- u. Hardware GmbH
P.B. 16 09, 7550 Rastatt
Telefon (0 72 22) 3 42 96

CHIP WISSEN

ist die Buchreihe, mit der Sie Ihr Mikrocomputer-wissen systematisch vertiefen können. Sie bringt alles, worauf es ankommt.

Sacht, Hans-Joachim
Von der passiven zur aktiven Computerei
332 Seiten, 106 Abbild.
36 DM
ISBN 3-8023-0665-1
Hardware, Software. Mit der persönlichen Computerei beginnen. BASIC-Programme schreiben, worauf man beim Kauf achten muß.



Sacht, Hans-Joachim
Vom Problem zum Programm
328 Seiten, 108 Abbild.
36 DM / 3-8023-0715-1
Hier wird erklärt, wie vorzugehen ist, um ein Problem Schritt für Schritt durch Programmierung zu lösen. Die 50 Beispiele sollen als Anregung für eigene Programmierarbeit dienen.

VOGEL-BUCHVERLAG
WÜRZBURG
Postfach 67 40,
8700 Würzburg 1

CHIP WISSEN

Software

Bend Pd
Wie man in BASIC programmiert
Einführung, Techniken, Fortschritt

Ein Buch von CHIP das Zeitschrift für Mikrocomputer Technik

Pcl, Bernd
Wie man in BASIC programmiert
368 Seiten, 13 Abbild.
30 DM
ISBN 3-8023-0637-6
An zwei bis ins Detail ausgearbeiteten Fallstudien werden die Grundlagen des Programmierens verdeutlicht und die wichtigsten BASIC-Bestandteile besprochen.

Sacht, Hans-Joachim
BASIC ist nicht gleich BASIC
ca. 180 Seiten, zahlr. Abbild., ca. 28 DM
ISBN 3-8023-0752-6

Für Computerfreunde, die das Programmieren aus Freude am Lösen von Problemen betreiben. Programmierer können so Programme ins eigene System überheben

Guss, Thomas
Der Mikrocomputer ZX 81 im Einsatz
Ideen, Anwendungen, Programme, 112 Seiten, zahlr. Abbild.
20 DM
ISBN 3-8023-0743-7

Vom Taschenrechner zum Sinclair ZX 81; Spiele: Race, Bomber, Pferderennen. Der ZX 81 als Lehrcomputer.

Analog-Digital-Wandler für den ZX 81

Durch einen Wandler werden analoge Spannungswerte in digitale Informationen umgesetzt, die dann der Computer verarbeiten kann

Das Hauptproblem in der Computer-Praxis ist die Erfassung von analogen Spannungswerten. Ein Meßgerät liefert uns beispielsweise eine Spannung von 2 Volt, die sich jedoch laufend ändert. Der ZX 81 verarbeitet aber nur digitale Informationen. Was also tun?

Die Industrie bietet uns zahlreiche Analog-Digital-Wandler an. Der Unterschied liegt nicht nur im Preis, sondern auch in der Umsetzungsbreite: 8, 10, 12, 14 oder 16 bit. Für einen 8-bit-Wandler müssen wir etwa 10 Mark zahlen, für einen 16-bit-Wandler dagegen gut und gerne 500 Mark. Präzision hat eben ihren Preis.

Preiswert und genau

Für nur einen Spannungseingang setzen wir den ZN427 von Ferranti ein. Dieses Wandlersystem befindet sich in einem 18poligen DIL-Gehäuse und kostet um die 15 Mark. Es sind jedoch zwei Betriebsspannungen erforderlich.

Die Datenausgänge für den Wandler sind so ausgelegt, daß wir direkt auf den Datenbus des ZX 81 gehen können. Hat der Pin 2 für die Ausgangssperre einen L-Pegel, sind die acht Datenausgänge auf Z-Pegel also hochohmig. Benötigt der ZX 81 Daten von dem Wandler, muß dieser Pin 2 auf H-Pegel gelegt werden.

Als Betriebsspannung wählen wir +5 V (Pin 13) und -5 V (Pin 5), wobei wir zwischen -5 V und Pin 5 einen 82-k Ω -Widerstand einschalten, damit der Komparator arbeiten kann. Die interne Vergleichsspannung für den Wandlerbetrieb

ist mit +2,5 V vorhanden. Wir müssen nur Pin 7 und 8 verbinden. Die Eingangsspannung U_e liegt über Pin 6 an dem Komparator an. Dieser vergleicht die Eingangsspannung mit der internen Vergleichsspannung. Der Ausgang des Komparators steuert einen Funktionsblock an, der mit SAR (Successive Approximation Register) bezeichnet wird. Dieses Register arbeitet im Wägeverfahren und vergleicht über die elektronischen Analogschalter und dem Widerstandsnetzwerk die Vergleichsspannung mit der Eingangsspannung. Dazu benötigen wir über Pin 3 noch einen externen Takt.

Wir legen an den Analog-Digital-Wandler eine Frequenz von 0,5 MHz an. Da der ZX 81 mit einer Frequenz von 3,25 MHz arbeitet, müssen wir die Frequenz herunterteilen. Hierzu verwenden wir den 7490, der an den 3. Ausgang angeschlossen wird. Der Wandler arbeitet mit einer Frequenz von 325 kHz, und dieser Takt garantiert uns eine sehr sichere Arbeitsweise.

Die Umsetzung

Für die Umsetzung benötigen wir nur Taktimpulse. Die Frequenz von 325 kHz ergibt uns eine Impulszeit von 3 μ s, und damit dauert die gesamte Umsetzungszeit nur 27 μ s.

Beginnt die Umsetzung, so müssen wir auf den Eingang „Start“ einen L-Pegel gehen, der sehr kurz sein soll. Am einfachsten ist hier die Zwischenschaltung eines Monoflops mit einer Zeitverzögerung von 2 μ s oder eine Software-Lösung wie in unserem Fall. Nach

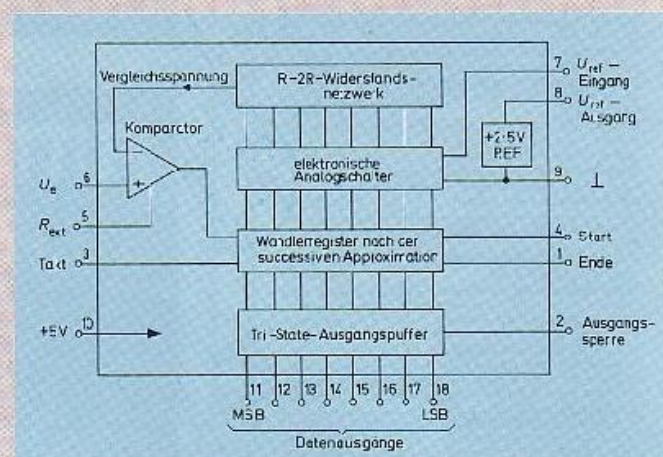
dieser Zeit muß ein H-Pegel vorhanden sein.

Sofort nach dem Start schaltet der Ausgang „Ende“ auf L-Pegel. Beendet der Baustein die Umsetzung, kippt der Ausgang wieder auf H-Pegel und signalisiert uns dies. Nach dieser Zeit sind die einzelnen Flipflops im SAR gesetzt oder rückgesetzt, so daß uns ein 8-bit-Datenwort an den Ausgängen zur Verfügung steht.

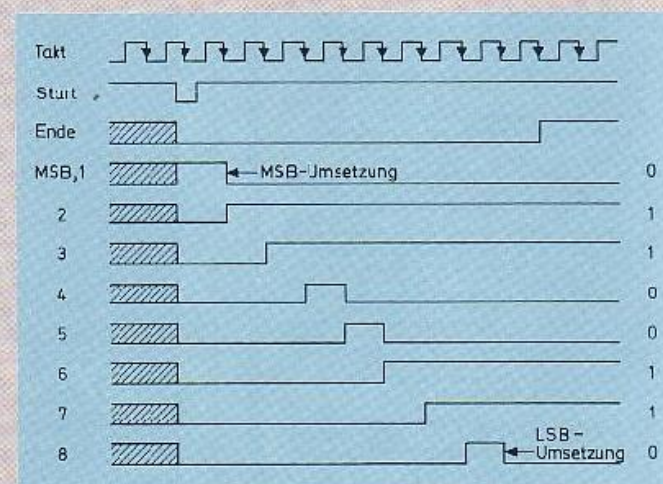
Das MSB kennzeichnet das höherwertige bit (most significant bit) und das LSB das niederwertige bit (least). Diese Ausgänge müssen wir entsprechend mit dem Datenbus verbinden.

Die Schaltung

Für die Adressierung verwenden wir einen NOR-Gatter-Baustein 7427 und einen NAND-Gatter-Baustein 7430.

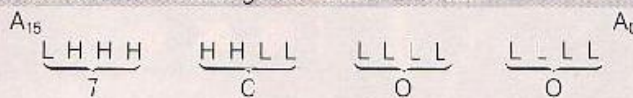


Innenschaltung des ZN427, der nach dem sehr schnellen Wägeverfahren arbeitet



Impulsdiagramm für den Wandler. Es sind nur neun Taktimpulse

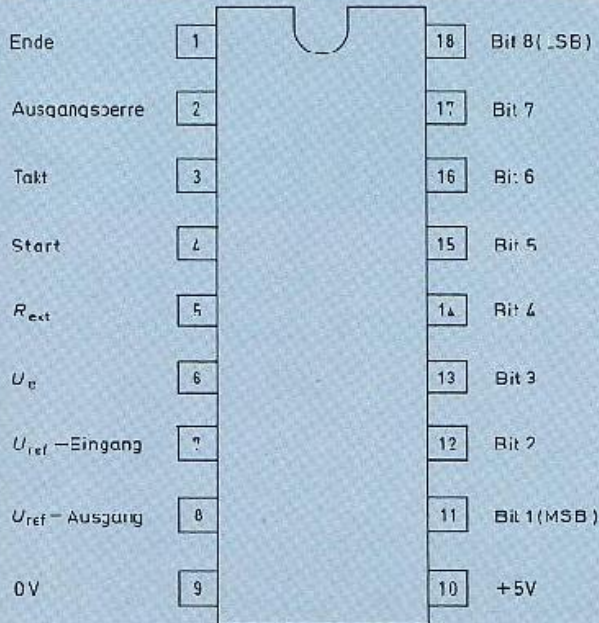
Damit erhalten wir folgende Grundadresse:



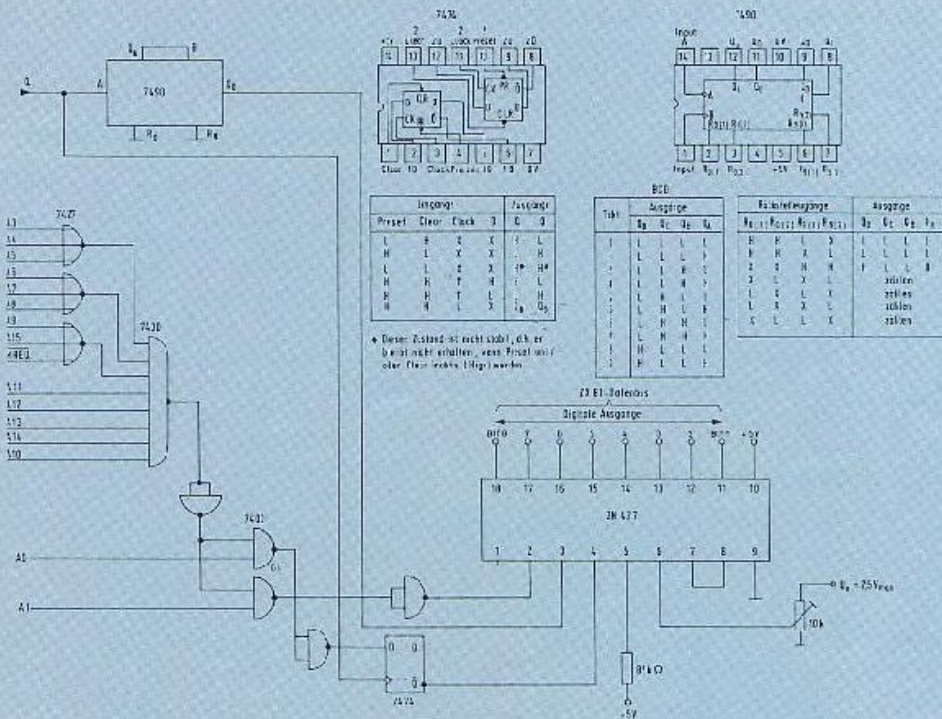
Für die Ansteuerung über die Befehle PEEK und POKE müssen wir die dezimale Adresse errechnen:

Wir beginnen mit der Adresse 31745, wenn wir für den ZN427 die Freigabe durchführen müssen. Das NAND-Gat-

$$\begin{array}{r} 7 \text{ C O O} \\ \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\ \text{C (12)} \cdot 256 = 3072 \\ 7 \cdot 4096 = +28672 \\ \hline 31744 \end{array}$$



Anschlußschema für den Baustein ZN427



Gesamtschaltung für das Wandlersystem mit der Decodierung und den Anschlußbelegungen

ter G1 hat zwei H-Pegel am Eingang und schaltet auf L-Pegel, der von dem nachfolgenden NICHT-Gatter invertiert wird. An dem D-Eingang des Flipflops liegt ein H-Pegel und das Flipflop kann sich setzen. Der Ausgang Q schaltet den Pin 4 auf L-Pegel, und der Baustein beginnt zu arbeiten. Wir müssen den Befehl POKE 31745,0

eingeben, und damit wird der ZN427 aktiviert. Nach der Befehlsausführung hat das Flipflop an dem D-Eingang einen H-Pegel und setzt sich zurück. Nun müssen wir verzögern: FOF N = 1 TO 100 NEXT N

Danach setzt der ZX 81 sein Programm fort, und wir können uns mit PEEK 31746 den Wert holen.

Das Programm

Für das Programm sind nur wenige Schritte erforderlich: 10 POKE 31745,0 20 FOR N = 1 TO 100 30 NEXT N 40 LET I = PEEK 31746 50 PRINT "MESSERGEBNIS VON " ; I

Im Bildschirm erscheint ein Wert zwischen 0 und 255

Herbert Bernstein

CHIP
WISSEN

Application

Kühnigke-Baummann

Computerspiele und
Knobelien
programmiert in BASIC

Ein Buch zum LERNEN der Zehnfach
für Mikrocomputer-Heim

Baummann, Rüdiger

Computerspiele
und Knobelien
programmiert in
BASIC

304 Seiten, zahlr. Abbild.
30 DM

ISBN 3-8023-0703-8

Anleitung zum schöpferischen Umgang mit dem Computer. Aus der Spielidee entwickelt sich die Spielstrategie.

Sacht, Hans-Joachim

Vom Problem **N**
zum Programm

328 Seiten, 108 Abbild.
38 DM

ISBN 3-8023-0715-1

Ausführliche und gut nutzbare Beispiele und Programme als Anregung für eigene Programmierarbeit.

Willis, Jerry / Pol, Bernd

Was der Mikro-
computer alles
kann

366 Seiten, 100 Abbild.
33 DM

ISBN 3-8023-0643-0

Diese Einführung für alle, insbesondere für Nichttechniker und Anfänger, bringt in leicht faßbarer Form alle Grundlagen der Computerei.

VOGEL-BUCHVERLAG
WÜRZBURG

Postfach 37 40
8700 Würzburg 1



Computer mit 75 PS

Der Welt größter Halbleiterhersteller konzentrierte sein Know-how auf ein kleines Auto: Motorola packte 23 Mikrocomputer in einen Lancia Delta. Die Revolution auf Rädern?

Seine Herkunft sieht man ihm auf den ersten Blick an: Das Auto strahlt ein elegantes Flair aus, wie es nur die italienischen Karosserieschneider zustande bringen. Ansonsten wirkt der Lancia Delta nicht übermäßig aufregend. Das Fahrzeug der Golfklasse schafft mit 75 PS (45 Kilowatt) aus 1300 Kubikzentimetern Hubraum 160 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit bei zeitgemäß geringem Benzinverbrauch; auch die Ausstattung entspricht dem Klassendurchschnitt, ebenso der Preis. Er liegt bei knapp 16 000 Mark.

Das rollende Labor

Ein ansprechendes Gefährt also, aber keines, das zu Begeisterungstürmen hinreißt oder größeren Aufbruch provozieren könnte. Ein Exemplar aber, das sich im Äußeren nicht im geringsten von seinen Kollegen aus der Serie unterscheidet, ist wirklich aufregend. Es heißt „Motocar“ und existiert nur in einer einzigen Ausfertigung: das „elektronische Auto der Zukunft“. Motorola, der weltgrößte Halbleiterhersteller, setzte ein komplettes Ingenieursteam auf den flotten Italiener an, um den Autoherstellern mal zu zeigen, was fast zwei Dutzend Mikrocomputer in einem Mittelklassewagen ausrichten können.

Neben Detaillösungen, die vereinzelt schon in Spitzenlimousinen anzutreffen sind, zeigte das Entwicklungszentrum in Milton Keynes (Großbritannien) einige Möglichkeiten auf, die in den 90er Jahren zum Serienstandard auch bei bescheideneren Autos gehören dürften. Der Einzug der Elektronik in die Kraftfahrzeugtechnik begann in Amerika vor etwa sieben Jahren, als Gesetze zur Begrenzung der Schadstoffe im Autoabgas die Entwicklung umweltfreundlicher Motoren erzwang – an der elektronischen Steuerung von Zündzeitpunkt und Kraftstoffversorgung ging kein Weg vorbei. In Europa führte der rapide Anstieg der Benzinpreise zu ähnlichen Überlegungen, allerdings mit dem Ziel der Verbrauchsminderung. So setzen etwa Porsche, BMW und VW schon seit einiger Zeit solche Systeme in einigen ihrer Fahrzeuge ein.

Computer statt Bleifuß

Auch dem Lancia spendierte man einen Mikrocomputer (Typ 6805R2), dessen Analog-/Digitalwandler das Signal eines Inerdrucksensors samt weiteren Daten verarbeitet. Das Rechenergebnis äußert sich in präziser Zündfunkenabgabe – bis auf 0,35 Grad genau. Um die Einhaltung einer vorwählbaren Geschwindigkeit küm-

mert sich ein eigenes Regelsystem, der rechte Fuß kann sich also auf freier Strecke ein Pauschen gönnen, weil ihm ein Vakuumstellglied die Arbeit abnimmt – gesteuert von einem Chip namens MC 6805P2. Sensoren an Brems- und Kupplungspedal stellen sicher, daß die Einheit augenblicklich unwirksam wird, wenn der Fahrer die Kontrolle des Fahrzeugs wieder selbst übernehmen muß.

