

10

Oktober '88
4. Jahrgang

Das Magazin für alle Schneider-Computer



Amstrad heizt ein

- MS-DOS-PC "Sinclair Professional"
- 286er, 386er und PS/2-PCs
- Super CPC-Angebot
- Tragbarer PPC 512 im Test

Druckertest

- NEC P2200: Drucker mit Parkplatz

Programmieren

- Basic-Tool "Crossref"

Profi-Textprogramm

- "Text-Constructor" zum Abtippen

Public Domain

- Neue PC-Software

Der große Spieleteil im Schneider Magazin

MEGAGAMES

★ NEWS ★ TRENDS ★ REVIEWS ★ TIPS ★
30 Spiele von Rushware zu gewinnen

Public Domain

C

3 neue Disketten
für Ihren PC

Utilities 1

(Bestell-Nr. PC-PD 01)

DOSEdit

Speichert die letzten Befehle auf DOS-Ebene und ermöglicht die Arbeit mit ihnen ohne Neueingabe.

DRUCKER!

Ein speicherresidentes Programm, mit dem Druckereinstellungen vom Computer aus vorgenommen werden können. Auch aus einem laufenden Programm.

CGA-Emulator

Auf PCs mit Hercules-Grafikkarte laufen mit dem Emulator auch Programme, die den CGA-Grafik-Modus verlangen.

Utilities 2

(Bestell-Nr. PC-PD 02)

Deskmate

Notizbuch, Kalender, Telefonverzeichnis und vieles mehr stellt Ihnen dieses Programm auf Tastendruck zur Verfügung.

Copyplus

Einfaches, aber schnelles Kopierprogramm zum Erstellen von Sicherheitskopien. Besser als "Diskcopy".

SOUND

Verblüffende Tonwiedergabe auch auf dem PC. Musikstücke werden mitgeliefert. Der Programmator erstellt laufend neue Melodien.

Utilities 3

(Bestell-Nr. PC-PD 04)

Cass-Cover

Eigene Covers für Audio-Cassetten können mit diesem Programm hergestellt werden.

Elvis

Komfortable und leicht zu bedienende Verwaltung für LPs.

Liga

Mit diesem Programm erstellen Sie Ihre eigene Bundesliga-Tabelle. Vielseitige Auswertungsmöglichkeiten.

Utilities 4

(Bestell-Nr. PC-PD 05)

Adress

Eine Adressverwaltung braucht jeder. Mit diesem Programm bekommt man eine komfortable Version.

Inhalt

Nützliche Artikelverwaltung, die die Suche nach bestimmten Zeitschriftenartikeln übernimmt. Nicht nur für Computerzeitschriften geeignet.

Textmaster

Ein ausgewachsenes, deutschsprachiges Textverarbeitungsprogramm. Mit Möglichkeiten, die sonst nur teure Programme bieten.

Spiele 1

(Bestell-Nr. PC-PD 03)

Striker

Klassiker unter den Computerspielen. Grafisch orientiertes Hubschrauberspiel mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

Schach

Einfaches Schachprogramm mit Grafikdarstellung und 6 Schwierigkeitsstufen.

Kniffel

Das bekannte Würfelspiel auf dem Computer. Bis zu 10 Spieler wählbar.

Spiele 2

(Bestell-Nr. PC-PD 06)

Q-Bert

Ein Spielhallenhit für den PC. Retten Sie das Leben Q-Berts!

PacMan

Ein Muß für jeden Computerspieler. Eines der bekanntesten Computerspiele in einer schnellen und grafisch ansprechenden Version.

Monopoly

Jetzt können Sie dieses Spiel auf dem PC spielen. Verwaltungsaufgaben übernimmt der Computer. (Dafür ist er ja auch da!).

Alle Programme werden mit gedruckter deutschsprachiger Anleitung geliefert. Außerdem sind auf jeder Diskette zu den einzelnen Programmen weitere Hinweise in Deutsch enthalten. Jede Diskette ist mit einem komfortablen Texteditor ausgestattet, der Ihnen das Lesen der Anleitung erleichtert. Nach Verlassen des Editors befinden Sie sich im Unterverzeichnis mit den für das jeweilige Programm nötigen Dateien, die automatisch aufgelistet werden. Public-Domain-Software vom Schneider-Magazin sind Programme mit dem besonderen Service!

Jede
Diskette
DM

20.-

Software für Joyce / Amstrad PCW

- Comac-Litbox Plus** DM 128.-
(universelle Karteikarten-Verwaltung)
- Comac-Kasse Plus** DM 168.-
(Einnahmen-Überschufrechnung)
- Comac-D.M.S.** DM 128.-
(Direktwerbung)
- Locoscript 2.16** DM 168.-
(neueste Version der Textverarbeitung)

Kostenloser Software-Sonderprospekt auf Anfrage!

CMZ-Verlag Winrich C.-W. Clasen

Borgswiese 9-11
4650 Gelsenkirchen 2
Tel. Bestellannahme rund um die Uhr:
02 09 / 777 896

NEMESIS SOFTWARE FÜR IHREN CPC:

BONZO'S SUPER MEDDLER:
DAS SPITZEN-KOPIERPROGRAMM FÜR BAND-DISK-KOPIEN: verschiedene Routinen für normale u. headerlose Files, Turbolader u. Speedlock. Mit vollautomat. Software-Freezer (kopiert auf einfachen Knopfdruck!) und einschließlich BONZO'S BLITZ. Über 700 Lösungshinweise werden mitgeliefert und laufend ergänzt. DM 55,-

BONZO'S BLITZ:
DER SPEEDLOCK-KNACKER: 7 Kopier-routinen für versch. Speedlock-Varianten! Kopiert auch neueste Speedlock-Typen vollautomatisch von Band auf Disk - einfach per Knopfdruck! DM 35,-

Je auf 3"-Disk mit dt. Anleitung (alle CPC's) Preise + Versandk. Ausf. Info gg. Freiumschlag von:

SOFTWAREVERSAND MARTINA HIPPCHEN
POSTFACH 10 09 66, 5000 KÖLN 1
Telef. 0221-215302 (20 - 22 Uhr)

SPITZENKLASSE!



Ihr Partner für Hard- und Software

CPC 464, kompl. mit Monitor, ab	399.-
CPC 6128, kompl. mit Monitor, ab	799.-
MP-2 (Netzteil + HF-Modulator)	99.-
DDI-1 (3"-Floppy für CPC 464)	499.-
FD-1 (3"-Zweifloppy für 6128)	299.-
DMP 2160 (Drucker inkl. Druckerkabel)	499.-
Druckerkabel für 464 + 6128	35.-
Scartanschlußkabel (464 + 6128 an TV)	28.-
Verlängerung 464 (Monitor - Keyboard)	20.-
Verlängerung 6128 (Monitor - Keyboard)	25.-
Joystick für 464 + 6128	26.-
Adapter für 2 Joystick (alle CPCs)	15.-
3"-Markendisketten, 10er-Pack	60.-
Amstrad Textsysteme, ab	999.-
Amstrad PPC 512 Portable, ab	1699.-
Amstrad PC 1512, ab	1399.-
Amstrad PC 1640, ab	1899.-
20-MByte-Business-Card	845.-
Game-Port für PC (1512 + 1640)	59.-
Clock/Kalender-Card	79.-
Serielle-Card	69.-
Printer-Card	59.-
Nashua, 5,25"-2D-Disketten, 10er-Pack	20.-
Joystick für Game-Port	35.-
DMP 3160 (inkl. Druckerkabel)	599.-
Farbband DMP 3160, 2er-Pack	31.-
DMP 4000 (inkl. Druckerkabel)	899.-
LQ 3500 (24 Nadeln, inkl. Kabel)	899.-
Farbband LQ 3500	15.-
LQ 5000 (24 Nadeln, inkl. Kabel)	1399.-
Schneider Euro-PC, ab	1298.-
Schneider Tower, ab	2498.-
SUPER!	
Disketten 2 HD 5,25", No Name, 10er-Pack	25.-
Epson LQ-500	998.-
Epson LQ-850	1598.-
Epson LQ-1050	1998.-
Tandon PC/XT/AT	auf Anfrage

Ständig günstige Vorführgeräte!

Schul- und Mengenrabatt auf Anfrage. Lieferung per Nachnahme oder Vorauskassa. Alle Preise inkl. MwSt. Ab 100,- DM Bestellwert Nachnahme, Porto und Verpackung frei. Vorauskassa 3% Skonto. Angebote sind freibleibend. Prospekte nur gegen Freiumschlag.



Postfach 10 25 22 · 3500 Kassel
Telefon 05 61 / 82 28 46

Editorial

Liebe Leser,

immer noch sorgt die Änderung des Namens für die CPCs, den Joyce und die PCs von "Schneider" in "Amstrad" für Verwirrung. Bei den CPCs hat sich wirklich nur der Firmenname geändert. Dasselbe gilt eigentlich auch für den Joyce. Mal abgesehen davon, daß es inzwischen einen neuen gibt.

Die Firma Schneider baut inzwischen eigene Computer, und zwar nur noch PCs. Am bekanntesten dürften wohl der EuroPC und der Schneider 2640 sein.

Die Firma Amstrad bietet außer dem PC 1512 und dem PC 1640 jetzt noch eine tragbare Version eines PCs an, den PPC.

Die Fachhändler, bei denen Sie meist Produkte beider Firmen bekommen, sind meistens dieselben geblieben. Wenn Sie aber direkte Informationen von den Firmen wollen, sollten Sie sich bei Fragen zu den CPCs nur an die Firma Amstrad wenden.

Was sich aber in Zukunft noch um den CPC tun wird und was mit dem Joyce geschehen wird, das steht immer noch nicht so ganz fest. Jetzt, wo es auf Weihnachten zugeht, sind endlich ein paar Informationen zu bekommen. Vielleicht helfen ja unsere englischen Kontakte.



Der PC-Markt selbst bietet zwar Material in Hülle und Fülle, aber wohin die Richtung geht, ist auch hier nicht ganz zu bestimmen.

Genügt ein XT immer noch für den Hausgebrauch? Oder muß es schon ein AT sein? Und was ist von IBMs Vorstoß mit BS/2 zu halten? Sind selbst die ATs demnächst wieder altes Eisen? Mitnichten.

Schneider und Amstrad bieten hier feine Geräte zu noch feineren Preisen, die den bestimmt nicht zu verachtenden Markt für Software auf MS-DOS Basis eröffnen.

Na denn, warten wir's ab!

Ihr

H. H. Fischer

H. H. Fischer

INHALT

MARKT

Digisound 2000 · Mausleder · Amstrad in Großbritannien · Kao-Disketten · 6-19
Tastaturschutz · Latest News · Amstrad heizt ein · Software für PCW/Joyce · 3. Laufwerk am CPC · Neue Public-Domain für PC

TESTS

NEC P2200 20
Drucker mit Parkplatz

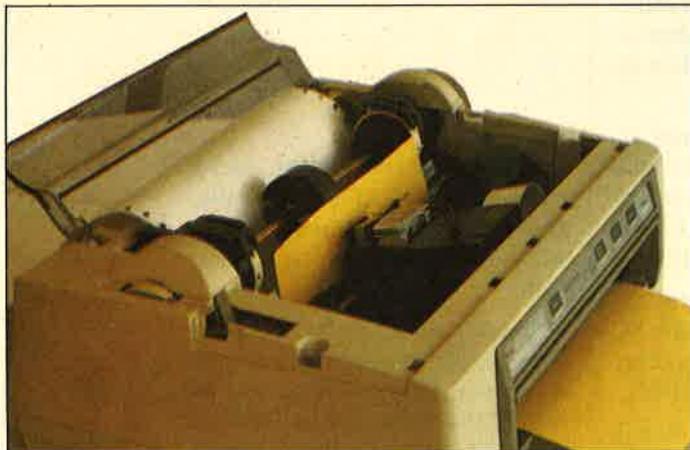
ConText PC 66
Textverarbeitung zum kleinen Preis

Mylius-Master PC 70
MS-DOS anwenderfreundlich gemacht

Amstrad PPC 512 PC 76
Der preiswerteste tragbare PC

SERIEN

Drucken für alle, Teil 2 22
Eine Führung durch den Dschungel der Steuerodes



Zwei Papiersorten gleichzeitig im Drucker. Mit dem NEC P2200 geht das, denn während Einzelblätter bedruckt werden, kann das Endlospapier geparkt werden. Mehr darüber in unserem Test Seite 20/21.

Basic intern, Teil 3 26
Weitere Fließkommaroutinen

dBase-Anwendungen, Teil 3 PC 73
Die Verknüpfung der einzelnen Dateien der Fakturierung

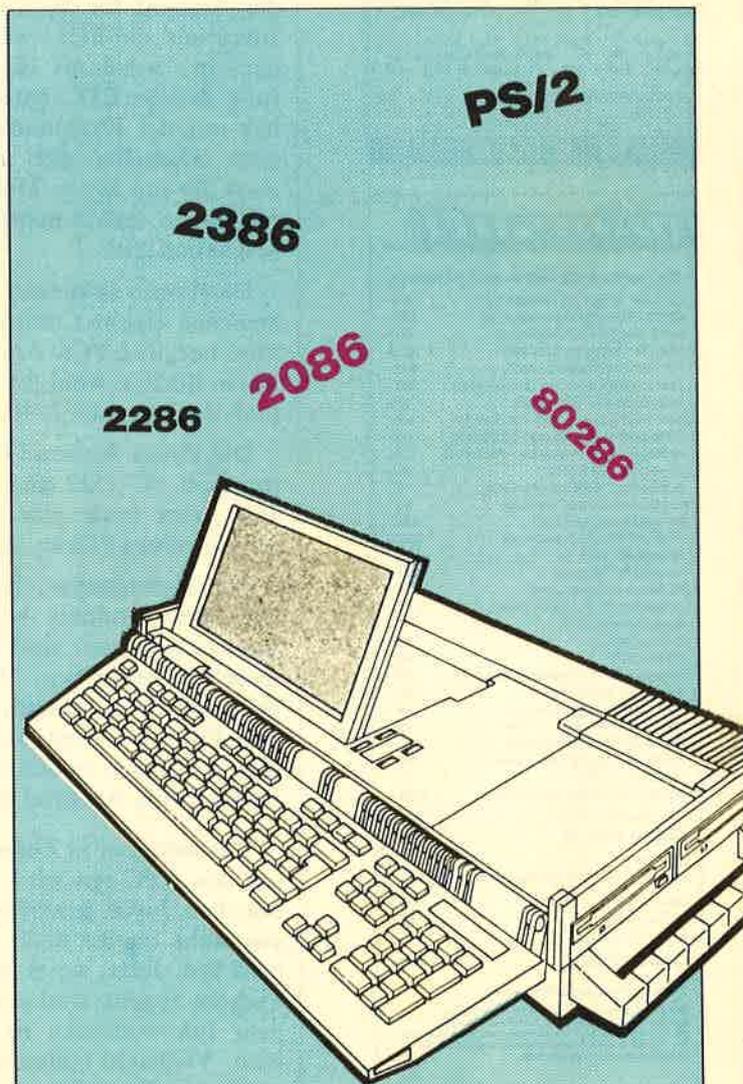
PROGRAMME

Text-Constructor 30
Ein Textprogramm als Anwendung des Monats

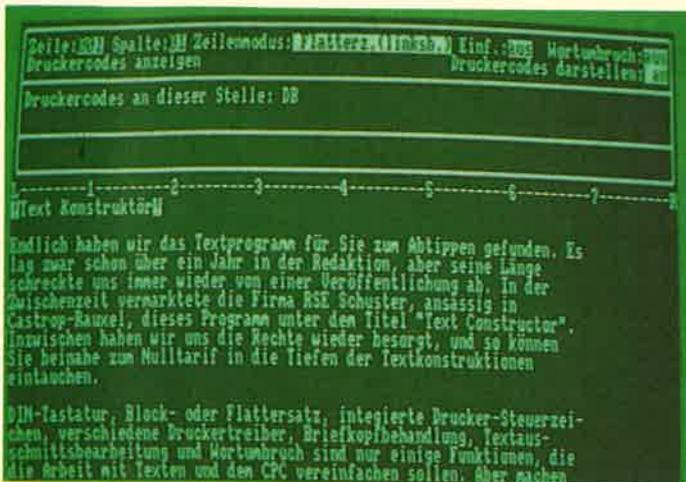
Energieball 43
Neue Energie für das Raumschiff Alpha Centauri

Texte

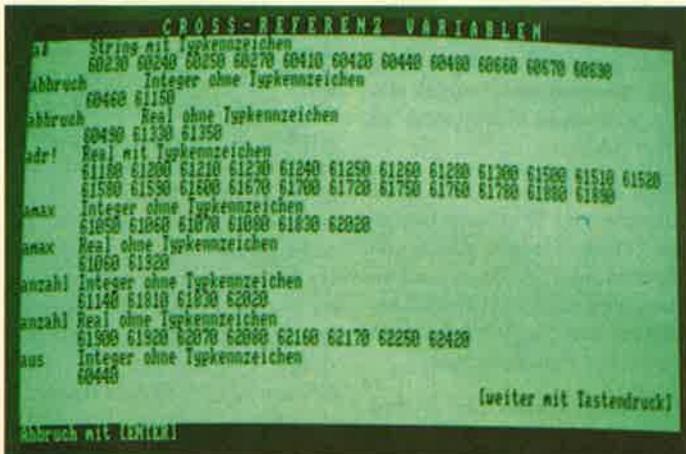
verarbeitet fast jeder, der einen Computer besitzt auf die eine oder andere Weise. Ob Briefe geschrieben werden oder programmiert wird, immer wird ein sogenannter Editor benötigt, der die Arbeit mit dem Text erleichtern soll. Natürlich gibt es genügend entsprechende Programme – zu kaufen. Das Schneider Magazin veröffentlicht in dieser Ausgabe ein professionelles Programm im Listing. Sie kommen damit zum Nulltarif an eine Textverarbeitung, mit der Schreiben auf Ihrem CPC zum Vergnügen wird.



Amstrad, seit Frühjahr dieses Jahres mit deutscher Niederlassung, möchte Bewegung in den Markt bringen. Was neben dem tragbaren PPC 512 (Test in diesem Heft Seite 76-80) noch kommen soll, lesen Sie auf den Seiten 6-8.



"Text-Constructor", ein komfortables Textverarbeitungsprogramm, wurde von der Redaktion zur Anwendung des Monats gekürt. Das Listing zu diesem Programm finden Sie ab Seite 30.



Hilfreich für jeden Basic-Programmierer ist "Crossref", ein Programm, das der Suche nach Variablen oder Sprungzielen von GOTOs ein Ende macht. Seite 52-57.

TIPS UND TRICKS

TAB-Taste Ein Nachtrag zur Belegung dieser Taste	51
Crossref Ein Tool für alle Basicprogrammierer	52
Strings nach EDIT So vermeiden Sie Fehler bei Konstanten	57
Turris Spiel für Baumeister	61
BZOOM Komfortable Zoom-Routine	62
Käsekästchen Das bekannte Spiel auf dem CPC	63
Ei-Ball Freddy soll Eier legen	63
Streamer V 2.5 Cassetten als preiswertes Backup-Medium	63
Schneckenrennen u.a. Die 34. Folge der Grafikgags	64
RUBRIKEN	
Software-Service	58
Kleinanzeigen	82
Buchbesprechungen	86
Leserfragen	88
Inserentenverzeichnis, Vorschau, Impressum	106

MEGAGAMES

92-105

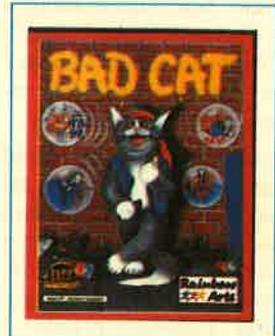
Der große Spieleteil im Schneider Magazin

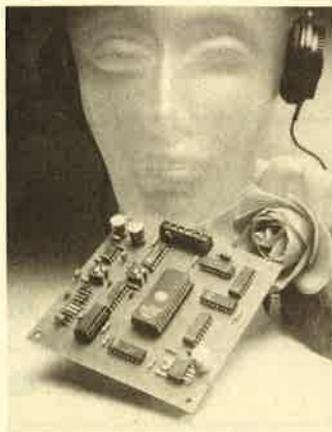
Gewinnen Sie!

- Editorial
- News
- Low-Budget-Spiele
- Tips unserer Leser
- Karte zu "Cauldron II"
- Pokes
- Fragen

- **SPIELEREVIEWS:**
Dark Side, Marble Madness, Bionic Commando, Colosso Mah Jong, Arctic Fox, Die Arche des Captain Blood, A Peasant's Tale, Hopping Mad, Street Sports Basketball, Bard's Tale
- **Rushware-Gewinnspiel:**
30 Spiele zu gewinnen

Eine der besten Neuerscheinungen dieses Jahres für den CPC ist zweifellos "Bad Cat" (Schneider Magazin 5/88). Das Sportspiel mit der streunenden Großstadt-Katze als Akteur spielt im Los Angeles des Olympia-Jahres 1984. Hervorragende Grafik und witziger Spielablauf zeichnen "Bad Cat" aus. Neben anderen Spielen verlost jetzt Rushware in MEGA-GAMES 10 mal dieses Spiel.





Digisound – 2000

Die Firma IHP hat eine Sprachausgabeplatine mit digitalem Textspeicher herausgebracht, mit der sich kurze Nachrichten, Warnungen, Meldungen usw. ausgeben lassen. Diese werden dabei in digitaler Form in einem EPROM gespeichert und können je nach EPROM-Typ und geforderter Qualität der Wiedergabe 8 bis 32 Sekunden dauern. Beliebige häufige Abspielvorgänge werden wartungsfrei und verlustlos von einem Lautsprecher wiedergegeben. Die Übertragungseigenschaften sollen ein natürlich klingendes Spektrum im Frequenzbereich zwischen 200 und 4000 Hertz haben.

Die Epoxi-Leiterplatte ist 100 mm x 100 mm groß und hat eine Einbauhöhe von ca. 20 mm. Der Strombedarf beträgt etwa 100 mA bei 12 VDC. Die Ausgangsleistung (NF-Ausgang) liegt laut Hersteller bei 0,2 Watt an 4 Ohm bzw. 0,1 Watt an 8 Ohm. Die Ansage wird durch Öffnen einer Brücke gestartet.

Durch den eigenständigen und kostengünstigen Hardware-Aufbau ergeben sich vielseitige Einsatz- und Anwendungsmöglichkeiten:

- automatische Fehler- und Gefahrenmeldungen, die über bestehende Kommunikationswege weitergeleitet werden (Funk, Telefon, Lautsprecheranlagen, Personruf, Zugangskontrolle)
- Werbetextansagen für Messe

- und Ausstellungsveranstaltungen
- sprechende Hinweisautomaten
- Vergnügungsindustrie (Spielautomaten, Jahrmärkte)
- abschreckende Einbruchmeldeanlagen, gekoppelt mit Bewegungsmeldern, Sicherungskontakten usw.
- Spielzeugindustrie (technische Sonderprodukte)

IHP electronic GmbH
Valterweg 10
6939 Eppstein 3

L. Seifert



Funktionell und aus exklusivem Material: das Mausleder

Mausleder

Als ideales Arbeitsfeld für die Maus bezeichnet die Firma bictech ihr sogenanntes Mausleder. Unterlegt mit einer starken Schicht aus hochwertigem Zellkautschuk, besteht diese Mausarbeitsfläche nämlich aus echtem Leder. Sowohl in Sachen Haltbarkeit als auch hinsichtlich der Funktionalität läßt sie kaum zu wünschen übrig.

Die Abmessungen sind so gehalten, daß genügend Platz für eine störungsfreie Mausanwendung verbleibt, ohne dabei zuviel Tischfläche in Anspruch zu nehmen. Auch optisch fällt diese Mausarbeitsfläche aus solidem Material positiv auf. Das Leder soll mit zunehmendem Alter sogar schöner aussehen! Für Wiederverkäufer kann das Mausleder individuell beschriftet werden. Es kostet 21.90 DM.

bictech GmbH
Marktplatz 13
7918 Illertissen
Tel. 073 03/5045

British Bytes

Wenn man in Betracht zieht, was gegenwärtig bei Amstrad geschieht, kann man am besten verdeutlichen, welche Überlegungen dort angestellt werden und was bald in Angriff genommen werden soll. Davon läßt sich dann auch die aktuelle Marketing-Philosophie ableiten. Wie üblich will man sich bei der Verkaufswerbung für die Spielecomputer und die geschäftlich genutzten Rechner voll auf High-Street-Ketten verlassen. Das Ganze wird durch eine massive, 7,5 Millionen £ teure Fernseh-Werbekampagne unterstützt. Die Geräte wurden offenbar einer vollständigen Neustrukturierung unterzogen, um dem neuesten Markttrend zu entsprechen.

Für den CPC 464 und 6128 will man viel Werbung betreiben. Diese Geräte sollen mit Uhrenradio, TV-Tuner und einem schwarzen, flachen Pult angeboten werden, letzteres auch in anderen Farbvarianten.

Amstrad schätzt den Bedarf an Homecomputern auf 600 000 Geräte (einschließlich Spectrum Plus 2 und 3), wobei der Anteil von CPC 464 und 6128 80% beträgt. 3 Millionen £ des TV-Werbudgets werden für diese Rechner von September bis Weihnachten ausgegeben. Dies soll zusammen mit anderen Werbemaßnahmen den Absatz der CPC-Modelle ankurbeln, die sich in letzter Zeit ja nicht besonders gut verkaufen ließen.

Die beste Nachricht kommt jedoch nicht aus Großbritannien, sondern aus Spanien, und zwar von José Luis Dominguez, einem Mitglied des wichtigsten Stabes des Direktoriums. Man sagt, er habe während eines Interviews, das er dem spanischen Computer-Wochenblatt Tribuna Informatica gab, Einzelheiten über vier neue Rechner verlauten lassen, die in diesem Herbst herausgebracht werden sollen.

Die neuen Modelle bestehen anscheinend nur aus dem

"nackten" MS-DOS-Rechner PC 1512 mit 3,5"-Laufwerk und verfügen über keine weiteren Slots. Sie sollen Spectrum heißen und unter dem Sinclair-Label verkauft werden. Im Angebot befinden sich auch die AT- und 16-MHz-286-Geräte; schließlich gibt es noch den PS/2.

Alan Sugar soll sehr erobert darüber sein, daß etwas durchgesickert ist. Dazu gehört angeblich auch die Aussage von Dominguez, daß man den 286er in ein Konsumprodukt umwandeln will; er soll dann 40% weniger als gleichwertige Geräte kosten. Man weiß von Alan Sugar, daß er es überhaupt nicht mag, wenn Details vorab bekanntgegeben oder Spekulationen über neue Entwicklungen angestellt werden. Es ist nun genau zwei Jahre her, als er erregt Berichte über einen neuen, auf GEM basierenden, kompatiblen PC als nicht zutreffend von sich wies. Er brandmarkte das betreffende Blatt sogar als eine "feindliche Publikation". Zwei Monate später erschien der PC 1512! Ebenso wie bei diesem Rechner sind die verlauteten Einzelheiten über die neue Serie für Beobachter keine Überraschung mehr. Man weiß, daß Amstrad sich um 3,5"-Laufwerke bemühte und daß man ferner mit einer Stückzahl von 10 000 pro Monat beginnen möchte. Dies läßt vermuten, daß diese MS-DOS-Computer anfangs nur in Großbritannien verkauft werden sollen.

Am 1. Juli unterzeichneten IBM und Amstrad eine Patent-Lizenz-Austausch-Vereinbarung hinsichtlich der PC- und PS/2-Technologie. Dies eröffnete Amstrad die Möglichkeit, einen MCA-Computer (Micro Channel Architecture) zu produzieren. Wie üblich wurden von Amstrad alle diesbezüglichen Fragen (ob der Vertrag beispielsweise rückwirkende Lizenzgebühren für die halbe Million MS-DOS-Geräte enthalte, die bis jetzt verkauft wurden) mit "kein Kommentar" beantwortet. Außerdem vermutet man, daß die neuen Modelle mit einer Paradise-VGA-Grafik-

karte versehen sind (RAM-Umfang: 1 MByte). Der Monitor läßt sich übrigens austauschen, da das Netzteil im Computer untergebracht wurde.

Auch wenn der Homecomputer weiterhin einen Schwerpunkt bildet, fährt Amstrad dennoch fort, in den Industrie- und Behördenbereich vorzustoßen; es wurde bereits das zwölfte Großhandelsgeschäft für diese Branche eröffnet. Dixons, die High-Street-Kette, in der Amstrad am meisten umsetzt, berichtet, daß ihre 50 Zentren in exklusiven Geschäften einen großen Erfolg verzeichnen können, obwohl man allgemein von einem enttäuschenden Jahresergebnis sprach. Der Absatz an PCs hat sich gegenüber dem Vorjahr um 50% erhöht. Currys, eine Dixons untergeordnete Kette, stellte den Computerverkauf dagegen Anfang des Jahres sogar ein.

Alan Sugar stützt sich nicht ausschließlich auf Computer oder Hi-Fi- und Video-Produkte. Er plant den Verkauf von Parabolantennen für das Satellitenfernsehen, und das zur Hälfte des Preises, der für Konkurrenzprodukte verlangt wird. Er ist bereit, im ersten Vierteljahr 1989 100 000 Stück herzustellen. Bis Ende 1989 rechnet er mit einem Umsatzvolumen von insgesamt 200 Millionen £.

Peter Cornforth

der führenden Unternehmen der chemischen Industrie Japans. Vor allem auf dem Gebiet der Oberflächentechnologie hat sich die Firma Weltgeltung verschaffen können. Nach ihren Angaben ermöglicht ein spezielles Magnetpulver eine extrem weiche Diskettenoberfläche mit hoher, randomisierter Partikeldichte. Zusätzlich wurde die Diskettenqualität durch ein eigens entwickeltes Verfahren, bei dem Binde- und Gleitsysteme in die Beschichtung eingebunden werden, verbessert. Dies ergibt eine Magnetschicht höchster Haltbarkeit.



Damit behalten Kao-Disketten selbst unter extremen Temperatur- und Luftfeuchtigkeitsbedingungen für mindestens 20 Millionen Schreib- und Lesevorgänge ihre uneingeschränkte Präzision und Stabilität.

Kao Corporation GmbH
Infosystems Division
Wannheimer Straße 57
4000 Düsseldorf 30

Kao-Disketten

Auf der CeBIT 88 präsentierte sich Kao Infosystems erstmals mit seinem Diskettenprogramm dem deutschen Fachpublikum. Kao kommt mit einer Produktpalette auf den deutschen Markt, die Disketten aller erforderlichen Größen, Aufzeichnungsdichten und Speicherkapazitäten umfaßt. Spitzenangebot ist die neue 3,5"-High-Density-Diskette mit einer Speicherkapazität von zwei MByte.