Elektronischer Schlüssel

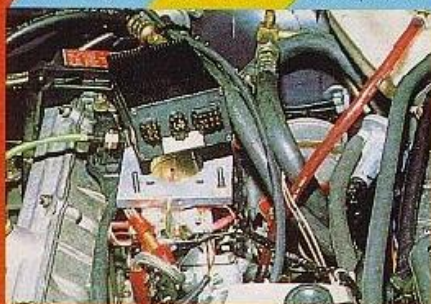
Die leidige Fummelei an den Reglern für Heizung und Entlüftung entfällt ebenfalls die Innentemperatur – einmal eingestellt – ändert sich nicht mehr und ignoriert sämtliche Wetterumschwünge in der rauen Außenwelt. Zentralverriegelung und elektrische Fensterheber verstehen sich von selbst, nicht dagegen die Infrarot-Fernsteuerung der „elektronische Schlüssel“, der die Auslösung dieser Funktionen auch aus einiger Entfernung vom Fahrzeug ermöglicht. Sehr einleuchtend erscheint eine weitere Einrichtung, die vielfache Programmiermöglichkeit von Sitzeinstellung und Rückspiegeleinstellung. Jedes Familienmitglied kann also seine ideale Sitzposition und den dazu passenden Rückblick einspeichern sowie auf Knopfdruck abrufen. Gewaltigen Auf-

wand trieben die Autoveredler mit dem Fahrerinformationssystem, vormals Armaturenbrett genannt: Sie griffen zum Edelsten – einer Vakuum-Fluoreszenzröhre, die neben dem üblichen Informationsangebot auf zwei zwanzigstelligen alphanumerischen Anzeigen Auskünfte des Trip-Computers ermöglicht und über das Fahr-

Völlig neue Wege gingen die Motorola-Leute bei der Verkabelung: Sie entfernten sämtliche elektrischen Leitungen aus dem Lancia – insgesamt 500 (!) Meter – und ersetzten die Strippen durch ganze 75 Meter Kupfer-Multiplexkabel und Lichtleiter. Multiplextechnik bedeutet, daß nicht für jede Information eine eigene Ader

Das Ganze funktioniert auch im Gegen- oder Dialogverkehr, soll heißen, die Außenstationen erhalten Befehle zur Steuerung der Verbraucher und geben gleichzeitig Bescheid über den Zustand des Verbrauchers. Um die Verhältnisse im Motorraum kümmert sich die „Fahrzeugüberwachungseinheit“. Sie gibt ihre Erkenntnisse via

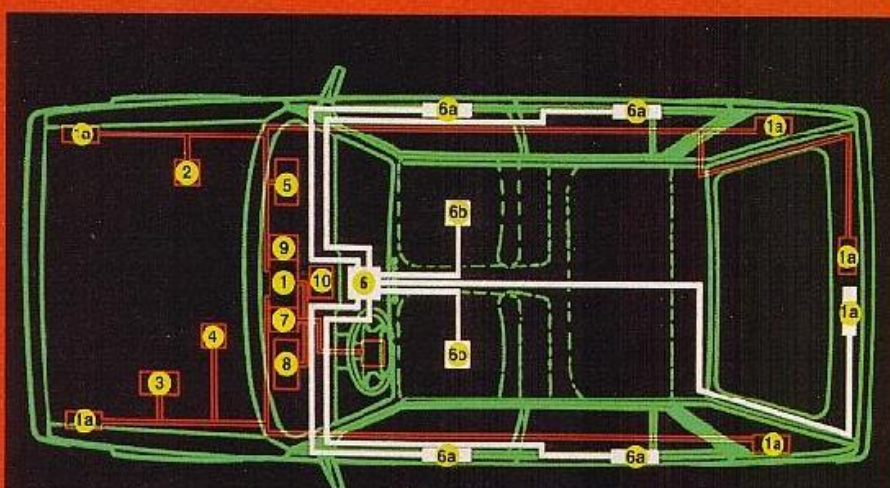
Die Zentraleinheit im Motorraum:
Zuständig für das Kabel-Bus-System



Der unauffällige Lancia wurde mit
modernster Elektronik ausgestattet



Der Kabelbaum mußte dem neuen
Multiplex-Bus-System weichen



Motocar's Innenleben

- 1 Zentraleinheit Multiplex-Bus (Kabel)
- 1a Kabel-Außenstation zur Steuerung der Verbraucher
- 2 Zustandsanzeige
- 3 Motorsteuerung (Kraftstoffzufuhr, Zündzeitpunkt)
- 4 Geschwindigkeitsregelung
- 5 Klimaregelung
- 6 Zentraleinheit Multiplex-Bus (Glasfaser)

- 6a Türeinheit: steuert Verriegelung, Fenster und Spiegelposition
- 6b Sitzeinheit: steuert und speichert Sitzposition
- 7 Codierung-/Decodierungseinheit – encodiert alle Bedienungsfunktionen auf den Glasfaser-Bus
- 8 Fahrerinformation – Elektronisches Armaturenbrett
- 9 Zentraler Taktgeber
- 10 Autoradio

zeugbefinden Bescheid gibt, in allen Sprachen; „auf besonderen Wunsch bieten wir auch Hessisch, Plattdeutsch oder Bayerisch an“, rühmt der Erfinder seinen Beitrag zur Völkerverständigung. Auf Sprachausgabe verzichtete man aus prinzipiellen Gründen.

Im Übertragungskabel erforderlich ist. Vielmehr können mehrere Signale den gleichen Pfad benutzen wobei spezielle Schaltungen für die zeitliche Koordination der Signalübermittlung sorgen. Dieses System ermöglicht künftig der nahezu unbegrenzten Einsatz von Elektronik.

Zentraleinheit an das Fahrerinformationssystem weiter. An den Kupferleitungs-Multiplexbus ist außerdem ein separater zentraler Taktgeber angeschlossen, der alle nötigen Zeitintervalle, etwa für den Betrieb von Blinkern, Warnblinkanlage, Scheibenwischern oder beheizbarer Heckscheibe zur Verfügung stellt.

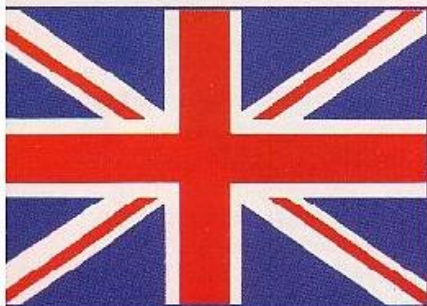
Daten im Gegenverkehr

Türverriegelung, Fensterheber, Außenspiegel- und Sitzverstellung steuert erstmals in der Geschichte des Automobilbaus das Glasfasersystem. Es arbeitet völlig störicher mit Leuchtdioden im Bereich des sichtbaren roten Lichtes ebenfalls im Halbduplex-Verfahren. Die Datenübertragung per Glasfaser dürfte Zukunft in der Fahrzeugausrüstung haben: Sie ist nicht nur wesentlich leichter, sondern auch weniger pannträchtiger als die Steuerung über Kupferleitungen. Vorerst kappt es allerdings noch nicht perfekt mit den Abzweigungen von einer Faser in eine andere.

Immerhin – der Lancia Delta rollt schon heute im Dauertest über Europas Straßen, seine 23 Mikrocomputer funktionieren wie geplant, auch andere Ausfälle sind nicht zu verzeichnen. Sogar der TÜV hatte an dem rollenden Elektroniklabor nichts auszusetzen. Motorola stapelt unterdessen tief: Die Halbleitersysteme, die jetzt in dem Experimentierfahrzeug arbeiten, „stellen nur einen kleinen Teil dessen dar, was uns die Zukunft bringen wird“.

Demnächst ist wohl der Fahrer dran.

hs



Konkurrenz aus England

Nach dem BBC-Computer ist Acorn auf dem Weg, einen weiteren Rechner auf dem Markt zu platzieren

England ist derzeit das Land mit der größten Verbreitung von Computern in Europa. Das beste Beispiel dazu ist Sinclair mit ZX 81 und Spectrum. Aber noch ein zweiter Hersteller macht in England Furore. Anfang '81 startete das britische Fernsehen BBC eine mehrteilige Fernsehserie über Mikrocomputer. Damit der Zuschauer die dargebotenen Themen gleich in die Praxis umsetzen konnte, wurde eigens für diese Sendung der BBC-Mi-

krocomputer entwickelt. Und dieser Rechner stammt aus dem Labor der Firma Acorn.

Günstiger Einstiegspreis

Durch eine geratige Publicity wurde der BBC-Mikro und damit verbunden auch die Firma Acorn innerhalb kürzester Zeit in ganz England bekannt. Anfang 1983 wurde der BBC-Computer auch hiezulande vertrie-

ben. Die beiden Ausführungen Modell A und Modell B unterscheiden sich in der Arbeitsspeichergröße und in den vorhandenen Schnittstellen.

Im Herbst letzten Jahres stellte Acorn den neuen Electron dem englischen Publikum vor. Der Rechner kostet rund 200 englische Pfund und ist von der Leistung her unterhalb des BBC-Mikros angeordnet. Und dies nicht ohne Grund: Nachdem auch viele Schulen mit dem BBC-Computer

ausgestattet wurden, haben die Schüler jetzt die Möglichkeit, einen preiswerten Home-Computer zu erwerben, mit dem sie in der Lage sind, ihre im Unterricht entwickelten Programme fast ohne Änderung zu Hause ablaufen zu lassen. Umgekehrt laufen die Electron-Programme problemlos auf dem BBC ab.

Schreibmaschinentastatur

Das äußere Erscheinungsbild des Acorn Electron ist ähnlich dem des neuen Atari 600 XL. Der Rechner besitzt eine Schreibmaschinentastatur mit 56 Tasten in QWERTY-Anordnung. Das heißt, die Buchstaben Y und Z sind im Gegensatz zur deutschen Tastatur vertauscht. Die Zifferntasten werden auch als Funktionstasten verwendet. Deshalb ist deren Zählweise etwas ungewohnt. Man beginnt mit F1 bis F9 und anschließend kommt F0. Einfach ist deren Belegung: Es genügt die Eingabe *KEY1 und die gewünschte Definition. Danach wird diese Definition bei jedem Druck auf die Tasten FUNC und 1 ausgegeben.

Das Netzteil für den Rechner befindet sich in einem separaten Gehäuse. Der Vorteil liegt darin, daß sich dadurch keine zusätzliche Wärme im Computer bildet. Allerdings hat man dadurch immer ein zweites Teil auf dem Arbeitstisch stehen. Ein Nachteil ist, daß sich weder am Rechner noch am Netzteil ein Schalter befindet. Man muß, wenn man mit dem Arbeiten fertig ist, die Verbindung zwischen Netzteil und Rechner trennen.

Verschiedene Betriebsarten

Der Prozessor des Electron ist ein 6502A mit einer Taktfrequenz von 2 MHz. An Festwertspeichern sind zwei 16 KByte-EPROMs vorhanden. Einer für das Betriebssystem und einer für den BASIC-Interpreter. Für den Arbeitsspeicher sind weitere 32 KByte vorhanden.

Genauso wie beim BBC-Mikro kann der Anwender verschiedene Betriebsarten verwenden. Das heißt, der Programmierer kann selbst entscheiden, ob er zum Beispiel eine hohe Grafikauflösung will oder nicht. Der Unterschied liegt darin, daß bei einer hohen Auflösung weniger Speicherplatz für das Anwenderprogramm übrigbleibt. Wählt man den Modus 6, sind knapp 20 KByte frei zur Programmierung. Dafür hat der Bildschirm nur 25 Zeilen mit jeweils 40 Zeichen, keine Grafik

und nur zwei Farben. Opfert man 2 KByte vom Arbeitsspeicher, erhält man im Modus 5 32 Zeilen mit jeweils 20 Zeichen, 160 x 256 Grafikpunkte und vier Farben oder im Modus 4 32 Zeilen mit 40 Zeichen, 320 x 256 Bildpunkte und zwei Farben.

Die nächste Stufe ist Modus 3. In Verbindung mit einem Monitor gibt es jeweils 80 Zeichen in 25 Zeilen, keine Grafik und nur zwei Farben. Der verbleibende Arbeitsspeicher beträgt dann noch rund 12 KByte. Die restlichen drei Betriebsarten lassen jeweils knappe 8 KByte-Speicher frei zur Programmierung. Es sind Modus 2 mit 32 Zeilen und je 20 Zeichen, 160 x 256 Bildpunkte und 16 Farben; Modus 1 mit 32 Zeilen/40 Zeichen, 320 x 256 Punkte und vier Farben sowie Modus 0 (nur Monitor) mit 32 Zeilen/80 Zeichen, 640 x 256 Bildpunkte und zwei Farben. Die verschiedenen Betriebsarten erlauben damit eine optimale Nutzung des Arbeitsspeichers für den jeweiligen Zweck.

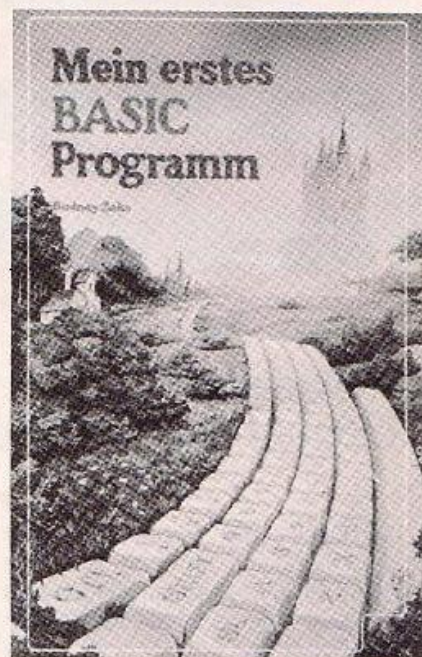
Komfortable BASIC-Eingabe

Einer der Vorzüge beim Acorn Electron ist die Programmierung im Short-hand-BASIC. Shorthand bedeutet, daß BASIC-Befehle auf Tastendruck eingegeben werden können. So genügt zum Beispiel der Druck auf FUNC und R, damit das Kommando RUN einschließlich der RETURN-Taste ausgeführt wird. Andererseits kann im Gegensatz zu den Sinclair-Computern der Befehl ausgeschrieben werden. Hervorzuheben ist auch die hohe Grafikauflösung sowie deren Programmierung.

Auf der linken Rechnerseite sind vier verschiedene Schnittstellen herausgeführt: Fernsehsignal, Kassettenrecorder, RGB- und Schwarzweiß-Monitor. Und unter dem Gerät ist für spätere Erweiterungen eine Schnittstelle vorgesehen. Was jedoch fehlt, ist eine Anschlußmöglichkeit für Joystick-Spiele müssen über die Tastatur gesteuert werden. Dafür hat der Rechner jedoch einen eigenen Lautsprecher. Vorteil: Auch im Monitorbetrieb können Töne ausgegeben werden. Nachteil: Die Lautstärke ist nicht regelbar.

Der Verkauf des Rechners ist in England bereits am Laufen. Unterstützt wird dies durch gleichzeitiges Anbieten von Büchern und Anwenderprogrammen. Die Markteinführung hierzulande wird nach Aussage von Acorn voraussichtlich Mitte des Jahres sein.

Sicher einsteigen. Schnell verstehen:



Rodney Zaks

Mein erstes BASIC Programm

218 S., illust., Best. Nr. 3033, geb. Verkaufspr.: DM 32,-
Dieses Buch gibt allen BASIC-Anfängern zwischen 8 und 80 Jahren die Möglichkeit, ganz schnell zu lernen, wie man in BASIC programmiert.
In einer Stunde etwa kann der Leser sein erstes BASIC-Programm schreiben.

Aus dem Inhalt: Wir sprechen BASIC · Wir unterhalten uns mit dem Computer · Wir rechnen mit BASIC · Wir schreiben ein übersichtliches Programm · u.v.m.

Sybox-Bücher sind erhältlich bei Ihrem Fachhändler.

Verlagsauslieferung: Berlin: Buchhandlung Bilig GmbH, Blissestr. 61 · Österreich: Fachbuch-Center ERB, Amerlingstr. 1, 1061 Wien · Schweiz: Versanbuchhandlung Thali AG, Industriest. 2, 6285 Hitzkirch

Direktbestellungen beim Verlag gegen Verrechnungsscheck (+DM 2,50 Versandkostenanteil)

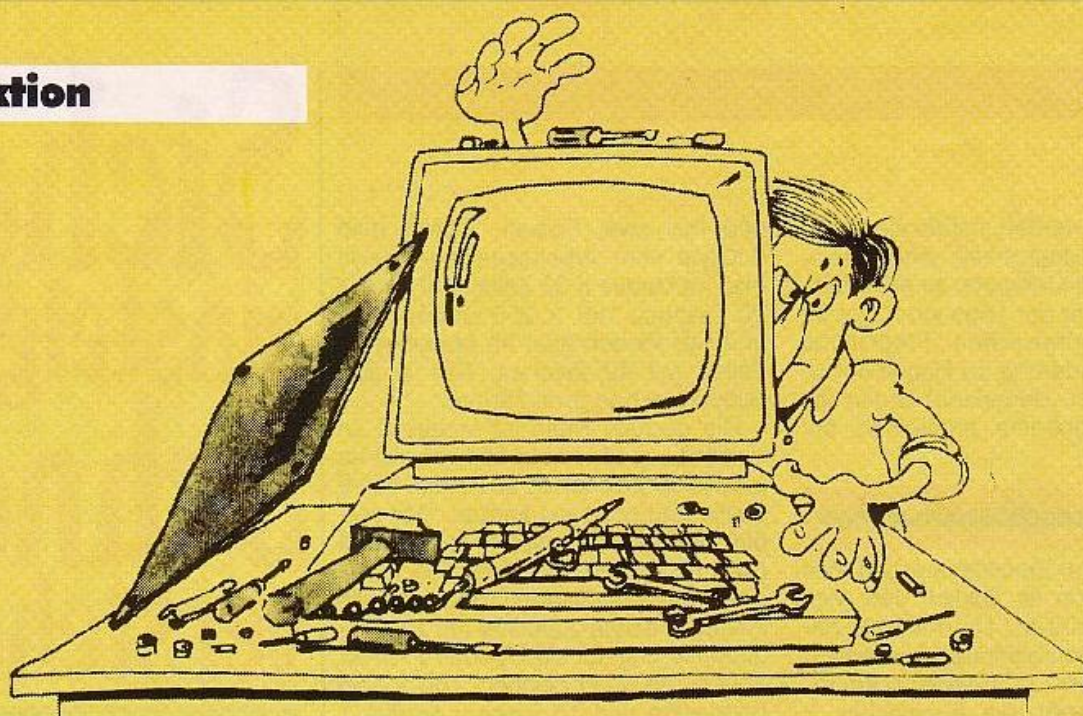
Fordern Sie ein Gesamt-Buch-Verzeichnis an.