Die Kao Corporation gehört mit rund 6500 Mitarbeitern und einem Jahresumsatz von 3,02 Milliarden US-Dollar zu einem

Tastaturen sinnvoll schützen

Zwar läßt die Hochtechnologie heutzutage kam Wünsche offen, aber die Frage nach ihrer Benutzerfreundlichkeit ist immer wieder zu stellen. Da versucht der Architekt auf der Baustelle, die Tastatur seines portablen Rechners vor einem Regenguß zu retten, der Maschinist wunder sich über den ständigen Ausfall seiner Maschine, was bei einer völlig verstaubten Eingabetastatur kein Wunder ist. Auch der Gastwirt, mit fortschrittlicher PC-Kasse ausgestattet, hat kein Verständnis,



Tastaturtüte: Schutz vor Schmutz und Feuchtigkeit

wenn er mit vom Gläserspülen nassen Händen Beträge eintippt und der Rechner seinen Dienst verweigert.

Wenn man eine Tasse Kaffee über der Tastatur verschüttet oder Zigarettenasche hineinfällt, streikt das Instrument meist. Gleiches gilt für Telefon, Meßinstrumente usw.

Hier schafft SafeSkin Abhilfe. Dabei handelt es sich um eine hautfreundliche, extrem flexible geprägte Folie, die exakte in ihrer festgelegten Position bleibt. Sie schützt vor Staub, Wasser, Kaffee, Zigarettenasche und vielen anderen Umwelteinflüssen. Das Produkt ist bereits für viele Tastaturen und Tastenfelder standardmäßig vorhanden, aber auch eine kundenspezifische Fertigung ist zu wirtschaftlichen Konditionen möglich.

AFC Technology GmbH
Bürgerbuschweg 48
5090 Leverkusen 3

Das Neueste von Amstrad

Der neue, auf dem PC 1512 aufbauende MS-DOS-Spielcomputer trägt den Namen Sinclair Professional. Sein Preis beträgt 299.- £, obwohl sogar ein Monitor dazugehört. Das Gerät soll dem CPC ähneln. Es verfügt nur über vier Farben und CGA-Graphics. Dieser Computer ist allerdings erst nächstes Jahr er-

hältlich. Dies wird dem Einzelhandel nur recht sein. Er plant ja bereits jetzt, den Absatz der bestehenden CPC- und Spectrum-Reihen für die Weihnachtssaison durch Werbemaßnahmen zu fördern. Man hatte nämlich befürchtet, daß durch den Sinclair Professional für den Verkauf dieser beiden Serien Probleme entstehen könnten.

Amstrad will zudem einen auf SX-basierenden Computer ankündigen, den 2386. Er soll Teil einer im Geschäftsbereich einzusetzenden Reihe sein, zu der bereits der 2086 und 2286 gehören. Beide Rechner verfügen über 3"-Laufwerke und VGA-Graphics.

Der PC 1512 und der PC 1640 sollen weiterhin produziert werden. Noch vor dem Frühjahr 1989 will man jedoch ein MCA-Gerät vorstellen, laut Bericht auch dann, wenn der 2286 und der 2386 auf den Markt kommen. Zudem ist der Start des 2086-Rechners schon für den Oktober dieses Jahres vorgesehen.

Peter Cornforth

Computer Dictionary

Wörterbuch und Sprachtrainer für Englisch/Deutsch - Deutsch/Englisch. Einzigartig am Softwaremarkt, über 20 000 (40 000) fest gespeicherte Vokabeln, eine echte Bereicherung jeder Softwareammlung. Auf Diskette für CPC, Joyce, PC DM 99.- plus 5.- DM für Porto und Verpackung.

B&S-Versand, L. Köpfer, Altenrond 20, 7821 Bernau, ☎ 07675/298 (ab 18 Uhr)

Mittlerweile ist wohl allen Computerfreaks bekannt, daß Amstrad mit einer eigenen Verkaufsorganisation angetreten ist. Helmut Jost, der Geschäftsführer der Amstrad Deutschland GmbH, hat sich bereits bei Commodore bewährt. Er will mit seinen Mitarbeitern versuchen, das Unternehmen in Deutschland und den Nachbarländern aufblühen zu lassen und mit großen Werbekampagnen den Namen Amstrad in das Gedächtnis der Computerinteressenten und Anwender einzuprägen. Man möchte zeigen, daß "Computer für jedermann da sind", und veranschaulichen, wie "Computer von Anfang an sein sollten". Das dauernde Umkleben der Etiketten (Schneider statt Amstrad) hat damit endlich ein Ende gefunden.

Amstrad baut im PC-Bereich einerseits auf die bewährte Modellreihe PC 1640; das Unternehmen schafft sich aber mit Druckern und dem weltweit billigsten Marken-Portable, dem Amstrad PPC 512 (s. Schneider Magazin 9/88), sowie seinem größeren Bruder, dem PPC 640, der demnächst erscheint (derzeit wartet man noch auf die FTZ-Nummer für das eingebaute Modem), einen noch größeren Markt.

Selbstverständlich bleiben auch die CPC-Modelle 464 und 6128 erhalten. Sie werden bei Amstrad sogar weiterhin große Unterstützung in Bezug auf Service und Vertrieb finden.

Computer für jedermann

Vielen Lesern ist sicherlich nicht entgangen, daß sich Amstrad von Schneider getrennt und die englische Firma Sinclair aufgekauft hat. Alan Sugars neueste Pläne sehen nun so aus, daß man das große Rechnerangebot in unterschiedliche Klassen für verschiedene Käufer- und Interessentengruppen einteilt.

Für den reinen Homecomputerbereich werden die Sinclair-Modelle in Deutschland zu neu-

Amstrad heizt ein

em Leben erweckt. Sie erfreuen sich in England, wo sie sehr verbreitet sind, noch immer relativ großer Beliebtheit. Der Anfänger erhält hier die Möglichkeit, preisgünstig in die Computermaterie einzusteigen und sich einen vielfältigen Videospiele-Computer anzuschaffen.

Diesen Zweck soll der Spectrum II+ erfüllen. Er ist dem CPC 464 ähnlich, d.h., er verfügt über einen eingebauten Datenrecorder und Schnittstellen für Joystick und Drucker. Dieser Rechner wurde mit einer neuen, aufwendigen und farbenfrohen Verpackung sowie 100 (!) bekannten Spielen ausgestattet. Er soll wie das "CPC-Super-Weihnachtsangebot" (dazu später mehr) für Aufregung sorgen. Der Preis des Spectrum-Sets ist mit 399.- DM recht günstig.

Den oberen Bereich der Homecomputerklasse will man den semiprofessionellen CPC-Geräten, besonders dem CPC 6128, überlassen. Es ist denkbar, daß Amstrad diese bald unter Sinclair-Label vertreibt.

Den professionellen Computerbereich überläßt man der PC-1640-Serie und neuen Geräten. Auf der Orgatechnik, die vom 20. bis 25. Oktober in Köln stattfindet, wird Amstrad selbstverständlich seine Produktpalette ausstellen und interessierten Anwendern Rede und Antwort stehen.

In den Augen vieler Marktforscher, Computerspezialisten und reiner Anwender ist es an der Zeit, Geräte auf AT-, 386-



und PS/2-Basis herauszubringen. Derzeit kann ja kein User auf preiswerte Markengeräte zurückgreifen; er muß von Amstrad schon dann Abstand nehmen, wenn er aus Geschwindigkeitsgründen einen Rechner der AT-Klasse benötigt.

Die Spekulation um neue Geräte wird nun durch die Tatsache gestärkt, daß Alan Sugar mit IBM einen Vertrag geschlossen hat, wonach Amstrad teilweise auf IBM-Know-how und IBM auf Amstrad-Entwicklungen zurückgreifen kann. Dies dürfte besonders für PS/2-kompatible Modelle interessant sein. Auch wäre das neue Jahr ein guter Zeitpunkt für neue Modelle. Man kann wohl davon ausgehen, daß Geschäftsmann Sugar in dieser Richtung bereits aktiv war und alles Notwendige veranlaßt hat.

Neue Marke für die Unterhaltungselektronik

Amstrad ist außerhalb Europas besonders für Produkte auf dem Unterhaltungssektor (Video-, Fernseh-, Radiogeräte usw.) bekannt. In Deutschland will man nicht den Fehler begehen, als Computerhersteller zu gelten, der jetzt auch noch beispielsweise Videogeräte und Fernseher produziert. Amstrad vertreibt deshalb hierzulande unter dem neuen Markennamen Amstrad Fidelity verschiedene Produkte für den Unterhaltungssektor, die bereits auf der Audio-Video in Düsseldorf präsentiert wurden. Nach einer

zweijährigen Übergangszeit wird der Name dann nur noch Fidelity lauten und selbständig laufen.

Interessante Weihnachtsangebote

Neben dem bereits erwähnten "Weihnachts-Spectrum" bietet Amstrad rechtzeitig einen weiteren Knüller, das "CPC-Super-Weihnachtsangebot" (s. Abbildung). Es besteht aus einem CPC 464 mit Farbmonitor CTM 664, einem Joystick, 10 bewährten Spielprogrammen, einem Digital-Uhrenradio, einem Fernseh-Tuner und dem passenden Computermöbel, damit der Schreibtisch frei bleibt.

Mit diesem Techno-Center (so lautet der offizielle Name) können Eltern ihren Kindern mehrere Geschenke, die in kurzer Zeit bestimmt anfallen werden, gleichzeitig machen, ohne mehrmals tief in die Tasche greifen zu müssen. Der eigentliche Knüller ist der Preis; Dieses Set kostet nur 998.- DM inklusive aller aufgezählten Komponenten.

Amstrad erntete bereits viele Vorschußlorbeeren. Sicherlich sind neue Geräte und gute Preise keine Garantie für einen Erfolg, wenn der Service und das Verhältnis zum Fachhändler und Benutzer nicht stimmen. Geht Amstrad den eingeschlagenen Weg aber so weiter, wird ein Erfolg wahrscheinlich schon mittelfristig eintreten. Amstrad will besonders durch Verlässlichkeit auf sich aufmerksam machen und versucht, diese auch kontinuierlich zu beweisen, beispielsweise durch die Tatsache, daß man erst dann für neue Geräte wirbt, wenn sie auch wirklich lieferbar sind (s. PPC 512). Darüber hinaus ist Alan Sugars Preis- und Marktpolitik, gestärkt durch die deutsche Niederlassung in Neu-Isenburg, für Zielstrebigkeit und Erfolg bekannt.

Amstrad Deutschland GmbH
Robert-Koch-Straße 5
6078 Neu-Isenburg
Tel. 0 61 02 / 30 02-0

Markus Pisters

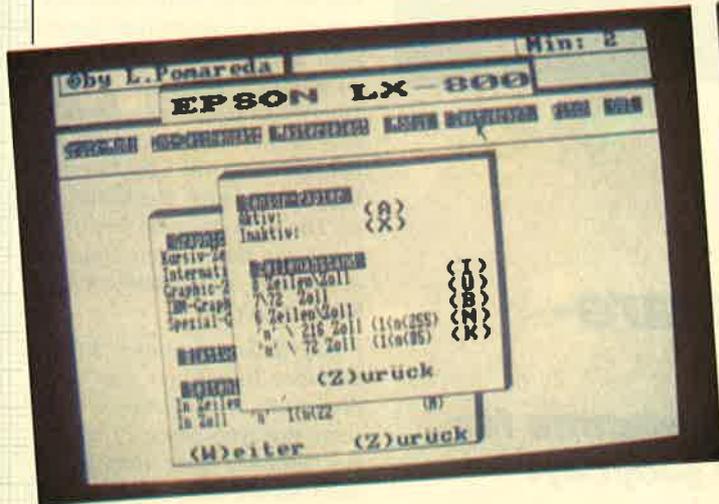
die idee

SCHNEIDER ● PUBLIC ● DOMAIN

DM 25.- je Diskette

Bei Public Domain besteht die Idee darin, guten Programmen zu einer weiteren Verbreitung zu verhelfen. Das Schneider Magazin will diesen Gedanken fördern, indem CPC-Programme, die interessierte Leser zur Verfügung stellen, auf diesem Weg veröffentlicht werden.

Den Bestellschein
finden Sie auf Seite 15



Druckersteuerung ganz einfach mit ID Nr. 3



"Antares", das Grafikadventure auf ID Nr. 4

ID Nr. 1

Anwenderprogramme

Biorhythmus ● Dateiverwaltung ● Diskettenmonitor ● Maschinensprachemonitor ● Schallplattendatei ● Vokabeltrainer ● Z80-Inline-Assembler für Turbo-Pascal

Spiele

15er: Das klassische Verschiebespiel ● Grufti: Pacman in neuer Umgebung ● Hölzer: Wer nimmt das letzte Holz? ● Hospital: Der Alltag der Krankenschwester ● Nimm: Ein Nimm-Spiel mit Herz ● Schütze: Üben Sie sich als Artillerist! ● Tonne: Sind Sie geschickter als Ihr CPC?

Utilities

Grafik-Demo: Faszinierende Grafik auf dem Grünmonitor ● Kurzgeschichten-Generator: Der Computer erzählt ● Starter: Programme komfortabel starten

ID Nr. 2

Anwenderprogramme

Haushaltsführung ● Bundesligatabelle ● Diskettenverwaltung ● Diskmonitor ● Disktool 5.14 ● Globus: Entfernungen nach Breiten und Längen ● Nie-

meyer: Statistik im Griff ● Taschenrechner ● Sonnensystem: Daten und Darstellung

Spiele

Agentenjagd: spannendes Adventure ● Ernie: Geschicklichkeit auf der Pyramide ● Pyramide: Managementspiel ● Rätselgenerator: erstellt Buchstabenquadrate ● Solitär: Steckspiel auf dem CPC ● WordHangman: Computerspielklassiker

ID Nr. 3

Anwenderprogramme

Bodywish: Normalgewicht, Sollenergiebedarf, Streßtest ● Gewicht: Ihr Körpergewicht, grafisch kontrolliert ● Finanzmanager: Kontenverwaltung mit Balkengrafik ● Mini-Brief: Kleine Textverarbeitung ● Texter: Für kürzere Sachen gut geeignet ● Cassette-Cover: Komfortables Editieren, bequemer Ausdruck ● Pixel-Editor: Symbole selbst gestalten

Utilities

Cas-Check: Cassette-Header untersuchen ● Funktionstasten: Funktionstasten-Vorbelegung mit Anleitung ● Disk-Header: Header von Disk-Files anzeigen ● Drucker-Init.: Epson LX-800 initialisieren, mit Pull-down-Menü ● Kopierer: Files auf Diskette ziehen (mit Header-Anzeige) ● Laufschrift: MC-Routine mit Demo

Spiele

Burg: Burg verteidigen ● Canyon of Canons: Kampfspiel (2 Spieler) ● Geldautomat: Geldspielautomatensimulation ● Lander: Notlandung im Urwald ● Line: Ähnlich Tron (1 Spieler) ● MAZE: Das bekannte 3D-Labyrinth ● Mop: Goldsammeln mit Hindernissen und Geisterumtrieben ● Poker: Was wird das wohl sein?! ● Solitär: Das bekannte Brettspiel ● Titan: Raumschifflandung nach allen Regeln der Kunst ● Yahtzee: Auch als Kniffel bekannt ● Höhle: Die Höhlen von Mihrn, ein Textadventure ● Karten: 2 Spiele in einem, 17+4 und Memory ● Superstory: Ein Reporter auf der Suche, Textadventure mit Grafik

ID Nr. 4

Spiele

Aids: Die Jagd nach dem Serum ● Antares: Kampf gegen die Wobbels ● Crazy Brick: Break Out im Luxusformat und mit Editor für den 664 / 6128 ● Damestein: Mit einem Zug alle Steine vom Brett? ● Labyrinth: Unsichtbare Türen und Gänge; die Uhr läuft ● Luna: Gefangen auf dem Mond ● Rocklaby: Mit Bomben gegen Käfer ● Schiffe versenken: Grafisch schön gestaltet und leicht zu bedienen ● Solitär: In zweifacher Version mit Anleitung ● Thunderbold: Sie und Ihr Flugzeug und die Zeitbombe ● Vier gewinnt: Das bekannte Spiel

ID Nr. 5

Anwenderprogramme

Apfelmännchen: Für MODE 1 und 0 mit tollem Bewegungseffekt und Titelbilderzeugung ● Badinerie von J. S. Bach ● Banjo-Melodien ● Erweiterung zu Text-Basic (siehe SM 5/87) ● Formular: Postvordrucke ausfüllen (vom Fachmann) ● Mini-Textverarbeitung ● Vokabeltrainer ● Zwei interruptgesteuerte Musikstücke (u.a. Oxygene) ● Zwei Lösungswege für Labyrinth (siehe SM 9/87)

Spiele

● Grips: Eine Memory-Version ● Guardians: 10000 Levels und jede Menge Feinde sind zu bewältigen ● Mission T1: Tolles Labyrinth aus Bayern ● Othello: Ein Brettspiel (2 Spieler oder gegen Computer)

Utilities

● Cassette-/Disketten-Inhalt ● CLS spezial ● Deutsche Fehlermeldungen für Basic 1.0 ● Diskettenmonitor: Auch für vortex-RAM-Erweiterung ● Diskettenverzeichnis: Liest Directories ein ● Disketten-RSX (Format, Attribut...) ● Konvertierer: Profimat-Files in ASCII-Files ● Ready-Modus-Patch für den CPC 464

Der Start der ersten Amstrad-Joyce-Computersysteme (PCW 8256 und PCW 8512) in der Bundesrepublik – damals noch über die Schneider Computer Division vertrieben – verlief seinerzeit nicht gerade glücklich. Erschwerend kam bereits nach relativ kurzer Zeit das Erscheinen des ersten Amstrad-PC vom Typ 1512 hinzu. Die zu schnell erfolgte Einführung dieses Kompatiblen zum Billigpreis setzte einer erfolgreichen Vermarktung des Joyce als Textverarbeitungscomputer mit recht guten Leistungen schnell enge Grenzen. Dabei kam gerade durch diese Modellreihe ein weit besseres Angebot für Textverarbeiter zustande als durch kompatible PCs mit ihren teuren Software-Paketen oder all jene komplizierten Speicherschreibmaschinen, die bis dahin erhältlich waren.

Nichtsdestotrotz fand der Joyce bis heute doch eine Reihe von Abnehmern, die bezüglich der Textverarbeitung sicher auf ihre Kosten gekommen sind. Außerdem haben brauchbare Systeme zumeist auch eine treue Anhängerschaft. Trotzdem zeigte die beschriebene Produktpolitik schnell ihre Nachteile. Dem nicht in Schwung gekommenen Markt galt auch nicht lange das nötige Interesse der Software-Entwickler. Eine Ausnahme bildeten nur wenige Unternehmen.

Doch nicht genug der Widrigkeiten. Die relativ geringe Verbreitungschance des Joyce hierzulande und die bereits Ende 1987 bekannten Trennungsabsichten der Schneider AG vom Handelspartner Amstrad wirkten sich zudem rasch und nachhaltig aus. Hinzu kam eine nicht gerade feinfühligere Händlerpolitik seitens der Schneider Computer Division, so daß viele Schneider-Händler ganz oder teilweise aufgaben. Als erstes wurden natürlich die Joyce-Zubehör-Angebote aus dem Programm genommen. Der Markt brach praktisch zusammen.

Einige unentwegte Software-Lieferanten blieben jedoch bei der Stange und versorgten ihre



Das Software-Angebot Wo gibt es Programme für Amstrad PCW (Joyce)?

Kundschaft nach wie vor mit Programmen für den Joyce, darunter nicht nur Händler, sondern auch Software-Entwickler, die marktgerechte deutsche Joyce-Programme schrieben. Doch das Informationschaos beim Anwender war perfekt, zumal nur einige der Standhaften bei der abnehmenden Ertragslage noch Werbung für Joyce-Software betrieben. Trotzdem war immer eine Nachfrage nach Programmen für PCWs vorhanden, zumal die Geräte weiterhin angeboten wurden. Die recht leistungsfähigen Joyce-Systeme sind eigentlich auf Textverarbeitung ausgelegt und entsprechend mit Software ausgerüstet, sie können aber mehr. Deshalb besteht auch nach wie vor Bedarf an anderer Anwender-Software.

Heute hat sich die Situation etwas entspannt. Das schmale Angebot ist zwar kaum größer geworden, aber man sieht wenigstens wieder klarer. Außerdem zeigt sich ein Silberstreifen am Horizont: Amstrad hat inzwischen in der Bundesrepublik

Fuß gefaßt und bietet zudem einen neuen Joyce an, den PCW 9512. Zwar ist dieser anscheinend nicht durchweg softwarekompatibel zu den beiden Vorgängermodellen PCW 8256 und 8512. Aber wie zu hören ist, lassen sich die Programme leicht auf den neuen PCW umstellen. Somit bleibt der PCW als brauchbares, wenn auch für bestimmte Einsätze ausgelegtes Computersystem nach wie vor interessant.

Software-Angebot

Wer aber stellt derzeit noch PCW-Programme her oder bietet sie an, vor allem solche, die für unseren Markt geeignet, also auch in deutscher Version vorhanden sind? Bei den Anbietern ist derzeit die Firma Weeske in Backnang an erster Stelle zu nennen. Wie Inhaber Karl-Heinz Weeske erklärte, sind bei ihm nicht nur Joyce-Programme vieler deutscher Hersteller erhältlich. Er erwarb darüber hinaus neuerdings auch die Rechte an diverser Joyce-

Software der Firma Star Division. Hinzu kommt noch eine Reihe von Eigenimporten aus England, so daß man wohl zu Recht annehmen kann, daß in Backnang das derzeit umfangreichste Joyce-Software-Angebot in Deutschland zu finden ist.

Zu den "alten" Herstellern und Anbietern von Joyce-Programmen gehört auch die Firma van der Zalm. Neben dem universellen Vokabeltrainer bieten sich besonders praktische Anwendungen wie Adreßdatei, Überweisungsformulardruck, universelle Dateiverwaltung, Fakturierung mit Speicherung, Lagerdatei oder Buchführung an. Diese Programme sind übrigens, wie bei einigen anderen Anbietern, auch für die CPC-Reihe erhältlich.

Ein recht bekannter Joyce-Software-Entwickler war Martin Kotulla. Er liefert zwar noch seine diversen Joyce-Programme, arbeitet aber inzwischen mehr für die PCs. Seine Werke für den Joyce sind übrigens ebenfalls als CPC-Versionen zu haben.

Erhältlich sind unter anderem einige Programmiersprachen wie Assembler, Lisp, Prolog, Turbo-Pascal usw. sowie ein spezielles Joyce-DFÜ-Programm. Neu ist der WS-Tuner für "WordStar", der für dieses bekannte Textprogramm einige Verbesserungen und Erleichterungen sowie zusätzliche Möglichkeiten bietet. Bis auf letzteres kosten die einzelnen Programme ca. 30 DM pro Diskette, ein sicher tragbarer Preis.

Auch BfS (Büro für Software) in Gummersbach bietet einiges für den Joyce, darunter ein Kassenprogramm, das auch über den CMZ-Verlag Winrich C. J. Clasen zu beziehen ist. Durch enge Zusammenarbeit mit dem Gelsenkirchener Software-Verlag findet sich bei beiden Unternehmen noch einiges mehr für den Joyce. So sei an die diversen Comac-Programme wie beispielsweise die "Litbox" erinnert.

Zu den alten Hasen der Joyce-Software-Szene zählt der Mi-

cro Market Worms, nach seinem Inhaber, Herrn Worms, benannt. Zwar hat auch dieser inzwischen andere Projekte in Angriff genommen, aber in Sachen Joyce wurde noch nicht ganz das Handtuch geworfen. Jedenfalls dürfte auf Anfrage das eine oder andere PCW-Programm noch zu bekommen sein. Im Angebot fanden sich bislang eine Joyce-Lagerverwaltung, eine Vereinsverwaltung, ein Kassenbuch, ein Adreßprogramm und einiges andere. Zudem kann man von dem altgedienten Fachmann auch so manche Information er-

halten. Sollte die Nachfrage neuerdings wieder ansteigen, wird sich hier schnellstens wieder einiges mehr tun, wie zu erfahren war.

Bei Daniel Schwinn's düsi-Software sind neben den PC- und CPC-Versionen alle vorhandenen Programme, darunter Auswahl- und Vokabeltrainer, aber auch Buchhaltungs-Software, als Joyce-Fassungen erhältlich. Natürlich sind – wie bei den meisten anderen Anbietern – Ausführungen für den neuen PCW 9512 ebenfalls zu haben.

Selbstverständlich werden Programme der aufgeführten Unternehmen teilweise auch bei einigen Fachhändlern angeboten, was der Kundschaft nur recht sein kann. Trotzdem bleibt der Bereich der Joyce-Software nach wie vor ein zwar ausbaufähiges, aber leider unterversorgtes Gebiet. Beim Hersteller Amstrad selbst waren bislang leider noch nicht einmal schlüssige Software-Hinweise zu erhalten. Es hat jedoch den Anschein, als würde sich demnächst etwas ändern. Bleibt zu hoffen, daß sich durch Amstrads Marktaktivitäten in Sachen PCW künftig wieder mehr auf dem Joyce-Markt tut. Dadurch könnte der Joyce die verdiente Akzeptanz erfahren.

Bezugsquellen:

E. van der Zalm
Schieferstätte
2949 Wangerland
Tel. 0 44 61 / 55 24

düsi-Software
Daniel Schwinn
Meisenweg 6
7073 Lorch
Tel. 0 71 72 / 77 31

CMZ-Verlag Winrich C.J. Clasen
Borgwiese 9-11
4650 Gelsenkirchen 2
Tel. 0 20 9 / 77 78 96

BfS Büro für Software-Entwicklung
Othestr. 1
5275 Bergneustadt
Tel. 0 22 61 / 4 48 87

Micro Market Worms
Johann-Westermann-Platz 1
4780 Lippstadt
Tel. 0 29 41 / 5 92 90

M. Kotulla
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel. 09 11 / 30 33 33

Weeske Computer
Potsdamer Ring 10
7150 Backnang
Tel. 0 71 91 / 15 28 bzw. 15 29

Bekanntlich sind sowohl der Joyce wie auch die CPCs normalerweise nur für den Betrieb eines Zweitlaufwerks vorgesehen. Nun ist es möglich, beispielsweise drei Diskettengrößen oder verschiedene Diskettenformate zu verwenden und damit eventuell auch eine größere Kapazität zu erzielen.

Zur Installation des Floppy-Switchs wird die Gehäusewand des Computers entfernt. Danach löst man das Floppykabel vom Originallaufwerk und verbindet diese Stelle mit dem Floppy-Switch-Kabel. Das abgezogene Originalfloppykabel wird mit einem weiteren Floppy-Switch-Kabel verbunden und beide Verbindungen am Druckerport durch das Gehäuse herausgeführt. Die diversen Kabel sowie beim PCW 8256 je ein Zweit- und Drittlaufwerk und beim Joyce Plus das Drittlaufwerk werden dann nach Anleitung am Floppy-Switch angeschlossen. Hier befindet sich ein Umschalter, der jeweils das gewünschte Laufwerk aktiviert. Eine zusätzliche Stromversorgung ist nicht notwendig. In den so angeschlossenen Drittlaufwerken ist auch ein Formatieren möglich.

Auch die CPC-Computer können so mit Drittlaufwerken arbeiten, wobei auch hier jeweils diverse Diskettengrößen je nach angeschlossenen Laufwerken zum Einsatz kommen können. Wird mit "DiskPara" ein fremdes Format oder gar das 830-KByte-Format eingestellt, braucht dies nur auf einem Laufwerk zu geschehen, denn nach dem Umschalten auf das Drittlaufwerk werden auch hier dieselben Parameter aktiv. In diesem Fall verfügt der Anwender beispielsweise über eine Kapazität von über 1,6 MByte!

Der Floppy-Switch wird komplett mit den jeweiligen Verbindungskabeln geliefert und kostet je nach Computertyp ab 149.– DM (CPC 6128) und 189.– DM (Joyce).

U. Becker
Fasanenweg 2
6690 St. Wendel 8
Tel. 0 68 56 / 5 04

Amstrad PCW 9512

Prozessor	Z80
Geschwindigkeit	4MHz
interner Speicher	512 KByte RAM
Massenspeicher	eingebautes 3"-Diskettenlaufwerk mit 720 KByte, Erweiterung mit RAM-Disk möglich
Betriebssystem	CP/M Plus
Grafik	720 x 248, fünf Attribute, GSX-Software
Textdarstellung	90 Zeichen, 32 Zeilen
Tastatur	82 Tasten, Funktionstasten, separater 10er Block
Monitor	ergonomischer 12"-Monitor, schwarzweiß, entspiegelt
Software	Textverarbeitung mit "LocoSpell", "LocoMail", CP/M Plus, GSX, extended Basic, "Dr. Logo"
Schnittstellen	Centronics parallel
Erweiterungen	CPS-8256-Schnittstellen (parallel/seriell), Typenrad-Schönschrift-Drucker
Preis	1699.– DM

Amstrad PCW 8256 / PCW 8512

(Unterscheidungsmerkmale zum PCW 9512)

Merkmale	Modell 8256	Modell 8512
interner Speicher (RAM)	256 KByte	512 KByte
Massenspeicher	1 Laufwerk mit 2 x 180 KByte	1 Laufwerk mit 2 x 180 KByte, 1 Laufwerk mit 720 KByte
Bildschirm	grün	grün
Drucker	9-Nadel-Matrixdrucker, grafikfähig	9-Nadel-Matrixdrucker, grafikfähig
Textverarbeitung	"LocoScript"	"LocoScript"
Preis	999.– DM	1299.– DM

Drittes Laufwerk an CPC oder Joyce

Eine interessante Lösung zum Betrieb von Drittlaufwerken am CPC oder Joyce bietet sich mit dem Floppy-Switch.

Bereits in der Juni-Ausgabe haben wir über Public-Domain-Software berichtet und insgesamt neun Programme vorgestellt, die über den Verlag bezogen werden können. Aufgrund der großen Nachfrage und des Erfolgs sind mittlerweile drei neue Public-Domain-Disketten erhältlich. Sie bieten in gleicher Form deutsche PD-Software mit Service.

Für alle, die unseren letzten Bericht nicht kennen, sei noch einmal Grundsätzliches zur Public-Domain-Software erwähnt. Darüber hinaus geben wir im abgedruckten Kasten Hilfen für den Umgang mit PC-Programmen dieser Art. Anschließend stellen wir drei neue PD-Disketten vor, die Software für jeden Geschmack enthalten. Sie sind für verschiedene Bedürfnisse gedacht. Eine Dokumentation ist ebenfalls zu finden.

Was ist PD?

Seit geraumer Zeit hört man auf dem deutschen Markt immer mehr über Programme dieser Art, die auch als freie Software bezeichnet werden. Die Idee, die dahintersteckt, kommt wie so vieles aus den USA. Dort hat sie sich dank beinahe unbegrenzter Möglichkeiten bei DFÜ- und Mailbox-Systemen zu einem Renner entwickelt. Hier bieten Programmierer häufig ihre neuen Werke gegen ein geringes Entgelt zum Kopieren an.

Wer ein gutes Programm geschrieben hat, möchte es gerne auch anderen Benutzern zugänglich machen und eventuell Geld damit verdienen. Was liegt also näher, als dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, zunächst einmal mit dem Programm zu arbeiten, es also auf Herz und Nieren zu testen und dann erst dafür zu bezahlen, wobei eine Registrierung erfolgt?

Sicherlich werden sich jetzt einige fragen, warum man denn noch für etwas Geld ausgeben soll, das man sowieso schon besitzt. Die Erklärung ist ganz einfach. Wer sich beim Programmautor bzw. der Entwicklungsfir-

Public Domain

Neue deutschsprachige Programme mit Anleitung

ma registrieren läßt, kommt in den Genuß verschiedener Service-Leistungen. So erhält man beispielsweise automatisch Updates (neue, verbesserte Versionen) und ausführliche Dokumentationen bzw. Anleitungen zum Programm. Vielfach gehen die Entwickler sogar auf spezielle Kundenwünsche ein, so daß man wirklich Software mit Service besitzt und bei Fragen und Problemen nicht allein gelassen wird. Häufig wird dieses Prinzip auch als Prüf-Software-Verfahren bezeichnet. Zu dieser Kategorie zählt beispielsweise auch das Programm "Textmaster" auf der PC-PD-Diskette 5 (Utilities 4").

Mit der PD-Idee werden also gute, interessante und nützliche Programme einer breiten Öffentlichkeit zu günstigen Preisen zugänglich gemacht. PD-Software ist frei kopierbar, d.h., man darf sie völlig legal, ohne Copyrights zu brechen, an Freunde und Bekannte weitergeben. Manchmal stellt ein PD-Programm aber auch nur einen Auszug aus einem größeren dar, das man erst nach Zahlung eines Unkostenbeitrags erhält.

Es kommt auch vor, daß ein Autor zwar ein komplettes Programm auf den Markt bringt, aber eine ausführliche Bedienungsanleitung nur gegen eine Schutzgebühr liefert.

Das Shareware-Prinzip arbeitet ähnlich. Hier bekommt man beispielsweise ein Grafikprogramm, das zwar einwandfrei läuft, jedoch keinen Ausdruck ermöglicht, da der Druckertreiber fehlt (z. B. "Finger Paint"). Ihn sowie eine Dokumentation erhält man erst gegen eine geringe Schutzgebühr. Man zahlt also dann für ein Programm, wenn man von seiner Leistungsfähigkeit wirklich überzeugt ist.

PD ist nicht gleich PD

Zum größten Teil wird PD-Software in Deutschland wie in den USA vertrieben. Der Preis, den der Anwender zahlt, deckt die Kosten für Diskette und Vertrieb. Es liegt dann beim Anwender, bei Gefallen einen festgelegten Betrag an den Urheber weiterzuleiten. Dieser revanchiert sich dann, wie bereits erwähnt, mit Service-Leistungen.

Der überwiegende Teil aller PD-Software kommt derzeit noch aus Amerika. In vielen Fällen setzen diese Programme gute Englischkenntnisse voraus. Einfaches Schulenglisch reicht oft nicht aus. Als Beispiele seien bekannte Anwendungen wie "PC-Write", "PC-File", "Pkg-Arc" und "Presents" genannt. Bis man die auf Diskette mitgelieferten Anleitungen ausgedruckt und verstanden hat, kann viel Zeit vergehen.

Der Großteil aller PD-Anbieter will eine schnelle Mark machen. So werden amerikanische PD-Disketten lediglich kopiert und gegen eine Vermittlungsgebühr weitergegeben. Häufig sind diese Programme noch nicht einmal auf ihre Vollständigkeit überprüft worden. Eine schriftliche Dokumentation erhält man fast nie. Um eine solche vorzutauschen, drücken PD-Händler dem Anwender meistens Zettel mit allgemeinen Informationen und natürlich dem aktuellen PD-Angebot in die Hand. Sogar an der Diskettenaufschrift wird manchmal gespart.

Halten Sie deshalb beim Kauf von Public-Domain-Software die Augen auf, besonders dann, wenn diese auf Messen oder in Kleinanzeigen angeboten wird. Fragen Sie auch, ob die Software komplett ist, d.h., ob Treiber und Unterprogramme mitgeliefert werden. Auch dazu ein Beispiel. Bei einer PD-Vereinsverwaltung kann es sein, daß diese nur einwandfrei läuft, wenn man nicht mehr als 10 Mitglieder eingibt. Überschreitet man diese Zahl, erscheint der freundliche Hinweis, für die vollständige Version solle man 150.- DM an den Autor überweisen. Es handelt sich also um eine Prüfversion. Der "freundliche" PD-Händler hat davon aber nichts erzählt.

Dies muß nicht so sein. Selbstverständlich gibt es auch seriöse PD-Anbieter und PD-Clubs, z.B. Computersolutions, PC-Sig und Ecosoft-Economy Software. Sie bemühen sich um eine komplette, gute

Sh-F4 => H I L F E	Sh-F7 => T E X T_Aufruf	Sh-F8 => E N D E_Eingabe
Sh-F1 => Menü 1 ein/aus	F8 => Zeilenlineal	Sh-F5 => Autoblock (AUS)
Sh-F2 => Menü 2 ein/aus	Sh-F10 => Einfüg./Übersch.	"Home => Textanfng
Sh-F3 => Menü 3 ein/aus	F1 => Text hochrollen	"End => Textende
Sh-F8 => Text drucken	F2 => Text runterroll.	Inn => Zeichen einf.
F10 => Rückspeichern	PgDn/Up => Seite vor/zurück	Alt-F9 => Zeile einfügen
Home => Bildanfng	*PgDn n => n Seiten vor	Del => Zeichen lösch.
End => Bildende	*PgUp n => n Seiten zurück	Alt-F3 => Links löschen
- => Zeilenende	F3 => Wort links	Alt-F4 => Rechts löschen
< => Zeilenanfng	F4 => Wort rechts	Alt-F5 => Wort löschen
Sh-F9 => Seitentrennung	F9 => Markier	Alt-F6 => Zeile löschen
F5 => Blockanfng	*F5 => Block kopieren	"F10 => Zeile zentr.
F6 => Blockende	*F6 => Block verschieb.	"T => Auto Tab
F7 => Block aufheben	*F7 => Block rückchr.	"P ?/n => Phrasen Ein/Aus
*F1 => Blockeatz	*F8 => Block einlesen	2*Esc x => Druckcode D,U...
*F2 => Blockjustage	*F9 => Block löschen	Alt-F7 => Großwandeln
*F3 => Blockadjustage	Alt-F1 => Suchen	Alt-F8 => Kleinwandeln
*F4 => Blockzentr.	Alt-F2 => Suchen/Ersetzen	Alt-F10 => Rechner

Zeile 4 Spalte 83 Einfügen Speicher 31540 Text : R

TEXTMASTER ist eine tolle deutsche Textverarbeitung mit vielfältigen Möglichkeiten. Diese Prüfversion bietet alle Vorzüge und zeigt, was man ohne hohe Preise alles machen kann! Das Pro ...

Bei "Textmaster" kann dieses Hilfsmenü komplett eingeblendet werden. Es zeigt die umfangreichen Möglichkeiten des Programms.

und dokumentierte PD-Software-Ausstattung und weisen auf Prüfversionen hin.

Vorbildliche PD-Software

Mittlerweile bemühen sich auch Verlage um PD-Software. Sie können sich keine schludrigen Programme leisten, bleibt doch sonst ihr Name dem Anwender in schlechter Erinnerung. Das kann sich dann auf dem hartumstrittenen Markt für Computerzeitschriften nachteilig auswirken. Folglich achten Verlage auf gute Ausstattung und entsprechenden Service. Daß man Public-Domain-Software aber grundsätzlich mit deutscher Dokumentation, komfortablem Editierungsprogramm und sauberem Etikett umgehend ausliefert, ist selten, für den User aber äußerst angenehm.

Spiele und Utilities

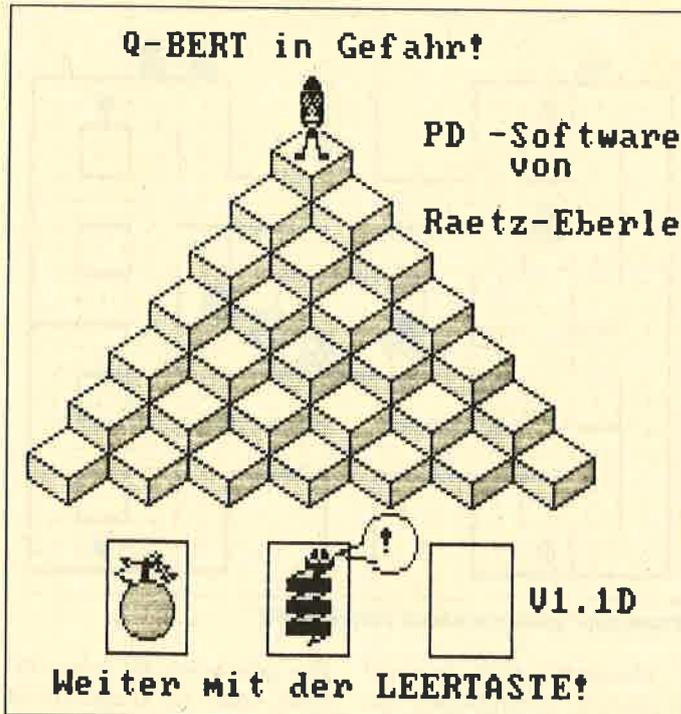
Den Anfang der PD-Programme vom Verlag Rätz-Eberle machten drei Disketten, die für fast jeden Geschmack etwas bieten. Sie enthalten wie die neuen PD-Disketten jeweils drei Spiele oder drei Utilities (Hilfsprogramme) und werden mit einer schriftlichen Dokumentation sowie mit einer zusätzlichen Informationsdatei ausgeliefert. Letztere startet nach Eingabe des Programmnamens automatisch. Die deutsche Bedienungsanleitung gibt darüber hinaus einige nützliche Hinweise zum Umgang mit PD-Software. Alle Programme sind so ausgelegt, daß man sofort mit ihnen arbeiten kann.

Zur Information stellen wir diese "Startdisketten", die sich großer Beliebtheit erfreuen, zunächst noch einmal kurz vor; ausführliche Beschreibungen liegen den Programmen selbstverständlich bei. Außerdem wurden sie in Heft 6/88 bereits besprochen.

Utilities 1

DOSEDIT

Speichert die letzten Befehle



Ein alter Bekannter: "Q-Bert" auf der PD-Diskette "Spiele 2"

auf DOS-Ebene und ermöglicht ihre Editierung.

DRUCKER!

Mit diesem speicherresidenten Programm können Druckereinstellungen vom Computer auch aus laufenden Programmen heraus vorgenommen werden.

CGA-EMULATOR

Wenn Ihr PC mit einer Hercules-Grafikkarte ausgerüstet ist, können Sie mit CGA-EMULATOR ab sofort auch viele Programme laufen lassen, die eine CGA-Karte (Farbgrafikkarte) benötigen.

Utilities 2

DESKMATE

Notizbuch, Kalender, Telefonverzeichnis und vieles mehr stellt Ihnen dieses Programm auf Tastendruck zur Verfügung. Es ist dem bekannten "Sideclick" nachempfunden.

COPYPLUS

Hier handelt es sich um ein einfaches, schnelles Kopierprogramm zur Erstellung von Sicherheitskopien.

SOUND

Dieses Programm ermöglicht eine verblüffende Tonwieder-

gabe auch auf dem PC. Musikstücke werden mitgeliefert. Der Autor erstellt sogar ständig neue Melodien.

Spiele 1

"Striker"

Hier liegt ein klassisches, grafisch orientiertes Hubschrauberspiel mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen vor.

"Schach"

Dieses einfache Schachprogramm bietet eine gute Grafikdarstellung und sechs Schwierigkeitsstufen.

"Kniffel"

Jetzt gibt es das bekannte Würfelspiel auch für den Computer, der sämtliche Verwaltungsaufgaben übernimmt. Bis zu 10 (!) Spieler können teilnehmen!

Spiele 2

Kommen wir nun zu den neuen Public-Domain-Disketten. "Spiele 2" enthält Computerversionen bzw. -simulationen von drei bekannten und beliebten Games, nämlich "Q-Bert", "PacMan" und "Monopoly".

"Q-Bert"

Dieses Programm dürfte Spielhallen- und Homecomputerfans bereits bekannt sein. Ziel von "Q-Bert in Gefahr" ist es, mit dem lebenswürdigen kleinen Q-Bert von einer Scheibe einer Pyramide zu einer weiteren zu springen, bis alle berührt sind. Sobald Q-Bert mit einer Scheibe in Kontakt kommt, verändert sich deren Farbe. Besitzen alle Scheiben die gleiche Farbe, hat man die erste Runde bereits gemeistert.

Natürlich geht es auch hier nicht ohne Hindernisse. Hüten Sie sich vor Obst, das von oben auf die Pyramide fällt. Falls es Q-Bert trifft, ist ein Leben verloren. Eine weitere Gefahr stellt eine Schlange dar, die Q-Bert folgt und versucht, ihn zu berühren. Wenn ihr dies gelingt, ist das Spiel augenblicklich zu Ende. Das Obst kann aber auch die Schlange vernichten. Deshalb sollte man diese an Orte führen, an denen Obst herabfällt.

Das Spiel wird nicht so schnell langweilig, da in jeder neuen Runde immer mehr Obst erscheint, die Schlange sich schneller bewegt und die Pyramidenscheiben mehrmals berührt werden müssen, bevor man Punkte erhält.

Eine deutsche Kurzanleitung läßt sich vom Hauptmenü des Programms ebenso anwählen wie die beliebige Farbanpassung für Vorder- und Hintergrund. Dies ist besonders bei Monochrommonitoren nützlich. Bequem ist auch die Möglichkeit, die Tasten nach eigenem Geschmack zu belegen. Eine Joystick-Unterstützung ist ebenfalls integriert. Selbstverständlich kann man seine Bestleistung mit Namen auch in eine entsprechende Liste eintragen. Es bleiben kaum Wünsche offen.

Da das Programm nur auf CGA-Karten läuft und eine volle Grafikerunterstützung besitzt, benötigen Besitzer eines PC mit Hercules-Karte entsprechende Emulations-Software.

"PacMan"

Dieses Programm zeichnet sich durch schnelle Geschwindigkeit sowie gute Grafik- und Sound-Möglichkeiten aus, benötigt jedoch eine CGA-Karte oder entsprechende Emulations-Software.

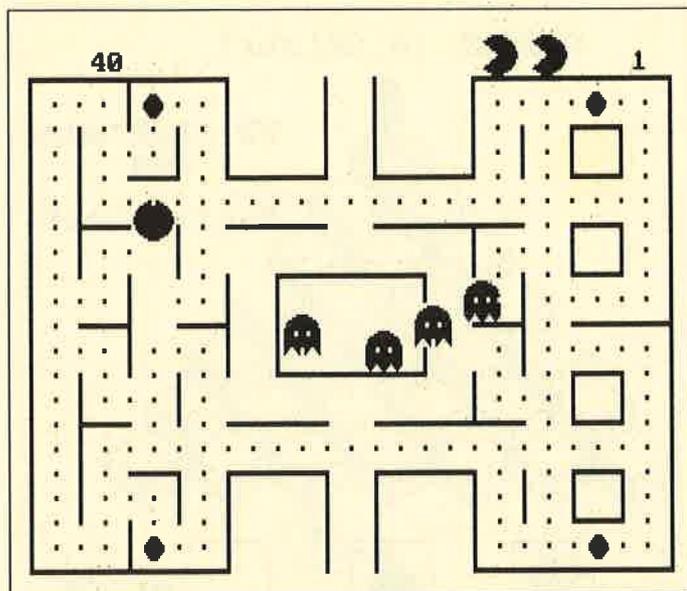
Alles dreht sich hier um einen kleinen, gelben Allesfresser. Er muß durch ein Labyrinth gesteuert werden, in dem Kraftpillen verstreut sind. Diese bringen Punkte. Damit das Ganze aber auch richtig spannend wird, tauchen schnell Gespenster bzw. Monster auf und jagen unseren Freund. Durch den Verzehr eines der vier in den Ecken liegenden Kraftpunkte ist es ihm aber möglich, die Monster zu fressen und so viele zusätzliche Punkte zu erreichen. Die Labyrinth und Wirkungszeiten der Kraftpillen ändern sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

Auch dieses Spiel kann entweder über Tastatur oder Joystick gesteuert werden. Es ist zum Entspannen ideal und bereitet sicherlich viel Spaß!

"Monopoly"

Hier handelt es sich um die PC-PD-Fassung eines der bekanntesten Gesellschaftsspiele überhaupt. Ziel ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels zum reichsten Spieler aufzusteigen. Das Programm ist seiner Vorlage in sämtlichen Details nachempfunden, so daß Monopoly-Fans ihr Lieblingsspiel sofort computerunterstützt fortsetzen können. Das bringt viele Vorteile. So übernimmt der Rechner die verwaltungsaufwendige Rolle der Bank, berechnet also z.B. automatisch das aktuelle Vermögen und zeigt es an.

Das Programm ist für maximal zwei Teilnehmer gedacht. Durch Eingabe einer Endzeit läßt sich die Spielzeit begrenzen. Wie beim Original erhält man zu Beginn ein Kapital von 30 000.- DM, das man kräftig vermehren soll. Alle Regeln sind in der fünfseitigen schriftlichen Anleitung erklärt.



"Packman" gehört einfach auf jeden PC

"Monopoly" läuft zwar auf sämtlichen Grafikkarten, jedoch ist die Verwendung einer CGA- oder EGA-Karte mit Farbmonitor sehr empfehlenswert, da es auf monochromen Bildschirmen trotz verschiedener Graustufen schwerfällt, die Farben der einzelnen Straßensektoren zu erkennen.

Fazit

Neben der ersten ist auch die zweite Spieldiskette ohne Einschränkungen zu empfehlen, da man für wenig Geld vernünftige, deutsche PD-Software mit sauberer Dokumentation erhält. Zudem sind viele Spiele vom Prinzip her bekannt, was einen sofortigen Einstieg erlaubt. Die Bedienung der Programme gestaltet sich sehr einfach. Die Grafik ist gelungen.

Wer gute Spiele für seinen PC sucht, erhält für knapp 20 DM eine preiswerte und leistungsfähige Diskette.

Utilities 3

Wer sich für nützliche Hilfsprogramme interessiert, sollte sich die Disketten "Utilities 3" und "Utilities 4" einmal näher anschauen. Erstere enthält drei Programme, nämlich "Cass-Cover", "Elvis" und "Liga".

"Cass-Cover"

Wer häufig etwas auf Band aufnimmt, kennt folgendes Problem. Pro Cassette wird leider nur ein Cover geliefert. Jedoch benötigt man ein zweites, wenn man eine Cassette löscht und neu bespielt. Hier schafft "Cass-Cover" Abhilfe. Das Programm verwaltet alle Einträge für eine

Cassette und druckt auf Wunsch ein schickes, passendes Cover aus, das ausgeschnitten werden kann. Somit steht für jede neue Aufnahme ein sauberes Cover zur Verfügung.

Die Cassettdaten lassen sich speichern. Das bringt die Vorteile einer kleinen Datenbank mit sich; man kann auf dem Bildschirm in seiner Sammlung blättern und sogar nach einem Eintrag suchen. Wer wissen will, auf welcher Cassette sich ein bestimmter Titel befindet, kann also über den Computer Auskunft erhalten. "Cass-Cover" ist ein benutzerfreundliches Programm (vielfältige Editierungsmöglichkeiten: Zeile löschen, einfügen, markieren, kopieren). Es wird sicherlich viele Freunde finden, da es gleichzeitig komfortabel und nützlich ist und einen sauberen Ausdruck ermöglicht.

"Elvis"

Auch dieses Programm ist für musikbegeisterte Computereeks fast unentbehrlich. Es ermöglicht die komfortable Verwaltung von Langspielplatten und macht deren Katalogisierung kinderleicht. "Elvis" wurde in der Sprache C geschrieben und benötigt wie alle anderen hier vorgestellten PD-Programme mindestens 256 KByte RAM. Empfehlenswert ist eine Festplatte. "Elvis" arbeitet zwar auch mit Diskettenlaufwerken, die Anzahl der verwaltbaren Langspielplatten ist dann jedoch nicht gerade riesig.

Wer mit dieser Software eine Plattensammlung katalogisieren will, wird sich zuerst über die anspruchsvolle und grafisch gut gestaltete Benutzeroberfläche freuen. Sie läuft mit jeder Grafikkarte; man kann sogar eine Microsoft-kompatible Maus (also auch die Schneider/Amstrad-Mäuse) verwenden, da Pull-down-Menüs integriert wurden. Es erfolgt jeweils eine Unterscheidung zwischen Platten- und Liedeintrag. Die Anzahl der Platten ist dabei nur durch die Größe bzw. Kapazität des Festplatten- oder Diskettenlaufwerks beschränkt. Die

Fret P. Theater 4400	Museum 4400	Opernpl. 4800	Nord-Lessing 4000	SchillerW. 5200	Werk Goethe 3000	Ins.Gef. 5600
Berliner 4000	Wiener S 3800	0				Rathaus. 6000
Münchener 3600	West-Bhf 4000					Hauptstr. 6000
Neue Str 3200	Hafen-S. 2800					0
E.-Werk 3000	Seestr. 2800					Bahnhof 6400
Gefängn.Poetstr. 2400	Elisenst. 2000					Haupt-B. 4000
ChausseeSued. 2000	Eink.-Steuer 4000					?
Turmstr. 1200	Badstr. 1200					Parkstr. 7000
LOS						Z.Steuer 2000
						Schloss. 8000

Ereignis-Fach (F):	FF-Pool:	Gemisch.-Feld (G):
0 = 30,000.00 DM	Bargeld: 0.00 DM	0 = 30,000.00 DM
0 = 0.00 DM	pcMONOPOLY	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM	23:40:47	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM	Runde: 1	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM		0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM		0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM		0 = 0.00 DM
0 = 30,000.00 DM		0 = 0.00 DM
		0 = 30,000.00 DM

PC-CLONE	24:00:00	PC 1840
0 = 30,000.00 DM	Bargeld	0 = 30,000.00 DM
0 = 0.00 DM	Str. m.Hyp.	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM	Str. o.Hyp.	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM	Häuser	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM	Hotels	0 = 0.00 DM
0 = 0.00 DM	Sonstiges	0 = 0.00 DM
0 = 30,000.00 DM	Ges.Kapital	0 = 30,000.00 DM

PC-CLONE	: 1=Weiter, 2=Würfel, 3=Kauf, 4=Verkauf, 5=Bauen, 6=Hypothek:
PC-CLONE	3,000.00 DM <- Überziehungskredit -> PC 1840 3,000.00 DM

Computer Aided "Monopoly": Die Verwaltungsaufgaben übernimmt der PC

BESTELLSCHEIN

Bitte immer die ganze Seite einsenden!

BUCHVERSAND S. 107

St. Nr. / (à DM) _____
 St. Nr. / (à DM) _____
 St. Nr. / (à DM) _____

Zwischensumme _____

PC-Disk S. 69

St. PC-Disk 1 (20.- DM) _____
 St. PC-Disk 2 (20.- DM) _____
 St. PC-Disk 3 (20.- DM) _____
 St. PC-Disk 4 (20.- DM) _____

Zwischensumme _____

PC-PD die mit dem besonderen Service S. 2

St. Utilities 1 (PC-PD 01) DM 20.- _____
 St. Utilities 2 (PC-PD 02) DM 20.- _____
 St. Spiele 1 (PC-PD 03) DM 20.- _____
 St. Utilities 3 - PC-PD 04 (20.- DM) **NEU** _____
 St. Utilities 4 - PC-PD 05 (20.- DM) **NEU** _____
 St. Spiele 2 - PC-PD 06 (20.- DM) **NEU** _____

Zwischensumme _____

Rückseite beachten! SONDERANGEBOT S. 16

Stellen Sie Ihr persönliches SixPack zusammen.

1 x SixPack DM 25.90 2 x SixPack DM 50.00

Zwischensumme _____

FINGERSCHONEND S. 58

Cassette **Diskette**
 St. zu Heft Nr. / (15.-/25.- DM) _____
 St. zu Heft Nr. / (15.-/25.- DM) _____

Zwischensumme _____

DER KNÜLLER

M. W. Thoma
CPC 464/664 - Praxis
Band 1-3



St. Band 1 (Grafik) (12.- DM) _____
 St. Band 2 (Datenverwaltung) (12.- DM) _____
 St. Band 3 (CP/M) (12.- DM) _____
und noch preiswerter:
 x alle 3 Bände zusammen (30.- DM) _____

Zwischensumme _____

die idee S. 9

St. ID Nr. 1 (25.- DM) _____
 St. ID Nr. 2 (25.- DM) _____
 St. ID Nr. 3 (25.- DM) _____
 St. ID Nr. 4 (25.- DM) _____
 St. ID Nr. 5 (25.- DM) **NEU** _____

Zwischensumme _____

HEFTE S. 58

<input type="radio"/> 12/85 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 1/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 12/87 (6.- DM)
<input type="radio"/> 2/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 2/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 1/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 3/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 3/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 2/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 4/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 4/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 3/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 5/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 5/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 4/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 6/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 6/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 5/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 7/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 7/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 6/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 8-9/86 (5.50 DM)	<input type="radio"/> 8/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 7/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 10/86 (6.- DM)	<input type="radio"/> 9/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 8/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 11/86 (6.- DM)	<input type="radio"/> 10/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 9/88 (6.- DM)
<input type="radio"/> 12/86 (6.- DM)	<input type="radio"/> 11/87 (6.- DM)	<input type="radio"/> 10/88 (6.- DM)

St. Stehsammler für 12 Hefte DM 12.80

Zwischensumme _____

SOFTWARE S. 108

<input type="text"/> St. Player's Dream 1	Cass. (19.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 2	Cass. (19.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 3	Cass. (19.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 1-3	Cass. (55.00 DM)	_____
<input type="text"/> St. NEU Player's Dream 4	Cass. (19.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 1	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 2	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 3	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Player's Dream 1-3	3"-Disk. (70.00 DM)	_____
<input type="text"/> St. NEU Player's Dream 4	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. CODEX 1	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. CODEX 2	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. CODEX 3	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. CODEX 1-3	3"-Disk. (70.00 DM)	_____
<input type="text"/> St. NEU CODEX 4	3"-Disk. (24.90 DM)	_____
<input type="text"/> St. Lernen mit Spaß 1	3"-Disk. (29.00 DM)	_____
<input type="text"/> St. Lernen mit Spaß 2	3"-Disk. (29.00 DM)	_____

Zwischensumme _____

Endsumme

zuzüglich Versandkosten
 Rechnungsbetrag

Versandkosten bei Versand per Nachnahme DM 5.70, bei Vorauskasse DM 3.00 Versandkostenbeitrag.

Bitte ankreuzen:

Nachnahme DM 5.70
 Vorauskasse DM 3.00

Vorauskasse leisten Sie bitte per Verrechnungsscheck oder Überweisung auf Postgirokonto Karlsruhe 434 23-756 (BLZ 660 100 75).

Computertyp: **CPC** **PC**
 (bitte unbedingt angeben!)

Wenn Sie bereits unser Kunde sind, finden Sie auf der letzten Rechnung Ihre Kundennummer. Wenn Sie die Kundennummer in das nebenstehende Feld eintragen, helfen Sie uns bei der schnellen Abwicklung Ihrer Bestellung.

Ihre Kunden-Nr.

Zuname _____ Vorname _____

Straße _____ PLZ, Wohnort _____

Unterschrift des Erziehungsberechtigten _____ Datum, Unterschrift des Bestellers _____
 (Wenn Sie unter 18 Jahre sind, können wir Ihre Bestellung aus gesetzlichen Gründen nur bearbeiten, wenn Ihr Erziehungsberechtigter ebenfalls unterschreibt.)

Senden Sie Ihre Bestellung bitte an:
Schneider Magazin, Postfach 1640,
7518 Bretten, Telefon 0 72 52 / 30 58

6 aus 29



Jetzt ist das "Six Pak" noch attraktiver. Denn Sie haben jetzt die Möglichkeit, aus 29 zurückliegenden Ausgaben des Schneider Magazins 6 zum günstigen Preis von 25.90 DM auszuwählen. Damit steht Ihnen eine Fülle von Tips, Tricks, Listings usw. zur Verfügung. Und wenn Sie sich gleich 12 Hefte sichern wollen, kostet Sie das Ganze sogar nur 50.- DM!

Sie haben die Wahl:

12/85		2/86	3/86	4/86	5/86
6/86	7/86	8-9/86	10/86	11/86	12/86
1/87	2/87	3/87	4/87	5/87	6/87
7/87	8/87	9/87	10/87	11/87	12/87
1/88	2/88	3/88	4/88	5/88	6/88

So wird's gemacht:

Kreuzen Sie hier die gewünschten Hefte an. Sie können 6 oder 12 Hefte auswählen. Tragen Sie Ihre Auswahl auf dem umseitigen Bestellschein ein und senden die ganze Seite ein.

maximale Anzahl der Lieder beträgt 800.

Ein ganz wichtiger Hinweis darf nicht fehlen. Das Programm eignet sich nicht dazu, Platten von mehreren Interpreten auf einmal zu verwalten, sondern nur die eines einzigen! Tatsächlich wird der Name der Gruppe bzw. des Sängers noch nicht einmal gespeichert.

Für einen echten Fan ist diese Software eine wahre Fundgrube! Bei jeder Aufnahme lassen sich Ort, Datum, Take-Nummer und vieles andere mitspeichern. Natürlich sind bei der Suche und Selektion Kombinationen aus beliebigen Feldern erlaubt (z.B. alle Live-Aufnahmen, die in New York gemacht wurden, oder alle Lieder von 1962). Die Suchfunktionen arbeiten dabei alliterativ, d.h., sie ignorieren Groß-/Kleinschrift oder zusätzliche Leerzeichen.

Das Programm überzeugt durch seine Benutzerfreundlichkeit und Leistungsfähigkeit. Langes Einarbeiten ist überflüssig; man kann sofort mit der Platten- und Liedeingabe beginnen.

"Liga"

Möchten Sie als Sportfan die Ergebnisse der Fußball-Bundesliga, der Basketball- oder der Eishockey-Liga computerunterstützt verwalten? Dann sollten Sie zu "Liga" greifen. Dieses Programm stellt eine universelle und anspruchsvolle Verwaltung von Ligen mit 4 bis 22 Vereinen dar.