Computerwissen



SYBEX-VERLAG GmbH

Abt. HC 184 · Postfach 120513 · 4000 Düsseldorf 12
Telefon 02 11/28 70 66 · Telex 8 588 163



Die Karikatur wurde dem Buch „Vorsicht – Computer brauchen Pflege“ von Rodney Zaks entnommen, das im SYBEX-Verlag, Düsseldorf, erschienen ist.

Leser testen den Tandy-MC-10

Bei dieser Aktion von HC haben die Leser zum ersten Mal die Gelegenheit, einen neuen Home-Computer selbst zu testen

Der Spieß wird umgedreht. Nicht die HC-Redaktion, sondern der Leser hat das Wort. Und damit gleichzeitig auch einen Auftrag. Es gilt, den neuen Home-Computer MC-10 von Tandy zu testen.

Die Sache läuft folgendermaßen ab: In den elf Computer-Centern von Tandy in Deutschland steht der MC-10 für Sie bereit. Sie haben die Möglichkeit, das Handbuch zu lesen, den Computer zu programmieren und genau die Dinge zu tun, die Ihrer Meinung nach wichtig sind, um herauszufinden, wie gut der neue MC-10 ist.

Wir haben ein Testblatt für Sie vorbereitet. Nachdem Sie sich mit dem Rechner beschäftigt haben und der Meinung sind, die einzelnen Kriterien beurteilen zu können, bitten wir Sie, dieses Testblatt auszufüllen. Sie dürfen für jedes ausgefüllte Kriterium Schulnoten zwischen 1 und 6 vergeben.

Sie haben die Möglichkeit, Ihr Testergebnis in einem verschlossenen Umschlag im Computer-Center abzugeben. Dort werden die Bögen gesammelt und an uns weitergeleitet. Oder Sie senden den ausgefüllten Bogen direkt an uns.



Die Adresse lautet:

Vogel-Verlag
Redaktion HC
Kernwort: Lesertest
Bavariaring 8
8000 München 2

Die HC-Aktion endet am 20. Januar 1984. Danach machen wir uns an die Arbeit und werten die Testbogen aus. Das Ergebnis dieser Aktion erfahren Sie in der April-Ausgabe von HC.

Als Dank für Ihre Mühe versenden wir unter den Teilnehmern einen Tandy-MC-10. Mitglieder des Vogel-Verlags, der Firma Tandy sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

In diesen Tandy-Computer-Centern findet die HC-Aktion statt:

Bismarckstr. 94
1000 Berlin 12
Brandsende 7
2000 Hamburg 1
Balgebrückstraße 13
2800 Bremen 1
Kurt-Schumacher-Straße 15
3000 Hannover 1
Corneliusstraße 68–70
4000 Düsseldorf
Kampstraße 47
4600 Dortmund 1
Offenbachplatz 3
5000 Köln 1
Bornheimer Straße 20–22
5300 Bonn
Eschersheimer Landstraße 55
6000 Frankfurt 1
Fritz-Eckes-Straße 30
7000 Stuttgart 1
Priener Straße 43
8000 München 2

Für alle Fälle

Was tun, wenn die Bedienungsanleitung nicht weiterhilft? — An dieser Stelle erhalten Sie Tips für ganz alltägliche Situationen

Print Using für Atari

Mit dem folgenden Programm haben Sie die Möglichkeit, auf den Atari-Computern Zahlen formatiert auszugeben.

Programm für die formatierte Ausgabe von Zahlen

```
1 DIM Q$(15)
32751 REM Unterprogramm fuer die
32752 REM formatierte Ausgabe von
32753 REM Zahlen *** (c) by TBS
32754 REM
32755 REM ATARI-Club Thomas "ausend
32756 REM An Feisenkeller 15
32757 REM 8764 Kleinheubach
32758 REM Tel.: (09371)/4647
32759 REM
32760 REM (c) 1983 by Thomas 1001
32761 REM Version 1.0 - 02.11.83
32762 REM
32763 Q$=""
32764 IF (LEN(Q$)-3,LEN(Q$)-3)="" THEN RETURN
32765 IF (LEN(Q$)-2,LEN(Q$)-2)="" THEN Q$(1,LEN(Q$))=Q$(2,LEN(Q$)-1):RETURN
32766 Q$(1,LEN(Q$)-4)=Q$(4,LEN(Q$)):Q$(LEN(Q$)-3,LEN(Q$))=",":Q$=""
32767 RETURN
```

Demo für obiges Programm:

```
10 REM *** DEMOPROGRAMM FÜR DIE ***
20 REM ** FORMATIERTE AUSGABE VON **
30 REM *** ZAHLEN (c) by TBS ***
40 REM
50 Z=INT((RND*10000)+5)/100:Q$(LEN(Q$)-LEN(STR$(Q$)),LEN(Q$))=STR$(Q$)
60 Q$=""
70 GOSUB 32750
80 PRINT ":",Q$
90 GOTO 50
```

Ermittlungen des freien Speicherplatzes bei Texas Instruments

Im TI-BASIC gibt es keinen Befehl, mit dem man der zur Verfügung stehenden Speicherplatz ermitteln kann. Es muß ein kleiner Umweg eingeschlagen werden. Man gibt, nachdem das zu überprüfende Programm geladen ist, folgende Programmzeilen ein:

```
1 X=X+8
2 GOSUB 1
```

Nun startet man das Programm mit RUN. Nach einiger Zeit erscheint am Bildschirm die Fehlermeldung: MEMORY FULL IN 1.

Jetzt wird im Direktmodus, also ohne Zeilennummer, eingegeben:

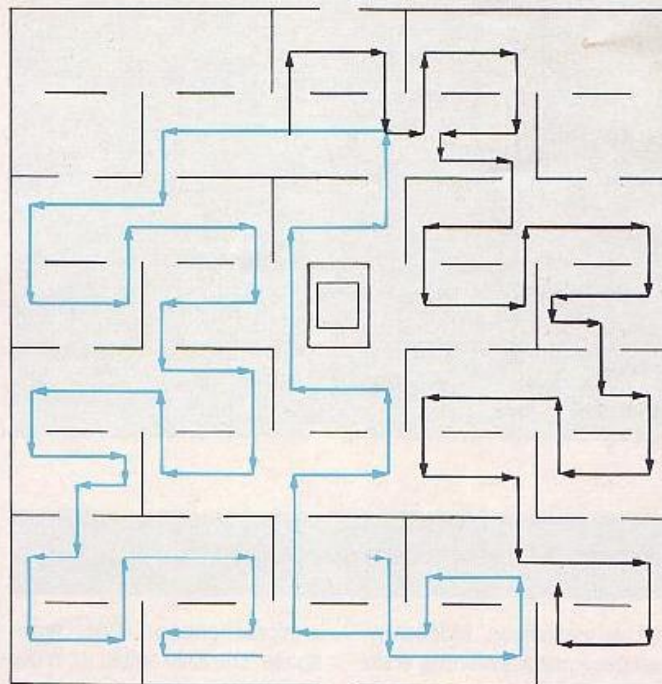
```
PRINT "FREI ="; X + 40;
"3ELEGT ="; 14573-X.
```

Der Rechner gibt jetzt sowohl die Anzahl der noch freien als auch der belegten Speicherplätze aus. Bevor nun mit dem ursprünglichen Programm weitergearbeitet wird, muß man die Zeilen 1 und 2 wieder entfernen. Falls X im Programm schon verwendet wurde, muß eine andere Variable gewählt werden.

Tricks für Pac Man

Bereits in der Novemberausgabe haben wir einige Hinweise gegeben, wie man beim Spiel Pac-Man einen möglichst gefahrlosen Weg durch das Labyrinth gehen kann. Hier nun ein Vorschlag, um den Gespenstern Blinky, Inky, Pinky

und Clyde – wie sie bei Atari heißen – zu entkommen. Falls Sie ähnliche Wege herausgefunden haben, senden Sie uns diese bitte zu. Wir werden sie gesammelt in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.



Bessere Kühlung für ZX 81

In der Ausgabe 11 brachten wir bei den Lesertips Hinweise, um die übermäßige Erhitzung des ZX 81 zu vermindern. Hierzu nur eine Ergänzung von unserem Leser Georg Naß aus Eremen.

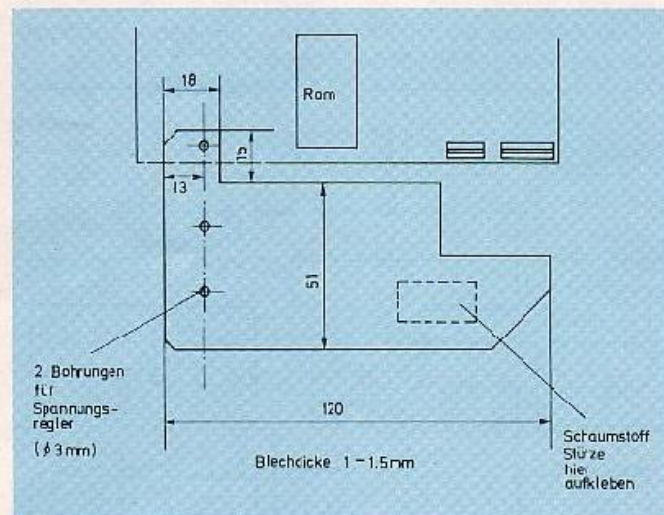
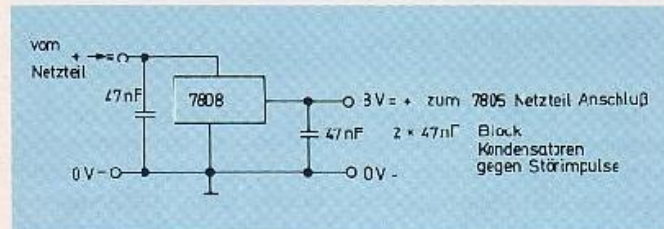
Wenn man die flachen Gummifüße des ZX 81 wegen der besseren Luftzirkulation gegen größere auswechselt, sollte

man vor dem Aufkleben die Gummifüße in der Mitte mit einer Zange lochen. Dies hat den Vorteil, daß man beim späteren Öffnen des Rechners die Schrauben lösen kann, ohne die Gummifüße entfernen zu müssen.

Auch mit einem vergrößerten Kühlblech läßt sich die Wärmeentwicklung reduzieren.

ren. Am besten verwendet man dazu etwa 1 bis 1,5 mm dickes Kupferblech. Das freischwebende Ende des Kühlblechs sollte durch ein Stück Schaumstoff zum Gehäuse hin abgestützt werden, damit die Platine durch das erhöhte Gewicht nicht belastet wird. Um die Erwärmung des eingebauten Spannungsreglers 7805 zu reduzieren, besteht weiterhin die Möglichkeit, über einen

zweiten vorgeschalteten Spannungsregler mit der Bezeichnung 7803 die Spannung von 10 oder mehr Volt auf 8 Volt zu reduzieren. Der zweite Spannungsregler läßt sich leicht auf dem vergrößerten Kühlblech anbringen, wenn man die zwei angegebenen Bohrungen benützt. Durch das vergrößerte Kühlblech erhält der ZX 81 außerdem eine verbesserte Standfestigkeit.



Programmiertricks für ZX 81

Die vielfältigen Möglichkeiten der Programmierung erlauben auch bei einem so kleinen Computer wie dem ZX 81 Funktionen zu erledigen, die sonst nur professionellen Rechnern vorbehalten sind. Will man z. B. erreichen, daß bei der Ausgabe verschiedenstelliger Zahlen der Dezimalpunkt jedesmal an derselben Stelle steht – unabhängig davon, wie lange die Zahl ist –, genügt bereits die Eingabe der Programmzeile:
PRINT TAB X-LEN STR\$ INT (Z); Z
X bedeutet dabei die Position des Dezimalpunktes in der

entsprechenden Bildschirm-spalte. Die Zahl selbst ist in der Variablen Z gespeichert.
Zu beachten ist, daß die Anzahl der Stellen vor dem Komma den Wert X nicht überschreiten darf. Falls die Zahl als Zeichenkette vorliegt, muß die Programmzeile in
PRINT TAB X-LEN STR\$ INT VAL Z\$; Z\$
abgeändert werden.
Besonders nützlich ist diese Funktion beim Schreiben von Rechnungen. Da in diesem Fall nur zwei Stellen hinter dem Komma sinnvoll sind, kann man die Programmzeile zur Rundung ab dem Semikolon in

INT(100*(Z+.005))/100
beziehungsweise
INT(100*(VAL Z\$+.005))/100
abändern.
Eine ebenso nützliche Funktion bei großen Rechnern ist der SCRT Befehl. Damit können Texte alphanumerisch sortiert werden. Auf dem ZX 81 wird dies mit einem elizeiligen

Programm erledigt. Die Variable X muß die Anzahl der zu sortierenden Wörter erhalten, und die Wörter selbst sind in dem Feld W\$ gespeichert. Falls sich zwei identische Wörter unter den zu sortierenden befinden, muß folgende Zeile eingefügt werden:
55 GOTO 100.

```
10 FOR I=1 TO X
20 FOR J=1 TO X
30 FOR K=1 TO LEN W$(I)
40 IF W$(I,K)>W$(J,K) THEN GOTO 60
50 NEXT K
60 IF W$(I,K)>W$(J,K) THEN GOTO 100
70 LET K#=W$(I)
80 LET W$(I)=W$(J)
90 LET W$(J)=K#
100 NEXT J
110 NEXT I
```

Schnellere Eingabe für BASIC-Programme

Beim Texas Instruments TI99/4A muß man bei der Eingabe von BASIC-Programmen jeden Befehl Zeichen für Zeichen eintippen. Besitzt man den Modul TI-Extended BASIC, gibt es die Möglichkeit, über die Control-Taste in Verbindung mit einem bestimmten Zeichen einen BASIC-Befehl komplett einzugeben.

Die abgedruckte Tabelle zeigt, welcher Befehl über welche Control-Taste eingegeben werden kann. Einziger Nachteil bei dieser Methode ist, daß bei der Eingabe das Control-Zeichen nur durch ein Blank am Bildschirm angezeigt wird. Erst beim Ausgeben des Programmes über LIST werden die entsprechenden BASIC-Befehle angezeigt. Dieses sogenannte Short-Hard-BASIC funktioniert allerdings nur im Programmiermodus.

Tabelle

Taste	Basic-Anweisung
CTRL Z	REM
X	STOP
V	NEXT

CTRL B	(multiple statement Separator)
N	BREAK
M	LET
>	ON
A	ELSE
S	DATA
D	IF
F	GOTO
G	GOSUB
H	RETURN
K	END
L	FOR
;	PRINT
Q	UNTRACE
W	READ
E	GO
R	INPUT
T	RESTORE
Y	DELETE
U	RANDOMIZE
I	DEF
O	UNBREAK
P	TRACE
/	AND
1	TO
2	STEP
J	DIM
8	OPTION
9	OPEN
Ø	THEN
=	CALL
FCTN ;	NOT
/	OR
Ø	XOR

Endlich!

Ein **DATA BECKER BUCH**
für den TI-99/A



Auf über 250 Seiten enthält dieses neue Superbuch eine Fülle wertvoller Programmtips, Tricks und Anregungen, mit denen Sie mehr aus Ihrem TI-99 machen können. Dazu eine große Vielzahl lauffertiger Programme, die Sie direkt eintippen können. TI-99 TIPS & TRICKS, 1. Auflage 1983, über 300 Seiten, DM 49,-.

Dieses Buch sollte jeder TI-99 Anwender haben. Sie erhalten es im Computer-Fachhandel, in den Fachabteilungen der großen Kauf- und Warenhäuser, im Buchhandel oder direkt mit dem Bestellcoupon. In der Schweiz über THALI AG, in Österreich über Fachbuch-Center ERB und in Benelux über Computercollectief.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · 0211/31 00 10

BESTELL-COUPON

Einsenden an: DATA BECKER GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

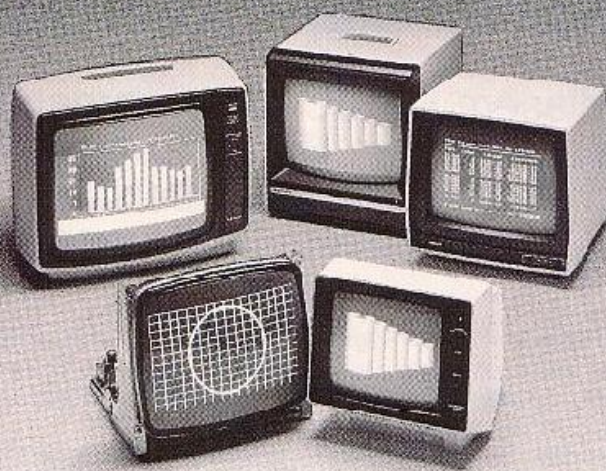
Bitte senden Sie mir _____ Exemplare TI-99 TIPS & TRICKS je DM 49,- zzgl. DM 3,- Versandkosten.

☐ per Nachnahme

☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Bitte Adresse deutlich schreiben

**Wir überlassen Ihnen
die Wahl des Computers!
Helfen können wir Ihnen,
das Beste
aus ihm herauszuholen!**



Komplettes Programm für klare Daten:

Bei Ihrer HiFi-Anlage kommt es im wesentlichen auf die Lautsprecher-Box an. Bei Ihrer Computer-Konfiguration sollten Sie deshalb auch den passenden Monitor von SANYO einsetzen. Das „komplette Programm für klare Daten“ bietet Ihnen SANYO — egal ob im monochromen oder Color-Bereich, ob für Hobby oder Profi-Anwendung. Wählen Sie unter 17 verschiedenen Monitoren im Gehäuse Ihren richtigen aus. — Fragen Sie Ihren Fachhändler. Er wird Ihnen das Passende für Ihren Zweck und Ihr Portemonnaie zeigen. Prospekte erhalten Sie auch bei

SANYO

Video Vertrieb GmbH & Co.
Lange Reihe 29 · D-2000 Hamburg 1
Telefon 0 40/24 62 66 · Telex 2 174 757

Kanzengasse 23 · CH-4003 Basel
Telefon 0 61/23 65 15 · Telex 62 94*

DIMAG AG

SANYO

Video Systeme mbH & Co. KG
Untere Weissgärnersstraße 5 · A-1030 Wien
Telefon 02 22/73 21 23

Programmieren in BASIC

In diesem BASIC-Kurs werden vier der meistgekauften Home-Computer besonders berücksichtigt: Sinclair-Spectrum, Commodore VC 20, Texas Instruments 99/4A und Atari 600 XL

Am Ende der vorigen Folge dieses Kurses stand das Programm „Galgemännchen“ (Tab. 6). In ihm tauchten zum ersten Mal Textvariablen auf. Die Listings für die vier Rechner zeigen, daß die Verarbeitung von Text jeweils etwas anders gehandhabt wird.

Gemeinsam ist allen vier Listings, daß zunächst durch INPUT \$ ein Buchstabe eingegeben wird und danach eine FOR-NEXT-Schleife mit der Laufvariablen I abgearbeitet wird. Die Laufvariable I hat dabei die Aufgabe, nacheinander auf alle Buchstaben des Rätselwortes zu zeigen. Die obere Grenze für die Laufvariable ist LEN(\$). Dies ist die Länge des Rätselwortes. Das Programm setzt beim Rätselwort „HIMBEEREIS“ dort also die Zahl 10 ein. Man kann sich so-

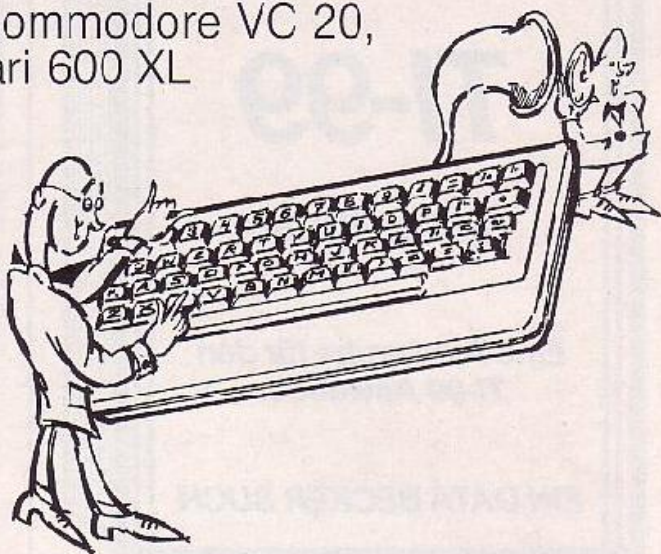
mit ersparen, bei jedem neuen Rätselwort die obere Grenze der Laufvariable I ändern zu müssen.

In Zeile 50 wird jeweils ein LET-Befehl nur unter einer bestimmter Bedingung ausgeführt. Diese Bedingung lautet: „Wenn der I-te Buchstabe des Rätselwortes der angefragte Buchstabe B\$ ist“.

Unterschiedliche Textbehandlung

Daß der I-te Buchstabe des Rätselwortes gemeint ist, muß man jedem Rechner auf andere Weise klarmachen:

Spectrum	R\$(I)
VC20	MID\$(R\$, ,1)
TI-99/4A	SEG\$(R\$,I,1)
Atari 600XL	R\$(I,I)



Beim Herausgreifen eines Teiles aus einem Text muß also bei manchen Rechnern die Stelle des Anfangsbuchstaben und des Endbuchstaben, bei anderen Anfangsstelle und Länge des Teiles angegeben werden. Beim Spectrum reicht es bei einem Einzelbuchstaben, einmal die Stelle anzugeben. Bei größeren Teilstücken müssen auch beim Spectrum Anfangs- und Endstelle mit TO dazwischen mitgeteilt werden; wenn eine von beiden weggelassen wird, setzt der Spectrum automatisch 1 bzw. die ganze Länge des Textes ein.

Der VC20 kennt außer MID\$ noch die Funktionen LEFT\$ und RIGHT\$, mit LEFT\$ kann der linke Teil eines Textes in bestimmter Länge herausgegriffen werden, mit RIGHT\$ kann das gleiche für den rechten Teil eines Textes getan werden. Weitere Unterschiede zwischen den Rechnern werden direkt aus den Listings heraus verständlich.

In allen vier Listings wird in Programmzeile 50 (und 55 beim TI-99/4A) der I-ten Stelle des Lösungswortes der abgefragte Buchstabe B\$ zugewiesen, wenn er beim Rätselwort an dieser Stelle auftaucht. In Zeile 70 wird das mehr oder weniger vollständige Lösungswort gedruckt, und in Zeile 80 wird zur Eingabe des nächsten Buchstaben zurückgesprungen.

Dialogmöglichkeiten

Mit dem INPUT-Befehl haben wir eine Möglichkeit kennengelernt, in einem Dialog mit dem Home-Computer einen Programmablauf zu steuern. Zu einem echten Dialog fehlt eigentlich nur, daß der Home-Computer vor der Eingabe des Benutzers eine entsprechende Frage stellt. Im Galgenmännchen-Programm könnte diese Frage in der Programmzeile → 30 PRINT „WELCHER



BUCHSTABE?" stehen (Sie müssen nach Eingabe dieser Programmzeile auch die Zeile → 35 INPUT B\$ eingeben, weil 30 INPUT B\$ überschrieben wurde).

Wir wollen nun eine weitere Dialogmöglichkeit besprechen. Sie besteht darin, daß das Programm die Tastatur danach abfragt, ob eine und welche Taste gerade gedrückt wird (Tab. 8). Im Unterschied zum INPUT-Befehl hält das Programm dabei nicht an, es ist auch kein Tastendruck zur Markierung des Endes der Eingabe nötig. Die Tastatur wird nur einmal kurz abgefragt, und danach wird im weiteren Programm fortgefahren.

Wenn man sowieso nur ein einzelnes Zeichen eingeben will, spart man also im Vergleich zu INPUT mit der Tastaturabfrage einen Tastendruck. Ein Problem scheint zunächst zu sein, als Dialogpartner den Zeitpunkt der Tastaturabfrage zu erwischen. Wie man dieses Problem einfach löst, wird sich in dem folgenden „Schatzsuche“-Programm zeigen (Tab. 8). Dort wird in den Programmzeilen 70 und 80 eine Tastaturabfrage ständig wiederholt, solange noch keine Taste gedrückt wurde. Starten Sie nach dem Eintippen das Programm mit
→ RUN und drücken Sie danach
→ eine der Tasten I, J, K oder M, um den Schatz zu suchen.

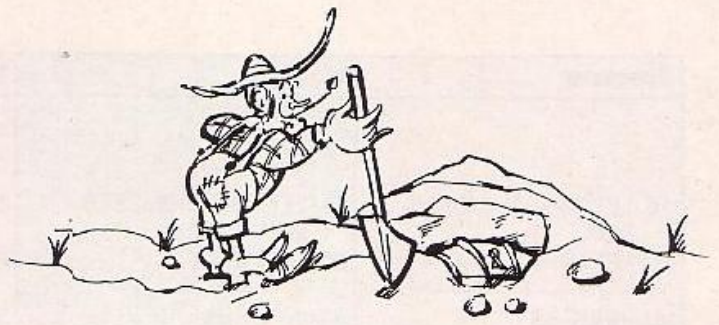
Wir wollen die Schatzsuche jetzt Zeile für Zeile analysieren. Zunächst einmal wird der Schatz versteckt. Dafür steht eine 14 Spalten breite und 21 Zeilen hohe Fläche am linken oberen Bildschirmrand zur Verfügung. Der Ort wird durch Berechnung einer Schatzzeile SZ und einer Schatzspalte SS in den Programmzeilen 10 bis 22 festgelegt.

Zufallszahlen

Damit die Schatzsuche überhaupt interessant ist, soll natürlich niemand (auch der Schreiber des Programmes nicht) wissen, wo sich der Schatz befindet. Dazu wählt der Home-Computer eine Zahl zwischen 0 (einschließlich der 0) und 1 (ohne die 1) zufällig aus. RND (RND[1] beim VC20) steht stellvertretend für diese Zahl. Prüfen Sie diese Behauptung nach, indem Sie mehrmals hintereinander das Kommando

→ PRINT RND
... (PRINT RND[1] beim VC20) eingeben (ganz nebenbei können Sie sehen, daß Ihr Heimcomputer Dezimalzahlen mit einem Dezimalpunkt und nicht mit einem Dezimalkomma schreibt).

Auch für die Eingabe einer Dezimalzahl verlangt er diese Schreibweise von Ihnen. Durch Multiplikation mit 21 und Addition von 1 entsteht aus RND (RND[1] beim VC20) eine



zufällige Zahl zwischen 1 (einschließlich der 1) und 21 (ohne die 21). Im allgemeinen wird es sich dabei um keine ganze Zahl handeln. Als Schatzzeilennummer können wir jedoch nur eine ganze Zahl gebrauchen. INT macht aus einer Dezimalzahl die nächstkleinere ganze Zahl (falls schon eine ganze Zahl vorlag, bleibt es nach INT bei dieser ganzen Zahl).

In den Programmzeilen 10 und 12 wird also der Variablen SZ eine ganze Zahl zwischen 1 (einschließlich der 1) und 21 (einschließlich der 21) zugewiesen. In den Programmzeilen 20 und 22 erhält die Variable SS eine ganze Zahl zwischen 1 (einschließlich der 1) und 14 (einschließlich der 14). In den Programmzeilen 30 und 40 wird festgelegt, daß der Sucher seinen Weg in der Bildschirmzeile Z = 11 und der Spalte S = 7 beginnt, also ungefähr in der Mitte der Fläche.

Schatz gefunden?

In Programmzeile 50 wird die momentane Position des Suchers auf dem Bildschirm sichtbar gemacht. In Programmzeile 60 wird überprüft, ob der Sucher den Schatz schon gefunden hat (möglicherweise sitzt er ja schon ganz am Anfang auf dem Schatz), woraufhin die Suche beendet ist. Dies übernimmt wieder eine bedingte Anweisung. Die Anweisung ist ein Vorwärtssprung nach Programmzeile 180. Die Bedingung besteht aus zwei Teilen. Es müssen sowohl die Zeile

des Suchers und die Schatzzeile als auch die Spalte des Suchers und die Schatzspalte übereinstimmen. Die Verknüpfung beider Bedingungen durch „sowohl-als-auch“ übernimmt im Programm AND.

Da geht's lang

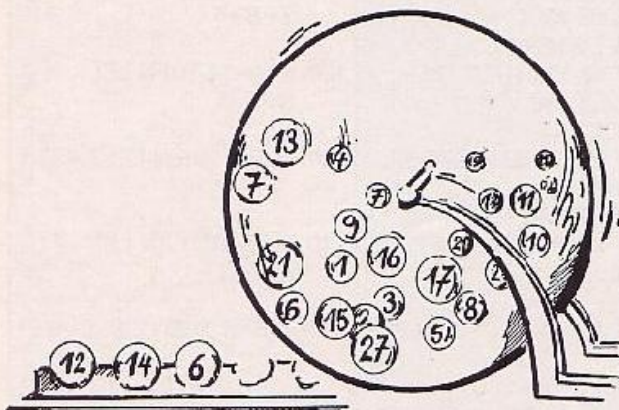
In den Programmzeilen 70 und 80 wird (wie schon erwähnt) eine Tastaturabfrage so lange wiederholt bis endlich ein Tastendruck vorliegt. In Programmzeile 85 markiert der Sucher hinter sich die schon betretenen Stellen.

Die Textvariable R\$ legt die Richtung fest, in die der Sucher sich bewegt. Für Bewegungen auf dem Bildschirm eignen sich die Tasten I, J, K und M wegen ihrer benachbarten Lage gut. In den Programmzeilen 90 bis 120 werden entsprechend der Positionen dieser vier Tasten innerhalb der Tastatur die Zeilennummer Z oder die Spaltennummer S um 1 vergrößert oder verringert. Dies führt dann zu einer Bewegung nach Norden, Westen, Osten oder Süden.

In den Programmzeilen 130 bis 165 wird verhindert, daß der Sucher die Fläche verläßt. Falls die Zeilennummer oder die Spaltennummer einen Wert annehmen, der außerhalb der erlaubten Fläche liegt, macht der Sucher sofort eine Kehrtwendung, bevor sein „Fehltritt“ auf dem Bildschirm sichtbar werden könnte.

In Programmzeile 170 wird durch einen Rückwärtssprung ein neuer Suchschritt ausgeführt. Die Programmzeile 180 schließlich zeigt durch einen Stern den Fundort an.

Der BASIC-Kurs wird im nächsten Heft fortgesetzt.



Spectrum	VC 20	TI-99/4A	Atari 600 XL
INKEY\$	GET A\$	CALL KEY(0,K,ST)	OPEN#1,4,0,"K:" GET#1,K

Tab. 8. Tastaturabfrage

Spectrum	VC 20	TI-99/4A	Atari 600 XL
10 LET R\$ = "HIMBEER EIS"	10 LET R\$ = "HIMBEER EIS"	10 LET R\$ = "HIMBEER EIS"	5 DIM R\$(10) 6 DIM L\$(16) 7 DIM B\$(1) 10 LET R\$ = "HIMBEER EIS"
20 LET L\$ = "----- -----"	20 LET L\$ = "----- -----"	20 LET L\$ = "----- -----"	20 LET L\$ = "----- -----"
30 INPUT B\$	30 INPUT B\$	30 INPUT B\$	30 INPUT B\$
40 FOR I = 1 TO LEN(R\$)	40 FOR I = 1 TO LEN(R\$)	40 FOR I = 1 TO LEN(R\$)	40 FOR I = 1 TO LEN(R\$)
50 IF R\$(I) = B\$ THEN LET L\$(I) = B\$	50 IF MID\$(R\$,I,1) = B\$ THEN LET L\$ = LEFT\$(L\$,I-1) +B\$+RIGHT\$(L\$,16-I)	50 IF SEG\$(R\$,I,1) = B\$ THEN 55 ELSE 60 55 LET L\$ = SEG\$(L\$,I,I-1) &B\$&SEGS(L\$,I+1,16-I)	50 IF R\$(I,1) = B\$ THEN LET L\$(I,1) = B\$
60 NEXT I	60 NEXT I	60 NEXT I	60 NEXT I
70 PRINT L\$ (TO LEN(R\$))	70 PRINT LEFT\$(L\$,LEN(R\$))	70 PRINT SEG\$(L\$,1,LEN (R\$))	70 PRINT L\$(1,LEN(R\$))
80 GOTO 30	80 GOTO 30	80 GOTO 30	80 GOTO 30

Tab. 6. Programm „Galgenmännchen“

Spectrum	VC 20	TI-99/4A	Atari 600 XL
10 LET SZ=RND*21+1	10 LET SZ=RND(1)*21+1	10 LET SZ= RND*21+1	5 OPEN#1,4,0,"K:"
12 LET SZ=INT(SZ)	12 LET SZ=INT(SZ)	12 LET SZ=INT(SZ)	10 LET SZ=RND(1)*21+1
20 LET SS=RND*14+1	20 LET SS=RND(1)*14+1	20 LET SS=RND*14+1	12 LET SZ=INT(SZ)
22 LET SS=INT(SS)	22 LET SS=INT(SS)	22 LET SS=INT(SS)	20 LET SS=RND(1)*14+1
30 LET Z=11	30 LET Z=11	30 LET Z=11	22 LET SS=INT(SS)
40 LET S=7	40 LET S=7	40 LET S=7	30 LET Z=11
50 PRINT AT Z, S;"+"	50 SPC(Z):TAB(S):PRINT"+"	50 CALL HCHAR(Z,S,43,1)	40 LET S=7
60 IF Z=SZ AND S=SS THEN GOTO 180	30 IF Z=SZ AND S=SS THEN GOTO 180	60 IF Z=SZ THEN 65 ELSE 70 65 IF S=SS THEN 180 ELSE 70	50 POS S,Z:PRINT"+"
70 LET R\$=INKEY\$	70 GET R\$	70 CALL KEY (0,K,ST)	60 IF Z=SZ AND S=SS THEN GOTO 180
80 IF R\$="" THEN GOTO 70	80 IF R\$="" THEN GOTO 70	80 IF ST=0 THEN 70	70 GET #1,K
85 PRINT AT Z,S;" -"	85 SPC(Z):TAB(S):PRINT"-"	85 CALL HCHAR(Z,S,45)	80 IF K=0 THEN GOTO 70
90 IF R\$="M" THEN LET Z=Z+1	90 IF R\$="M" THEN LET Z=Z+1	90 IF K=109 THEN 95 ELSE 100 95 LET Z=Z+1	85 POS S,Z:PRINT"-"
100 IF R\$="I" THEN LET Z=Z-1	100 IF R\$="I" THEN LET Z=Z-1	100 IF K=105 THEN 105 ELSE 110 105 LET Z=Z-1	90 IF K=77 THEN LET Z=Z+1
110 IF R\$="K" THEN LET S=S+1	110 IF R\$="K" THEN LET S=S+1	110 IF K=107 THEN 115 ELSE 120 115 LET S=S+1	100 IF K=73 THEN LET Z=Z-1
120 IF R\$="J" THEN LET S=S-1	120 IF R\$="J" THEN LET S=S-1	120 IF K=106 THEN 125 ELSE 130 125 LET S=S-1	110 IF K=75 THEN LET S=S+1
130 IF Z<1 THEN LET Z=Z+1	130 IF Z<1 THEN LET Z=Z+1	130 IF Z<1 THEN 135 ELSE 140 135 LET Z=Z+1	120 IF K=74 THEN LET S=S-1
140 IF Z>21 THEN LET Z=Z-1	140 IF Z>21 THEN LET Z=Z-1	140 IF Z>21 THEN 145 ELSE 150 145 LET Z=Z-1	130 IF Z<1 THEN LET Z=Z+" "
150 IF S<1 THEN LET S=S+1	150 IF S<1 THEN LET S=S+1	150 IF S<1 THEN 155 ELSE 160 155 LET S=S+1	140 IF Z>21 THEN LET Z=Z-1
160 IF S>14 THEN LET S=S-1	160 IF S>14 THEN LET S=S-1	160 IF S>14 THEN 165 ELSE 170 165 LET S=S-1	150 IF S<1 THEN LET S=S+1
170 GOTO 50	170 GOTO 50	170 GOTO 50	160 IF S>14 THEN LET S=S-1
180 PRINT AT Z,S;"*"	180 SPC(Z):TAB(S):PRINT"*"	180 CALL HCHAR(Z,S,42,1)	170 GOTO 50
			180 POS S,Z:PRINT"*"

Tab. 9. Programm „Schatzsuche“

Verein ohne Fahne

Daß Computer-Hobby und unbeschwerte Geselligkeit kein Gegensatz zu sein brauchen, beweist eine muntere Stammtischrunde von TRS-80- und Video-Genie-Nutzern

Do hoggan de wo ciwei do hoggan.“ Nein, der Sinn- spruch kündigt keine japani- sche Exportoffensive an, er hängt vielmehr über vielen bayerischen Stammtischen und heißt auf Hochdeutsch et- wa, daß in der Wirtschaft im- mer dieselben Leute sitzen und ununterbrochen über Fuß- ball und Politik reden, wobei sie sich enorme Mengen Bier einfüllen und dann sturzbe- trunken zum Auto wanken.