Zur Tabellenberechnung werden dabei generell nur die erzielten Pluspunkte verwendet; das Programm verzichtet auf die Minuspunkte, so daß bei vorgezogenen Spielen z.B. die Ergebnisse 10:12 Punkte und 10:14 Punkte die gleiche Behandlung erfahren. Gewertet wird hierbei das Torverhältnis. Da dieser Punkt bei den verschiedenen Institutionen, die Tabellen berechnen, unterschiedlich gehandhabt wird, können öfters Differenzen zwischen den diversen Tabellen auftreten.

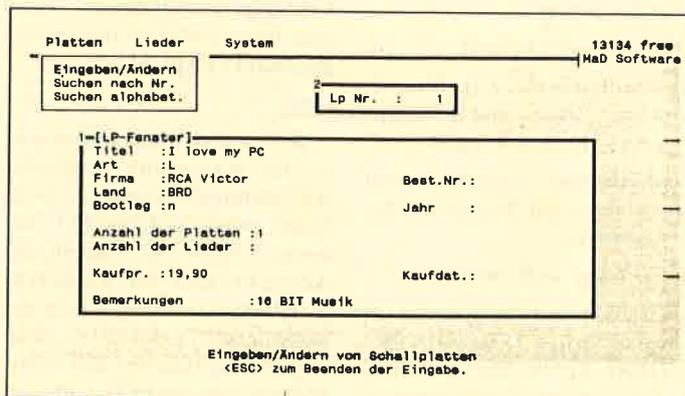
<p>Seite A:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rush hour/Jane Wiedlin 2. Dirty Diana/Michael Jackson 3. Give a little love/Aswad 4. Cross my heart/Eighth Wonder 5. A little piece/Godley&Creme 6. Neighbours/Camouflage 7. Locomotion/Kylie Minogue 8. Push it/Salt 'n'Pepa 9. The Twist/Fat Boys 10. Lost in you/Rod Stewart 11. Superfly Guy/S-Express 12. You Came/Kim Wilde 	<p>Seite B:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. All of me/Sabrina 2. I don't wanna/Elton John 3. Girl you know/Willi Vanilli 4. Somewhere in/Astec Camera 5. The King of/Prefab Sprout 6. Be Gentle /BVSMP 7. "Flim Flam"/Best of J. Mix 8. You have placed/Eurythmics 9. Don't blame it/Matt Bianco 10. Don't go/Hothouse Flowers 11. Perfect World/Huey Lewis
<p>Seite A + B: Diverse August/September 1988</p>	
<p>DEMO-Eingaben & DRUCK DES Cassetten-Cover-Programms</p>	<p>Nur Ihr Geschmack entscheidet, was hier steht!</p>

Mit "Cass-Cover" machen Sie ansehnliche Cassettencovers.

Die Bedienung ist durch konsequente Benutzerführung mit Hilfe von Menüs leicht. Vom Hauptmenü aus kann man Daten laden, löschen und speichern sowie Vereinsnamen und Spielpaarungen eingeben oder ändern. Weitere Möglichkeiten des Programms bestehen darin, Ergebnisse eines Spieltags einzugeben, solche von später ausgetragenen Spielen nachzutragen, Resultate zu ändern, die aktuelle Tabelle oder die Bewegungen der Spieltage auszudrucken. Außerdem läßt sich eine Aufstellung aller Spiele sowie aller Heim- und Auswärtsspiele zu Papier bringen. Neben der normalen kann eine Heim- sowie eine Auswärtstabelle berechnet und gedruckt werden, darüber hinaus auch eine für den Spieltag.

Die Ausdrücke sind sehr sauber und ordentlich aufgebaut. Wer diese Daten abheftet, hat ein individuelles Jahrbuch, das per Computer verwaltet wird. Das Programm ist auf 12"-Endlospapier eingestellt, da kleinere Papiersorten die Spielpaarungen nicht aufnehmen.

Auf fünf Seiten ist "Liga" mit allen Funktionen erklärt. Besonders angenehm fällt dabei auf, daß man genau erfährt, wie man mit den Menüs zu einer speziellen Funktion kommt. Für Fußballfreunde sind als Vorgeschmack bereits die Ergebnisse der 1. Bundesliga in der Saison 87/88 auf der Diskette enthalten. Der Programmator bietet gegen einen geringen Unkostenbeitrag auch alle Resultate der Fußball-Bundesliga ab 1963 an.



Komfortable Adressverwaltung zum Nulltarif: "Adress"

Fazit

Die dritte Utility-Diskette enthält drei leistungsfähige Anwenderprogramme. Mit dem einen läßt sich eine Plattensammlung, mit dem anderen eine Liga problemlos und komfortabel verwalten. Wer Ordnung in seine Cassettsammlung bringen will, wird sich über "Cass-Cover" freuen.

Es handelt sich hier wieder um vernünftige, deutsche PD-Programme, die gut dokumentiert zu einem günstigen Preis vertrieben werden. Die Angabe der Autorenadressen ermöglicht es, spezielle Fragen und Wünsche abzuklären. Für viele Computerbenutzer kann diese Diskette ein Mittel gegen Unordnung sein.

Utilities 4

Diese Diskette enthält die drei Programme "Adress", "Inhalt" und "Textmaster". Neben zwei Verwaltungsprogrammen finden Sie hier ein ausgezeichnetes, deutsches Textverarbeitungssystem.

"Adress"

Hier handelt es sich um eine einfache und dennoch komfortable Adreß- und Etikettenverwaltung. Jeder Datensatz ist in zwei Felder unterteilt: Etikettendarstellung und Telefon, Geburtstag sowie Notizen. So läßt sich eine kleine Personenkartei anlegen. Zwei deutsche Statuszeilen geben im unteren Bildschirmteil Auskunft über die zur Verfügung stehenden Befehle, die in der schriftlichen Anleitung näher erläutert sind.

Neben ihrer reinen Editierung kann man zwischen allen eingegebenen Adressen blättern (vor und zurück), zum letzten und ersten Eintrag springen, Daten markieren oder löschen und nach einem Kriterium bzw. Eintrag suchen. Der erste gefundene Satz, der den Suchbegriff enthält, wird dabei auf dem Bildschirm ausgegeben. Auf Wunsch kann man jetzt entweder weitersuchen oder zum Menü zurückspringen.

Selbstverständlich lassen sich alle Daten auch zu Papier bringen.

gen. Dabei kann man zwischen Druck auf einreihigen Endlos-etiketten oder Endlospapier wählen. Wer eine kleine und feine Adressverwaltung sucht, sollte auf das vorliegende Programm zurückgreifen.

"Inhalt"

Haben Sie auch schon häufig nach einem bestimmten Artikel oder Programm in einer Ihrer Computerzeitschriften gesucht? Dabei hilft "Inhalt" weiter. Hier erfahren Sie auf Knopfdruck, wo was steht. Das Programm ermöglicht nämlich die Erstellung eines komfortablen Inhaltsverzeichnis für Computerzeitschriften. Menügesteuert kann man Daten suchen, ansehen, eingeben, speichern, ändern oder verschiedene Rubriken drucken. Die Bedienung ist einfach, der Ausdruck sauber.

Auch hier kann man gleich mit der Arbeit beginnen. Hilfe und Auskunft gibt die beigelegte Bedienungsanleitung, die Handhabung und Funktion aller Programmpunkte näher erklärt. Üben, probieren und spielen kann man mit den auf der Diskette enthaltenen Demodaten, die einen kleinen, aber realistischen Einblick in den Inhalt diverser Computermagazine geben.

"Inhalt" ist eine nützliche Zeitschriftenverwaltung, die auch über den Computerbereich hinaus eingesetzt werden kann. Sie spart beim Suchen Zeit und stellt dem Anwender bei ernsthafter Nutzung schnell ein für seine Bedürfnisse geeignetes Inhaltsverzeichnis zum Nachschlagen zur Verfügung. Die Zeit für Suchvorgänge ist auch im Diskettenbetrieb sehr gering.

"Textmaster"

"Textmaster" ist ein leicht zu bedienendes, deutsches Textverarbeitungsprogramm. Es eignet sich sowohl für Neulinge als auch für Anwender mit mehrjähriger Erfahrung sehr gut. Im Gegensatz zum bekannten PD-Renner "PC-Write" ist dieses Programm komplett in deutscher Sprache verfaßt,

87/88 Spieltag: 19 <Normal>		Sp	g	u	v	+T	-T	+P	-P _d
1.	Werder Bremen	18	13	4	1	32:	9	30:	6
2.	1. FC Köln	19	11	6	2	32:	14	28:	10
3.	Bayern München	19	13	1	5	44:	27	27:	11
4.	Borussia Mönchengladbach	19	12	2	5	41:	28	26:	12
5.	1. FC Nürnberg	19	9	6	4	30:	16	24:	14
6.	VFB Stuttgart	19	8	5	6	41:	28	21:	17
7.	Bayer Leverkusen	19	6	7	6	27:	27	19:	19
8.	Hamburger SV	19	6	6	7	34:	42	18:	20
9.	Eintracht Frankfurt	19	7	3	9	30:	29	17:	21
10.	SV Waldhof Mannheim	19	5	7	7	22:	30	17:	21
11.	Karlsruher SC	19	6	4	9	23:	37	16:	22
12.	1. FC Kaiserslautern	19	6	3	10	30:	37	15:	23
13.	Hannover 96	19	6	3	10	27:	34	15:	23
14.	BV Borussia Dortmund	18	4	5	9	23:	30	13:	23
15.	VFL Bochum	18	4	5	9	23:	32	13:	23
16.	Bayer Urdingen	19	5	3	11	25:	35	13:	25
17.	FC Homburg	19	3	7	9	25:	39	13:	25
18.	FC Schalke 04	18	5	3	10	25:	40	13:	23

Mit "Liga" machen Sie sich die Tabelle selbst.

leichter bedien- und erlernbar und sehr viel reichhaltiger ausgestattet. Auf der PD-Diskette "Utilities 4" befindet sich eine Prüfversion von "Textmaster". Sie ist komplett, d.h., alle Treiber, Hilfs- und Unterprogramme sind enthalten.

Wer "Textmaster" nach eingehender Prüfung dauernd einsetzen möchte, sollte sich beim Hersteller (Intus Software) registrieren lassen. Dann erhält er für 99.- DM ein gedrucktes, 120 Seiten starkes Handbuch und kommt in den Genuß eines Update-Service für neue, erweiterte Versionen dieser Textverarbeitung. Auf diese Art und Weise stellt man sicher, den höchstmöglichen Nutzen aus dem Programm zu ziehen. "Textmaster" bietet folgende Features:

- leichte Texteingabe und -änderung, unterstützt durch mehr als 24 Befehle zur Vereinfachung und Beschleunigung der Texterstellung
- Such- und Ersetzfunktion
- Kopf- und Fußnotenverwaltung, automatische Seitennumerierung
- Phrasenspeicherung
- Schriftauswahl, z.B. Proportional-, Schön- und Schattenschrift, Halbzeilen usw.
- MailMerge (Mischen von Adressen mit Texten für Serienbriefe)
- Rechnen, auch im Text
- Druckereinstellung sowie diverse fertige Druckertreiber (IBM, Epson, Star, Brother, Juki), leichte Anfertigung eigener Konfigurationen

- umfangreiche Hilfs- und Informationsanzeigen
- automatische Vorgabe von Trennvorschlägen bei Zeilenumbruch

Diese kurze und unvollständige Liste zeigt schon, daß "Textmaster" großen Systemen unter Beachtung des geringen Preises kaum nachsteht. Wie bei "MS-Word 4.0" findet man hier aber leider noch kein WYSIWYG-Prinzip. Der Entwickler arbeitet jedoch schon daran. Vom Hauptmenü aus kann man leicht wählen, ob Text eingegeben, gedruckt, das System konfiguriert, eine Datei bzw. ihr Name geändert, gelöscht oder kopiert, das Datenlaufwerk gewechselt, ein Inhaltsverzeichnis ausgegeben oder das Programm beendet werden soll. In vier verschiedenen Stufen läßt sich zudem vom Texteingabemodus aus konstant ein Hilfsmenü einblenden.

Insgesamt ist "Textmaster" wirklich leicht erlernbar und komfortabel. Aufgrund der Service-Leistungen des Herstellers und des ausgezeichneten Preis/Leistungs-Verhältnisses kann man diese Software nur uneingeschränkt empfehlen.

Fazit

Wer seinen Personalcomputer für sogenannte ernsthafte Anwendungen einsetzen will, findet solche auf der PD-Diskette "Utilities 4". Neben der Adressen- und der Zeitschrifteninhaltsverwaltung überzeugt besonders "Textmaster", dessen Prüfung sich wirklich lohnt. Wer mit deutscher PD-Software arbeiten will, erhält hier für nur

20.- DM Programme, die keine langen Einarbeitungszeiten benötigen. Falls erforderlich, bietet ein beiliegendes Heftchen mit Funktionserklärungen sowie Ladehinweisen entsprechende Hilfe.

Jetzt auch auf 3,5"-Disketten

Erfreulicherweise sind alle bisher veröffentlichten PD-Programme ab sofort auch auf dem immer beliebter werdenden 3,5"-Diskettenformat gegen 2.- DM Aufpreis erhältlich. Dies wird nicht zuletzt Besitzer eines Amstrad PPC, Schneider Euro-, Tower- oder EGA-PC bzw. AT sowie User eines IBM-PS/2-Rechners oder irgendeines Laptops freuen, deren Computer serienmäßig über die neuen Diskettenlaufwerke verfügen. Übertragungsprobleme entfallen, da die Programme geprüft im richtigen Format ausgeliefert werden. Bei Bestellungen sollte man jedoch das 3,5"-Format nochmals besonders erwähnen, da der größte Anteil aller Computerbenutzer momentan (noch) mit 5,25"-Disketten arbeitet.

Wirklich brauchbare PD

Wer preiswerte und gute Programme sucht, die zudem in Deutsch verfaßt sowie dokumentiert sind und rein kommerziellen Produkten teilweise in nichts nachstehen, sollte auf die hier vorgestellte PD-Software zurückgreifen. Sie ist tatsächlich für die tägliche Arbeit mit dem PC gut verwendbar. Sicherlich möchten viele PC-User bald nicht mehr auf diese günstigen und leistungsfähigen Programme verzichten. Die Spiele bieten zudem Unterhaltung und Abwechslung. Im Sinne der Anwender kann man nur hoffen, daß das PD-Angebot mit Programmen gleicher Qualität schnell erweitert wird. Auch Sie können etwas dazu beitragen, indem Sie gute eigene Werke an den Verlag Rätz-Eberle, Kennwort PC-PD, Postfach 1640, 7518 Bretten, einsenden.

Markus Pisters

Der Umgang mit PD-Software

Die folgenden Hinweise sollen Ihnen einen Überblick über Abkürzungen oder spezielle Begriffe konventioneller Public-Domain-Programme geben. Normalerweise sind diese auf allen IBM-kompatiblen PCs, XTs oder ATs lauffähig. Falls nicht ausdrücklich anders angegeben, sind Grafikprogramme nur für eine CGA-Karte (Farbgrafikkarte) geschrieben. Anwender mit einer Hercules-Karte müssen sich Emulations-Software kaufen, die auch als PD-Software (z. B. CGA-EMULATOR) erhältlich ist.

So verschafft man sich einen Überblick:

– Laden Sie zuerst Ihr DOS-Betriebssystem.
– Legen Sie nun die Public-Domain-Diskette in Laufwerk A, und tippen Sie das Kommando DIR ein. Der Disketteninhalt wird nun in einer Art Inhaltsverzeichnis angezeigt. Wenn Sie vor dem DIR-Befehl die Tastenkombination CTRL-P betätigen, kann das Verzeichnis auf einem angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

– Hinter dem eigentlichen Programmnamen (erste Spalte) finden Sie einen dreistelligen Kenncode, der die Art der abgespeicherten Daten näher bestimmt.

– EXE, COM oder BAT:

Programme, die von DOS aus gestartet werden können. Dazu müssen Sie einfach den Programmnamen eintippen und mit der Taste RETURN bestätigen.

– BAS:

Ein Basic-Interpreter muß vorgeladen werden. Es ist wichtig, daß ein IBM-Basic-kompatibler Interpreter zur Anwendung kommt (z. B. GWBasic, Basica). Von Basic aus wird dann mit RUN "Programmname" gestartet. (Programmname ist hier ein Platzhalter für die jeweiligen Programmnamen.)

– PAS:

Zum Programmstart benötigen Sie Turbo-Pascal. Nähere Hinweise zum Laden finden Sie in der Pascal-Anleitung.

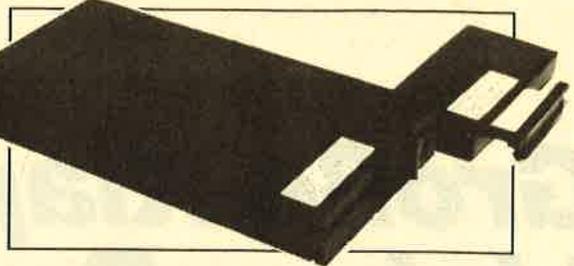
– DOC, DOK, TXT, MAN:

Diese und andere Codes (z. B. LESE.MICH, oder READ.ME) kennzeichnen Textdateien. Diese enthalten Programmieranleitungen und Informationen. Mit dem Kommando TYPE können diese Texte gelesen werden (z. B. TYPE READ.ME oder TYPE INFO.DOC). Der auf dem Bildschirm ablaufende Text läßt sich mit der Tastenkombination CTRL-S unterbrechen. Mit CTRL-C können Sie aussteigen. Wenn Sie vor dem TYPE-Kommando die Tastenkombination CTRL-P betätigen, wird die Anleitung auf dem Drucker ausgegeben.

– andere Kenncodes:

Unterprogramme oder andere Programmiersprachen sind notwendig.

Die bessere Alternative:



Das Systemlaufwerk für den CPC 464

- Bis zu 4 Laufwerke: zwei 5.25" (2 * 80 Tracks) und zwei 3" (Schneider)
- Alle 3 AMSDOS-Formate bei den 3"-Laufwerken und 3 Formate bei 2 * 80-Tracks-Laufwerken (System: 704 K, Data-Only: 716K und vortex: 704K)
- Ausgereiftes und leistungsfähiges Disketten-Betriebssystem (DDOS)
- DDOS schreibt und liest bis zu dreimal schneller als vergleichbare Systeme
- "Kooperatives" System; kompatibel zu vielen Produkten wie z.B.:
 - vortex- und dktronics-Speichererweiterungen
 - Armor-ROMs wie Maxam, Protext, Utopia...
 - EPROM-Karten, EPROM-Programmer, ...
- Die Hardware besteht aus hochwertigen Laufwerken (TEAC/BASF), störsicherem Netzteil, eingebaut in stabilem Metall-Gehäuse
- Inklusive umfangreichem Handbuch + zwei Disketten

Anschlußfertige 5.25"-Einzelstationen DSD mit Controller, DDOS, System-Diskette, CP/M-Install-Diskette und Handbuch **819,- DM**
 Doppelstation DDD **1119,- DM**
 Controller mit DDOS, Disketten und Handbuch **285,- DM**
 Systemkabel für zwei 2 * 80-Tracks-Shugartbus-Laufwerke **49,- DM**
 Systemkabel für zwei Schneider-3"-Laufwerke **39,- DM**
 Handbuch vorab (wird beim Kauf angerechnet) **20,- DM**

Im Lieferumfang ist kein CP/M enthalten. Es wird jedoch ein Programm zum Übertragen und Anpassen des 3"-CP/M mitgeliefert. Zum Überspielen sind ein 3"-Laufwerk und das Anschlußkabel nötig.

X-Laufwerk für CPC 464/664/6128

Das X-Laufwerk ist ein Systemlaufwerk, das anstelle eines 3"-Zweitlaufwerks am CPC 664/6128 mit eingebautem oder am CPC 464 mit zusätzlichem 3"-Controller betrieben wird. Das X-DDOS-Betriebssystem wird zusammen mit einer EPROM-Karte an den CPC angeschlossen. X-DDOS besitzt alle Fähigkeiten von DDOS und noch einiges mehr...

- Die RAM-Belegung ist nahezu 100% kompatibel zu AMSDOS.
- Es kann softwaremäßig zwischen X-DDOS und AMSDOS umgeschaltet werden.
- Das Kopieren der Systemspuren ist auch unter Basic möglich. Es werden Anpassungsprogramme für CP/M 2.2 & CP/M Plus mitgeliefert.
- Die CP/M-Plus-Anpassung ist auch auf einem CPC 464/664 mit 64-KByte-dktronics-Speichererweiterung lauffähig.
- Die Hardware besteht aus hochwertigem Laufwerk (TEAC/BASF), störsicherem Netzteil, stabilem Metallgehäuse und 224-KByte-EPROM-Karte
- Die 224-KByte-EPROM-Karte hat bei installiertem X-DDOS noch eine Restkapazität von 208 KByte.
- Damit X-DDOS auch in beliebigen anderen EPROM-Karten lauffähig ist, wurde völlig auf einen Kopierschutz verzichtet.
- Als LOW-COST-Lösung beim CPC 464 kann das X-DDOS-EPROM auch einzeln bezogen und direkt gegen das AMSDOS-ROM ausgetauscht werden.

X-DDOS EPROM, Software & Beschreibung **99,- DM**
 EPROM-Karte, X-DDOS, Software & Beschreibung **239,- DM**
 3 1/2"-X-Laufwerk, EPROM-Karte, X-DDOS, Softw. & Beschr. **615,- DM**
 5 1/4"-X-Laufwerk, EPROM-Karte, X-DDOS, Softw. & Beschr. **615,- DM**

EPROM TOTAL

Universeller EPROM-Programmer 4003 für Schneider PC & CPC 464/664/6128



- Programmiert alle gängigen EPROM- und EEPROM-Typen (z. B.: 2716, 27C16, 2732, 2732A, 27C32, 2758, 2764, 2764A, 27064, 27128, 27128A, 27C128, 27258, 27C258, 2500, 2532, 2564, X2804A, X2816A, X2864A, ...)
- Menügesteuerte Software auf Cassette/Diskette
- 32 KByte frei für EPROM-Daten (Brennen des 27256 ohne Nachladen)
- Kein Umschalten, Stecken oder Löten nötig
- Programmierspannungen werden im Gerät erzeugt
- Verbindung zum Rechner über Flachbandkabel und Interface-Karte (CPC-Version mit durchgeführtem Expansionsport)
- Rote und grüne LED zur Betriebsartenanzeige
- Komplet mit 28poligem Textool-Sockel

CPC-464/664-Fertigerät **DM 289,50** Bausatz **DM 239,-**
 CPC-6128-Fertigerät **DM 319,50** Bausatz **DM 269,-**
 PC-1512-Fertigerät **DM 399,50** Bausatz **DM 349,-**
 • Aufpreis für CPC-Software auf 3"-Diskette statt Cassette: **DM 15,-**

EPROM-Karte 224 KByte für alle CPC

- Für die EPROM-Typen 2764, -128, -256
 - ROM-Nummern 0-15 frei wählbar
 - 7 Sockel
 - Bei 27256 zwei ROM-Nummern pro Sockel
 - Durchgeführter Expansionsport
 - Software zum automatischen Erstellen von Programmmodulen (Basic und BIN-Dateien)
- Fertigerät für CPC 464/664 **DM 145,-** Fertigerät für CPC 6128 **DM 169,-**
 Modul-Software auf Cassette **DM 80,-**, auf 3"-Diskette **DM 95,-**

Zubehör für EPROM-Karten

EPROM 2764 **DM 7.50** Maxam-EPROM **DM 124,-** Protext-EPROM **DM 124,-**
 EPROM 27128 **DM 8.50** Alpha-ROM **DM 35,-** Utopia **DM 94,-**
 EPROM 27256 **DM 11.50** Time-ROM (batterielagepufferte Echtzeituhr) + EPROM **DM 135,-**

DOBBERTIN GmbH
 Industrie-Elektronik
 Brahmstraße 9, 6835 Brühl, Telefon 0 62 02 / 7 14 17

Große Klappe, kleiner Preis

NEC P2200, ein Drucker mit interessanten Möglichkeiten

NEC hat den 24-Nadel-Druckern zum Durchbruch verholfen. Die Geräte NEC P6/P7 waren und sind der Maßstab, an dem sich diese Kategorie von Printern messen lassen muß. Mit dem P2200 bringt NEC jetzt eine abgespeckte 24-Nadel-Version heraus, die in den Bereich der preiswerten Drucker einzuordnen ist.

Nicht nur im Bezug auf den Preis hat man es beim P2200 mit einem Leichtgewicht zu tun. Im Vergleich zum robusten P6 macht er einen etwas klapprigen Eindruck. Die Abdeckungen sind lediglich aufgesteckt, so daß sie einem beim Aufklappen schnell in die Hand fallen. Leider hat man auch bei der Dokumentation ein wenig gespart. Unserem Testgerät lag das englische Originalhandbuch sowie eine recht schmale deutsche Version bei. Hier sind Steuerbefehle nur in einer Übersicht aufgelistet; weder ihr Einsatz noch die Grafikprogrammierung werden näher erläutert. Ein ausführliches Handbuch ist von NEC zum Preis von 70.- DM erhältlich. Wer den Drucker mit all seinen Möglichkeiten richtig nutzen will, wird

**Elegante
Papierführung:
Für
Einzelblätter
braucht das
Endlospapier
nicht
ausgespannt zu
werden. (Siehe
Grafik nächste
Seite)**

um diese zusätzliche Ausgabe kaum herumkommen.

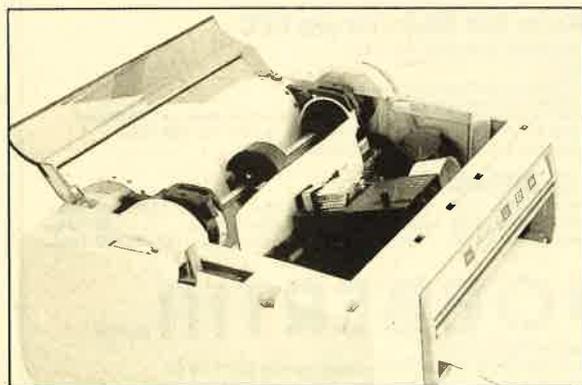
Der P2200 bietet durchaus Überraschendes. Da ist zunächst die große Klappe, die sich vorne unter dem Bedienungs-Panel öffnen läßt und für die Zuführung von Einzelblättern vorgesehen ist. Klappt man das Gerät auf, so vermißt man die übliche Druckwalze. Als Ersatz dafür findet man ein in eine Schiene eingelassenes Gummiband, das als Gegenlager für den Aufprall der Drucknadeln dient. Dank dieses Konzepts kann der Printer das Endlospapier entweder mit dem Traktor ziehen oder aber schieben. Der Einsatz des Schubtraktors ist notwendig, wenn man gleichzeitig Einzelblätter verwenden will. Diese Bauweise ermöglicht es nämlich, das Papier so weit zurückzudrehen, daß sich Einzelblätter verarbeiten lassen, ohne das Endlospapier aus dem Drucker zu entfernen. Die Parkstellung des Papiers erreicht man durch gleichzeitigen Druck der QUIET- und FEED-Taste. Soll zum Endlospapier zurückgekehrt werden, genügt es, die QUIET- und die PRINT-STYLE-Taste zu betätigen. Das Papier fährt dann wieder in seine Ausgangsposition.

Bei einem solchen Wechsel müssen die Andruckwalzen, welche die Einzelblätter durch Friktion transportieren, eingestellt werden. Bei Verwendung des Schubtraktors sind sie in eine Mittelstellung zu bringen, um einen sauberen Transport zu garantieren. Leider rastet der Hebel an dieser Position nicht ein, so daß man die richtige Lage durch Probieren herausfinden muß. Werden die Walzen nicht korrekt eingestellt, kann es zum

Papierstau kommen. Mit Hilfe eines im Drucker gelegenen Hebels lassen sie sich außerdem auf verschiedene Papierstärken abstimmen. Bei der Rückkehr zum Endlospapier darf man allerdings nicht vergessen, diesen Hebel wieder auf größte Papierstärke zu stellen, denn sonst wird das Endlospapier gebremst und staut sich im Drucker.

Schließlich muß man darauf achten, die Stachelräder des Traktors aus- und wieder einzuschalten. Insbesondere das Ausschalten vergißt man am Anfang leicht und stellt dann mit Verwunderung fest, daß sowohl das Einzelblatt als auch das Endlospapier weitertransportiert werden. Es sind also vier Handgriffe, die vor und nach jedem Wechsel vorzunehmen sind. Wer das zu umständlich findet, sollte einmal den Wechsel von Endlos- zu Einzelblattverarbeitung bei einem P6 oder einem anderen Drucker mit Aufsatztraktor durchführen.

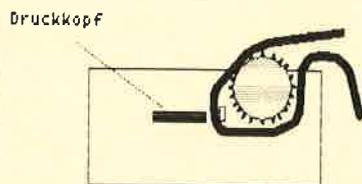
Ausspannen des Papiers und Abnehmen des Traktors sind natürlich wesentlich aufwendiger, vorausgesetzt die Verarbeitung von Einzelblättern ist überhaupt möglich. Dem Nachteil, den fast alle Drucker mit Traktoren aufweisen, begegnet man auch hier. Da der Transportmechanismus weit über dem Druckkopf liegt, befindet sich die Perforation des Endlospapiers unterhalb der Abdeckung. Vor dem Abreißen des Papiers ist also immer ein Vordrehen erforderlich, danach ein Zurückdrehen. Dabei muß meist auch noch die Abdeckung geöffnet werden, um das Papier wieder genau positionieren zu können. Arbeitet man beim P2200 mit dem Zugtraktor, so läßt sich das Papier gar nur zurückdrehen, indem man durch Ziehen nachhilft, da es sich sonst im Drucker staut. Die naheliegende, aber nicht unbedingt sinnvolle Alternative ist, jeweils ein weiteres Blatt vorzuschieben und dann abzureißen. Wenn freilich oft nur eine Seite ausgedruckt wird, bedeutet das eine Steigerung des



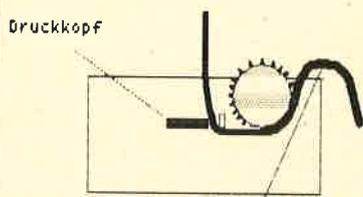
Papierverbrauchs um bis zu 100%.

Das ist, wie gesagt, keine Besonderheit des P2200, sondern ein Problem, das die Mechanik des Papiertransports mit sich bringt. Eine Lösung dieser Schwierigkeit bietet der Star NL 24, bei dem der Traktor an den Seiten der Druckwalze angebracht ist. Das hat allerdings unter anderem den Nachteil, daß man bei der Papierbreite auf ein Maß festgelegt ist. Es gibt also noch einiges zu tun für die Druckerkonstrukteure.