In einer Gaststätte im Mün- chener Westend – unweit des Messegeländes – trifft sich einmal im Monat eine Stamtischrunde ganz anderen Zu- schritts, die in keiner Weise in das gängige Klischee paßt. Die

einen weiten Heimweg vor sich, bis zu 70 Kilometern, doch ihr Hobby war ihnen auch die lange Anreise wert.

Erfahrungsaus- tausch

Obwohl die Gruppe bundes- weit über 100 Mitglieder zählt, kommt sie ohne Vereinsmei- rei aus, ohne Schriftführer, Kassier und Fahne. Viele Schüler und Studenten sind darunter, aber auch Rentner, Lehrer und Landwirte, alle be- geisterte Computer-Fans. So- gar Länderspiele, die anderen- orts die Stammtische verwal- sen lassen, beeinträchtigen den Andrang am Clubabend keineswegs.

Vor dreieinhalb Jahren grün- dete Gregor Thalmeier zusam- men mit einem Kollegen den User-Club, einige Kleinanzei- gen in CIIIP führten schnell zum Anwachsen der Mitglie- derzahl. Zugleich nahm auch

Thalmeier auch mit der User- Gruppe Bremerhaven näheren Kontakt aufnehmen. Vorerst ist er mit dem Aufwand an Mana- gement und Korrespondenz, den eine große Gruppe mit sich bringt, reichlich ausgelastet.



Im Brennpunkt des Interesses – der Home-Computer

zwanzig bis dreißig Männer, die sich regelmäßig im Neben- raum versammeln, unterhalten sich einige Stunden lang nur über ein Thema, den Compu- ter. Und zwar speziell über den TRS 80 und das Video-Genie. Einige von ihnen haben noch

Man tauscht Erfahrungen und Software aus, man begu- achtet die Entwicklungsarbeit von Mitgliedern – so beim letz- ten Mal eine CPM-Erweiterung für den TRS 80, das Ganze läuft in lockerer und unge- zwungener Atmosphäre ab.



Software-Demonstration: Informationsler aus dem Hinterzimmer

der Arbeitsaufwand zu: Alle sechs bis acht Wochen er- scheint eine Clubzeitung mit Listings und Tips, eine Zeitlang wurde auch eine Programmbi- bliothek geführt, die allerdings nicht den erhofften Zuspruch fand. Sammelbestellungen – etwa von Disketten – bringen den Computerfans handfeste finanzielle Vorteile. Der jährli- che Beitrag von 48 Mark fällt bei diesem Angebot an Gesel- ligkeit und Informationsaus- tauch nicht weiter ins Gewicht.

stet. Eine Aufnahmesperre, die ein Jahr lang den uferlosen Zulauf unterband, wurde mit- terweile wieder aufgehoben.

Unbeschwerte Stunden mit hohem Nutzwert (und guter Küche) ergänzen gerade ein Hobby ideal, dem oft der Ruf einsamer Hackerei anhaftet. Fälschlicherweise, denn „Die meisten von uns sind ganz normale Menschen.“ betont Gregor Thalmeier, chronisti- sche Bit-Besessenheit ist hier die Ausnahme.

Munter scheint es dennoch vorzukommen, daß Vergnügen und Arbeit schwer unter einen Hut zu bringen sind. Ein Teil- nehmer zeigte schon Anzei- chen vor Resignation: „Mit ei- nem muß ich aufhören – ent- weder mit dem Studium oder mit der Computerei.“ hs

Gute Kontakte

Engen Kontakt hält die Mün- chener Gruppe zur „Arbeits- gemeinschaft Mikroprozessor/ Minicomputer Stuttgart e. V.“, einem großen Verein mit 270 Mitgliedern. Demnächst wil

Die Profis



Home-Computer werden immer billiger. Der SV-328 und der MTX500 kosten schon in der Grundversion über 1000 Mark. Sie müssen einiges aufweisen, um sich durchzusetzen

Kaum ein Bereich der Industrie kann die Wachstumsraten der Computerbranche aufweisen. Und es ist noch kein Ende abzusehen. Immer neue Geräte kommen auf den Markt, die sich in Preis und Leistung ähneln.

Mittlerweile gibt es Rechner, die in der Grundversion unter 200 Mark kosten. Doch auch der Einsteiger hat die Grenzen dieses Computers schnell erreicht, und der Ausbau zu einem leistungsfähigeren System beginnt. Nun überschreitet das in der Anschaffung preisgünstige Gerät mit der notwendigen Ausstattung schnell die 1000 Mark. Zu diesem Preis sind jedoch Rechner erhältlich, die schon in der Grundversion einiges bieten.

Zwei Computer, die laut Aussagen ihrer deutschen Importeure die Fähigkeiten eines Personal-Computer-Systems besitzen, sind der SV-328 und der MTX500.

Arbeitsspeicher der Grundversion erweiterbar

Der SV-328 stammt von Spectravideo und wird in Hongkong gebaut. Er befindet sich seit Mitte des letzten Jahres in Deutschland auf dem Markt. Die englische Firma Memotech, die bekannt wurde durch die Herstellung der ZX81-Peripherie, hat den MTX500 entwickelt, der bei uns Anfang Januar 1984 zu bekommen ist.

Beide Rechner haben als Prozessor den Z80A. Die CPU des SV-328 weist eine Taktfrequenz von 3,6 MHz auf, der MTX500 ist bei einer Frequenz von 4 MHz etwas schneller.

Der SV-328 verfügt schon in der Grundversion über einen RAM-Speicher von 64 KByte. Leider kann dieser Bereich im Rechner nicht erweitert werden. Benötigt der Benutzer mehr Speicherplatz, so muß er sich eine Erweiterungsbox kaufen. Mit Hilfe des Mini-Expanders läßt sich eine zusätzliche Karte an den Rechner anschließen. Ist aber vorauszusehen, daß ein größerer Ausbau des Systems erforderlich sein wird, so empfiehlt sich die Anschaffung des Super-Expanders.

vorgesehen. Der Preis der sieben Kassetten beträgt zusammen zirka 2300 Mark.

Für fertige Module besitzt der Rechner oberhalb des Tastenfelds einen Programmschacht.

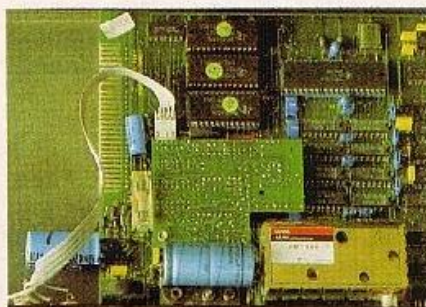
Zum Abspeichern der Daten und Programme muß an den SV-328 das herstellerspezifische Kassettengerät angeschlossen werden. Diese Zweikanal-Daten-Recorder ermöglicht das gleichzeitige Abspeichern von Daten auf der einen Spur und von anderen Informationen zum Beispiel Musik, auf der zweiten. Die Übertragungsrate liegt bei 1800 Baud.

Außer dem Recorder läßt sich noch ein SW-Monitor oder mit Hilfe des mitgelieferten PAL-Modulators ein Fernsehgerät direkt an den Computer anschließen. Auf der rechten Seite des

Auf der linken Seite des Gehäuses wird der Systembus ausgeführt, an den das Diskettenlaufwerk angeschlossen wird. Klappt man den Rechner, der sich mit einem Irbuschlüssel leicht öffnen läßt, auf, so sieht man, daß nur zwei Drittel des Inneren belegt sind. Der restliche Platz ist für die RS232-Schnittstellen oder die Speichererweiterungskarten vorgesehen, die als 32-, 64-, 128- und 256-KByte-Platinen erhältlich sind. Memotech sieht vor, diese Speicherkarten auch als Module zu liefern, die auf den Systembus gesteckt werden können. Das Gerät ist mit einem 32-KByte-RAM-Speicher erhältlich, der voll zur Verfügung steht. Wie auch beim SV-328 nimmt der Bildschirmspeicher des MTX500 zusätzlich 16 KByte-RAM in Anspruch.

Erweiterungsmöglichkeiten: Spectravideo über Expansionsbox ➤

Memotech auf der Platine im Gehäuse



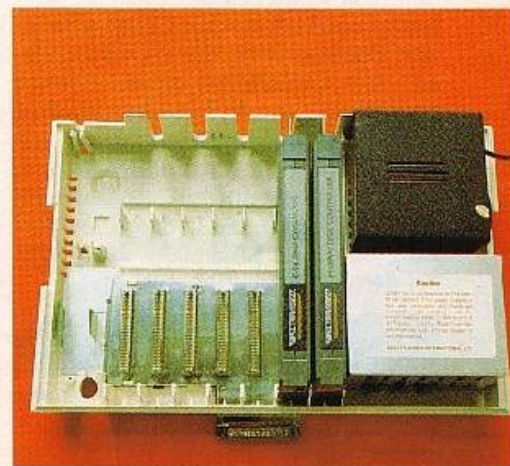
Gehäuses sind zwei Joysticks oder ein Grafik-Tablett steckbar.

Jedes weitere Peripheriegerät muß über die Erweiterungsbox angeschlossen werden.

Viele Schnittstellen

Ein großer Vorteil des MTX500 liegt sicherlich darin, daß er schon serienmäßig mit der wichtigsten Schnittstellen ausgerüstet ist und Erweiterungen auch im Gerät Platz haben.

Direkt an das Gerät läßt sich ein handelsüblicher Kassettengerät anschließen, dessen Geschwindigkeit von 1–2400 Baud variieren kann. Außerdem befinden sich auf der Rückseite des Rechners Anschlußmöglichkeiten für das Fernsehgerät und einen RGB-Monitor sowie eine HiFi-Buchse. Zwei Joysticks lassen sich anschließen, und eine Centronics-Schnittstelle ist integriert. Zusätzlich ist Platz für den nachträglichen Einbau von zwei seriellen Schnittstellen vorhanden.



Über die Expanderbox lassen sich an den SV-328 zwei Diskettenlaufwerke anschließen, die 5¼-Zoll-Disketten mit einer Kapazität von 164 KByte (formatiert) steuern.

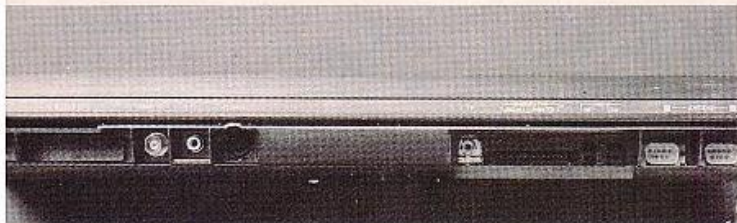
Für den MTX500-Zusatz gibt es ein recht großes Aluminiumgehäuse, in dem neben zwei Laufwerken noch Platz für die 30-Zeichen-Farbgrafik-Platine, den Floppy-Disk-Controller sowie für Speichererweiterungskarten vorhanden ist. Die 5¼-Zoll-Disketten haben formatiert eine Kapazität von rund 360 KByte.

CP/M ist ladbar

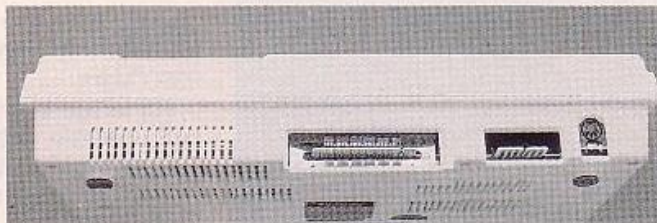
Außer den Laufwerken befindet sich eine Silicon-Disk im Gehäuse. Hierbei handelt es sich um einen Teil des RAM-Speichers, der wie eine Diskette verwaltet wird, auf den der Anwender jedoch 50fach schneller zugreifen kann. Beim Abschalten des Gerätes gehen die hier gespeicherten Daten jedoch wieder verloren.

Diese Box, die mit den Ausmaßen von 40,7 x 25,5 x 11,7 cm die Größe des Computers überschreitet, jedoch Platz für den Monitor zum Draufstellen bietet, kostet circa 450 Mark. Sie hat eine eigene Stromversorgung im Gehäuse und sieben Steckplätze. Der Super-Expander wird über eine Schnittstelle auf den SV-328 gesteckt, und mit etwas Mühe läßt sich das Fernseekabel durch die Box ziehen. Bisher ist es möglich, den Speicher mit je einer 16- und 64-KByte-RAM-Kassette auf 144 KByte erweitern. Die übrigen fünf Steckplätze sind für den Floppy-Disk-Controller, je eine Centronics- und RS232-Schnittstelle, eine 80-Zeichen-Karte und das Telefonmodem

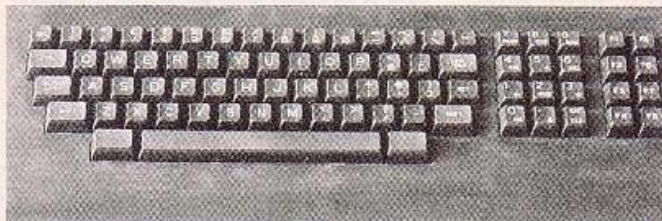
Vergleichstest



Die elf Schnittstellen des MTX500



Anschlüsse für Expansionsbox, Recorder und Monitor



Memotech: Zehnerblock und Funktionstasten separat



SV-328: Funktionseinheiten farblich getrennt

Von Diskette wird von beiden Rechnern das Betriebssystem CP/M geladen. Der Anschluß der Diskettenlaufwerke setzt bei beiden Computern einen Speicherplatz von 64 KByte voraus. Der SV-328 hat diesen Bereich bereits im Grundgerät, der MTX500 benötigt eine Erweiterungskarte von 32 KByte. Memotech bietet in Verbindung mit dem Floppy-Disk-Laufwerk den MTX512 an, der in der Grundversion 64 KByte RAM hat, ansonsten mit dem MTX500 identisch ist.

Komfortables BASIC

Beide Rechner verfügen über ein ausgezeichnetes BASIC mit einem großen Befehlsumfang. Der SV-328 hat ein 32-KByte-ROM integriert, das das erweiterte Microsoft BASIC enthält. Das 24-KByte-ROM des Memotech-Computers beinhaltet außer dem MTX BASIC, das an Microsoft angelehnt ist, zusätzlich noch eine neue Programmiersprache, Noddy. Diese Sprache besteht aus elf Befehlen und ermöglicht es, Seiten mit Texten herzustellen. Es können Formulare angelegt werden, die man zu jedem Zeitpunkt aus dem BASIC abrufen kann und die auch beim Rücksprung erhalten bleiben. Die beiden BASIC-Interpreter kontrollieren jeden eingegebenen Befehl auf Syntaxfehler. Der Bildschirmeditor beider Rechner ermöglicht es, mit Hilfe des Cursors an jeder beliebigen Stelle des Programms Änderungen vorzunehmen. Zur Grafikgenerierung sind dem MTX BASIC einige Logo-Befehle zugesetzt. Wie auch der SV-328 besitzt der MTX500 gute grafische Fähigkeiten und eine hohe Auflösung von 256 x 192 Bildpunkten. Beide Rechner bieten die Möglichkeit, bis zu 32 Sprites zu defi-

nieren und unabhängig voneinander zu steuern. Jedes dieser Objekte kann aus maximal 16 x 16 Punkten bestehen. Durch je drei Tongeneratoren und einen Geräuschgenerator, die über die Software angesprochen werden, läßt sich mit den Computern musizieren. Zur Ausgabe der Töne kann an den MTX500 ein Lautsprecher extra angeschlossen werden, beim SV-328 steht nur der Fernsehlautsprecher zur Verfügung.

Die Bildschirmdarstellung erfolgt bei beiden Rechnern mit 24 Zeichen in 40 Zeilen in Weiß auf blauem Hintergrund. 16 Farben sind auswählbar, wobei die Farben des SV-328 besser sind und sich teilweise kaum voneinander unterscheiden.

Der schwarze Memotech Computer fällt besonders durch seine ungewöhnliche Breite auf. Da sein Einsatzgebiet hauptsächlich der kommerzielle Bereich sein soll, wurde viel Wert auf die Tastatur gelegt. Sie ist in drei Einheiten unterteilt: das Schreibmaschinentastentfeld, 12er-Block mit Zehnerfeld und Doppelfunktion und acht zweifach belegte Funktionstasten. Das Arbeiten mit dem MTX500 macht auch über einen längeren Zeitraum Freude, da die Tasten leicht zu bedienen sind. Beim SV-328 hingegen muß man etwas mehr Kraft aufwenden. Die unterschiedlichen Funktionseinheiten dieser Tastatur gehen ineinander über und unterscheiden sich nur durch zwei unterschiedliche Farbtöne.

Externes Netzteil

Bei beiden Computern befindet sich die Stromversorgung in einem Kasten außerhalb des Gehäuses. Beim SV-328 wird der Betrieb durch ein einge-

bautes Netzteil angezeigt, beim MTX500 leuchtet der Schalter des Netzteils.

Wichtig für einen Home-Computer, der an die Fähigkeiten eines Personal-Computers gelangen will ist die Software. Da beide Rechner in Verbindung mit einem Diskettenlaufwerk CP/M-fähig sind, besteht die Möglichkeit, vorhandene Programme auf dem Computer zum Laufen zu bringen.

Für den SV-328 stehen bereits das Kalkulationsprogramm Multiplan und das Textverarbeitungsprogramm Wordstar zur Verfügung. Die Programmiersprachen COBOL, FORTRAN, PL/1, Pascal und Assembler sind auf Diskette erhältlich. Spiel- und Lernprogramme gibt es als Steckmodule.

Im 24-KByte-ROM des Computers ist ein Assembler/Disassembler implementiert, der für den Entwickler, der auf der Prozessebene arbeiten will, von großem Interesse ist. Ein BASIC-Programm kann an beliebiger Stelle unterbrochen und durch Assembleranweisungen fortgesetzt werden. Der Rücksprung in die BASIC-Programmierung ist zu jedem Zeitpunkt möglich.

Computer mit Zukunft

Die Sprachen Pascal und Fortran sind als Module angekündigt, und einige Spielprogramme gibt es auf Kassette.

Aus England kommen MIX Calc (Kalkulationsprogramm) und MTX WordProcessor (Textverarbeitungsprogramm), die zur Zeit des Tests noch nicht vorlagen.

Beide Computer haben die Voraussetzungen, sich zu kleineren kommerziellen Systemen ausbauen zu lassen. Wichtig ist jedoch, daß in der nahen Zukunft das Softwareangebot vergrößert wird.