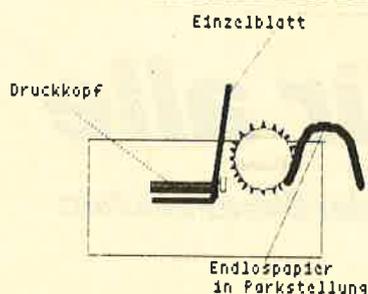
Leider immer noch ungewöhnliche Wege ging man bei der Installation des P2200. Die Voreinstellung geschieht nicht mit Miniaturschaltern, die an möglichst unzugänglicher Stelle angebracht sind, sondern bequem per eingebauter Software. Wie beim Olivetti D105 kann der Drucker beim Einschalten in einen SET-UP-Modus versetzt werden, in dem sich dann die Einstellungen im Dialog durchführen lassen. Von der Schriftart bis zur Konfiguration der Schnittstelle können die wichtigen Optionen hier voreingestellt werden. Außerdem findet man an der Vorderseite das bereits erwähnte Panel, das über Kontrollleuchten den Status des Druckers anzeigt. Hier lassen sich außerdem mit den Folientasten wichtige Einstellungen wie Schriftbreite, LQ, Draft u.ä. vornehmen. Der P2200 verfügt über vier Schriftarten, die man aber leider nur über SET UP oder per Software anwählen kann. Angeboten werden außerdem weitere Schriften im Einsteckmodul, für das hinten am Drucker ein Schacht vorgesehen ist. Erfreulicherweise ist der P2200 kompatibel zu P6/P7. Für diese Geräte sind inzwischen Druckertreiber erhältlich, welche die 24 Nadeln auch beim Ausdruck von Grafik unterstützen. Eine Anpassung an vorhandene Computer und Programme wird dadurch wesentlich erleichtert. Im genannten Handbuch, das zusätzlich zu erwerben ist, gibt NEC Hinweise auf verfügbare Druckertreiber.



Zugtraktor: Das Papier wird am Druckkopf vorbei gezogen



Schubtraktor: Das Papier wird geschoben



Die Druckgeschwindigkeit wird vom Hersteller mit 168 Zeichen pro Sekunde im Superschnelldruck angegeben. Das reduziert sich in Briefqualität auf bis zu 47 Zeichen bei 10 Zeichen pro Zoll. Gegenüber dem großen Bruder sind hier also erwartungsgemäß Abstriche zu machen. Dank der leichteren Bauweise ist der P2200 auch erheblich lauter als die teureren Geräte. Daran ändert auch der QUIET-Modus nicht viel. Er vermindert aber die Druckgeschwindigkeit um mehr als die Hälfte, da jede Zeile mit der Hälfte der Nadeln unidirektional zweimal gedruckt wird.

Fazit

Mit dem P2200 macht der renommierte Hersteller NEC 24-Nadel-Technologie auch im unteren Preisbereich verfügbar. Der gute Ruf der bisher vorgestellten Drucker von NEC wird

Anpassung an vorhandene Computer wesentlich erleichtert. In d zu erwerben ist, gibt NEC Hi

Die Druckgeschwindigkeit wird pro Sekunde im Superschnelldruck bis zu 47 Zeichen in Briefqu

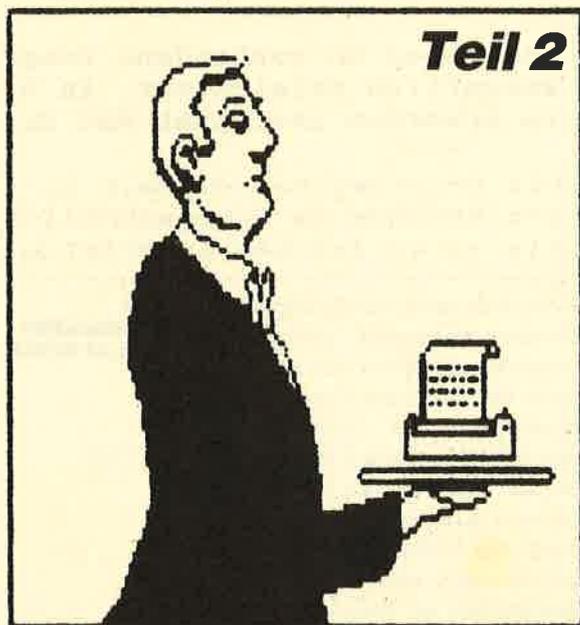
sicherlich auch zum Erfolg dieses Gerätes beitragen, obwohl ein empfohlener Preis um 1000 DM auch für 24-Nadel-Printer keine Sensation mehr darstellt. Was den P2200 sicherlich aus der Reihe der Mitbewerber hervorhebt, ist sein Konzept der Papierführung, das bislang auch bei teureren Geräten noch nicht sehr oft anzutreffen ist. Der Verzicht auf die steinzeitlichen DIP-Schalter gehört ebenso zu dieser Anwenderfreundlichkeit. Sicherlich wird diese Entwicklung bei den 24-Nadel-Printern auch die Preise der 9-Nadel-Drucker in Bewegung bringen, denn der hervorragenden Druckqualität können diese nur mit kostengünstigeren Angeboten begegnen.

Gute Druckqualität dank 24 Nadeln

Robert Kaltenbrunn

NEC P2200

Druckprinzip:	24-Nadel-Matrixdrucker
Grafikauflösung:	360 Punkte pro Zoll
Druckgeschwindigkeit:	Briefqualität: 47 Zeichen/s bei 10 Zeichen pro Zoll
(nach Herstellerangaben):	pro Zoll
Hochgeschwindigkeitsdruck:	168 Zeichen/s bei 12 Zeichen pro Zoll
Eingebaute Schriftarten:	vier; weitere durch Cassetteneinschub verfügbar
Schnittstelle:	parallel (seriell optional)
Druckerpuffer:	8 KByte
Kompatibilität:	NEC Pinwriter, Epson LQ 1500, IBM
Druckbreite:	DIN A 4
Gewicht:	ca. 5 kg
Maße (B, T, H):	39cm × 27,5cm × 15 cm
Preis:	1167.-DM
Hersteller:	NEC Klausenburgerstr. 4 8000 München 80 Tel. 089/93 00 60



Drucken für alle

Eine Führung durch den Dschungel der Steuerzeichen

Sicher haben Sie inzwischen fleißig mit dem Druckbefehl PRINT #8 experimentiert und dabei folgende Feststellungen gemacht:

1. Nach der Angabe des Druckerkanals mit #8 muß immer ein Komma als Trennzeichen folgen, sonst reagiert der CPC mit einem Syntax-Error.
2. Steht am Ende des auszugehenden Teiles kein Zeichen, so wird der Ausdruck sofort durchgeführt. Dann erfolgt ein Rücklauf des Druckkopfes mit anschließendem Zeilenvorschub.
3. Steht am Ende des auszugehenden Teiles ein Strichpunkt, der ja auf dem Bildschirm den Zeilensprung verhindert, so geschieht nichts. Selbst mehrere PRINT-Befehle mit diesem Abschluß haben keine Wirkung. Allerdings kommt die Überraschung, sobald man eine Zeile ohne dieses Trennzeichen am Ende abschickt. Nun werden nämlich alle bisherigen Teile –

natürlich ohne Zeilenvorschübe dazwischen – auf einmal ausgedruckt.

Viele Benutzer gewinnen bei solchen Erfahrungen den Eindruck, es sei wohl mehr ein Glücksspiel, was, wann, wo und wie gedruckt werde. Mancher gibt dann auf. Deshalb wollen wir uns nun damit befassen, nach welchen Gesetzmäßigkeiten diese Vorgänge ablaufen und in welcher Weise wir sie gezielt und zweckmäßig entsprechend unseren Absichten einsetzen können. Die Voreinstellung mit DIP-Schaltern haben wir ja bereits in der ersten Folge kennengelernt. Heute geht es also um die Steuerung durch Programmbefehle.

Das Handbuch – wenig Hilfe

Zunächst werfen wir einen Blick ins Handbuch auf die dort abgedruckten Erklärungen. Bei dem zum NLQ 401 finden sich auf Seite 12 ganze acht Zeilen zu diesem Thema. Es folgt eine lange Liste mit sedezimalen und dezimalen Codes. Auf Seite 13 stehen noch einmal acht Zeilen. Dann kommen seitenweise die einzelnen Steuerzeichen. Wer sich auskennt, versteht die dürftigen Erläuterungen. Für alle, die sich zum ersten Mal mit dieser Materie befassen, bieten sie aber entschieden zu wenig.

Aufspaltung in Portionen

Lassen Sie sich nicht von der Menge der abgedruckten Möglichkeiten verwirren. Wir wollen hier alles in möglichst überschaubare und damit leichter verständliche Teile untergliedern.

Steuerzeichen dienen dazu, aus einem laufenden Programm heraus bestimmte Einstellungen und Betriebsarten zu ändern. Eine erste Gruppe sind die sogenannten Standardsteuerzeichen. Diese erkennt man daran, daß sie nur aus einem einzigen zu über-

Gruppe: Grundcodes (ohne ESC)	Codierungen			
	Name	dezimal	hexadez	CRTL+
Piepstön des Druckers *	BEL	7	07	G
Druckkopf um 1 Zeichen nach links	BS	8	08	H
Anspringen des horizontalen Tabulat.	HT	9	09	I
Zeilenvorschub	LF	10	0A	J
Anspringen des vertikalen Tabulators	VT	11	0B	K
Ausgeben des Papiers	FF	12	0C	L
Rücklauf Druckkopf zum linken Rand	CR	13	0D	M
Ausdruck in doppelter Breite ein	SO	14	0E	N
Ausdruck in komprimierter Schrift	SI	15	0F	O
Löschbefehl für komprimierte Schrift	DC2	18	12	R
Löschbefehl für doppelte Dichte	DC4	20	14	T
Löschen des Druckerpuffers	CAN	24	18	X
Löschen des letzten Zeichens	DEL	127	7F	DEL

gebenden Wert bestehen. Zudem verfügen alle Drucker über diese Gruppe von Befehlen.

Schon bald jedoch reichten diese einheitlichen Kommandos nicht mehr aus, um alle verfügbaren Möglichkeiten auszuschöpfen. Die Firma Epson begann dann, ihre Drucker mit einem Satz von Steuerzeichen zu versehen, die alle mit dem Zeichen ESC (ESCAPE) eingeleitet wurden. Folgerichtig erhielten diese Befehle später den Sammelnamen ESC-Sequenzen. Man kann die Namensgebung aber verschieden interpretieren. Einige Autoren lesen das ESC als Expanded Standard Code, andere als Escape Character, wieder andere als Epson Standard Code. Auf diese Art und Weise wurden viele Benutzer verwirrt; sie dachten, jedesmal sei etwas anderes gemeint. Hinzu kommt noch die Übersetzung als sogenannte Flucht-Sequenzen. Lassen Sie sich durch diese Vielfalt nicht verwirren; gemeint ist immer das gleiche.

ESC-Sequenzen haben immer das Zeichen 27 als Einleitung. Danach kann dann entweder nur ein einzelnes Zeichen folgen, ein Buchstabe und ein Wert oder ein Buchstabe mit mehreren dazugehörigen Werten. Nähere Erklärungen finden Sie im Abschnitt über diese Kommandos.

Die Möglichkeiten der Eingabe

Nach dem großen Durcheinander mit der Namensgebung folgt nun ein weiterer Punkt, der in sehr vielen Fällen zu Irritationen führt: Wie kann man diese Befehle dem Drucker mitteilen? Bitte erschrecken Sie nicht, wenn Ihnen die eine oder andere der folgenden Möglichkeiten noch nicht bekannt ist. Wir werden uns am Ende dieses Abschnitts auf eine Schreibweise festlegen. Sie sollten andererseits alle Formen kennen, denn nur so lassen sich Programme anpassen, die

eventuell andere Eingabeformen verwenden.

Grundsätzlich werden die Steueranweisungen als Folge von Zeichen übergeben. Wir wollen jetzt als Beispiel das Anwählen des NLQ-Modus betrachten. Diese Sequenz besteht aus dem ESC-Zeichen mit Nummer 27, gefolgt von einem I und dem Wert 3. Sehen wir uns nun die verschiedenen Möglichkeiten der Eingabe an.

1. Alle diese Bestandteile können als Zeichen mit dezimaler Notation eingetippt werden, wie man sie im Anhang des Handbuchs zum CPC findet. Das sieht dann so aus:

```
PRINT #8, CHR$ (27);
CHR$ (73); CHR$ (3);
```

2. Manche Autoren schreiben allerdings statt des CHR\$-Wertes den Buchstaben lieber direkt hin. Dann wird daraus:

```
PRINT #8, CHR$ (27); "I";
CHR$ (3);
```

Bitte beachten Sie dabei, daß der Buchstabe je nach Groß- oder Kleinschreibung eine andere Bedeutung besitzen kann und dann natürlich auch etwas anderes bewirkt!

3. Programmierer, die bereits mit Maschinensprache gearbeitet haben, bevorzugen auch in ihren Basic-Listings die hexa- oder sedezimale Notation, bei der auf die Ziffern 0 bis 9 noch die Buchstaben A bis F folgen. Diese Art der Wertangabe ist auch im Handbuch zum NLQ 401 zu finden. Zu beachten ist jedoch, daß nun in der Klammer dem eigentlichen Wert immer ein &H voranzustellen ist. Unsere Zeile sieht dann so aus:

```
PRINT #8, CHR$ (&H1B);
CHR$ (&H49); CHR$ (&H03);
```

4. In Frage kommt auch die Binär-darstellung, bei der nur

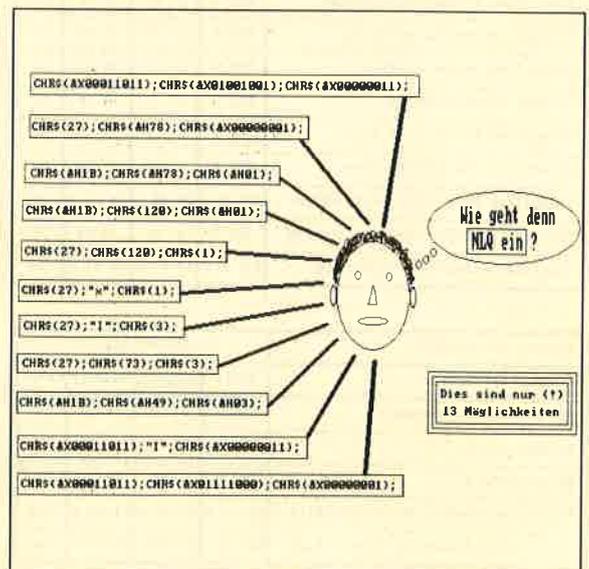
noch Nullen und Einsen Verwendung finden. Sie erkennen diese Art am vorangestellten &X:

```
PRINT#8, CHR$ (&X00011011); CHR$ (&X01001001); CHR$ (&X00000011);
```

5. Damit ist es aber noch nicht getan. Sie können das ESC-Zeichen bei den meisten Computern noch auf eine ganz andere Art erreichen. Dazu müssen Sie beim CPC die CTRL-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die Taste mit der eckigen Klammer auf betätigen. Diese Kombination interpretiert der Computer als ESC-Zeichen. Folgende Buchstaben oder Werte werden dann als zugehörige Parameter übergeben. Beachten Sie allerdings bei dieser Form, daß in Programmzeilen der gesamte Teil ab dem Drücken der CTRL-Taste in Anführungsstrichen stehen muß, damit er richtig als String abgearbeitet wird. Das Ganze sieht dann so aus:

```
PRINT # 8, "[I3";
```

Achtung! Auf dem Bildschirm wird nicht die Klammer angezeigt, sondern ein durchgestrichener Kreis oder ähnlicher "Unsinn". Diese Unterschiede in der Darstel-



lung führen dann dazu, daß in Listings zu Hilfsmitteln wie "Balken über dem Zeichen" oder ähnlichem gegriffen wird. Schon ist der Benutzer noch mehr verwirrt! Ich persönlich verwende nur bei echten Platzproblemen den Ausweg dieser Eingabe.

Natürlich können Sie alle diese fünf Versionen noch untereinander mischen, und schon wird niemand mehr Ihr Listing durchblicken. Das trifft auch für Sie selbst zu, wenn Sie es ein halbes Jahr später an einen neuen Drucker anpassen wollen! Deshalb habe ich es mir zur Gewohnheit gemacht, alle Übergaben prinzipiell als CHR\$ mit folgendem Dezimalwert zu gestalten.

Wer andere Methoden liebt oder z.B. Verfahren 5 benötigt, weil es besonders platzsparend ist, muß sich die Mühe des Übertragens machen. Um Ihnen eventuelle Anpassungen fremder Programme zu erleichtern oder sogar erst zu ermöglichen, drucken wir eine Liste ab, in der alle Steuerzeichen in den vier kurzen Eingabeformen aufgeführt sind. Le-

gen Sie bei solchen Arbeiten ruhig das Schneider Magazin neben den CPC, und vergleichen Sie dann Zeile für Zeile und Wert für Wert.

Die Standardsteuerzeichen

Zuerst wenden wir uns der Gruppe von Steuerzeichen zu, die eigentlich jeder Drucker verstehen muß. Diese erkennt man daran, daß sie ohne vorangestellten ESCAPE-Code verwendet werden. Einige, wie z.B. SO und SI, können Sie auch mit vorangehendem ESC benutzen. Eine Auflistung dieser Kommandos finden Sie in der abgedruckten Tabelle. Dort sehen Sie sowohl die Abkürzung als auch die Kodierung in dezimaler und hexadezimaler Notation. Ich habe diese Art der Darstellung gewählt, damit Sie in Zukunft beim Bearbeiten fremder Programme ganz einfach diese Tabellen neben den Computer legen und mit einem Blick die erforderlichen Werte entnehmen können.

Die meisten Befehle erklären sich selbst. Im Text werde ich nur noch auf Besonderheiten eingehen. Der Piepston dient vor allem dazu, den Benutzer auf die Notwendigkeit hinzuweisen, ein neues Blatt einzulegen. Beim NLQ 401 ist diese doch sehr nützliche Möglichkeit leider nicht vorgesehen. Die Sequenzen, die nur bei den DMPs anzutreffen sind, habe ich in den Tabellen mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Das Anspringen von vertikalen oder horizontalen Tabulatoren ist natürlich nur sinnvoll, wenn diese zuvor an den erforderlichen Positionen auch wirklich gesetzt wurden! Das Problem mit dem Zeilenvorschub und seiner eventuellen Verdoppelung haben wir schon in der letzten Folge besprochen. Beim Rücklauf des Druckkopfes wird nicht automatisch ein Zeilenvorschub durchgeführt, der Drucker arbeitet in der gleichen Zeile wei-

ter und überschreibt das Bisherige. Auf diese Weise ist beispielsweise ein Unkenntlichmachen mit XXXXX möglich.

Die Druckeinstellungen mit SO und SI gelten höchstens für eine einzige Zeile und werden an deren Ende automatisch gelöscht. Wenn Sie länger damit arbeiten wollen, so verwenden Sie bitte die Kommandos aus der Gruppe der Codes für Druckmodi.

Die ESC-Sequenzen

Kommen wir nun zu den Befehlen, die mit dem ESC-Zeichen eingeleitet werden müssen. Der Übersichtlichkeit halber habe ich sie in fünf thematische Gruppen eingeteilt. So können Sie stets zum gewünschten Ergebnis die passenden Sequenzen rasch auffinden.

1. Druckmodi

In dieser Gruppe sind alle Kommandos vereinigt, welche die jeweilige Schriftart verändern. Diese Befehle lassen sich allerdings nicht beliebig miteinander kombinieren. Vor allem im NLQ-Modus gibt es starke Einschränkungen bei den Druckern der besprochenen Preisklasse. Bitte entnehmen Sie die möglichen Kombinationen dem Handbuch; beim NLQ 401 sind sie auf Seite 53 dargestellt. Beachten Sie dabei auch die Rangfolge der verschiedenen Modi, da ein höherer den niedrigeren immer automatisch ausblendet.

Eine Besonderheit bietet der Befehl zum Unterstreichen! Hier müssen Sie neben dem Zeichen noch einen sogenannten Parameter mitteilen. Dies ist ein Wert, der bestimmt, wie dieser Befehl wirkt. Beim Unterstreichen wird durch Angabe einer ungeraden Zahl für n diese Funktion eingeschaltet, bei einem geraden Wert abgestellt. Dies ist einem Schalter mit zwei Endpositionen vergleichbar.

Die folgenden vier Kommandos versehen jeweils eine einzige

Gruppe: Druckmodi	Codierungen			
	ASCII	dezimal	hexadez	CRTL+
Wirkung des Befehls				
Einstellen Kursivdruck *	ESC 4	27 52	1B 34	[4
Löschen Kursivdruck *	ESC 5	27 53	1B 35	[5
Einstellen/Löschen Unterstreichung	ESC - n	27 45 n	1B 2D n	[-n
Einstellen/Löschen Proportionaldr. *	ESC p n	27 47 n	1B 2F n	[pn
Einstellen Zeichenhervorhebung	ESC E	27 69	1B 45	[E
Löschen Zeichenhervorhebung	ESC F	27 70	1B 46	[F
Einstellen Doppelanschlag	ESC G	27 71	1B 47	[G
Löschen Doppelanschlag	ESC H	27 72	1B 48	[H
Einstellen Schriftbild Elite *	ESC M	27 77	1B 4D	[M
Einstellen Schriftbild Pica *	ESC P	27 80	1B 50	[P
Einstellen Hoch- oder Tiefstellen	ESC S n	27 83 n	1B 53 n	[Sn
Löschen für Hoch- oder Tiefstellen	ESC T	27 84	1B 54	[T
Einstellen/Löschen Vergrößerung	ESC W n	27 87 n	1B 57 n	[Wn

Gruppe: Zeichensätze	Codierungen			
	ASCII	dezimal	hexadez	CRTL+
Wirkung des Befehls				
Umschaltungszeichensatz	ESC =	27 61	1B 3D	[=
Zeichensatz 2	ESC 6	27 54	1B 36	[6
Zeichensatz 1	ESC 7	27 55	1B 37	[7
Einstellen/Löschen NLQ-Schriftbild *	ESC I n	27 73 n	1B 49 n	[In
Einstellen/Löschen NLQ-Schriftbild	ESC x n	27 120n	1B 78 n	[xn

Funktion. Sie gehören paarweise zusammen. Sinnvollerweise hat man immer zwei im Alphabet aufeinanderfolgende Buchstaben für das Ein- bzw. Ausschalten eines bestimmten Druckmodus gewählt. Beim Hoch- oder Tiefstellen muß man wieder anpassen. Der Befehl mit S und einer geraden Zahl sorgt für Hochstellung; mit S und ungerader Zahl wird die Tiefstellung gewählt. Beide Funktionen sind mit T wieder auszuschalten. Der letzte Befehl mit W erwartet wieder eine zusätzliche Wertangabe. Ungerade Zahlen stellen ein, gerade Werte aus.

Grundsätzlich sollten Sie es sich angewöhnen, als ungeraden Wert immer die Eins einzugeben, als geraden hingegen die Null. (Die Null wird als gerade Zahl behandelt!) So ist gewährleistet, daß Sie Ihre Druckereinstellungen auch für andere Geräte ohne große Änderungen übernehmen können. Diese gestatten nämlich oft nur 0 und 1 als Schaltwerte.

2. Zeichensätze

Mit dem Kommando in der obersten Zeile läßt sich beim NLQ 401 das Manko der Schneider-Computer umgehen, die ja bekanntlich das achte Bit nicht übertragen. Durch Senden dieser Sequenz wird das achte Bit auf 1 gesetzt; jetzt werden auch die Grafikzeichen von 128 bis 255 als CHR\$-Nummer korrekt ausgegeben. Bitte beachten Sie, daß Sie zum Löschen dieser Umschaltung unbedingt CHR\$(0) an den Drucker schicken müssen! Achtung! Beim DMP 2000 schalten Sie diese Funktion mit > ein und mit = aus!

Die beiden letzten Befehle scheinen identisch, haben aber eine ganz gefährliche Eigenschaft. Die Sequenz mit I verlangt den Wert 3 als Einstellauslöser. Beim Parameter 1 wird der NLQ-Modus gelöscht; die Sequenz mit x schaltet aber mit dem Parameter 1 ein und löscht beim

Wert 0! Bitte achten Sie vor allem bei Anpassungen fremder Programme hier sehr genau auf die korrekte Zuordnung. Meistens ist der untere Befehl günstiger, da seine Wertzuweisungen allgemein gebräuchlich sind.

3. Formatsteuerung

Die Übergabe der Werte dürfte Ihnen ja inzwischen bekannt sein. Lediglich beim Befehl für die Horizontaltabulatoren gibt es etwas Neues. Hier dürfen Sie nämlich bis zu 27 Zahlen angeben, wobei aber jede größer sein muß als die vorhergehende. Der Wertebereich geht von 1 bis 127. Andere Zahlen sind ungültig. Als letzten Wert Ihrer Liste sollten Sie 0 eingeben. Das ist das offizielle Zeichen für den Abschluß.

Beachten Sie bitte auch, daß der variable Zeilenabstand von n/72 Zoll durch einen ersten Befehl festgelegt wird. Erst der Aufruf eines anderen Kommandos läßt ihn aber wirksam werden. Sie finden hier das Paar A und 2. Anders ist es bei ESC 3. Diese Anweisung kommt sofort zum Tragen. Gerade solche verworrenen Anordnungen sind oft für Ärger und Frust mit den Druckern verantwortlich.

4. Bitmuster

Diese Gruppe von Befehlen dient dem Ausdruck von Grafiken. Jedes Kommando erwartet die Angabe von zwei Parametern, deren genaue Grenzen und Berechnung Sie dem Handbuch entnehmen können.

5. Übrige Befehle

Beim letzten Kommando bewirken gerade Zahlen das Drucken in zwei Richtungen, während dies bei ungeraden Werten nur von links nach rechts geschieht. Natürlich hat es Auswirkungen auf die Geschwindigkeit, wenn der Druckkopf am Ende jeder Zeile erst wieder an den Anfang zurückfahren muß, ohne dabei zu arbeiten.

Damit ist die Aufzählung der beim NLQ 401 möglichen Steuersequenzen beendet. Besitzer anderer Drucker müssen diese Listen mit Hilfe des Handbuchs an ihr Gerät anpassen, Streichungen vornehmen oder noch Zeilen hinzufügen. Diese Mühe lohnt sich aber allemal. Wenn die Zusammenstellung nämlich erst einmal fertig ist, kann man schnell und sehr effektiv notwendige Anpassungen durchführen.

Probieren Sie ruhig einmal den einen oder anderen Befehl aus, der Ihnen geeignet erscheint. Wenn nicht alles auf Anhieb klappt, so werfen Sie nicht gleich die Flinte ins Korn, sondern prüfen Sie mit den Zusammenstellungen, ob Sie auch wirklich das passende Kommando ausgewählt haben. Beim nächsten Mal werden wir sehen, wie sich die heute vorgestellten Möglichkeiten in die Praxis umsetzen lassen.

Berthold Freier

Gruppe: Formatsteuerung	Codierungen			
	ASCII	dezimal	hexadez	CRTL+
Wirkung des Befehls	ESC 0	27 48	1B 30	[0]
Zeilenabstand 1/8"	ESC 1	27 49	1B 31	[1]
Zeilenabstand 7/72"	ESC 2	27 50	1B 32	[2]
Ausführen von Zeilenabstand n/72"	ESC 3 n	27 51 n	1B 33 n	
Zeilenabstand auf n/216" stellen	ESC A n	27 65 n	1B 41 n	
Zeilenabstand auf n/72" stellen	ESC C n	27 67 n	1B 43 n	[Cn]
Horizontaltabulator bei n setzen	ESC D n	27 68 n	1B 44 n	
Zeilenvorschub von n/216" nach Druck	ESC J n	27 74 n	1B 4A n	
Einstellen der zu überspring. Zeilen	ESC W n	27 78 n	1B 4E n	
Löschen der Zeilenüberspringung	ESC O	27 79	1B 4F	[O]

Gruppe: Bitmuster	Codierungen			
	ASCII	dezimal	hexadez	CRTL+
Wirkung des Befehls	ESC K n	27 75 n	1B 4B n	
Einstellen normale Dichte	ESC L n	27 76 n	1B 4C n	
Einstellen doppelte Dichte	ESC Y n	27 89 n	1B 59 n	
Einstellen doppelte Dichte und Tempo	ESC Z n	27 90 n	1B 5A n	

Gruppe: übrige Befehle	Codierungen			
	ASCII	dezimal	hexadez	CRTL+
Wirkung des Befehls	ESC 0	27 64	1B 40	[0]
Zurücksetzen des Druckers	ESC <	27 60	1B 3C	[<
Fahren in Ausgangsstellung	ESC 8	27 56	1B 38	[8]
Papiermangel übergehen	ESC 9	27 57	1B 39	[9]
Papiermangel wieder beachten	ESC U n	27 85 n	1B 55 n	

Die Basic-Vektoren des CPC (Teil 3)

Heute wollen wir die noch ausstehenden Routinen des Fließkommapaketes besprechen. Es fehlen lediglich noch acht, die sich eigentlich alle mit der Umrechnung zwischen Zahlenformaten beschäftigen.

Der Aufbau der Routinenübersicht

Die Überschrift zu jeder Routine besteht aus den drei Einsprungadressen. Ganz links befindet sich die für den CPC 464, in der Mitte die für den 664 und rechts die für den 6128. Daneben stehen dann der englische Name sowie eine kurze Erklärung der Routine. Schließlich folgen unter dem Punkt Input die Eingabe, unter Output die Rückgabeparameter. Alle veränderten Register werden unter dem Punkt Verändert aufgezählt.

Beachten Sie bitte, daß die von Ihnen verwendeten Fließkommaspeicher nicht unter einem ROM liegen dürfen. Sie müssen sich also im Bereich von #4000 bis #BFFF befinden. Dies gilt natürlich auch für Integer- und Longword-Zahlen.

Bei der Darstellung von Parametern benutze ich oft Klammern, z.B. (HL). Dies bedeutet, daß HL auf eine fünf Bytes umfassende Floatingpoint-Zahl zeigt. (HL) = (HL) + (DE) heißt z.B., daß die beiden Floatingpoint-Zahlen, auf die HL und DE weisen, addiert werden und das Ergebnis in die fünf Bytes kommt, auf die HL zeigt. Entsprechend bedeutet (HL) unter dem Punkt Verändert nicht, daß der Wert des HL-Registers abgewandelt wurde, sondern vielmehr die Floatingpoint-Zahl, auf die HL zeigt; HL jedoch blieb gleich. Bei der genannten Addition wäre (HL) verändert, (DE) nicht.

Ein Wort noch zu den Longwords. Es handelt sich dabei um Integer-Zahlen, die aber nicht zwei, sondern vier Bytes belegen. Es werden nur positive Zahlen dargestellt. Der Arbeitsbereich ist also 0 bis $2^{32} - 1 = 4\,295\,032\,831$. Sie benötigen diese Longwords aber im allgemeinen nicht, da Sie direkt in Absolut-Integers wandeln können. Das sind positive Ganzzahlen, die 16 Bit belegen und in einem separaten Byte das Vorzeichen gespeichert haben. Diese können Sie mit den zu Beginn des heutigen Teils erläuterten Routinen in richtige Integer-Zahlen umwandeln und umgekehrt.

#BD40 #BD61 #BD64 KONV INTABS TO FLOW
Wandle Absolut-Integer und Vorzeichen (A) in FLP-Zahl

Input: HL : Absolutwert (0 bis 65 535)
 der zu konvertierenden Zahl

A : Bit 7: Vorzeichen der Zahl
 (gesetzt = negativ)
 DE : Adresse, ab der die FLP-Zahl abgelegt werden soll

Output: (HL): konvertierte FLP-Zahl

Verändert: HL, DE, AF

Funktion: Eine Integer-Zahl wird der Routine übergeben, allerdings nicht im normalen Integer-Format, sondern als Absolutwert mit herausgezogenem Vorzeichen. Diese Zahl, die durch die Register HL und A gekennzeichnet ist, wird in eine Floatingpoint-Zahl umgewandelt; das Ergebnis kommt ab der Adresse, auf die DE zeigt, in den Speicher. Anschließend zeigt HL auf diesen Speicherbereich und damit auf die konvertierte Zahl.

#BD43 #BD64 #BD67 KONV LW TO FLO
Wandle Longword in FLP-Zahl

Input: (HL): HL zeigt auf ein 4-Byte-Longword.
 A : Bit 7: Vorzeichen der Zahl
 (gesetzt = negativ)

Output: (HL): konvertierte FLP-Zahl

Verändert: HL, AF, IX

Funktion: Das übergebene Longword (gekennzeichnet durch HL und A) wird in eine Floatingpoint-Zahl umgerechnet. Diese kommt wiederum ab HL in den Speicher, so daß hinter dem Longword noch ein Byte Platz sein muß, da die FLP-Zahl fünf, das Longword dagegen nur vier Bytes belegt. HL bleibt unverändert und zeigt damit nach der Operation auf die konvertierte FLP-Zahl.

#BD46 #BD67 #BD6A ROUND FLO TO INTABS

Runde FLP-Zahl in Absolut-Integer

Input: (HL): zu konvertierende FLP-Zahl

Output: HL : Integer-Absolutzahl (0 bis 65 535)
 A : Bit 7: Vorzeichen der Zahl
 (gesetzt = negativ)
 Carry-Flag = 0, wenn Überlauf

Verändert: HL, AF, IX

Funktion: Eine Floatingpoint-Zahl, auf die beim Aufruf der Routine HL zeigt, wird in eine Absolut-Integer-Zahl gewandelt. Dies geht natürlich nur, wenn die FLP-Zahl betragsmäßig nicht größer als 65 535 ist. Andernfalls entsteht ein Überlauf.

Tip des Monats



Crossref

Ein Tool für alle Basic-Programmierer

Wer eigene Programme in Basic schreibt, kennt folgendes Problem. Sobald das Listing eine bestimmte Länge erreicht hat, stellt sich die Frage, welche Variablen verwendet wurden und in welchen Programmzeilen diese auftauchen. Nützlich wäre auch eine Übersicht, welche Zeilen per GOTO o.ä. angesprungen werden. Kurz gesagt, man benötigt eine Cross-Referenz. Natürlich läßt sich eine solche Referenzliste von Hand erstellen; allerdings ist das eine außerordentlich mühsame und zeitraubende Arbeit. Hier hilft Ihnen "Crossref". Es wird einfach mit MERGE "CROSS-REF" an das zu untersuchende Programm angehängt und mit RUN 60000 gestartet.

"Crossref" belegt die Zeilennummern ab 60000, da dieser Bereich von den meisten Programmen nicht benutzt wird. Sollte das doch einmal der Fall sein, können Sie "Crossref" mit dem RENUM-Befehl in einen freien Bereich schieben. Anschließend laden Sie Ihr Programm mit MERGE dazu und starten "Crossref".

Im unteren Bildschirmbereich erscheint jetzt das Hauptmenü. Wenn Sie 1 drücken, wird eine Referenzliste der Variablen erstellt, mit 2 wählt man die der Sprungziele. 3 beendet das Programm. Wenn Sie sich für Menüpunkt 1 entschieden haben, werden Sie gefragt, ob die Ausgabe auf dem Drucker oder dem Bildschirm erfolgen soll. Der Befehl PRINT #8 in Zeile 60510 schaltet den Drucker auf die Schriftart Elite (12 Zeichen/Zoll) und stellt einen engen Zeilenabstand von 30/216 Zoll ein. Die verwendeten SteuerCodes dürften bei allen Epson-kompatiblen Druckern funktionieren. Natürlich kann man sie aber auch durch andere ersetzen oder den Befehl ganz weglassen.

Nun folgt die Aufforderung, die erste und die letzte Zeilennummer des zu untersuchenden Programmabschnitts einzugeben. Wenn Sie beide Abfragen nur mit ENTER quittieren, wird eine Referenzliste für das gesamte Programm erstellt. "Crossref" durchsucht nun den angegebenen Bereich nach Variablen. Dabei wird auf dem Bildschirm ständig angezeigt, welche Zeile "Crossref" gerade bearbeitet. Durch Drücken der ENTER-Taste können Sie diesen Vorgang abbrechen und gelangen wieder ins Hauptmenü.

Um die Referenzliste übersichtlich zu gestalten, werden die Variablen anschließend alphabetisch sortiert. Danach erfolgt die Ausgabe auf Drucker oder Bildschirm. Dies geschieht in folgender Form. Für jede Variable erscheint zunächst der Name, dann der Typ (Integer, Real, String). Außerdem wird angegeben, ob es sich um ein Array (dimensionierte Variable) handelt und ob die Variable mit einem Typkennzeichen (% , ! , \$) versehen ist. Darunter folgt eine Tabelle mit den Nummern aller Zeilen, in denen diese Variable vorkommt. Wenn Sie als Ausgabemedium den Bildschirm gewählt haben, hält "Crossref" jedesmal an, sobald dieser vollgeschrieben ist. Durch Drücken einer beliebigen Taste setzen Sie die Ausgabe fort. Nachdem die gesamte Liste angezeigt worden ist, kehrt "Crossref" ins Hauptmenü zurück.

```

CROSS-REFERENZ VARIABLEN
a1 String mit Typkennzeichen
60230 60240 60250 60270 60410 60420 60440 60400 60650 60670 60690
abbruch Integer ohne Typkennzeichen
60460 61150
abbruch Real ohne Typkennzeichen
60490 61530 61550
adr! Real mit Typkennzeichen
61190 61200 61210 61230 61240 61250 61260 61280 61300 61500 61510 61520
61580 61590 61600 61670 61700 61720 61750 61760 61780 61880 61890
anax Integer ohne Typkennzeichen
61050 61050 61070 61080 61830 62020
anax Real ohne Typkennzeichen
61060 61920
anzahl Integer ohne Typkennzeichen
61140 61810 61830 62020
anzahl Real ohne Typkennzeichen
61900 61920 62070 62080 62160 62170 62250 62420
aus Integer ohne Typkennzeichen
60440
(weiter mit Tastendruck)
Abbruch mit (ENTER)

```

Übrigens ist diese Referenzliste ein hervorragendes Mittel, um Tippfehler aufzuspüren. Haben Sie z.B. zahl statt Zahl eingegeben, erkennt der Basic-Interpreter dies natürlich nicht als Fehler. So etwas kann zu einer aufreibenden Fehlersuche führen; mit "Crossref" bemerken Sie so etwas sofort. Noch eine Anmerkung. Variablen ohne Typkennzeichen werden vom Interpreter grundsätzlich als Real-Variablen gespeichert, auch wenn Sie diese durch ein DEFINT- oder DEFSTR-Kommando umdefiniert haben. Erst beim Programmdurchlauf kennzeichnet der Interpreter solche Variablen als Integers oder Strings. Wenn Sie also

Nachtrag zur Leserecke

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 4.

```

8857 10F0      1730      DJNZ LOOP2
8859 C9        1740      RET
                1750
885A 1A        1760 SENLIN: LD  A, (DE)
885B B7        1770      OR   A
885C C8        1780      RET  Z
885D 3D        1790      DEC  A
885E 87        1800      ADD  A, A
885F 5F        1810      LD   E, A
8860 1600      1820      LD   D, #00
8862 E5        1830      PUSH HL
8863 214B89    1840      LD   HL, LINTAB
8866 19        1850      ADD  HL, DE
8867 5E        1860      LD   E, (HL)
8868 23        1870      INC  HL
8869 56        1880      LD   D, (HL)
886A E1        1890      POP  HL
886B 0608      1900      LD   B, #08
886D C5        1910 LOOP3:  PUSH BC
886E E5        1920      PUSH HL
886F 0608      1930      LD   B, #08
8871 CD8388    1940 LOOP4:  CALL SETPOI
8874 23        1950      INC  HL
8875 13        1960      INC  DE
8876 10F9      1970      DJNZ LOOP4
8878 E1        1980      POP  HL
8879 D5        1990      PUSH DE
887A 115000    2000      LD   DE, #0050
887D 19        2010      ADD  HL, DE
887E D1        2020      POP  DE
887F C1        2030      POP  BC
8880 10EB      2040      DJNZ LOOP3
8882 C9        2050      RET
                2060
8883 1A        2070 SETPOI: LD  A, (DE)
8884 E6AA      2080      AND  #AA
8886 2003      2090      JR   NZ, NEXSP0
8888 7E        2100      LD   A, (HL)
8889 E6AA      2110      AND  #AA
888B 4F        2120 NEXSP0: LD  C, A
888C 1A        2130      LD   A, (DE)
888D E655      2140      AND  #55
888F 2003      2150      JR   NZ, NEXSP1
8891 7E        2160      LD   A, (HL)
8892 E655      2170      AND  #55
8894 B1        2180 NEXSP1: OR   C
8895 77        2190      LD   (HL), A
8896 C9        2200      RET

```

Pass 2 errors: 00

Table used: 439 from 500

Im Schneider Magazin 4/88 (Seite 96, Spalte 3) tauchte die Frage auf, warum sich die TAB-Taste nicht mit dem Wert 250 belegen läßt. Wenn man nur das Aussehen des Zeichens verändern möchte, kann man auf die Methode unseres Lesers Günter Zisseler zurückgreifen:

```

SYMBOL AFTER 0
PRINT CHR$(25); CHR$(9); CHR$(56);
CHR$(56); CHR$(19); CHR$(124); CHR$(144);
CHR$(40); CHR$(36); CHR$(34);

```

Wer aber wirklich den Wert 250, wie in der Frage gefordert, auf diese Taste legen will, muß wissen, daß die Tastenwerte ab 239 bestimmte Funktionen haben. Der Wert 239 (EF) entspricht z. B. dem, den die Taste ESC während eines Programmlaufs nach dem ersten Drücken liefert. Das Programm wird gestoppt und nach einer zweiten Betätigung dieser Taste – jetzt meldet sie 252 (FC) – abgebrochen. Es ist sinnlos, eine andere Taste als ESC mit dem Wert 239 zu belegen.

Der Wert 250 entspricht dem gleichzeitigen Drücken der SHIFT- und der Pfeiltaste links. Die Tastaturroutine wertet die Expansions-Strings auch nach Steuertasten aus. Daher wird nicht das Zeichen CHR\$(250) ausgegeben, sondern, wie bei EDIT, der Cursor an die erste Stelle des eingegebenen Strings gesetzt.

Die Werte des Pfeiltastenblocks finden Sie im Handbuch unter "ASCII-Standardwerte" im Anhang. Dort ist eine Tastatur abgebildet. Folgende Werte sind also nicht unbedingt zu gebrauchen:

E0	COPY, SHIFT COPY, CTRL COPY
E1	CTRL TAB, Einfügen an/aus
EF	ESC, nach dem ersten Betätigen
F0, F1, F2, F3	auf, ab, links, rechts
F4, F5, F6, F7	SHIFT auf, ab, links, rechts
F8, F9, FA, FB	CTRL auf, ab, links, rechts
FC	ESC, nach dem zweiten Betätigen

Der Wert 0 ist völlig unbrauchbar, da er einem Null-String, also einer Eingabe von null Zeichen entspricht. Wer es besser weiß, sollte uns davon in Kenntnis setzen.

H. H. Fischer

PROGRAMM

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page

2.

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page

3.

```

878E EDB8      570      LDDR
8790 D1        580      POP DE
8791 2A4289    590      LD HL, (LEVADR)
8794 010700    600      LD BC, #0007
8797 EDB0      610      LDIR
8799 224289    620      LD (LEVADR), HL
879C 7E        630      LD A, (HL)
879D FEFF      640      CP #FF
879F 2006      650      JR NZ, NEXT2
87A1 210060    660      LD HL, #6000
87A4 224289    670      LD (LEVADR), HL
87A7 CD1B88    680      NEXT2: CALL AUFBAU
87AA 3AB483    690      LD A, (TBSPWT)
87AD 3C        700      INC A
87AE 32B483    710      LD (TBSPWT), A
87B1 FE08      720      CP #08
87B3 2004      730      JR NZ, NEXT3
87B5 AF        740      XOR A
87B6 32B483    750      LD (TBSPWT), A
87B9 06F5      760      NEXT3: LD B, #F5
87BB ED78      770      IN A, (C)
87BD 1F        780      RRA
87BE 30F9      790      JR NC, NEXT3
87C0 2A9C89    800      LD HL, (NEUADR)
87C3 E5        810      PUSH HL
87C4 118099    820      LD DE, #9980
87C7 CDEE87    830      CALL REMOVE
87CA 2A9E89    840      LD HL, (ALTADR)
87CD 11009C    850      LD DE, #9C00
87D0 CDEE87    860      CALL REMOVE
87D3 CD9788    870      CALL SPRDEL
87D6 F3        880      DI
87D7 2AA189    890      LD HL, (NEUPOS)
87DA 229A89    900      LD (POS), HL
87DD E1        910      POP HL
87DE CDA389    920      CALL SEND
87E1 CDDC88    930      CALL AUSCHR
87E4 2ABF89    940      LD HL, (SPEED)
87E7 2B        950      SCHLEI: DEC HL
87E8 00        960      NOP
87E9 7C        970      LD A, H
87EA B5        980      OR L
87EB 20FA     990      JR NZ, SCHLEI
87ED C9       1000     RET
                        1010
87EE 01C808   1020     REMOVE: LD BC, #08C8
87F1 C5       1030     LOOP10: PUSH BC
87F2 E5       1040     PUSH HL
87F3 0627     1050     LD B, #27
87F5 1A       1060     LOOP11: LD A, (DE)
87F6 77       1070     LD (HL), A
87F7 23       1080     INC HL
87F8 13       1090     INC DE
87F9 1A       1100     LD A, (DE)
87FA 77       1110     LD (HL), A
87FB 23       1120     INC HL
87FC 13       1130     INC DE
87FD 7C       1140     LD A, H

```

```

87FE B9       1150     CP C
87FF FA0588   1160     JP M.NEXTY
8802 D608     1170     SUB #08
8804 67       1180     LD H, A
8805 10EE     1190     NEXTY: DJNZ LOOP11
8807 1A       1200     LD A, (DE)
8808 77       1210     LD (HL), A
8809 23       1220     INC HL
880A 13       1230     INC DE
880B 1A       1240     LD A, (DE)
880C 77       1250     LD (HL), A
880D 13       1260     INC DE
880E E1       1270     POP HL
880F 7C       1280     LD A, H
8810 C608     1290     ADD A, #08
8812 67       1300     LD H, A
8813 C1       1310     POP BC
8814 79       1320     LD A, C
8815 C608     1330     ADD A, #08
8817 4F       1340     LD C, A
8818 10D7     1350     DJNZ LOOP10
881A C9       1360     RET
                        1370
881B 3A4489   1380     AUFBAU: LD A, (SCRWRT)
881E F5       1390     PUSH AF
881F 3C       1400     INC A
8820 324489   1410     LD (SCRWRT), A
8823 FE03     1420     CP #03
8825 2004     1430     JR NZ, NEXT4
8827 AF       1440     XOR A
8828 324489   1450     LD (SCRWRT), A
882B F1       1460     NEXT4: POP AF
882C 6F       1470     LD L, A
882D 2600     1480     LD H, #00
882F 29       1490     ADD HL, HL
8830 EB       1500     EX DE, HL
8831 214589   1510     LD HL, SCRTAB
8834 19       1520     ADD HL, DE
8835 5E       1530     LD E, (HL)
8836 23       1540     INC HL
8837 56       1550     LD D, (HL)
8838 EB       1560     EX DE, HL
8839 11009C   1570     LD DE, #9C00
883C 018002   1580     LD BC, #0280
883F EDB0     1590     LDIR
8841 210C9C   1600     LD HL, #9C0C
8844 115389   1610     LD DE, ERRTAB
8847 0607     1620     LD B, #07
8849 C5       1630     LOOP2: PUSH BC
884A D5       1640     PUSH DE
884B E5       1650     PUSH HL
884C CD5A88   1660     CALL SENLIN
884F E1       1670     POP HL
8850 110800   1680     LD DE, #0008
8853 19       1690     ADD HL, DE
8854 D1       1700     POP DE
8855 13       1710     INC DE
8856 C1       1720     POP BC

```

Scrollroutine

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.

Pass 1 errors: 00

```

<02A4> 1170 DATA 2020000
<02B0> 1180 DATA 20400000
<02B6> 1190 DATA 20000000
<02C6> 1200 DATA 2020202
<02D0> 1210 DATA 2020202
<02DA> 1220 DATA 2020202
<02EC> 1230 DATA 4024204
<02EA> 1240 DATA 0020200
<02FA> 1250 DATA 0222220
<0302> 1260 DATA 2200022
<030C> 1270 DATA 2200022
<0219> 1280 DATA 0222220
<0223> 1290 DATA 0222220
<0233> 1300 DATA 2224222
<023B> 1310 DATA 2222222
<0249> 1320 DATA 2242422
<0251> 1330 DATA 2222224
<025B> 1340 DATA 2242222
<0267> 1350 DATA 4222422
<026D> 1360 DATA 2222222
<027B> 1370 DATA 2224242
<0283> 1380 DATA 2422222
<028B> 1390 DATA 2222222
<0291> 1400 DATA 0222220
<029B> 1410 DATA 0222220
<02A1> 1420 DATA 0202020
<02AB> 1430 DATA 0202020
<02B5> 1440 DATA 0202020
<02C1> 1450 DATA 0204020
<02C7> 1460 DATA 0200020
<02D5> 1470 DATA 0220220
<02DD> 1480 DATA 0022200
<02E3> 1490 DATA 0002000
<02ED> 1500 DATA 0002000
<02FB> 1510 DATA 0022200
<0309> 1520 DATA 0222220
<031B> 1530 DATA 2424222
<0224> 1540 DATA 2224222
<022C> 1550 DATA 0242240
<022E> 1560 DATA 0022200
<0234> 1570 DATA 0002000
<023E> 1580 DATA 0002000
<0248> 1590 DATA 0002000
<0256> 1600 DATA 2002200
<025E> 1610 DATA 2000200
<026C> 1620 DATA 4002200
<0270> 1630 DATA 0002000
<0282> 1640 DATA 0022042
<0286> 1650 DATA 2020000
<0292> 1660 DATA 2040000
<029C> 1670 DATA 2000004
<02A4> 1680 DATA 2200000
<02B0> 1690 DATA 2220000
<02BC> 1700 DATA 0422000
<02C2> 1710 DATA 0022000
<02CA> 1720 DATA 0002000
<02DC> 1730 DATA 0222220
<02E6> 1740 DATA 0222220
<02F2> 1750 DATA 2222022
<02FC> 1760 DATA 2022222
<0304> 1770 DATA 2202202
<0310> 1780 DATA 2222220
<031A> 1790 DATA 0222222
<0221> 1800 DATA 2200022
<0227> 1810 DATA 0200020
<0235> 1820 DATA 2200022
<0245> 1830 DATA 2022224
<024F> 1840 DATA 2222240
<0259> 1850 DATA 0222422
<0265> 1860 DATA 4022224
<0267> 1870 DATA 0222020
<0277> 1880 DATA 0422240
<0275> 1890 DATA 0002000
<0287> 1900 DATA 4002004
<028B> 1910 DATA 0002200
<0299> 1920 DATA 0400220
<02A3> 1930 DATA 0004022
<02AD> 1940 DATA 0400022
<02B3> 1950 DATA 0000022
<02C3> 1960 DATA 2040220
<02C9> 1970 DATA 2002200
<02D7> 1980 DATA 4022020
<02DF> 1990 DATA 0220220
<02E7> 2000 DATA 2200200
<02F5> 2010 DATA 2200204
<02FB> 2020 DATA 2200200
<0307> 2030 DATA 0220400
<0311> 2040 DATA 0022004
<0218> 2050 DATA 0022000
<0222> 2060 DATA 0220000
<0236> 2070 DATA 2222222
<0236> 2080 DATA 0200002
<0240> 2090 DATA 0202000
<024C> 2100 DATA 2022000
<0254> 2110 DATA 0202000
<025E> 2120 DATA 0200002
<0272> 2130 DATA 2222222
<0272> 2140 DATA 0022000
<027A> 2150 DATA 0002000
<0284> 2160 DATA 0002000
<028E> 2170 DATA 0002000
<02A4> 2180 DATA 0422240
<02B0> 2190 DATA 2224222
<02B6> 2200 DATA 2400042
<02B8> 2210 DATA 2000002
<02C6> 2220 DATA 2200022
<02D0> 2230 DATA 0220220
<02D8> 2240 DATA 0022200
<02E2> 2250 DATA 0022200
<02EE> 2260 DATA 0220220
<02F8> 2270 DATA 2200022
<02FE> 2280 DATA 2000002
<030C> 2290 DATA 2020202
<0314> 2300 DATA 0000402
<021B> 2310 DATA 0000002
<022B> 2320 DATA 0400022
<0231> 2330 DATA 0000220
<023D> 2340 DATA 2002200
<0243> 2350 DATA 0002000
<0255> 2360 DATA 0222220
<025B> 2370 DATA 0202020
<026D> 2380 DATA 2222222
<0275> 2390 DATA 2024202
<0281> 2400 DATA 2222222
<028F> 2410 DATA 2242422
<0293> 2420 DATA 2222202
<029B> 2430 DATA 2020222
<02AB> 2440 DATA 2222224
<02B5> 2450 DATA 2422402
<02BB> 2460 DATA 2022222
<02CB> 2470 DATA 4222422
<02CB> 2480 DATA 0202220
<02D7> 2490 DATA 0222220
<02DD> 2500 DATA 0022200
<02E3> 2510 DATA 0002000
<02ED> 2520 DATA 0002000
<02FB> 2530 DATA 0022200
<0307> 2540 DATA 0220220
<0311> 2550 DATA 2200022
<021C> 2560 DATA 2004002
<0226> 2570 DATA 2200022
<0230> 2580 DATA 0220220
<0238> 2590 DATA 0022200
<0240> 2600 DATA 0020200
<024A> 2610 DATA 0020200
<0254> 2620 DATA 0020002
<0262> 2630 DATA 0222200
<026A> 2640 DATA 0202200
<0278> 2650 DATA 2202220
<0280> 2660 DATA 2002022
<0288> 2670 DATA 2002002
<0294> 2680 DATA 2002004
<02A0> 2690 DATA 2202220
<02A6> 2700 DATA 0220020
<02B2> 2710 DATA 0022220
<02B8> 2720 DATA 0002200
<02C0> 2730 DATA 0002000
<02E7> 2740 DATA *ENDE*

```

```

83B4      10 Tbspwt: EQU #83B4
8897      20 SPRDEL: EQU #8897
88DC      30 AUSCHR: EQU #88DC
8942      40 LEVADR: EQU #8942
8944      50 SCRWR: EQU #8944
8945      60 SCRTAB: EQU #8945
894B      70 LINTAB: EQU #894B
8953      80 ERRTAB: EQU #8953
899A      90 POS: EQU #899A
899C     100 NEUADR: EQU #899C
899E     110 ALTADR: EQU #899E
89A1     120 NEUPOS: EQU #89A1
89A3     130 SEND: EQU #89A3
89BF     140 SPEED: EQU #89BF
          150 ;SCR OFFSET 464
B1C9     160 SCROFS: EQU #B1C9
          170 ;SCR OFFSET 664/6128
          180 ; EQU #B7C4
          190
874B     200 ORG #874B
          210
874B     220 SCROLL: DI
874C     230 LD HL,(NEUADR)
874F     240 LD (ALTADR),HL
8752     250 LD DE,#FFB0
8755     260 ADD HL,DE
8756     270 LD A,H
8757     280 CP #C0
8759     290 JR NC,NEXT
875B     300 ADD A,#08
875D     310 LD H,A
875E     320 NEXT: LD (NEUADR),HL
8761     330 LD HL,(POS)
8764     340 ADD HL,DE
8765     350 LD A,H
8766     360 CP #C0
8768     370 JR NC,NEXT1
876A     380 ADD A,#08
876C     390 LD H,A
876D     400 NEXT1: LD (NEUPOS),HL
8770     410 LD HL,(SCROFS)
8773     420 ADD HL,DE
8774     430 LD A,H
8775     440 AND #07
8777     450 LD H,A
8778     460 LD (SCROFS),HL
877B     470 LD HL,ERRTAB
877E     480 PUSH HL
877F     490 LD DE,#0045
8782     500 ADD HL,DE
8783     510 PUSH HL
8784     520 LD DE,#0007
8787     530 XOR A
8788     540 SBC HL,DE
878A     550 POP DE
878B     560 LD BC,#003F