Birgit Schuckmann

Modell	Spectravideo	MTX500
Prozessor	Z80A	Z80A
Taktfrequenz	3,6 MHz	4 MHz
RAM	64 KByte, auf 144 KByte erweiterbar, 16 KByte- und 64 KByte-Module erhältlich	32 KByte, auf 512 KByte erweiterbar, 32, 64, 128, 256 KByte-Platinen erhältlich
Bildschirmspeicher	16 KByte	16 KByte
ROM	32 KByte (erweitertes Microsoft BASIC)	24 KByte (MTX BASIC, Noddy, Logo, Assembler/Disassembler)
Massenspeicher	herstellerspezifischer Kassettenrecorder (1800 Baud), 2 x 5¼-Zoll-Diskettenlaufwerke, je 164 KByte	handelsüblicher Kassettenrecorder (1-2400 Baud), 4 x 5¼-Zoll-Diskettenlaufwerke, je 360 KByte, Winchester-Festplatte in Vorbereitung
Ton	3 Tongeneratoren, 1 Soundgenerator	3 Tongeneratoren, 1 Soundgenerator
Farbe	16	16
Auflösung	256 x 192 Bildpunkte, 32 selbstdefinierbare Sprites (16 x 16 Matrix)	256 x 192 Bildpunkte, 32 selbstdefinierbare Sprites (16 x 16 Matrix)
Bildschirmdarstellung	24 Zeilen mit 40 Zeichen oder 80 Zeichen (80-Zeichen-Karte erforderlich)	24 Zeilen mit 40 Zeichen oder 80 Zeichen (80-Zeichen-Karte erforderlich)
Tastatur	Schreibmaschinentasten, ASCII-QWERTY-Tastenfeld, 10er-Feld umgeben von arithmetischen und Funktions-Tasten, fünf frei programmierbare Tasten mit 10 Funktionen	Schreibmaschinentasten, Standard-QWERTZ-Tastenfeld mit deutschen Umlauten, 12 Tasten mit 10er-Feld und Doppelfunktion, acht frei programmierbare Tasten mit 16 Funktionen
Schnittstellen	als Option über Expanderbox: Centronics-Standard, RS232	Centronics-Standard, als Option RS232-C, RS232-I
Anschlußmöglichkeiten	Zwei Joysticks oder Grafiktablett, herstellerspezifischer Kassettenrecorder, TV oder SW-Monitor, Mini-Expander (1 Steckplatz), Super-Expander (Centronics, RS232, 64 KByte RAM, 16 KByte RAM, 80-Zeichen-Karte, Floppy-Disk-Controller, Telefonmodem)	Zwei Joysticks, handelsüblicher Kassettenrecorder, IV oder RGB-Monitor, HiFi, Diskettenlaufwerke, Drucker
Maße	40,5 x 21,8 x 7,7 cm	48,8 x 20,2 x 5,6 cm
Gewicht	4 kg	2,8 kg
Preis	ca. 1250 Mark	ca. 1200 Mark

	SPECTRUM	VC 20	COMMODORE 64	Computer-Software-Versand Sychold
Bug Byte	Arcadia (15/48K) ... 25,- DM	Arcadia ... 25,- DM	Arcadia (Cass.) ... 25,- DM	Postfach 7301 65
Imagine	4x-Diddums (15/48K) ... 25,- DM	Backgammon ... 32,- DM	Centropods (Cass.) ... 30,- DM	4630 BOCHUM
Interceptor	Aquarius (15/48K) ... 29,- DM	Catscha Snatscha ... 25,- DM	Crazy Kong 64 (Cass.) ... 30,- DM	Telefon 0234 / 29 39 53
Melbourne House	Manic Minor (48K) ... 30,- DM	Crazy Kong ... 30,- DM	Cyclons (Cass.) ... 30,- DM	Versand per N.N. oder Einz.
Rabbit	Jumping Jack (15/48K) ... 25,- DM	Hopper ... 29,- DM	Frogger 64 (Cass.) ... 30,- DM	Postsch.-K. Dtld. 248500-467
	Penetrator (48K) ... 32,- DM	Panic ... 29,- DM	Horace the Spiders (Cass.) ... 32,- DM	+ 3,- DM Versandkostenant.
	Schizoids (15/48K) ... 25,- DM	Race Fun ... 29,- DM	Horace goes Skiing (Cass.) ... 32,- DM	Alle Preise incl. Mwst.
	The Hobbit (48K) ... 60,- DM	Tank War ... 29,- DM	Monopole (Cass.) ... 30,- DM	Ab 3 Cass. Versandkosten frei
	3-D Comdat Zone (48K) ... 32,- DM	Wacky Waiters ... 25,- DM	Star Trek (Cass.) ... 32,- DM	

Spelbeschreibungen kostenlos! - Computertyp angeben.

Der Top-Termin
für Hobby-Elektroniker und Computer-Freunde! *

Hobby-tronik '84

7. Ausstellung für Micro-Computer
Funk- und Hobby-Elektronik

23.-26. Februar 1984
Dortmund



Dortmund zeigt die umfassendste Marktübersicht für Hobby-Elektroniker, für Micro-Computer-Interessenten, Videospieler, CB- und Amateurfunken, DXer, Radio-, Tonband-, Video- und TV-Amateure und Elektro-Akustik-Bastler. Hobby-tronik '84 - so faszinierend, umfassend und vielseitig wie die gesamte Hobby-Elektronik. Mit Laborversuchen, Experimenten, Demonstrationen und vielen praktischen Tipps im **Action-Center**. Hobby-tronik '84 - der Top-Termin für alle, die sicherhaft mit Elektronik und Micro-Computern als Freizeit-Spaß beschäftigen.

*** Auch für Profis interessant.**

Ausstellungsgelände Westfalenhallen Dortmund

Spiele-Diskothek

Kopieren

Ist immer ein heißes Eisen. Ich will auch nichts empfehlen, was nicht den Gesetzen standhalten würde. Selbstverständlich drängt es einem, seine Spielesammlung für wenig Geld zu vermehren. Aber immerhin gibt es Urheberrechte, die beachtet sein wollen. Noch gibt es keine „Kopiermaschine“ für Spiele, die auf Home-Computern laufen. Gesehen habe ich allerdings ein Gerät, das die Spiele für Videogeräte duplizieren läßt. Nach dem Motto: „Aus eins mach zwei“ in einer kleinen Box auf der einen Seite die fertige – also bespielte Kassette – geschoben werden und auf der anderen eine Leerkassette. Auf Knopfdruck beginnt das Überspielen. Funktioniert so einfach wie bei Musikkassetten.

Der Hersteller macht darauf aufmerksam, daß das Überspielen „selbstverständlich nur für den eigenen Bedarf“ erfolgen darf. Man will sich schließlich vor Regreßansprüchen sichern. Ob es so ein Gerät bald für die Computerspiele der verschiedenen Hersteller geben wird? Ein Verkaufsschlager wird es sicher werden. Deshalb dürfte so ein Gerät auch bald auf dem Markt sein. Übrigens: Das Kopiergerät für Video-Spiele gibt es in den Computer-Centern von Herten.

Quizfrage

für Computerspieler. Wer hat die ersten Abenteuerspiele entwickelt und wie waren die Spiele benannt? Nach Meinung der amerikanischen Computer-Zeitschrift „Family Computing“, die es eigentlich wissen mußte, da ja bekanntlich der ganze Rummel von Amerika ausging, waren es Will Crowther und Don Woods, die Mitte der 70er Jahre ein Spiel mit dem Titel „Colossal Caves“ (riesige Höhlen) entwickelten. Geschrieben haben sie das Programm für einen DEC PDP-11-Minicomputer in der Stanford Universität. Einige Jahre später – genau gesagt: im Jahre 1978 – schrieb Scott Adams aus Orlando in Florida das erste Programm für ein Abenteuerspiel auf einem Mikrocomputer. Genannt

Centipede,
das Spiel, das eine
Weltmeister-
schaft wert war



Abenteuer im
Dschungel –
bei Jungle Hunt
von Atari

Lieber Leser
sind Sie während der Weihnachtsfeierlage auch an Ihrem Computer „versackt“? Mir ist es jedenfalls so ergangen. Eigentlich wollte ich viel mehr zum Skilaufen gehen. Aber dann bekam ich eine DEMO-Diskette mit einem Computerspiel für den Commodore 64. Ein Superautorennen. Gerne wäre ich mit Niki Lauda gestartet. Am Bildschirm versteht sich. Ich habe jedenfalls jetzt Schwielen an den Händen. Aber dafür

„Adams Adventureland“ (Adam's Abenteuerland). Es lief auf einem TRS-80 Mode I. Wahrscheinlich war es Adams Spiel, das die Industrie auf die Idee brachte, Abenteuerspiele auf den Markt zu bringen. Oder noch mehr: Scott Adams machte die Abenteuerspiele erst hoffähig.

Weltmeistertips

soll man ernst nehmen. Ich habe die letzte Weltmeisterschaft im Centipede-Spiel von Atari beobachtet. Da ist mir schnell klar geworden, was ich immer noch falsch mache. Gemerkt habe ich mir:

- Keine hektischen Bewegungen machen
- Nicht auf den Joystick schauen, sondern ständig den Bildschirm im Auge behalten
- Von nichts, aber auch gar nichts ablenken lassen
- Bequem und entspannt sitzen
- Den Joystick fest umklammern

Abenteuerspiele

kommen in der letzten Zeit immer mehr auf. Vielleicht ist es ein klein wenig „Weltraummüdigkeit“, die dem Abenteuer auf dem Bildschirm mehr Chancen einräumt. Ich glaube jedoch, es liegt auch daran, daß die Spiele eben besser geworden sind. Für die meisten guten Abenteuerspiele sind heute 30 bis 40 „Computerstunden“ anzusetzen, um diese verzwickten Spiele zu durchschauen. Ganz schön viel Zeit, die man da investieren muß. Wer noch zur Schule geht, der kann sich gegen das Abenteuer am Bildschirm schnell schlechte Zensuren eintauschen.

Also: Schule geht vor.

Lehrbuch

könnte man das von Rüdiger Baumann geschriebene Buch „Computerspiele und Knobelien, programmiert in BASIC“, nennen, das eine Fülle von Anregungen bringt. Gefallen hat mir vor allem die leichtverständliche Darstellung. Ich habe viel daraus gelernt und eine Menge Anregungen bekommen. Das Buch ist im Vogel-Verlag in der Reihe „CHIP-Wissen“ erschienen und kann über den Buchhandel oder direkt beim Vogel Fachbuch-Verlag bestellt werden.

Christa-Maria Sopart

Der TRS-80, Model I, auf dem das erste Abenteuerspiel für Mikrocomputer lief



Konfigurationsgerät für Videospiele

steuere ich mein Bildschirmauto wie ein Weltmeister. Über die Piste, und vor allem in den Schikanen bin ich besonders schnell geworden. Aber auch die anderen Hersteller wie Atari, Texas Instruments, Dragon und andere werden neue Spiele auf den Markt bringen. Ein spannendes Spielejahr steht uns also bevor.

Ihre
HC-Redaktion

Ein wichtiges Buch für alle Computer-Spieler

CHIP
WISSEN

Applikation

Rüdiger Baumann

**Computerspiele und
Knobelien
programmiert in BASIC**

Ein Buch von CHIP, der Zeitschrift für Mikrocomputer-Technik

Bad Kissingen

Tandy  **apple computer**
Radio Shack Computer-Systeme
 Tel.: (09 71) 6 46 60
 Vertragshändler und Servicestation
 SOFTWARE · HARDWARE · UMFÜHRUNGEN · BERATUNG · SERVICE · SILBERSAND
 8730 Bad Kissingen · Winklerstr. 23

Berg. Gladbach

Atari
Genie, C. Itoh
Seikosha ITT 3030
 sämtliches Zubehör ab Lager
 kommerzielle Mikro-Computer, Software

 data systems H. Keppel
 Odenthaler Str. 136, Pt. 200567
 5060 Bergisch Gladbach 2
 Tel. 02202/38884

Berlin

COMPUTER DEPOT
 Klaus Stelter
 **DRAGON 32**
GENIE I, II, III + Color
 Zubehör, auch für VC20 + Modell I & III
 Sonnenallee 15-1 Bln. 44 ☎ 623 3248

MICRO 80 Computer
 **GENIE CENTER**
 mit eigener Servicestation
 Computer · Monitore
 Typenrad u. Matrixdrucker
 E DV Disetten Etiketten-Labelerapplier
 Finanzbuchhaltung · Lohnbuchhaltung
 System-Software · Spielprogramme
 Berlin 12, Schülerstraße 16
 Tel. 030/312 59 13
Cash Berlin, Mo-Fr 10-18, Sa 10-16 Uhr, Mo Geschlossen

Kathstraße 26
 D-1000 Berlin 30
 ☎ (030) 26 111 26
 Bx: *1611#
RUNDW
 Büroelektronik
 Berlins Fachgeschäft mit der größten
 Auswahl
 
 SHARP · SINCLEAR TEXAS INSTRUMENTS
 **HEWLETT SEIKOSHA · BROTHER**
PACKARD EPSON · CASIO
 Umfangreiche Software + Zubehör

MICROCOMPUTER LADEN
 Jetzt sind wir noch
 offener für Sie.
 10 bis 18 Uhr,
 Mo. bis Fr.
KANTSTRASSE 70
1000 BERLIN 12
 030 831 8082
Karte legen Sie schriftlich ein.
 Fragen direkt frankieren Rück-
 umschlag bei.

Bielefeld

 **commodore**
COMPUTER
EPSON

GKB Büroelektronik GmbH
 Autorisierter Commodore-Vertragshändler
 Travestr. 1, 4800 Bielefeld 11, Tel. 052 05/3336
 Hardware · Beratung · Service · Software

Bremen

WEBER Fachbereich
 Computer
 EPSON · SHARP · VC 20/64 · GENIE u. a.
 Enil-von-Berling-Straße 6, 2800 Bremen
 Telefon (04 21) 49 00 13/19

Düsseldorf

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

Frankfurt

Art Elektronische Bauteile
 GmbH u. Co. KG · 6 FRANKFURT/M., Münchner Straße 4-6
 Telefon 0611/23 40 91/92 23 41 36

Hamburg

G.P.O. MICRO COMPUTERLADEN
 Vertragshändler für:  **commodore**
 Softwarepartner von:  **IBM**
 Wir führen **alphatronic** PC, P2, P3 u. P4
 **commodore** VC 20 u. VC 64
ATARI 400 und 800 Philips G 7000
 viel viel Zubehör und Elektronikteile.
G.P.O. GmbH Micro Computer Laden
 Radickestr. 26-28, 2100 Hamburg 90
 Telefon (0 40) 7 63 49 91
G.P.O. GmbH Micro Computer Laden
 Schulweg 25a, 2000 Hamburg 19,
 Telefon (0 40) 40 66 10.

- Computerfachgeschäft -
 Qualität
 preiswert kaufen

 Elektrik-Vertrieb
 2000 Hamburg 1, Alexanderstr. 18
 Tel. (0 40) 24 51 31 - 76 2 11 768 abg. d.

Hannover

TCV STROETMANN COMPUTERZENTRUM
EPSON-SPEZIALIST

3000 Hannover 1, Podbielskistraße 129,
 ☎ (05 11) 6 96 63 29
JEDEN MITTWOCHNACHMITTAG SPEZIAL-DEMO

L + S Computer-Lösungen
 Beratung-Programmierung-Service
 Autorisierte Vertragshändler
 Computer: **SHARP**  **TeleVideo** **Dür-16**
 Drucker: **brother**  **C. ITOH**  **Olympia**  **EPSON**
 Problemlösungen für:
 Ärzte, Architekten, Hausverwaltungen, Lagerwirtschaft, Kunden-
 verwaltung, Klein- und Mittelbetriebe, Individual-Lösungen.
 **LORENZ + SCHECKEL**
 DATENSYSTEME
 Zeilstr. 13, Tel. 0511/83 09 57 3000 Hannover 81

Kassel

 **commodore**
COMPUTER

Fischer

Hermann Fischer oHG,
 Rudolf-Schwander-Str. 5,
 3500 Kassel, Tel. 0561-770087

Sie haben den
COMPUTER
 wir haben
 dazu die **Bücher**
 **Vaternahm am Rathaus Tel. 10 40 21**

Kiel

CP 80/MB 40-Drucker, snap-shot-Kopierkarten, IBM/
 PC-Erweiterungskarten, alle Sorten Computer-kabel
 + Homecomputer-Stecker.
computer studio, 2300 Kiel, Ringsstr. 70,
 Telefon 0431/576766.

Köln

BUCHHANDLUNG

GONSKI

Fachbücher +
 Fachzeitschriften
 für Mikrocomputer

Gertrudenstraße 2-4, (Ecke Neumarkt)
 5000 Köln 1, Telefon (0221) 21 05 28

Ludwigshafen

Beratung
Verkauf
Software
und Service
diverse Fabrikate

TROST

ELEKTRONIK
MICROCOMPUTER + ZUBEHÖR
6701 Altrip, Tel. 62 36 32 90

Mannheim

SCHAPPACH-COMPUTER

6800 Mannheim: S6, 36, Tel. (06 21) 1 26 62.
Wir führen:
Apple, Atari, Sharp, Commodore, VC20, Centronics,
Sanyo und andere Hersteller.
Wir bieten:
Bestpreise ★ Service ★ Beratung ★ Software ★
Lieferfähigkeit ★ Erfahrung ...

Mönchengladbach

COMPUTER SHOP GLADBACH

Am Sternfeld 67 · 4050 Mönchengladbach 2-Giesenkirchen · Tel. 02166/
8 25 02 · Hardware · Software · Zube-
hörer · Leasing · Schulung

• ATARI
• DIGITAL
• XERCX
• C. ITOH

Nürnberg

G Computerstore

Hochstraße 11
8500 Nürnberg 80
Tel. 09 11/28 90 28

Computer für Beruf, Schule und Freizeit:
LASER, COLOUR GENIE, DRAGON 32, CT 65

Microcomputertreff- mit

Beratung · Programmierung · Einzelanfertigung · Betreuung
alphatronic · VC-64 · VC-20

H. Herzog-Microcomputer & Zubehör
Albrecht-Achilles-Str. 5 · 8540 Schwabach · Tel. (09 11) 49 20

Micro-Computer, Peripherie und Software GmbH

MCPS

APPLE, SHARP, EPSON, VC 20/VC 64, FELTTON,
IBS-Interface, SINCLAIR, SOFTWARE-ERSTELLUNG
Gibitzenhofstr. 69, 8500 Nürnberg 1, Tel. (09 11) 57 70 33

Oberhausen

A b a k u s COMPUTER-SHOP

42081 Nohlstr. 29, Tel. (02 08) 85 39 97

commodore
EACA (Videogenie)

VC 20 Commodore 64 SANYO (LASER)

Oldenburg

Home- u. Personalcomputer, Peripherie u. Zubehör,
Software und Beratung für CSC, Franklin, Sharp, Ti,
Video Genie, ... vom Fachhändler. Ab 84 Basic-
Kurse.
Beverbäkstr. 46, 2900 Oldenburg, Tel. 04 41/3 62 18
Computer Service

Recklinghausen

Computer Centrale

Duisstr. 1 · Dortmund Str. · Tel. (02351) 4 57 08
4350 Recklinghausen

commodore
EPSON

sirius
BASIS

Rheine

Commodore Atari

sowie Software zu oben.
Erfragen Sie unseren ak-
tuellen Preis.