```

PROGRAMM

```

<0681> 2680 DATA 00,00,84,0C,48,2A,00,00,102
<068C> 2690 DATA 00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D
<0654> 2700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
<06DC> 2710 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,0F,276
<06E6> 2720 DATA C3,87,00,87,05,87,C3,82,3A2
<06DA> 2730 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,00,267
<06FF> 2740 DATA 87,00,87,00,87,0F,C3,82,2E9
<071D> 2750 DATA 05,0F,C3,87,87,87,87,37A
<072A> 2760 DATA 87,87,87,87,87,87,C3,82,46F
<0738> 2770 DATA 05,0F,C3,87,87,87,C3,87,3B6
<072F> 2780 DATA C3,05,87,87,87,87,82,3E8
<072C> 2790 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,0F,276
<0747> 2800 DATA C3,82,87,00,87,0F,C3,82,3A7
<06E4> 2810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0A,00A
<0603> 2820 DATA 41,00,00,00,00,0A,41,00,08C
<0645> 2830 DATA 05,05,87,87,87,87,87,87,334
<0671> 2840 DATA C3,87,87,87,87,87,82,82,46A
<067E> 2850 DATA 05,0F,C3,82,41,0A,41,0A,1EF
<0672> 2860 DATA 41,0A,41,0A,41,0F,C3,82,22B
<0678> 2870 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,05,26C
<06A3> 2880 DATA 87,87,87,87,87,87,C3,82,46F
<0681> 2890 DATA 05,05,87,87,87,87,87,87,334
<06AD> 2900 DATA C3,87,87,87,87,87,82,82,46A
<0649> 2910 DATA 00,00,00,00,00,00,0A,00A
<0667> 2920 DATA 41,00,00,00,00,0A,41,00,08C
<06CF> 2930 DATA 05,0A,C3,05,87,87,87,82,2EE
<06C3> 2940 DATA C3,05,87,87,87,82,C3,00,3A2
<06E6> 2950 DATA 05,0F,C3,87,87,87,87,37A
<06E9> 2960 DATA C3,87,87,87,87,87,82,82,46A
<06B0> 2970 DATA 05,00,87,00,87,00,87,00,19A
<06F0> 2980 DATA 87,00,87,00,87,0F,C3,82,2E9
<06C4> 2990 DATA 05,00,87,00,87,00,87,00,19A
<0704> 3000 DATA 87,00,87,00,87,0F,C3,82,2E9
<0709> 3010 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,0F,276
<0713> 3020 DATA C3,87,00,87,05,87,C3,82,3A2
<06C1> 3030 DATA 00,00,00,00,00,00,0A,00A
<06DF> 3040 DATA 41,00,00,00,00,0A,41,00,08C
<074A> 3050 DATA 05,0F,C3,87,87,87,87,37A
<0757> 3060 DATA 87,87,87,87,87,87,C3,82,46F
<0741> 3070 DATA 00,0A,41,0A,41,0A,41,0A,0EB
<061E> 3080 DATA 41,0A,41,0A,41,0A,41,00,122
<0649> 3090 DATA 05,0F,C3,87,00,87,05,87,271
<0675> 3100 DATA C3,82,87,00,87,0F,C3,82,3A7
<065D> 3110 DATA 05,0F,C3,87,00,87,05,87,271
<0678> 3120 DATA C3,87,00,87,05,87,C3,82,3A2
<0672> 3130 DATA 05,05,87,87,87,87,87,87,334
<0682> 3140 DATA C3,87,00,87,00,87,00,82,2DA
<0696> 3150 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,0F,276
<06A0> 3160 DATA C3,87,00,87,05,87,C3,82,3A2
<06AA> 3170 DATA 05,0F,C3,82,87,00,87,0F,276
<06DE> 3180 DATA C3,87,87,87,87,87,C3,82,4AB
<06B9> 3190 DATA 05,0F,C3,87,00,87,00,87,26C
<068B> 3200 DATA 00,87,00,87,00,87,00,82,217
<06EB> 3210 DATA 05,0F,C3,87,87,87,87,37A
<0706> 3220 DATA C3,87,87,87,87,87,C3,82,4AB
<06FF> 3230 DATA 05,0F,C3,87,87,87,87,37A
<06F0> 3240 DATA C3,87,00,87,05,87,C3,82,3A2
<074E> 3250 DATA 00,FF,55,00,AA,FF,AA,AA,451
<0736> 3260 DATA AA,FF,55,00,00,FF,00,00,2FD
<074E> 3270 DATA AA,00,55,00,AA,AA,AA,AA,2FD
<0714> 3280 DATA AA,AA,55,00,AA,00,00,00,253
<079F> 3290 DATA 55,00,AA,AA,AA,AA,FF,AA,4A6
<07A6> 3300 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,3FC
<07B3> 3310 DATA FF,00,AA,AA,AA,AA,FF,00,4A6
<0791> 3320 DATA AA,AA,AA,AA,FF,00,00,00,3A7
<068B> 3330 DATA 55,00,AA,AA,AA,00,AA,00,2FD
<0651> 3340 DATA AA,00,AA,AA,55,00,00,00,253
<0705> 3350 DATA FF,00,AA,AA,AA,AA,AA,AA,4FB
<06BA> 3360 DATA AA,AA,AA,AA,FF,00,00,00,3A7
<06DF> 3370 DATA FF,AA,AA,00,AA,00,FF,00,3FC
<06BD> 3380 DATA AA,00,AA,00,FF,AA,00,00,2FD
<06F3> 3390 DATA FF,AA,AA,00,AA,00,FF,00,3FC
<06A5> 3400 DATA AA,00,AA,00,AA,00,00,00,1FE
<06DB> 3410 DATA 55,00,AA,AA,AA,00,AA,00,2FD
<06E5> 3420 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,00,2FD
<0766> 3430 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,FF,AA,5A5
<0733> 3440 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,3FC
<06CC> 3450 DATA FF,AA,55,00,55,00,55,00,2A8
<06BB> 3460 DATA 55,00,55,00,FF,AA,00,00,253
<0728> 3470 DATA FF,AA,00,AA,00,AA,00,AA,3A7
<06DD> 3480 DATA 00,AA,AA,AA,55,00,00,00,253
<0791> 3490 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,FF,00,4FB
<076F> 3500 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,3FC
<0724> 3510 DATA AA,00,AA,00,AA,00,AA,00,2A8

<0749> 3520 DATA AA,00,AA,00,FF,AA,00,00,2FD
<07E5> 3530 DATA AA,AA,FF,AA,FF,AA,AA,AA,5FA
<0797> 3540 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,3FC
<07F9> 3550 DATA AA,AA,AA,AA,FF,AA,FF,AA,5FA
<0793> 3560 DATA FF,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,451
<079D> 3570 DATA 55,00,AA,AA,AA,AA,AA,AA,451
<0785> 3580 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,00,2FD
<06CD> 3590 DATA FF,00,AA,AA,AA,AA,FF,00,4A6
<066E> 3600 DATA AA,00,AA,00,AA,00,00,00,1FE
<06C6> 3610 DATA 55,00,AA,AA,AA,AA,AA,AA,451
<06BF> 3620 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,AA,3A7
<06F5> 3630 DATA FF,00,AA,AA,AA,AA,FF,00,4A6
<06FC> 3640 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,3FC
<06A3> 3650 DATA 55,AA,AA,00,AA,00,55,00,2A8
<0692> 3660 DATA 00,AA,00,AA,FF,00,00,00,253
<06A9> 3670 DATA FF,AA,55,00,55,00,55,00,2A8
<0676> 3680 DATA 55,00,55,00,55,00,00,00,0FF
<0750> 3690 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,550
<06BF> 3700 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,00,2FD
<0764> 3710 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,550
<06D8> 3720 DATA AA,AA,55,00,55,00,00,00,1FE
<0778> 3730 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,550
<0763> 3740 DATA FF,AA,FF,AA,AA,AA,00,00,4A6
<0752> 3750 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,55,00,451
<0774> 3760 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,00,00,3FC
<0766> 3770 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,55,00,451
<06DA> 3780 DATA 55,00,55,00,55,00,00,00,0FF
<0740> 3790 DATA FF,AA,00,AA,00,AA,55,00,352
<0762> 3800 DATA AA,00,AA,00,FF,AA,00,00,2FD
<078E> 3810 DATA 55,00,AA,AA,AA,AA,AA,AA,451
<0776> 3820 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,00,2FD
<0738> 3830 DATA 55,00,FF,00,55,00,55,00,1FE
<0639> 3840 DATA 55,00,55,00,FF,AA,00,00,253
<0695> 3850 DATA 55,00,AA,AA,00,AA,00,AA,2FD
<0676> 3860 DATA 55,00,AA,00,FF,AA,00,00,2A8
<0680> 3870 DATA 55,00,AA,AA,AA,00,AA,55,00,2A8
<066F> 3880 DATA 00,AA,AA,AA,55,00,00,00,253
<0734> 3890 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,FF,AA,5A5
<069B> 3900 DATA 00,AA,00,AA,00,AA,00,00,1FE
<06FD> 3910 DATA FF,AA,AA,00,AA,00,FF,00,3FC
<0697> 3920 DATA 00,AA,AA,AA,55,00,00,00,253
<06CD> 3930 DATA 55,00,AA,AA,AA,00,FF,00,352
<06EF> 3940 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,00,2FD
<06E1> 3950 DATA FF,AA,00,AA,00,AA,55,00,352
<06AE> 3960 DATA 55,00,AA,00,AA,00,00,00,1A9
<06F5> 3970 DATA 55,00,AA,AA,AA,AA,55,00,352
<0717> 3980 DATA AA,AA,AA,AA,55,00,00,00,2FD
<074D> 3990 DATA 55,00,AA,AA,AA,AA,55,AA,3FC
<06E7> 4000 DATA 00,AA,AA,AA,55,00,00,00,253

```

Listing 4

```

<0675> 10 MODE 2:MEMORY &5FFF:adr=&6000
<020E> 20 RESTORE 1000
<15B9> 30 READ a$:IF a$="*ENDE*" THEN POKE adr,
&FF:SAVE"BALL.PIC",B,&6000,(adr-&6000)+2
:END
<0660> 40 FOR i=1 TO LEN(a$)
<1557> 50 a=VAL(MID$(a$,i,1)):POKE adr-1+i,a:IF
a<>0 THEN a=a-1
<065E> 55 POKE ADR+6+I,A
<00F2> 60 NEXT
<05ED> 70 adr=adr+14
<0156> 80 GOTO 30
<02F7> 1000 DATA 0002000
<0301> 1010 DATA 0002000
<030D> 1020 DATA 0202000
<021A> 1030 DATA 0204000
<0220> 1040 DATA 0200000
<022A> 1050 DATA 0200000
<0236> 1060 DATA 0202000
<0240> 1070 DATA 0202000
<024C> 1080 DATA 0402000
<0252> 1090 DATA 0002000
<025C> 1100 DATA 0002000
<026A> 1110 DATA 0022200
<0276> 1120 DATA 0024200
<0280> 1130 DATA 2202000
<0288> 1140 DATA 2020200
<0292> 1150 DATA 2020200
<029E> 1160 DATA 2020400

```

<07E3>	1000	DATA	BE,AA,BE,AA,BE,AA,BE,AA,5A0	<066C>	1840	DATA	00,84,0C,0C,0C,0C,2A,00,11A
<079D>	1010	DATA	BE,AA,BE,AA,BE,AA,00,00,438	<0676>	1850	DATA	00,84,0C,0C,0C,0C,48,2A,00,11A
<080D>	1020	DATA	CF,CF,CF,CF,CF,9F,DE,FC,684	<0664>	1860	DATA	00,04,0C,0C,0C,0C,1D,00,00,045
<071F>	1030	DATA	FC,FC,FC,BD,DE,DE,FC,FC,765	<066E>	1870	DATA	00,04,0C,0C,0C,0C,1D,00,00,045
<071D>	1040	DATA	ED,BD,DE,FC,3F,3F,FC,BD,5BB	<0682>	1880	DATA	00,00,0C,0C,0C,0C,2A,00,00,04E
<0718>	1050	DATA	DE,FC,7E,A9,FC,BD,DE,FC,694	<0669>	1890	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D
<070E>	1060	DATA	7E,A9,FC,BD,DE,FC,7E,A9,5E1	<0631>	1900	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<0726>	1070	DATA	FC,BD,DE,FC,7E,A9,FC,BD,673	<063B>	1910	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<0702>	1080	DATA	DE,FC,03,03,FC,BD,DE,DE,555	<066D>	1920	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018
<075B>	1090	DATA	FC,FC,ED,BD,DE,FC,FC,FC,774	<068E>	1930	DATA	00,00,0C,0C,0C,0C,00,00,024
<06FC>	1100	DATA	FC,BD,3F,3F,3F,3F,3F,3F,333	<06A9>	1940	DATA	00,04,84,0C,48,08,00,00,0E4
<0772>	1110	DATA	CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,5E8	<06B3>	1950	DATA	00,04,84,0C,48,08,00,00,0E4
<068F>	1120	DATA	9B,33,33,33,33,33,33,3F,20C	<06D4>	1960	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,00,00,0F0
<06BB>	1130	DATA	9B,9B,33,33,33,67,33,3F,2A8	<06EE>	1970	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06AC>	1140	DATA	9B,37,33,33,33,33,3B,3F,218	<06F8>	1980	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06AD>	1150	DATA	9B,33,33,33,33,33,33,3F,20C	<0702>	1990	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<0745>	1160	DATA	9B,67,CF,CF,CF,9B,33,3F,47C	<070C>	2000	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<071B>	1170	DATA	9B,67,3F,3F,3F,9F,33,3F,2D0	<0716>	2010	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<06FD>	1180	DATA	9B,67,3B,33,33,9F,33,3F,2B4	<0704>	2020	DATA	00,04,0C,0C,0C,1D,00,00,045
<0707>	1190	DATA	9B,67,3B,33,33,9F,33,3F,2B4	<070E>	2030	DATA	00,04,0C,0C,0C,1D,00,00,045
<0711>	1200	DATA	9B,67,3B,33,33,9F,33,3F,2B4	<0722>	2040	DATA	00,00,0C,0C,0C,2A,00,00,04E
<0769>	1210	DATA	9B,67,CF,CF,CF,9F,33,3F,480	<060A>	2050	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D
<0742>	1220	DATA	9B,33,3F,3F,3F,3F,33,3F,23C	<05D2>	2060	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<071F>	1230	DATA	9B,9B,33,33,33,67,33,3F,2A8	<05DC>	2070	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<0710>	1240	DATA	9B,37,33,33,33,33,3B,3F,218	<060E>	2080	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018
<0711>	1250	DATA	9B,33,33,33,33,33,33,3F,20C	<062F>	2090	DATA	00,00,0C,0C,0C,0C,00,00,024
<0795>	1260	DATA	3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,1F8	<0658>	2100	DATA	00,40,0C,0C,0C,80,00,00,0E4
<06C4>	1270	DATA	00,00,00,00,00,00,00,15,015	<0662>	2110	DATA	00,40,0C,0C,0C,80,00,00,0E4
<05F5>	1280	DATA	00,00,00,00,00,00,00,3F,03F	<0675>	2120	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,00,00,0F0
<0626>	1290	DATA	00,00,00,00,00,00,9B,3F,0DA	<068F>	2130	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<0607>	1300	DATA	00,00,00,00,00,00,37,3F,076	<0699>	2140	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<060D>	1310	DATA	00,00,00,00,00,11,33,3F,083	<06A3>	2150	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<0639>	1320	DATA	00,00,00,00,00,CF,33,3F,141	<06AD>	2160	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06A2>	1330	DATA	00,00,3F,3F,3F,6F,3B,3F,1A6	<06B7>	2170	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<067F>	1340	DATA	00,45,3B,33,33,67,3B,3F,1C7	<06B4>	2180	DATA	00,40,0C,0C,0C,95,00,00,0F9
<0691>	1350	DATA	00,67,3B,33,33,67,3B,3F,1E9	<06BE>	2190	DATA	00,40,0C,0C,0C,95,00,00,0F9
<06A5>	1360	DATA	9B,67,3B,33,33,67,3B,3F,284	<06C3>	2200	DATA	00,00,0C,0C,0C,2A,00,00,04E
<06AF>	1370	DATA	9B,67,3B,33,33,67,3B,3F,284	<06AA>	2210	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D
<073F>	1380	DATA	9B,67,CF,CF,CF,3B,3F,4B8	<0672>	2220	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<06EE>	1390	DATA	9B,33,3F,3F,3F,3F,3B,3F,244	<067C>	2230	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<06E6>	1400	DATA	9B,9B,33,33,33,33,9B,3F,2DC	<06AE>	2240	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018
<06AC>	1410	DATA	9B,37,33,33,33,33,3B,3F,214	<06CF>	2250	DATA	00,00,0C,0C,0C,00,00,00,024
<0736>	1420	DATA	3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,1F8	<06E2>	2260	DATA	00,04,0C,0C,0C,08,00,00,030
<0659>	1430	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000	<06EC>	2270	DATA	00,04,0C,0C,0C,08,00,00,030
<068B>	1440	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018	<0715>	2280	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,00,00,0F0
<06B4>	1450	DATA	00,00,84,0C,48,00,00,00,0D8	<072F>	2290	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<06D5>	1460	DATA	00,40,0C,0C,0C,80,00,00,0E4	<0739>	2300	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06DF>	1470	DATA	00,40,0C,0C,0C,80,00,00,0E4	<0644>	2310	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06F2>	1480	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,00,00,0F0	<064E>	2320	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<070C>	1490	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<0658>	2330	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<0716>	1500	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<064E>	2340	DATA	00,04,84,0C,48,1D,00,00,0F9
<0720>	1510	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<0658>	2350	DATA	00,04,84,0C,48,1D,00,00,0F9
<072A>	1520	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<0664>	2360	DATA	00,00,0C,0C,0C,2A,00,00,04E
<0734>	1530	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<064B>	2370	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D
<0632>	1540	DATA	00,40,0C,0C,0C,95,00,00,0F9	<0613>	2380	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<063C>	1550	DATA	00,40,0C,0C,0C,95,00,00,0F9	<061D>	2390	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<061D>	1560	DATA	00,00,84,0C,48,2A,00,00,102	<064F>	2400	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018
<0628>	1570	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D	<0670>	2410	DATA	00,00,0C,0C,0C,00,00,00,024
<05F0>	1580	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000	<0683>	2420	DATA	00,04,0C,0C,0C,08,00,00,030
<05FA>	1590	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000	<068D>	2430	DATA	00,04,0C,0C,0C,08,00,00,030
<062C>	1600	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018	<06B6>	2440	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,00,00,0F0
<0655>	1610	DATA	00,00,84,0C,48,00,00,00,0D8	<06D0>	2450	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A
<0668>	1620	DATA	00,04,84,0C,48,08,00,00,0E4	<06DA>	2460	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<0672>	1630	DATA	00,04,84,0C,48,08,00,00,0E4	<06E4>	2470	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<0693>	1640	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,00,00,0F0	<06EE>	2480	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06AD>	1650	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A	<06F8>	2490	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A
<06B7>	1660	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<06EE>	2500	DATA	00,04,84,0C,48,1D,00,00,0F9
<06C1>	1670	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<06F8>	2510	DATA	00,04,84,0C,48,1D,00,00,0F9
<06CB>	1680	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<06E0>	2520	DATA	00,00,84,0C,48,2A,00,00,102
<06D5>	1690	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A	<06EB>	2530	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D
<06C3>	1700	DATA	00,04,0C,0C,0C,1D,00,00,045	<06B3>	2540	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<06CD>	1710	DATA	00,04,0C,0C,0C,1D,00,00,045	<06BD>	2550	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000
<06E1>	1720	DATA	00,00,0C,0C,0C,2A,00,00,04E	<05F0>	2560	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018
<06C8>	1730	DATA	00,00,04,0C,1D,00,00,00,02D	<0611>	2570	DATA	00,00,0C,0C,0C,00,00,00,024
<0690>	1740	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000	<0624>	2580	DATA	00,04,0C,0C,0C,08,00,00,030
<069A>	1750	DATA	00,00,00,00,00,00,00,00,000	<062E>	2590	DATA	00,04,0C,0C,0C,08,00,00,030
<06CC>	1760	DATA	00,00,04,0C,08,00,00,00,018	<0657>	2600	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,00,00,0F0
<06F5>	1770	DATA	00,00,84,0C,48,00,00,00,0D8	<0671>	2610	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A
<0708>	1780	DATA	00,04,84,0C,48,08,00,00,0E4	<067B>	2620	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A
<0712>	1790	DATA	00,04,84,0C,48,08,00,00,0E4	<0685>	2630	DATA	00,84,0C,0C,0C,48,2A,00,11A
<0634>	1800	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,00,00,0F0	<068F>	2640	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<064E>	1810	DATA	00,0C,84,0C,48,0C,2A,00,11A	<0699>	2650	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A
<0658>	1820	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A	<068F>	2660	DATA	00,04,84,0C,48,1D,00,00,0F9
<0662>	1830	DATA	00,48,0C,0C,0C,84,2A,00,11A	<0699>	2670	DATA	00,04,84,0C,48,1D,00,00,0F9

```

<070E> 3180 DATA F1,81,CD,A2,81,CD,B4,8A,56D
<06AE> 3190 DATA 30,0E,11,33,87,21,71,C4,25F
<06FC> 3200 DATA 3E,09,32,F1,81,CD,A2,81,3DB
<0709> 3210 DATA 01,FF,FF,0B,ED,5B,00,00,352
<06E9> 3220 DATA ED,5B,00,00,ED,5B,00,00,290
<0710> 3230 DATA ED,5B,00,00,78,B1,20,EB,37C
<0711> 3240 DATA CD,60,8A,21,F2,81,E5,D1,501
<06F3> 3250 DATA 13,01,05,00,36,00,ED,B0,1EC
<06FB> 3260 DATA C3,1A,80,47,41,4D,45,20,297
<0705> 3270 DATA 4F,56,45,52,00,59,4F,55,239
<06F5> 3280 DATA 52,20,53,43,4F,52,45,20,20E
<0703> 3290 DATA 57,41,53,20,4E,44,20,26,1E3
<0710> 3300 DATA 30,37,00,54,48,49,53,20,1BF
<070D> 3310 DATA 49,53,20,41,20,4E,45,57,207
<0726> 3320 DATA 20,48,49,47,48,53,43,4F,225
<0664> 3330 DATA 52,45,00,F3,2A,9C,89,22,2FB
<06B1> 3340 DATA 9E,89,11,B0,FF,19,7C,FE,47A
<0665> 3350 DATA C0,30,03,C6,08,67,22,9C,2E6
<06AB> 3360 DATA 89,2A,9A,89,19,7C,FE,C0,429
<0668> 3370 DATA 30,03,C6,08,67,22,A1,89,2B4
<06B5> 3380 DATA 2A,C4,B7,19,7C,E6,07,67,38E
<0681> 3390 DATA 22,C4,B7,21,53,89,E5,11,390
<0683> 3400 DATA 45,00,19,E5,11,07,00,AF,20A
<06DD> 3410 DATA ED,52,D1,01,3F,00,ED,B8,3F5
<06BD> 3420 DATA D1,2A,42,89,01,07,00,ED,2BB
<06E2> 3430 DATA B0,22,42,89,7E,FE,FF,20,438
<0693> 3440 DATA 06,21,00,60,22,42,89,CD,241
<06DA> 3450 DATA 1B,88,3A,B4,83,3C,32,B4,336
<06DE> 3460 DATA 83,FE,08,20,04,AF,32,B4,342
<070E> 3470 DATA 83,06,F5,ED,78,1F,30,F9,42B
<0718> 3480 DATA 2A,9C,89,E5,11,80,99,CD,42B
<0713> 3490 DATA EE,87,2A,9E,89,11,00,9C,373
<0765> 3500 DATA CD,EE,87,CD,97,88,F3,2A,54B
<073B> 3510 DATA A1,89,22,9A,89,E1,CD,A3,4C0
<076A> 3520 DATA 89,CD,88,2A,BF,89,2B,457
<0752> 3530 DATA 00,7C,B5,20,FA,C9,01,C8,3DD
<071B> 3540 DATA 08,C5,E5,06,27,1A,77,23,293
<073E> 3550 DATA 13,1A,77,23,13,7C,B9,FA,309
<075C> 3560 DATA 05,88,D6,08,67,10,EE,1A,2EA
<0750> 3570 DATA 77,23,13,1A,77,13,E1,7C,2AE
<0772> 3580 DATA C6,08,67,C1,79,C6,08,4F,38C
<0688> 3590 DATA 10,D7,C9,3A,44,89,F5,3C,3E8
<066E> 3600 DATA 32,44,89,FE,03,20,04,AF,2D3
<0672> 3610 DATA 32,44,89,F1,6F,26,00,29,2AE
<068E> 3620 DATA EB,21,45,89,19,5E,23,56,2CA
<067E> 3630 DATA EB,11,00,9C,01,80,02,ED,308
<0684> 3640 DATA B0,21,0C,9C,11,53,89,06,26C
<06CF> 3650 DATA 07,C5,D5,E5,CD,5A,88,E1,516
<0677> 3660 DATA 11,08,00,19,D1,13,C1,10,1E7
<06EB> 3670 DATA F0,C9,1A,B7,C8,3D,87,5F,475
<06AA> 3680 DATA 16,00,E5,21,4B,89,19,5E,267
<06AE> 3690 DATA 23,56,E1,06,08,C5,E5,06,318
<06CD> 3700 DATA 08,CD,83,88,23,13,10,F9,31F
<06CB> 3710 DATA E1,D5,11,50,00,19,D1,C1,3C2
<06F9> 3720 DATA 10,EB,C9,1A,E6,AA,20,03,391
<0723> 3730 DATA 7E,E6,AA,4F,1A,E6,55,20,3D2
<0717> 3740 DATA 03,7E,E6,55,B1,77,C9,F3,4A0
<06E4> 3750 DATA 2A,9A,89,11,00,A6,06,10,21A
<06FC> 3760 DATA C5,E5,06,04,1A,77,23,13,27B
<0725> 3770 DATA 1A,77,2C,20,0A,24,7C,E6,26D
<0717> 3780 DATA 07,20,04,7C,D6,08,67,13,1FF
<0747> 3790 DATA 10,EA,E1,7C,C6,08,67,E6,472
<072F> 3800 DATA 38,20,14,7C,D6,40,67,7D,2E2
<0743> 3810 DATA C6,50,6F,30,0A,24,7C,E6,345
<0749> 3820 DATA 07,20,04,7C,D6,08,67,C1,2AD
<0782> 3830 DATA 10,C6,FB,C9,F3,DD,21,00,48B
<0651> 3840 DATA A6,3A,B4,83,87,5F,16,00,313
<064B> 3850 DATA 21,A4,83,19,5E,23,56,2A,262
<06BB> 3860 DATA 9A,89,CD,F7,88,FB,C9,06,539
<068C> 3870 DATA 10,C5,E5,06,04,7E,DD,77,396
<0685> 3880 DATA 00,CD,83,88,DD,23,13,23,30E
<06CE> 3890 DATA 7E,DD,77,00,CD,83,88,DD,487
<067A> 3900 DATA 23,13,2C,20,0A,24,7C,E6,212
<0694> 3910 DATA 07,20,04,7C,D6,08,67,10,1FC
<06E7> 3920 DATA DC,E1,7C,C6,08,67,E6,38,48C
<06B1> 3930 DATA 20,14,7C,D6,40,67,7D,C6,370
<06B8> 3940 DATA 50,6F,30,0A,24,7C,E6,07,286
<06B9> 3950 DATA 20,04,7C,D6,08,67,C1,10,2B6
<06B1> 3960 DATA B8,C9,31,30,30,80,9E,00,330
<06F1> 3970 DATA A1,80,A3,58,90,98,90,D8,4AC
<06B6> 3980 DATA 90,18,91,00,0D,00,52,12,1AA
<06AD> 3990 DATA 01,C0,44,45,46,42,20,35,227
<06C8> 4000 DATA 00,0E,00,57,12,01,C0,44,17C
<06B3> 4010 DATA 45,46,57,20,31,30,00,14,177

```

```

<06F0> 4020 DATA 00,5C,12,01,C0,54,4F,4E,220
<06D0> 4030 DATA 32,20,44,45,46,42,20,31,1B4
<06DA> 4040 DATA 33,32,00,0D,00,61,12,01,0E6
<06DD> 4050 DATA C0,44,45,46,42,20,30,00,221
<071B> 4060 DATA 0D,00,66,12,01,C0,44,45,1CF
<06EA> 4070 DATA 46,42,20,30,00,10,00,6B,153
<075B> 4080 DATA 12,01,C0,01,0C,BC,ED,49,2D2
<0788> 4090 DATA 04,7C,CB,3F,F5,E6,07,F6,462
<069C> 4100 DATA 30,ED,79,05,0E,0D,ED,49,2EC
<069D> 4110 DATA 04,F1,7D,1F,ED,79,C9,C0,480
<063E> 4120 DATA 44,82,04,F1,01,04,08,01,1C9
<0625> 4130 DATA 03,04,03,01,01,00,05,0A,01B
<068C> 4140 DATA FF,05,01,0F,FF,02,82,00,297
<0663> 4150 DATA 00,E8,03,00,05,0A,00,84,17E
<066D> 4160 DATA 00,00,E9,03,00,05,0A,00,0FB
<066B> 4170 DATA 82,01,01,2C,01,00,0F,96,156
<0677> 4180 DATA 00,84,01,01,2E,01,01,0F,0C5
<0695> 4190 DATA 96,00,81,02,00,96,00,1F,1CE
<0693> 4200 DATA 0F,14,00,81,02,00,C8,00,16E
<06C7> 4210 DATA 1F,0F,14,00,57,21,8E,99,1E1
<06DE> 4220 DATA 11,F2,81,06,06,C5,D5,E5,40F
<0706> 4230 DATA 1A,CD,36,8A,E1,23,23,D1,39F
<06F2> 4240 DATA 13,C1,10,F1,21,CE,99,3A,397
<0740> 4250 DATA FE,81,CD,36,8A,2A,9C,89,45B
<0729> 4260 DATA 11,80,99,C3,EE,87,F3,E5,53A
<06FB> 4270 DATA 6F,26,00,29,29,29,29,EB,224
<0701> 4280 DATA 21,68,96,19,EB,E1,06,08,312
<0701> 4290 DATA 1A,77,13,23,1A,77,13,2B,196
<06F5> 4300 DATA D5,11,50,00,19,D1,10,F0,320
<0796> 4310 DATA FB,C9,CD,09,BB,38,FB,C9,551
<0763> 4320 DATA 01,FF,FF,0B,ED,5B,00,00,352
<0743> 4330 DATA ED,5B,00,00,ED,5B,00,00,290
<076A> 4340 DATA ED,5B,00,00,78,B1,20,EB,37C
<07B2> 4350 DATA CD,A7,BC,CD,46,8B,F3,21,4E2
<0699> 4360 DATA 00,C0,E5,CD,9A,8A,E1,06,47D
<06AA> 4370 DATA 07,C5,23,E5,CD,9A,8A,E1,4A6
<0698> 4380 DATA C1,10,F6,21,FF,FF,36,00,41C
<066B> 4390 DATA FB,C9,36,00,11,07,00,19,22B
<06C0> 4400 DATA 06,14,10,FE,7C,FE,FF,20,3C1
<06EB> 4410 DATA F1,7D,FE,F8,38,EC,36,00,4BE
<0692> 4420 DATA 23,36,00,C9,21,F8,81,11,2CD
<06B7> 4430 DATA F2,81,06,06,4E,1A,B9,28,2C8
<06AB> 4440 DATA 0F,38,11,21,F2,81,11,F8,2F5
<06AC> 4450 DATA 81,01,06,00,ED,B0,37,C9,325
<06DF> 4460 DATA 23,13,10,E8,37,3F,C9,CD,33A
<0717> 4470 DATA 09,BB,F5,CD,2A,8B,F1,30,45C
<0711> 4480 DATA F6,FE,58,C8,FE,08,28,06,448
<06FD> 4490 DATA FE,09,28,21,18,E9,3A,A0,32B
<0705> 4500 DATA 89,FE,02,28,ED,3D,3A,00,3A2
<0736> 4510 DATA 89,CD,97,88,2A,9A,89,AF,471
<06FF> 4520 DATA 11,08,00,ED,52,22,9A,89,29D
<0753> 4530 DATA CD,DC,88,18,CA,3A,A0,89,476
<072E> 4540 DATA FE,08,28,C3,3C,32,A0,89,388
<072E> 4550 DATA CD,97,88,2A,9A,89,11,08,352
<0757> 4560 DATA 00,19,22,9A,8A,CD,DC,88,38F
<0764> 4570 DATA 18,AD,F3,01,10,7F,ED,49,37E
<07EF> 4580 DATA ED,5F,CB,F7,CB,FB,ED,79,5FE
<0748> 4590 DATA ED,5B,00,00,ED,5B,00,00,290
<077D> 4600 DATA ED,5B,00,00,FB,C9,3E,01,34B
<06B7> 4610 DATA 21,C1,89,F5,CD,FB,BC,F1,599
<06B6> 4620 DATA 21,C8,89,CD,BC,BC,3E,02,3F7
<068C> 4630 DATA 21,D2,89,C3,BC,BC,00,00,3B7

```

Listing 3

```

<00EF> 10 MODE 2
<05E3> 20 RESTORE 1000:zei=1000
<028C> 30 MEMORY &7FFF
<0714> 40 FOR i=&9000 TO &9967 STEP 8
<031E> 50 sum=0
<0711> 60 FOR a=i TO i+7
<0BB9> 70 READ byte$:byte=VAL("&"+byte$)
<0C9B> 80 POKE a,byte:sum=sum+byte
<0110> 90 NEXT
<136C> 100 READ sum$:IF VAL("&"+sum$)<>sum THEN
PRINT"Error in";zei:END
<0633> 110 zei=zei+10
<012E> 120 NEXT
<0678> 130 SAVE"BALL.SPR",B,&9000,&968
<012A> 140 END