Radio Saalfeld

4440 Rheine 1, Münsterstraße 1 a
4407 Emsdetten, Rheiner Straße 3

Saarlouis



6630 Saarlouis,
Lothringerstraße 9

ELEKTRONIK · FUNK
Hardware — Software — Bücher

Schweinfurt

amball

Postfach 4253
D 8720 Schweinfurt
05 57 21/431 77, 4 89 76

QUALITÄTS-DISKETTEN

z.B.: einseitig, einfache Dichte 30 St. 100 St.

1. Qualitätsdisketten	4,90 (559)	4,50 (513)
2. BASF Qualitäts	5,50 (627)	5,20 (583)

Stuttgart

DRAGON 32



DRAKOS
+
Partner GmbH
Ludwigstr. 87 A
7 Stuttgart 1

CSC + CASIO
Mikrocomputer
+
Peripherie
Tel. (0711) 6122 52

Würzburg

Ihr Partner in Würzburg
wenn's um Computer geht

wirtschaftlich

- informieren
- kaufen
- anwenden

COMPUTER MARTIN GmbH
Ludwigsstr. 10, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 165 58

MP-TRONIC

Micro-Prozessor-Electronic-GmbH
Computer + Electronic-Shop + Hard- + Software
Roßstr. 46, 8702 Gütersleben, (0 93 65) 22 40

ÖSTERREICH

GENERALVERTRETUNG

CHIP · Buchservice

Fachbuch Center Erb

Amerlingstraße 1 · 1061 Wien
Tel. 56 62 09, 57 94 93, 57 0525 FS 1 36145

SCHWEIZ

GENERALVERTRETUNG

CHIP · Buchservice



THALI AG

Fachliteratur, Easätze, Bauteile
6285 Hiltz Kirch · Tel. 041/ 85 28 23

Siegen

commodore
COMPUTER

Der Partner für Ihren Erfolg!
Computer Schneek

Bahnstr. 12-14 · Siegen 1 · (02 71) 5 63 66

Für jeden etwas...

Wir haben uns vier Spiele ausgesucht und für Sie getestet



Verflixtes Schlangengewirr

„Hustle“ übersetzt Langenscheidts Taschenwörterbuch mit „im Gedränge stoßen, drängen, treiben, sich drängen, eilen, mit Hochdruck arbeiten, sich dranhalten“. Und ein Gedränge ist es wirklich, das bei diesem Spiel auf dem Bildschirm zu sehen ist. Ziel des Spieles ist es: „ein schlangenähnliches Objekt auf Ziele zu richten, aber ohne ihren Gegenspieler, den Rand des Bildschirms oder sich selber zu treffen!“ Rasche Reflexe und eine gute, vor allem aber schnelle Koordination zwischen Auge und Hand sind notwendig, um bei „Hustle“ Punkte zu sammeln. Beim Spiel „Schlangenkampf“ muß versucht werden, den „Punktezielen“ auszuweichen und die gegnerische Schlange zu fressen... „Gefressene Punkteziele“ werden dem Mitspieler zugerechnet. Je schneller der Spieler ein „Punkteziel“ erreicht hat um so mehr Punkte können gesammelt werden. Je nachdem wie gespielt wird, erklingt eine Melodie, die sich zu einem wahren Konzert steigern kann. Für den Gewinner spielt der Computer einen Evergreen – den vom „Old Fellow“. Das Spiel wird besonders interessant, wenn die „Blockade“ angepeilt wird. Dann gilt es, die gegnerische Schlange in die Enge zu treiben. Stößt sie mit irgend etwas zu-

sammen, erhält der Spieler 100 Zähler auf seinem Punktekonto gutgeschrieben.

Schwierigkeitsgrad: Vier verschiedene Varianten können gewählt werden. Von normal über Anfänger und Amateur bis hin zu „Profi“.

Spieler: 1 oder 2

Unser Testurteil: Keine leichte Aufgabe, bei diesem Spiel Punkte zu sammeln. Jedenfalls hat uns das Spiel sehr viel Spaß gemacht. Wir meinen, die Herstellerangabe „ab 10 Jahre“ ist korrekt. Aber auch Oldtimer unter den Spiele-Freaks werden noch ihre Freude daran haben. Vor allem die akustische Untermalung bringt Schwung in das Spiel. Wer schnell zu Schweißausbrüchen neigt, wird nach diesem Spiel schnell unter die Dusche gehen müssen. Mitdenken und Konzentration sind gefragt, um sich gegen die Schlange behaupten zu können. Wer einen Mitspieler aktivieren kann, wird mit „Hustle“ vielleicht noch mehr Spaß als beim Kampf gegen den Computer haben. Fazit: Ein Spiel, das ohne kriegsartige Handlungen spannend ist.

Hersteller: Texas Instruments

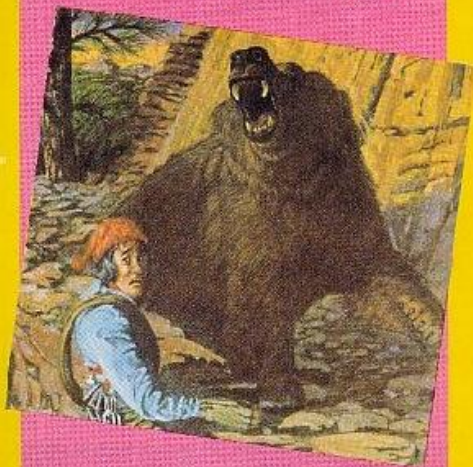
Geeignet für: TI 99/4A

Preis: 79 Mark

Die höchsten Gipfel erklimmen

Der Extrembergsteiger Reinhold Messner bekommt Konkurrenz. Allerdings nur auf dem Bildschirm. Der Held dieses Spiels ist nämlich ein ehrgeiziger Kletterer, der es sich zum Ziel gesetzt hat, die berühmten Gipfel dieser Welt zu erklimmen.

Für Normalbergsteiger schon schwindelerregend, beginnt es für unseren Helden noch fast wie ein Sonntagsspaziergang. Der Hood mit 3427 m Höhe steht an. Doch dann kommen ernsthafte alpine Schwierigkeiten: Matterhorn (4477 m), Kenya (5193 m), McKinley (6194 m), Garro (7495 m) und schließlich der Mount Everest mit 8848 Höhenmetern. Unser Bergsteigerheld hat nun auch noch den Ehrgeiz, gegen die Uhr zu klettern. Deshalb werden Zeit und Höhenmeter einge-



blendet. Auch will er möglichst viele Höhenmeter auf sein Konto verbuchen. Das alles wäre ja noch nicht einmal so schlimm, wenn auf dem Weg nach oben nicht vielfältigste Gefahren lauern würden. Da gibt es Steinschlag, Eisfelder, Lawinen und gar noch Bären, die immer wieder des Weges kreuzen. Wie gut, daß eine Art Schneekönig Yeti auf allen Bergen wohnen muß. Mit einer synthetischen Stimme warnt er vor Gefahren. Zum Beispiel vor Berglöwen, Bären und Fledermäusen, die den wackeren Alpinisten abstürzen lassen können. Schön, daß

Spiele Test

er nicht zerschmettert unten liegen bleibt, sondern so weich fällt, daß er den Aufstieg wiederholen kann.

Schwierigkeitsgrad: Achtzehn Schwierigkeitsstufen werden angeboten.

Spieler: 1 oder 2

Unser Testurteil: Ein Spiel, bei dem die Spannung einmal nicht in das Abkrallen von außerirdischen Eindringlingen eingebaut ist. Bergsteigen, sonst ein eher „langweiliger“ Sport, wird sehr spannendargeboten. Damit der Spaß erhalten bleibt, sind in das Spiel Gags eingebaut, bis hin zum Gipfelbild mit dem „Erstbesteiger“, der die berühmte Fahne in der Hand hält. Echte Alpinisten werden sicher bei den eingebauten Gefahren nur schmunzeln. Da ist die Phantasie des Programmierers etwas durchgegangen.

Hersteller: TI

Geeignet für: TI 99/4A

Preis: 99 Mark

Fast wie Formel 1 fahren

Atari hat wieder einmal einen Standard gesetzt – für Autorennen auf dem Bildschirm. Mit „Pole Position“ wird ein ziemlich realistisches Autorennen auf einer anspruchsvollen Rennstrecke simuliert. Der rennbegeisterte Computerspieler kann mit Hilfe des Joystick die Geschwindigkeit bestimmen, schalten, überholen, sich in der Technik des Kurvenfahrens üben und sogar ausbremsen. Super die Rennstrecke, die wirklich Konzentration verlangt. Und dann die Geschwindigkeit, mit der über die Piste gedonnert wird. Da huschen die Seitenbegrenzungen nur noch schemenhaft vorbei. Um sich für einen Startplatz im Grand Prix zu qualifizieren, müssen erst die Qualifikationen bestanden werden. Das heißt, die schwierige Rennstrecke in 73 Sekunden oder weniger zu durchfahren. Schon hier wird die Spreu vom Weizen getrennt. Und nur Superfahrer am Bildschirm sichern sich einen Startplatz. Auf dem Bild-

schirm werden der gewählte Gang, der Punktestandzähler, der Runden-Zeitmesser, der Tachometer und der Wettrenn-Zeitmesser eingeblendet. Da weiß der Computer-Fahrer ständig, wie es um seine Position und vor allem um sein Fahrvermögen bestellt ist. Pole Position macht auch jedem Spieler schnell deutlich, daß noch kein Meister vom Himmel gefallen ist. Wer sich dem Ende einer Runde nähert, erkennt das durch blinkende karierte Flaggen, wie im echten Rennen.

Schwierigkeitsgrad: Zwei Gänge bestimmen zwei Geschwindigkeiten.

Spieler: 1

Unser Testurteil: Um das Resümee vorwegzunehmen: ein Superspiel. Pole Position gehört nicht zu jenen Spielen, die nach ein paar Tagen bereits langweilig werden und die in ihrem System schnell zu durchschauen sind. Im Gegenteil. Gefallen hat uns die gute farbliche Darstellung des Renngeschehens und die Möglichkeit, Geschwindigkeiten selbst zu bestimmen. Selten haben wir eine Kassette so lange getestet. Oder, um es ehrlich zu sagen: Das Pole-Position-Fieber hat uns erfaßt und nicht mehr losgelassen. Wahrscheinlich findet sich schwer eine Medizin gegen diese „Krankheit“.

Hersteller: Atari Electronic

Geeignet für: Atari 400/800, 600 XL

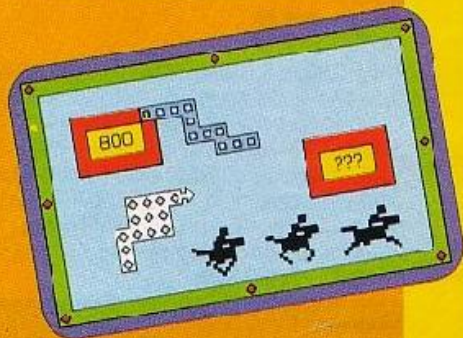
Preis: 149 Mark



2600 POLE POSITION

Jagd in der Höhle

Das Spiel ist zu einer aufregenden Jagd in einem verborgenen Labyrinth von Höhlen und verschlungenen Wegen gestaltet. Auf dem Weg zur Wumpus-Stadt lauert eine Menge Gefahren in dem Labyrinth aus kleinen Höhlen. Es gibt einige Richtlinien, um sich zurechtzufinden. Wer in die Nähe von Wumpus kommt, bemerkt dies an Blutspuren in der Höhle. Und vor der Wumpus-Höhle sind im-



mer zwei Blutspuren zu erkennen. Zum Schluß gilt es, den Wumpus genau auszumachen. Wer glaubt, ihn geortet zu haben, der muß einen Pfeil auf das Versteck des Wumpus abschießen. Doch aufgepaßt. Ein Fehlschuß, und das Spiel gilt als verloren. Jeder Spieler hat nämlich nur einen Pfeil zur Verfügung. Ja, wer hätte das gedacht, daß die Wumpus-Jagd so schwer sein kann. Kaninchen in freier Wildbahn scheinen dem Jäger leichter vor die Flinte zu laufen.

Schwierigkeitsgrad: leicht, mittel und schwer.

Spieler: 1

Unser Testurteil: Das Spiel ist bisher in die Sprachen Niederländisch, Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Schwedisch übersetzt worden. Ein Zeichen dafür, daß sich der Hersteller höhere Absatzzahlen verspricht. Das kann er auch. Und er muß auch nicht bahren, daß ihm das Spiel als „kriegerisch“ um die Ohren gehaut wird. TI sollte nicht bei der Bedienungsanleitung knausern. Die ist sehr dürftig und sollte verbessert werden.

Hersteller: Texas Instruments

Geeignet für: TI 99/4A

Preis: 59 Mark

Die Computer für alles. Freizeit und Beruf.



Der Einstieg in die Profiklasse mit dem SV-318

CPU: Z80 A, 3,6 MHz, 32k ROM, 32k RAM (bis 144 k erweiterbar). 3 Ton-Kanäle, 7 Oktaven pro Kanal. Super-Grafik mit 32 Sprites, 16 Farben. Erweitertes MICRO-SOFT-BASIC. CP/M-fähig. MSX-Standard-Software von MICROSOFT. Integrierte Cursor-Steuerung, 75 Tasten, 10 Funktionstasten. Komplette Peripherie. DM 888,- inkl. MwSt.



Der Weg an die Spitze mit dem SV-328

CPU: Z80 A, 3,6 MHz, 48k ROM, 80k RAM (bis 144 k erweiterbar). 3 Ton-Kanäle, 7 Oktaven pro Kanal. Super-Grafik mit 32 Sprites, 16 Farben. Erweitertes MICRO-SOFT-BASIC. CP/M-fähig. MSX-Standard-Software von MICROSOFT. Schreibmaschinentastatur mit 87 Tasten, Zehner-Tastenfest. 10 Funktionstaster. Komplette Peripherie. DM 1248,- inkl. MwSt.

COUPON

Bitte senden Sie mir ausführliche Unterlagen über die Computer SV 318/328, die komplette Peripherie und die Software.

Name:

Tel.-Nr.:

Straße:

PLZ Ort:

Computer + Elektronik
Direktversand



p+m Elektronik GmbH · 2730 Heeslingen
Am Stimmbeck 2 · Telefon 04281-5550

Inserentenverzeichnis

Vobis, Aachen	2. US
Sinclair, Oetbrunn	14
Profsoft, Osnabrück	18
Hofacker, Holzkirchen	22
Atari, Hamburg	27, 29
SM Software, München	33
Computer Accessoires, München	35
Sybox, Düsseldorf	36, 63, 79
Dontenwill, Bad Säckingen	36
Münzenloher Holzkirchen	36
Mikrocomputerladen, Berlin	36
ILS GmbH, Hamburg	45
Data Becker, Düsseldorf	51, 52, 53, 73
Haase, Essen	62
Luther-Verlag, Spremlingen	62
EMM Software, München	62
Siren, Hannover	63
Christiani, Konstanz	63
Jeschke, Kelkheim	64
Protisoff, Osnabrück	64
Hotline, Baden-Baden	64
Sanyo, Hamburg	69, 73
HEW Computer, Witten	69
Triebner, Griesheim	83
MCPS, Nürnberg	83
SYNTAX, Rastatt	83
Sycold-Computer, Bochum	91
Hobby-tronik, Dortmund	91
p.t.m. GmbH, Heeslingen	98
EPSON, Düsseldorf	4. US



Mein Home-Computer

Impressum

Redaktionsdirektor: Richard Kerle

Redaktion: Wolfgang Taschne (verantwortlich für den Inhalt), Holst Brand, Hans Schmidt

Redaktionsassistentin: Isabela Feig

Schlußredaktion: Michael Anretzberger

Gestaltung: Hans Kuh, Antonia Grashberger

Titellustration: Barbara Buchwald

Fotografie: Ezio Gensetti, Detlef Heilig

Bildredaktion: Barbara Renne

Autoren dieser Ausgabe: Herbert Bernstein, René Füllmann, Thomas Guss, Stephen Moynaux, Gabriele Preis, Birgit Schuckmann, Christa-Maria Sopart

Redaktion: Vogel-Verlag, KG Würzburg, Redaktion HC, Bayernring 3, 8300 München 2, Telefon (089) 514930, Telex 5216449, Telefax (089) 535000

Verlag: Vogel-Verlag KG, Postfach 6740, D-3700 Würzburg 1, Tel. (0931) 4102-1, Telex 68383, Telefax (0931) 4102-529, Telegramme: HC Würzburg

Verlagsdirektion: Herber Frese, Würzburg

Anzeigenleiter: Harald Kempf, Würzburg (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenservice: HC, Postfach 6740, 8700 Würzburg, Tel. (0931) 4102-1, Telex 68383

Anno Barrios, Durchwahl 4102-435

PLZ 1-5 und Ausland: Christine Himmer und Wolfgang Hartmann, Durchwahl 4102-227

PLZ 6-8: Angelika Hirsch und Axel Winheim, Durchwahl 4102-513

Anzeigen-Repräsentant für Nordamerika: Hayden Publishing Company, Inc. 50 Essex Street, Rochelle Park, New Jersey 07862, Tel. (201) 8430550

Anzeigenpreise: z. Z. gültig Anzeigenpreisliste Nr. 1

Vertriebsleiter: Axel Herbschleb, Würzburg

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- u. Bahnhofs-buchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Lein-schneistr. 7, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 2043-1, Telex 722036, Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch-Hansa GmbH, Wendenstr. 27-29, 2000 Hamburg 1, Tel. (040) 237-1-1, Telex 3162101

Vertriebsvertretungen: Österreich: Fachbuch Center Erb, Amerlingstr. 1, A-1061 Wien 8, Tel. (0222) 566209, Schweiz: Thali AG, C-1-Kitzkirch, Tel. (041) 852828

Erscheinungsweise: monatlich

Bezugspreis: Jahresabonnement Inland 55,- DM (51,40 DM + 3,60 DM Umsatzsteuer), Ausland: in Österreich 470,- S, in der Schweiz 58,- sfr, sonstiger Länder 64,- DM. Abonnementspreis inkl. Versandkosten Einzelheft Inland 5,- DM (4,67 + 0,33 DM Umsatzsteuer), Ausland: 5,50 DM. Einzelpreis - Versandkosten.

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag, die o. a. Generalvertretungen, jedes Postamt und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind nach Ablauf der Mindestbezugszeit bei einer Kündigungsfrist von 2 Monaten jeweils zum Quartalsende möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Bankverbindungen Vogel-Verlag, Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 7908052) 314889000; Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 79020076) 2505175; Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 79050138) 17400; Postcheckkonto Nürnberg (BLZ 79010055) 9991-833

Ausland: Postcheckkonto Zürich 80-47054; Postcheckkonto Niederlande 2862335; Banque Veuve Morin-Pons, Paris, 155413314

Gesamtherstellung und Versand: Alos Erdl KG, 8223 Tostberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die pro-sessrechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Ver-lages. Jede im Bereich eines gewerblichen Unternehmens her-gestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestraße 49, 8000 München 2, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Für Fehler im Text, in Schreibweise, Aufbauzeichnungen, Skizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. zum Schadenwer-den von Bauelementen führen, kann keine Haftung übernom-men werden. Sämtliche Veröffentlichungen in HC erfolgen ohne Berücksich-tigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warenna-men ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse: Persönlich haftende Gesellschafter: Frau Vera Vogel, Hausfrau, 8730 Würzburg, Steinbachstr. 65, Haus Montana; Karl Theodor Vogel, Verleger, Judenbühlweg 17, 8700 Würzburg; Frau Nina Eckernkamp, Hausfrau, Signalstraße 53, CH-9420 Rorschach, Kommunität; Beate Freifrau von Wangenheim, Buchhändlerin, Weg zur Zeller Waldspitze 3, 3700 Würzburg.



Commodore 64 zu gewinnen

Beim HC-Preisrätsel geht es darum, sechs Begriffe aus der Welt der Computer zu erraten. Als Hauptgewinn winkt ein Home-Computer

Wir haben uns sechs Fragen für Sie ausgedacht. Schreiben Sie bitte die Antworten auf diese Fragen in das dafür vorgesehene Lösungsfeld. Die dick umrahmte Spalte ergibt das Lösungswort. Es ist der Name eines Elements, das zwischen Computer und Peripherie und bei Programmen eingesetzt wird.

Schreiben Sie bitte dieses Lösungswort auf eine Postkarte und senden diese an:

Vogel-Verlag KG
Kennwort C 64
8000 München 100

Einsendeschluß ist der 25. Januar 1984 (Datum des Poststempels).

Die Namen der Gewinner werden in der April-Ausgabe 1984 veröffentlicht.

Die Gewinner werden unter Ausschluß des Rechtsweges ermittelt. Mitarbeiter des Vogel-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

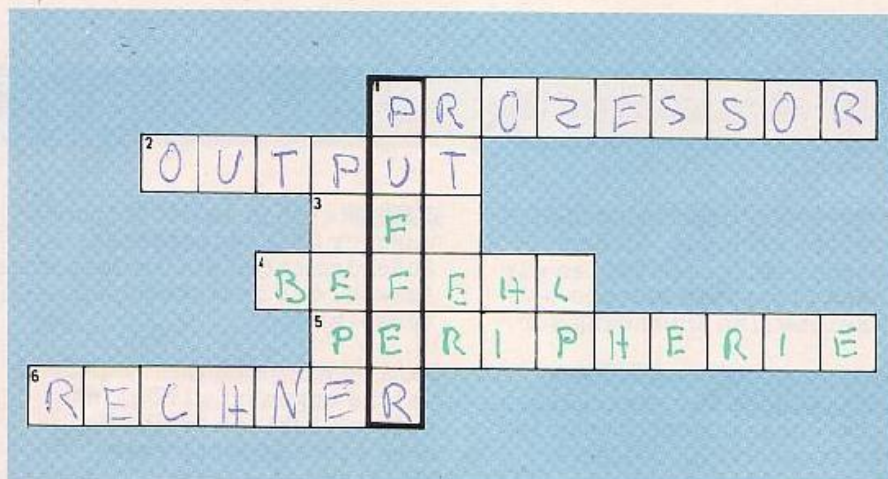
Die Preise:

Zu gewinnen gibt es als Hauptgewinn einen Home-Computer Commodore 64, sowie 10 interessante Bücher aus der Welt der Mikrocomputer und Elektronik.

Und hier die Fragen:

1. Andere Bezeichnung für Zentraleinheit
 2. Datenausgabe
 3. Abkürzung für spezielle Form des Datentransportes
 4. Elementarer Teil eines Programms
 5. Sammelbegriff für alle Zusatzgeräte eines Computers
 6. Andere Bezeichnung für Computer
- Der Hauptgewinn wurde von der Firma Commodore gestiftet.

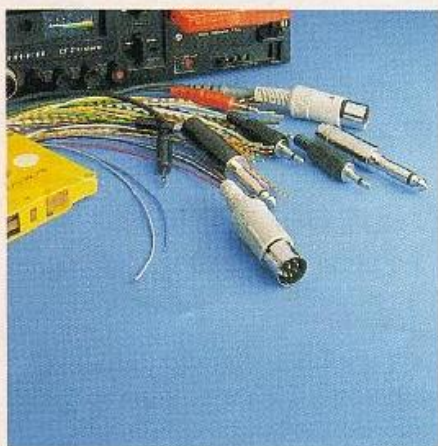
- Und das hat der Commodore 64:
- 6510-Prozessor mit zwei MHz Systemtakt
 - 64 KByte Arbeitsspeicher
 - 3 Ton- und 1 Geräuschgenerator
 - 16 Farber
 - Schreibmaschinentastatur mit 8 Funktionstasten
 - 25 Zeilen mit jeweils 40 Zeichen Bildschirmaufteilung
 - 320 x 200 Bildpunkte Grafikauflösung
 - Schnittstellen für Drucker, Joystick, Paddle, Lichtgriffel, Kassettenrecorder, Floppy-Disk, Fernseher



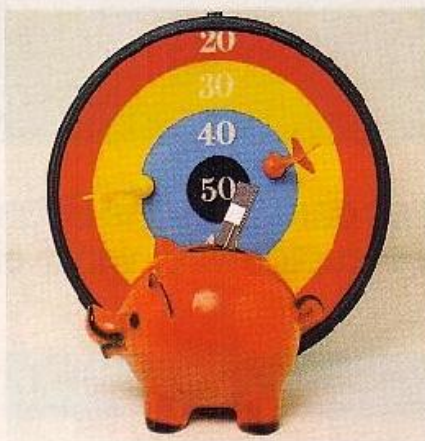


Im nächsten Monat

Das nächste HC
ab 30. Januar 1984
bei Ihrem Zeitschriftenhändler



Kassettenrecorder sind neher der Floppy-Disk der wichtigste Datenträger. Doch was tun, wenn Aufnahmen nicht gelesen werden, weil sich der Home-Computer strikt weigert, die Daten zu schlucken? Wir haben den Umgang mit Recorder, Steckern und Kabeln unter die Lupe genommen und zeigen, wie man diese Problematik bewältigt.



Speicherplatz ist besonders dann rar, wenn der Home-Computer nur über wenig Arbeitsspeicher verfügt. Hier hilft nur eins: Sparen, wo es geht. Selbst wenn Sie nur einige unserer Tips anwenden, kann ein zu großes Programm in den Speicher passen, ohne daß gleich eine RAM-Erweiterung fällig ist.



Super Home-Computer zum Einsteigerpreis. Seit der Preissenkung werden im Bereich zwischen 600 und 1500 Mark Rechner angeboten, die zum Teil professionellen Anforderungen gerügen. Wir haben die Leistungsfähigkeit der gehobenen Home-Computer-Klasse untersucht und bringen Ihnen dazu eine Übersicht.

Außerdem lesen Sie:

Software für Commodore 64 breitet sich aus. In der Februar-Ausgabe stellen wir Ihnen Programme zur professionellen Anwendung vor.

Programme und Selbstbau-Anleitungen für verschiedene Home-Computer erhalten Sie wie immer auf 50 Seiten in unserem Praxisteil.

Spiele stehen im Mittelpunkt unserer Spielediskothek. Außerdem haben wir im Test eine Auswahl der neuesten Computerspiele.

Patlos vor dem Home-Computer? Welche ungeahnten Möglichkeiten wirklich in den Rechnern stecken, zeigt ein HC-Report

Computer vom Band: So entstehen die Erfolgsmodelle Commodore VC 20 und VC 64. Ein Bericht über die Rechnerschmiede in Braunschweig

Zwei preiswerte Farbcomputer aus Fernost standen in der HC-Testredaktion. Es sind der Bit 90 aus Taiwan und der Comx 35 aus Hongkong.

Wenn Sie Abonnent sind, übertragen Sie bitte Ihre Lesenummer vom Adressenaufkleber auf die **HC**-Auftragskarte

Gelegenheits- anzeigen

das heißt
gezielt und kostengünstig

- kaufen
- verkaufen
- tauschen
- Kontakte knüpfen

Private Gelegenheitsanzeigen je
Druckzeile 7,50 inkl. MwSt

Musteranzeige

Suche Min-Printer, Ansteuerelektronik, möglichst 34 Zeichen/Bit parallel Eingang/Zeichen seriell H.J. Kraft, S 17/68 Mannheim

nur 30,-

Gewerbliche Gelegenheitsanzeigen je Druckzeile 10,- DM zuzügl. MwSt.

Musteranzeige

Verkaufe Datensichtgeräte 80 x 24 Z, V3 750,- DM. Mikrocomputer-Kits, Peripherie-Software äußerst günstig. H. Jung, Telefon (0 40) 31 46

nur 40,- zuzügl. MwSt.

Chiffregebühr 6 DM inkl. MwSt.

Für Ihren Auftrag verwenden Sie am besten die nebenstehende Gelegenheitsanzeigen-Auftragskarte.

Garantie

HC garantiert jedem Abonnenten das Recht, seine Abonnement-Einstellung innerhalb einer Woche nach Abschluß schriftlich zu widerrufen.

HC

Leser-Service
Vogel-Verlag
Postfach 67 40

D-8700 Würzburg 1

Lesernummer

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Absender

Vor- und Zuname

Beruf

Straße und Nr.

Wohnort

PLZ

Bitte veröffentlichen Sie den umstehenden Text von _____ Zeilen à _____ DM in der nächsterreichbaren Ausgabe von **HC**

Bitte zahlen Sie nach Erhalt der Rechnung unter Angabe der Rechnungsnummer.

HC 1/84

Unterschrift

Datum

HC Buchladen

Absender

Vor- und Zuname

Beruf

Straße und Nr.

Wohnort

PLZ

Antwort

HC

Buchladen
Vogel-Buchvertrieb
Postfach 67 40

D-8700 Würzburg 1

HC Abrufkarte

Antwort

HC

Leser-Service
Vogel-Verlag
Postfach 67 40

D-8700 Würzburg 1

Bitte
freimachen

Bitte
freimachen

Bitte
freimachen

Auftragskarte-Gelegenheitsanzeige

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsterreichbaren Ausgabe nachstehenden Text:

[illegible]

(Bitte jeweils 32 Buchstaben pro Zeile – einschließlich Satzzeichen und Wortzwischenräume). Bitte Aber, der nicht vergessen!

- ☐ Biete an ☐ Suche ☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes
☐ Hardware ☐ Hardware
☐ Software ☐ Software
- Chiffregebühr 6 DM inkl. MwSt.

Chiffregebühr 6 DM inkl. MwSt.

HC Buchladen

Bitte Absender nicht vergessen!

1/84

Ich bestelle mit Rechnung

[illegible]

zuzügl. 3 DM Versandkostenanteil
Preisänderungen vorbehalten

Datum	Unterschrift
-------	--------------

HC Abrufkarte

1/84

Ja, liefern Sie **HC** ab Monat _____ für die Dauer eines Jahres und weiter bis zur Abbestellung* zum Jahresbezugspreis von 55 DM für 12 Hefen frei Haus.
Ausland: 64,- DM. Österreich und Schweiz: siehe Impressum.

Absender und Lieferanschrift

Bitte in jedes Feld nur einen Druckbuchstaben (ä = ae, ö = ce, ü = ue)

[illegible]

Vor- und Zuname

[illegible]

Beru:

Straße und Hausnummer

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	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	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

PLZ	Wohnort
-----	---------

Datum/Unterschrift

* Abbestellung ist nach Ablauf der Mindestbe-

zugszeit mit einer Kündigungsfrist von 2 Monaten
jeweils zum Quartalsende möglich.

Gelegenheits- anzeigen

Unter dieser Rubrik veröffentlicht **HC** Texanzeigen zu einem besonders günstigen Preis.

Nutzen Sie den Anzeigen-Service,
wenn Sie

- Hardware oder Software verkaufen wollen
- Programme austauschen möchten
- Kontakte und Erfahrungsaustausch anstreben
- Literatur suchen oder anbieten
- Hardware oder Software suchen

HC-Buchladen

Der **HC**-Buchladen hat viele Lieferanten, teils im Ausland. Nicht alle Verlage liefern so pünktlich, daß jeder Titel immer vorrätig ist. Bitte haben Sie deshalb Verständnis für gelegentliche Verzögerungen. Auch bei Teillieferungen berechnen wir den Versandkostenanteil nur einmal! Preisänderungen vorbehalten!

Abrufkarte für HC- Abonnement

Ab Monat _____
habe ich **HC** zum Jahresbezugs-
preis von 55 DM für 12 Hefte frei
Haus (Ausland 64 DM) bestellt.

Abbestellung ist nach Ablauf der Mindestbezugszeit mit einer Kündigungsfrist von 2 Monaten jeweils zum Quartalsende mögl.ich.

Datum

CHIP hat sich den VC 20 vorgenommen:

Commodore VC 20 Programme. Eine Publikation von CHIP, der Microcomputerzeitschrift Nr. 1

**Noch heute
bestellen!**

Die CHIP-Redaktion meint zu
Commodore VC 20 Programme:

„Wenn Sie einen preiswerten Home-Computer mit Schreibmaschinen-Tastatur und vielen Erweiterungsmöglichkeiten suchen, dann sollten Sie den VC 20 testen. Immerhin wurde er weltweit rund 1.5 Millionenmal wegen dieser Eigenschaften gekauft. Und allein im deutschsprachigen Raum arbeiten oder spielen rund 100.000 Benutzer mit dem VC 20.“

Vielen Besitzern genügt es jedoch nicht, nur mit den im Anleitungsbuch abgedruckten oder im Handel erhältlichen Programmen des VC 20 zu arbeiten. Für sie wurde dieses Sonderheft VC 20 Programme aufgelegt. Es soll zeigen, wie vielseitig der VC 20 einsetzbar ist.

Ob Spiel, Hobby, Organisation, Grafik, Musik oder Wissenschaft — kein Bereich wurde ausgelassen.

So können Sie in einem Intelligenztest Ihr Wissen und logisches Denken prüfen, anhand eines beigefügten Listings lernen, wie man eine dreidimensionale Grafik aufbaut oder mit einem kurzen Programm aus Ihrem VC 20 ein Klavier macht. Demonstriert werden verschiedene Geräusche wie Vogelstimmen, Wind und Wellen, das Fliegen und Landen eines UFOs, das Heulen einer Sirene oder das Klingeln eines Telefons. Diese Geräusche können Sie auch in Ihr eigenes Programm einbauen. Hinzu kommt, daß die Anzahl der Spiele in diesem Heft das Angebot vieler Händler übertreffen dürfte.

Sie können Ihre eigene Textverarbeitung und Ihr eigenes Archiv aufbauen oder anhand eines eigenen Programmes das Morser »spielend« lernen.

Vor allen Dingen werden Sie genügend Anregungen bekommen, um neue, eigene Programme zu entwickeln, aufzubauen oder bestehende entsprechend Ihren Wünschen zu ändern.“

**Commodore
VC 20
Programme**

DM 18,-

Spiele
Grafik + Musik
Organisation
Programmierung
Wissenschaft
Hobby

Eine Publikation von **CHIP**

Die besten
Ideen aus der Welt
der Mikrocomputer.
Eine Publikation von CHIP.

Ja!

CHIP Postfach 6740
D-8700 Würzburg 1

Bitte senden Sie mir
Expl. Commodore VC 20 Programme
für nur 18,- DM* pro Exemplar (Best.-Nr. 754)
Lieferanschrift:

Name, Vorname

Straße, Postfach

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

X

* zuzüglich Versandkosten 3,50 DM; Inlandspreise incl. MwSt

Coupon bitte ausschneiden und einsenden

Endlich mal einer, der mitzieht.



RX-80: „Liebe Heimcomputer Commodore 64, VC 20, Atari, Sinclair ZX 81, Video Genie, Casio, Acorn, wir sind füreinander bestimmt.“

„Deshalb hat mich EPSON mit allem ausgestattet, was für eine gute Zusammenarbeit erforderlich ist.

Mit einer kompakten Mechanik, die selbst im härtesten Dauerbetrieb zuverlässig arbeitet.

Mit 136 Schriftarten, einem deutschen und 10 internationalen Zeichensätzen; mit 6 Grafik-Modi, Tabulatorfunktion und einer Druckgeschwindigkeit von 100 Zeichen pro Sekunde.

Trotzdem koste ich weit weniger als vergleichbare Matrix-Drucker. In der Anschaffung wie im Betrieb.

Ich bin auch leichter bedienbar. Durch meine 8 KByte ROM.

Sie erhöhen die Effizienz der Benutzer an den Computersystemen.

Daß wir bestens zusammenpassen, dafür sorgen meine Schnittstellen. Und mein Preis? Ganze DM 1198,-.



Mehr über den Matrixdrucker RX-80, wenn Sie uns schreiben.

Name: _____ Tel.: _____
 Vorname: _____
 Firma: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____ Ort: _____

hc 1R

EPSON

Technologie, die Zeichen setzt.

EPSON Deutschland GmbH · Am Seestern 24 · 4000 Düsseldorf 11 · Telefon (02 11) 59 52-0

Unsere Repräsentanten in Europa: **Österreich:** HAYWARD, Alpenstr. 128a, A-5033 Salzburg, Tel. (06222) 200 26 · **Schweiz:** EXCOM AG, Einsiedlerstr. 31, CH-8820 Wädenswil, Tel. (01) 7 80 74 14 · **ADCOMP Equipment AG,** Lerzstr. 27, CH-8953 Dietikon, Tel. (01) 7 41 41 11
Belgien: MANUDAX N.V., Stephensonstr. 108-110, B-1020 Brüssel, Tel. (02) 215 89 05 · **Niederlande:** MANUDAX b.v., Meerstr. 7, N-5473 ZG Heeswijk-Dinther, Tel. (04139) 29 01 · **Griechenland:** Electronic Commercial Services, Ermou & 8 Fokionos, Athen, Tel. (01) 3225 426