```

«0712» 1500 DATA F1,C9,00,18,0C,06,0E,12,204
 «0714» 1510 DATA 09,02,0B,07,04,1A,0D,05,04D
 «0783» 1520 DATA 00,0A,1A,B7,C8,D5,E5,FE,45B
 «0738» 1530 DATA 20,28,03,CD,B5,81,E1,23,352
 «065D» 1540 DATA 23,D1,13,18,ED,D6,41,E5,408
 «0651» 1550 DATA 6F,26,00,29,29,29,29,EB,224
 «0689» 1560 DATA 21,28,97,19,EB,E1,F3,06,3BE
 «068A» 1570 DATA 08,C5,1A,CD,DE,81,13,23,349
 «06B3» 1580 DATA 1A,CD,DE,81,13,2B,CD,26,377
 «06E5» 1590 DATA BC,C1,10,ED,FB,C9,F5,E5,618
 «06CF» 1600 DATA 3A,F1,81,CD,2C,BC,47,E1,489
 «06F6» 1610 DATA F1,4F,7E,A8,B1,A9,A8,77,4DF
 «0650» 1620 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,C9
 «064C» 1630 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,00E
 «06CE» 1640 DATA 06,06,C5,D5,E5,1A,CD,12,384
 «06AB» 1650 DATA 82,E1,23,23,D1,13,C1,10,35E
 «06EB» 1660 DATA F1,C9,87,87,87,87,5F,16,44B
 «06EC» 1670 DATA 00,E5,21,68,96,19,EB,E1,3E9
 «06CE» 1680 DATA 06,08,F3,1A,77,23,13,1A,1E2
 «0702» 1690 DATA 77,13,2B,CD,26,BC,10,F3,367
 «072D» 1700 DATA FB,C9,E5,CD,41,82,E1,11,52B
 «06CC» 1710 DATA 3F,82,06,02,C3,02,82,32,242
 «06F0» 1720 DATA 36,21,3F,82,23,06,FF,04,244
 «0746» 1730 DATA D6,0A,30,FB,C6,0A,77,2B,37D
 «0749» 1740 DATA 78,06,FF,04,D6,0A,30,FB,38C
 «0780» 1750 DATA C6,0A,77,C9,C5,E5,CD,66,4ED
 «0725» 1760 DATA 82,E1,C1,10,F7,C9,11,04,409
 «0738» 1770 DATA 00,19,06,05,7E,3C,77,FE,253
 «0752» 1780 DATA 0A,C0,36,00,2B,10,F5,C9,2F9
 «072C» 1790 DATA 45,4E,45,52,47,59,20,42,22C
 «063B» 1800 DATA 41,4C,4C,00,43,4F,50,59,214
 «0645» 1810 DATA 52,49,47,48,54,20,4D,43,22E
 «066F» 1820 DATA 4D,4C,58,58,58,56,49,49,289
 «0641» 1830 DATA 49,00,42,59,20,53,43,48,1E2
 «065E» 1840 DATA 4E,45,49,44,45,52,20,4D,224
 «0668» 1850 DATA 41,47,41,5A,49,4E,00,50,20A
 «0692» 1860 DATA 52,4F,47,52,41,4D,4E,45,25A
 «068F» 1870 DATA 44,20,42,59,20,49,4E,47,1FD
 «0695» 1880 DATA 4F,20,4B,55,42,42,49,4C,228
 «0674» 1890 DATA 55,4E,00,50,52,45,53,53,230
 «068A» 1900 DATA 20,46,49,52,45,20,54,4F,209
 «069E» 1910 DATA 20,50,4C,41,59,00,54,21,1CB
 «0728» 1920 DATA FF,FF,F3,01,01,7F,ED,49,4A8
 «078B» 1930 DATA ED,5F,CB,F7,CB,FB,ED,79,5FE
 «0713» 1940 DATA 2B,ED,5B,00,00,ED,5B,00,2BB
 «06EE» 1950 DATA 00,ED,5B,00,00,ED,5B,00,290
 «06FC» 1960 DATA 00,7C,B5,20,DE,01,01,7F,2B0
 «0731» 1970 DATA ED,49,0E,54,ED,49,21,00,2EF
 «0700» 1980 DATA C0,11,01,C0,06,08,C5,D5,33A
 «070F» 1990 DATA E5,01,4F,00,36,00,ED,B0,308
 «0788» 2000 DATA E1,CD,26,BC,D1,EB,CD,26,53F
 «078A» 2010 DATA BC,EB,C1,10,E9,FB,C9,F3,618
 «077F» 2020 DATA F5,C5,D5,E5,DD,E5,78,32,5E0
 «0756» 2030 DATA 3E,83,41,C5,E5,06,C0,1A,38C
 «0777» 2040 DATA E6,AA,20,03,7E,E6,AA,4F,410
 «064C» 2050 DATA 1A,E6,55,20,03,7E,E6,55,331
 «066E» 2060 DATA B1,4E,DD,71,00,77,23,13,2FA
 «069B» 2070 DATA DD,23,10,E3,E1,CD,26,BC,483
 «06BE» 2080 DATA C1,10,D8,DD,E1,E1,D1,C1,5DA
 «06E5» 2090 DATA F1,FB,C9,F3,F5,C5,D5,E5,71C
 «06B0» 2100 DATA DD,E5,78,32,7A,83,41,C5,46F
 «0666» 2110 DATA E5,06,01,1A,77,23,13,10,1C3
 «06F9» 2120 DATA FA,E1,CD,26,BC,C1,10,EF,54A
 «0711» 2130 DATA DD,E1,E1,D1,C1,F1,FB,C9,6E6
 «06A5» 2140 DATA 78,82,1D,C0,84,82,13,C0,3B0
 «06ED» 2150 DATA 9A,82,14,C0,AF,82,0D,C0,3EE
 «06D2» 2160 DATA CB,82,16,C0,58,91,D8,94,478
 «06EA» 2170 DATA 58,94,D8,93,58,93,D8,92,4AC
 «06B9» 2180 DATA 58,92,D8,91,00,06,08,C5,326
 «06A6» 2190 DATA E5,06,50,7E,12,23,13,10,211
 «0749» 2200 DATA FA,E1,CD,26,BC,C1,10,EF,54A
 «0706» 2210 DATA C9,11,F2,81,21,0E,C0,CD,409
 «06DD» 2220 DATA 00,82,11,F8,81,21,2C,C0,319
 «0732» 2230 DATA CD,00,82,21,4C,C0,3A,FE,3B4
 «072A» 2240 DATA 81,C3,32,82,CD,09,BB,38,3C1
 «07A6» 2250 DATA FB,CD,00,BB,21,FF,FF,CD,56F
 «076E» 2260 DATA 3F,BB,CD,46,8B,21,DC,05,39A
 «0744» 2270 DATA 22,BF,89,3E,50,32,0C,8A,2C0
 «071A» 2280 DATA 21,00,60,22,42,89,AF,32,24F
 «0735» 2290 DATA 44,89,32,B4,83,21,44,C3,35E
 «0742» 2300 DATA 22,9A,89,21,00,C0,22,9C,2E4
 «0662» 2310 DATA 89,22,9E,89,3E,05,32,A0,2E7
 «0640» 2320 DATA 89,21,53,89,E5,D1,13,01,350
 «0663» 2330 DATA 45,00,36,00,ED,B0,DD,21,316

«0643» 2340 DATA 53,89,06,0A,11,07,00,3E,142
 «068E» 2350 DATA 01,DD,77,03,3C,FE,03,20,2B5
 «0695» 2360 DATA 02,3E,01,DD,19,10,F2,CD,306
 «06E9» 2370 DATA DC,88,21,D6,89,CD,AA,BC,517
 «0725» 2380 DATA 21,DF,89,CD,AA,BC,CD,EF,578
 «06D5» 2390 DATA 85,DA,0E,86,21,0C,8A,35,2DF
 «06A8» 2400 DATA 20,24,3E,50,32,0C,8A,2A,1C4
 «0701» 2410 DATA BF,89,7C,B7,20,05,7D,FE,41B
 «06C7» 2420 DATA 01,28,13,11,0A,00,AF,ED,1F3
 «06C9» 2430 DATA 52,22,BF,89,7C,B5,20,06,313
 «06CA» 2440 DATA 21,01,00,22,BF,89,CD,09,262
 «0737» 2450 DATA BB,30,0A,FE,08,CA,A5,84,3EE
 «074C» 2460 DATA FE,09,CA,F3,84,CD,4B,87,4E7
 «06EE» 2470 DATA 21,F2,81,06,01,CD,5C,82,346
 «0752» 2480 DATA CD,0D,8A,18,A5,3E,4C,CD,378
 «0736» 2490 DATA 1E,BB,C2,3F,85,21,F2,81,3F3
 «073D» 2500 DATA 06,03,CD,5C,82,CD,0D,8A,318
 «078A» 2510 DATA 21,FA,89,CD,AA,BC,2A,9A,49B
 «073A» 2520 DATA 89,E5,11,08,00,AF,ED,52,375
 «0785» 2530 DATA 22,A1,89,E1,CD,19,BD,CD,49D
 «0755» 2540 DATA 97,88,2A,A1,89,22,9A,89,3B8
 «0774» 2550 DATA CD,DC,88,3A,A0,89,3D,32,403
 «0690» 2560 DATA A0,89,FE,01,CA,0E,86,CD,453
 «06B8» 2570 DATA EF,85,DA,0E,86,CD,5A,8A,493
 «06BA» 2580 DATA C3,4A,84,3E,4C,CD,1E,BB,3C1
 «0661» 2590 DATA C2,97,85,21,F2,81,06,03,37B
 «06CE» 2600 DATA CD,5C,82,CD,0D,8A,21,FA,42A
 «06FF» 2610 DATA 89,CD,AA,BC,2A,9A,89,E5,4EE
 «0672» 2620 DATA 11,08,00,19,22,A1,89,E1,25F
 «06EB» 2630 DATA CD,19,BD,CD,97,88,2A,A1,45A
 «06DA» 2640 DATA 89,22,9A,89,CD,DC,88,3A,439
 «06D2» 2650 DATA A0,89,3C,32,A0,89,FE,09,3C7
 «071F» 2660 DATA CA,0E,86,CD,EF,85,DA,0E,487
 «06F5» 2670 DATA 86,CD,5A,8A,C3,4A,84,21,3E9
 «06FB» 2680 DATA 03,8A,CD,AA,BC,21,F2,81,454
 «0707» 2690 DATA 06,05,CD,5C,82,CD,0D,8A,31A
 «0715» 2700 DATA 3A,A0,89,FE,02,CA,0E,86,3C1
 «0738» 2710 DATA FE,03,CA,0E,86,2A,9A,89,3AC
 «06EA» 2720 DATA E5,11,10,00,AF,ED,52,22,316
 «0741» 2730 DATA A1,89,E1,CD,19,BD,CD,97,512
 «0745» 2740 DATA 88,2A,A1,89,22,9A,89,CD,3EE
 «0733» 2750 DATA DC,88,3A,A0,89,3D,3D,32,373
 «0759» 2760 DATA A0,89,B7,CA,0E,86,FE,01,43D
 «078D» 2770 DATA CA,0E,86,CD,EF,85,DA,0E,487
 «0763» 2780 DATA 86,CD,5A,8A,C3,4A,84,21,3E9
 «0769» 2790 DATA 03,8A,CD,AA,BC,21,F2,81,454
 «0775» 2800 DATA 06,05,CD,5C,82,CD,0D,8A,31A
 «078D» 2810 DATA 3A,A0,89,FE,07,CA,0E,86,3C6
 «069B» 2820 DATA FE,08,CA,0E,86,2A,9A,89,3B1
 «063F» 2830 DATA E5,11,10,00,19,22,A1,89,26B
 «06C6» 2840 DATA E1,CD,19,BD,CD,97,88,2A,49A
 «06B0» 2850 DATA A1,89,22,9A,89,CD,DC,88,4A0
 «068A» 2860 DATA 3A,A0,89,3C,3C,32,A0,89,336
 «06E8» 2870 DATA FE,09,CA,0E,86,FE,0A,CA,437
 «06DE» 2880 DATA 0E,86,CD,EF,85,DA,0E,86,443
 «06DD» 2890 DATA CD,5A,8A,C3,4A,84,C9,3A,445
 «06D3» 2900 DATA A0,89,3D,3D,5F,16,00,D5,2ED
 «0689» 2910 DATA 21,53,89,11,3F,00,19,D1,237
 «06D2» 2920 DATA 19,7E,B7,28,07,FE,03,28,2A6
 «06F4» 2930 DATA 03,37,3F,C9,37,C9,CD,97,3A6
 «0716» 2940 DATA 88,21,ED,89,CD,AA,BC,21,46E
 «075A» 2950 DATA F1,89,CD,AA,BC,CD,5A,8A,55E
 «06BA» 2960 DATA 21,53,89,11,3F,00,19,06,16C
 «06E9» 2970 DATA 07,7E,B7,20,05,23,10,F9,28D
 «0702» 2980 DATA 2B,7E,FE,03,23,20,02,10,1FF
 «0724» 2990 DATA F0,2B,11,3F,00,AF,ED,52,359
 «0703» 3000 DATA 11,53,89,AF,ED,52,23,23,321
 «0725» 3010 DATA 3A,A0,89,F5,7D,32,A0,89,430
 «0737» 3020 DATA C1,2A,9A,89,11,08,00,B8,2DF
 «0712» 3030 DATA 28,11,38,07,19,3D,B8,20,1A6
 «0761» 3040 DATA FB,18,08,37,3F,ED,52,3C,30C
 «0755» 3050 DATA B8,20,F8,22,9A,89,21,FE,434
 «0764» 3060 DATA 81,35,28,2E,01,FF,FF,0B,316
 «0752» 3070 DATA ED,5B,00,00,ED,5B,00,00,290
 «066C» 3080 DATA ED,5B,00,00,78,B1,20,EF,380
 «06E1» 3090 DATA CD,0D,8A,CD,DC,88,CD,D7,539
 «068B» 3100 DATA 8A,F3,01,10,7F,ED,49,0E,351
 «06E6» 3110 DATA 54,ED,49,FB,CD,5A,8A,C3,4F9
 «06DE» 3120 DATA 4A,84,CD,60,8A,AF,CD,0E,40F
 «06A5» 3130 DATA BC,11,13,87,21,3F,C3,3E,2C8
 «06A2» 3140 DATA 05,32,F1,81,CD,A2,81,11,3AA
 «069F» 3150 DATA 2C,87,21,F2,81,06,06,7E,2D1
 «068B» 3160 DATA C6,5B,12,23,13,10,F8,11,282
 «06C9» 3170 DATA 1D,87,21,D3,C3,3E,0A,32,2D5

Die SCROLL-Routine von "Energy Ball"

(siehe S. 49-51)

Im folgenden finden Sie eine Dokumentation zum Assemblerlisting. Das ruckelfreie Scrolling wurde durch Nutzung des CPC-Hardware-Scrollings erreicht. Da die internen Betriebssystemroutinen für dieses Vorhaben jedoch zu langsam waren, mußten eigene, schnellere Routinen entwickelt werden.

Die so entstandene Routine hat folgende Aufgaben: Zunächst sind verschiedene Bildschirm-Offsets bei jedem Scrolling jeweils um 80 Bytes zu erniedrigen. Danach wird die nächste auszugebende Zeile aus dem Speicher geholt und in einem Pseudobereich generiert, d.h. in Sprites umgesetzt. Gleichzeitig wird eine Fehlertabelle auf den neuesten Stand gebracht. Zum Schluß beginnt die eigentliche Aufgabe. SCROLL wartet auf den nächsten Strahlrücklauf, kopiert die Score-Anzeige und die neue Zeile in dazu berechnete Bereiche des Bildschirms und scrollt mit Hilfe einiger OUT-Befehle auf die Adressen &BCXX und &BDXX (Video-Controller 6845 CTRC) den Bildschirm um eine Zeile nach unten. Allerdings ist diese SCROLL-Routine immer noch zu langsam; die ersten sechs Buchstaben der Score-Anzeige sind bei jedem Scroll-Vorgang in der letzten Zeile zu sehen. Deshalb wurde der Bildschirm auf 24 Zeilen verkleinert. Nun folgen einige Erläuterungen zum Assemblerlisting der SCROLL-Routine mit den entsprechenden Zeilennummern.

1000-1240 Die Bildschirm-Offsets werden durch Addition mit &FFB0 um 80 Bytes verringert.

1250-1450 Die Fehlertabelle wird erneuert und die nächste Zeile aus dem Speicher geholt.

1460 Die nächste Zeile wird generiert.

1470-1530 Die Ausgabennummer des Balls wird um eins erhöht. (Es gibt insgesamt acht Sprites für die Animation des Balls.)

1540-1570 Die Routine wartet auf den nächsten Strahlrücklauf.

1580-1640 Die Score-Anzeige und die nächste Zeile werden in den Bildschirm kopiert.

1650 Der Energy Ball wird gelöscht.

1660-1710 Der Bildschirm wird gescrollt und der Energy Ball erneut ausgegeben.

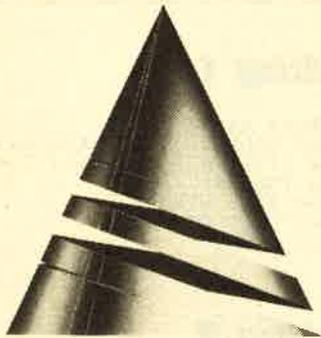
1720-1780 Die Zeitverzögerung wird geholt und heruntergezählt.

Listing 1

```
<0258> 10 MEMORY &5FFF
<15B2> 20 LOAD"BALL.OBJ":IF PEEK(&BC3F)=&E4 THE
N POKE &8771,&C9:POKE &8772,&B1:POKE &87
79,&C9:POKE &877A,&B1
<0358> 30 LOAD"BALL.SPR"
<0349> 40 LOAD"BALL.PIC"
<017B> 50 CALL &8000
```

Listing 2

```
<00EF> 10 MODE 2
<05E3> 20 RESTORE 1000:zei=1000
<028C> 30 MEMORY &7FFF
<06EE> 40 FOR i=&8000 TO &8B5F STEP 8
<031E> 50 sum=0
<0711> 60 FOR a=i TO i+7
<0BB9> 70 READ byte$:byte=VAL("&"+byte$)
<0C9B> 80 POKE a,byte:sum=sum+byte
<0110> 90 NEXT
<136C> 100 READ sum$:IF VAL("&"+sum$)<>sum THEN
PRINT"Error in";zei:END
<0633> 110 ze=zei+10
<012E> 120 NEXT
<1303> 130 IF PEEK(&BC3F)=&E4 THEN POKE &8771,&
C9:POKE &8772,&B1:POKE &8779,&C9:POKE &
77A,&B1
<0672> 140 SAVE"BALL.OBJ",b,&8000,&B60
<0134> 150 END
<0768> 1000 DATA CD,02,BC,01,06,BC,ED,49,384
<0751> 1010 DATA 01,18,BD,ED,49,21,F2,81,3A0
<0706> 1020 DATA E5,D1,13,01,05,00,36,00,205
<06C0> 1030 DATA ED,B0,CD,00,BB,AF,32,DE,4E4
<06D8> 1040 DATA 82,CD,03,BB,CD,BA,BB,CD,51C
<06FA> 1050 DATA 4E,BB,CD,A7,BC,AF,CD,0E,4C3
<06A7> 1060 DATA BC,3E,05,32,FE,81,3E,01,2EF
<06A2> 1070 DATA 32,FF,81,CD,6A,81,21,50,3DB
<0662> 1080 DATA C0,11,00,90,DD,21,00,A6,305
<068F> 1090 DATA 01,08,02,3E,18,F5,E5,3E,279
<06CA> 1100 DATA 28,F5,E5,CD,6B,83,E1,23,4C1
<06B1> 1110 DATA 23,F1,3D,20,F4,E1,D5,11,42C
<06AD> 1120 DATA 50,00,19,D1,F1,3D,20,E5,36D
<06A3> 1130 DATA 21,66,C0,11,10,90,DD,21,2F6
<06C5> 1140 DATA 00,A6,01,0C,06,3E,10,F5,1FC
<0722> 1150 DATA E5,3E,06,F5,E5,CD,6B,83,4BE
<06D3> 1160 DATA E1,D5,11,06,00,19,D1,F1,3A8
<06C6> 1170 DATA 3D,20,F0,E1,D5,11,50,00,364
<0743> 1180 DATA 19,CD,26,BC,CD,26,BC,CD,444
<0739> 1190 DATA 26,BC,CD,26,BC,D1,F1,3D,490
<06FF> 1200 DATA 20,D5,21,F0,C0,11,80,9E,3F5
<0701> 1210 DATA CD,B5,83,21,A0,C0,11,00,397
<071E> 1220 DATA A1,CD,B5,83,21,50,C0,11,3E8
<0735> 1230 DATA 80,A3,CD,B5,83,21,74,C0,47D
<0700> 1240 DATA 11,58,90,01,10,08,3E,C0,15C
<0776> 1250 DATA DD,21,00,A6,F5,E5,CD,6B,4B6
<0735> 1260 DATA 83,E1,D5,11,A0,00,19,D1,3D4
<076E> 1270 DATA F1,3D,20,F0,CD,7C,81,3E,446
<0657> 1280 DATA 01,01,00,00,CD,32,BC,3E,1FB
<064D> 1290 DATA 01,32,F1,81,DD,21,90,83,3B6
<06A8> 1300 DATA 06,05,C5,DD,E5,DD,5E,00,3CD
<06A8> 1310 DATA DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,3C4
<06AE> 1320 DATA 03,CD,A2,81,3E,4C,CD,1E,368
<06E8> 1330 DATA BB,20,0F,CD,DF,82,DD,E1,4D6
<068B> 1340 DATA 11,04,00,DD,19,C1,10,DA,2B6
<06B1> 1350 DATA 18,D2,DD,E1,C1,3E,01,01,3A9
<06CD> 1360 DATA 18,18,CD,32,BC,CD,0E,83,349
<0684> 1370 DATA 11,58,95,21,00,C0,06,06,1EB
<06B4> 1380 DATA C5,E5,CD,20,82,E1,23,23,440
<069C> 1390 DATA C1,10,F5,21,20,C0,06,05,2D2
<06C8> 1400 DATA C5,E5,CD,20,82,E1,23,23,440
<06C8> 1410 DATA C1,10,F5,21,3E,C0,06,06,2F1
<06DC> 1420 DATA C5,E5,CD,20,82,E1,23,23,440
<06EC> 1430 DATA C1,10,F5,CD,C9,83,11,80,470
<06F4> 1440 DATA 99,21,00,C0,CD,B5,83,C3,442
<0742> 1450 DATA E4,83,AF,47,4F,C5,F5,CD,533
<0725> 1460 DATA 32,BC,F1,3C,C1,FE,10,20,40A
<071B> 1470 DATA F4,C3,38,BC,21,92,81,06,3E5
<075C> 1480 DATA 10,AF,C5,F5,E5,46,48,CD,4B9
<0735> 1490 DATA 32,BC,E1,23,F1,3C,C1,10,3F0
```



Spiel des Monats

Energy Ball

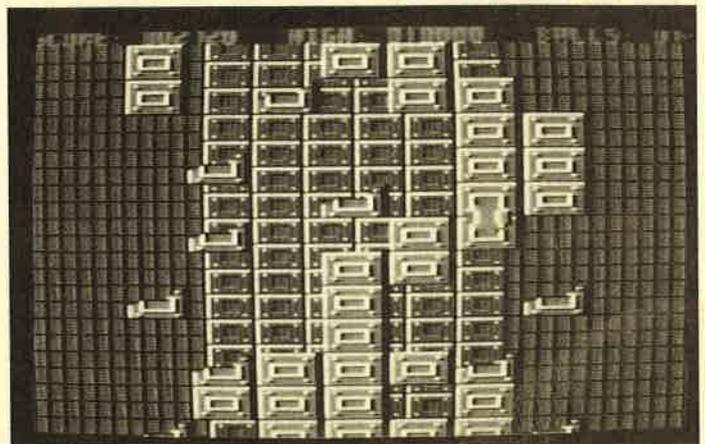
Wollten Sie nicht schon immer einmal mit einem hypermodernen Raumschiff durchs Weltall fliegen? Unser "Spiel des Monats" gibt Ihnen dazu Gelegenheit. Wie so oft müssen Sie aber auch hier darauf achten, daß Ihnen die Energie nicht ausgeht.

"Energy Ball" stammt von Ingo Kubbilun. Er ist 17 Jahre alt und besucht zur Zeit die 11. Klasse des Hildegardisgymnasiums in Bochum. Seine ersten Erfahrungen sammelte unser Autor mit einem CPC 664, den er zunächst in Basic programmierte. Nachdem er sich mit dem Z80-Assembler vertraut gemacht hatte, stieg er auf einen CPC 6128 um. Heute arbeitet Ingo auch mit einem PC 1640 ECD DD.

Später möchte unser Autor sein Hobby zu seinem Beruf machen. Er plant den Einstieg in die Computerbranche im Bereich Anwender-/Systemprogrammierer.



Ihr hypermodernes Raumschiff Alpha Centauri verbraucht auf dem Weg zur Erde zu viel Energie. Sie müssen deshalb eine neue Ausrüstung Ihrer Einsatzzentrale ausprobieren, den Energy Ball. Ihr Bordcomputer entdeckt im All ein Energy Stage. Ihre Aufgabe besteht nun darin, den Energy Ball über das Energy Stage abzurollen, um Energie für Ihr Raumschiff im Ball zu speichern. Der erreichte Score entspricht dem Energiekonto. Der Energy Stage ist wie ein Parcours aufgebaut, durch den Sie Ihren Energy Ball mit dem Joystick nach links und rechts dirigieren müssen. Eines müssen Sie noch in Betracht ziehen: Der Energy Ball ist am Anfang sehr langsam, da er noch keine Energie trägt! Dies ändert sich natürlich im Laufe des Spiels.



"Energy Ball" läßt sich nur mit dem Joystick spielen. Nach Start des Programms mit RUN"BALL" muß der Feuerknopf so lange gedrückt werden, bis das Spiel beginnt. (Dies ist notwendig, da für die aufwendige Schrift der Tastatur-Interrupt meistens gesperrt bleibt.) Nun beginnt der Ball zu laufen, und Sie können ihn mit Links- bzw. Rechtsbewegungen des Joysticks um einen Stein, mit links bzw. rechts + Feuer um zwei Steine bewegen. Eine zusätzlich eingebaute Funktion erlaubt nach Ballverlust die Positionierung des Balls an einer gewünschten Stelle. Das Spiel kann dann nach Betätigung des Feuerknopfs fortgesetzt werden.

Ingo Kubbilun

Programm: Energy Ball

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Reaktionsspiel

Steuerung: Joystick

Listings: 4


```

<0FDC> 276 DATA B9,20,0A,23,7E,2B,FE,21,28,03,C
D,5A,BB,23,23,10,EE,CD,06,BB,C3,3D,&08AD
<0F3D> 277 DATA 99,61,6E,7A,65,69,67,65,6E,20,2
0,44,72,75,63,6B,65,72,63,6F,64,65,&0895
<0F14> 278 DATA 73,20,61,6E,20,64,69,65,73,65,7
2,20,53,74,65,6C,6C,65,3A,20,11,1B,&070D
<0F69> 279 DATA 9A,21,08,02,01,19,00,CD,25,A4,C
D,06,BB,CD,51,A6,C3,8C,61,07,44,72,&0834
<0F51> 280 DATA 75,63,6B,65,72,63,6F,64,65,73,7
0,65,69,63,68,65,72,20,76,6F,6C,6C,&08E5
<0F47> 281 DATA 3A,56,59,F5,3E,01,32,56,59,CD,5
0,9A,3A,56,59,3C,28,05,32,56,59,18,&0700
<100A> 282 DATA F2,F1,32,56,59,C9,CD,67,A4,CD,5
7,A4,C8,DD,66,01,DD,6E,00,CD,83,9A,&0C6E
<1007> 283 DATA 18,EE,CD,67,A4,CD,57,A4,C8,45,C
B,38,DD,66,01,DD,6E,00,3A,57,59,4E,&0A7D
<0FB6> 284 DATA B9,20,05,CD,83,9A,18,E4,23,23,1
0,F3,C9,22,BA,9A,EB,21,42,61,AF,ED,&0A97
<0FC6> 285 DATA 52,44,4D,2A,BA,9A,54,5D,23,23,E
D,B0,3A,56,59,47,3E,FF,90,3C,47,FD,&0972
<0FD8> 286 DATA 21,5E,5B,FD,66,01,FD,6E,00,2B,2
B,FD,74,01,FD,75,00,FD,2B,FD,2B,10,&0943
<0FAC> 287 DATA EC,C9,00,00,3A,56,59,F5,3E,FF,3
2,56,59,CD,67,A4,CD,57,A4,20,06,21,&0998
<0FB1> 288 DATA 56,59,35,18,F2,DD,66,03,DD,6E,0
2,2B,2B,CD,83,9A,F1,32,56,59,C9,11,&096D
<100B> 289 DATA 42,61,3A,5F,5B,BA,C0,3A,5E,5B,B
B,C9,CD,67,A4,CD,57,A4,45,DD,66,01,&0AB1
<0FAE> 290 DATA DD,6E,00,28,0E,CB,38,3A,57,59,4
F,7E,B9,30,04,23,23,10,F8,E5,CD,13,&083B
<0F9B> 291 DATA 9B,E1,C9,EB,21,42,61,AF,ED,52,4
4,4D,11,43,61,21,41,61,ED,B8,3A,56,&0A20
<0FD0> 292 DATA 59,47,3E,FF,90,3C,47,FD,21,5E,5
B,FD,66,01,FD,6E,00,23,23,FD,74,01,&094E
<0FA3> 293 DATA FD,75,00,FD,2B,FD,2B,10,EC,C9,1
1,67,9B,21,06,02,01,1A,00,CD,25,A4,&0874
<103E> 294 DATA CD,06,BB,FE,5B,38,02,D6,20,FE,4
1,38,F3,FE,5B,30,EF,CD,5A,BB,C9,67,&0C0B
<0F3D> 295 DATA 65,77,75,65,6E,73,63,68,74,65,7
2,20,44,72,75,63,6B,65,72,63,6F,64,&08D3
<0FF1> 296 DATA 65,3A,20,CD,67,A4,CD,57,A4,C8,4
5,CB,38,DD,66,01,DD,6E,00,23,7E,2B,&09CA
<0FDE> 297 DATA FE,21,20,05,CD,83,9A,18,E4,23,2
3,10,F0,CD,67,A4,CD,57,A4,C8,45,CB,&0AE8
<0FC0> 298 DATA 38,05,C8,DD,66,01,DD,6E,00,7E,2
3,23,4E,2B,2B,B9,20,23,C5,E5,CD,E3,&0952
<0FDC> 299 DATA 9A,CC,BC,9A,E1,E5,CD,13,9B,E1,C
1,71,23,36,21,2B,04,7E,23,23,4E,2B,&09F6
<0F9C> 300 DATA 2B,B9,20,05,23,23,10,F3,C9,23,2
3,10,D0,C9,CD,78,A4,23,EB,3A,58,59,&08EC
<0F32> 301 DATA 6F,26,01,01,50,00,CD,25,A4,C9,2
1,03,02,11,45,9C,01,16,00,CD,25,A4,&060B
<0FC3> 302 DATA CD,06,BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,6
C,28,15,FE,73,28,18,FE,63,28,1B,18,&0919
<0F91> 303 DATA E9,21,03,51,ED,5B,57,59,16,00,1
9,C9,CD,19,9C,36,00,18,11,CD,19,9C,&07B1
<0FAC> 304 DATA 36,FF,18,0A,21,04,51,06,50,36,0
0,23,10,FB,CD,D3,A2,CD,51,A6,C3,8C,&08DC
<0F36> 305 DATA 61,54,61,62,75,6C,61,74,6F,72,6
5,6E,20,62,65,61,72,62,65,69,74,65,&08A5
<1016> 306 DATA 6E,3A,57,59,3C,32,57,59,FE,51,C
A,A2,9F,CD,19,9C,7E,B7,C2,A2,9F,18,&0AA2
<0F9F> 307 DATA EA,46,6C,6F,73,6B,65,6C,74,61,7
3,74,65,6E,64,65,66,69,6E,69,74,69,&0995
<0350> 308 DATA 6F,6E,&00DD
<01C6> 309 DATA EOF
<003E> 310 :
<0257> 311 MEMORY &8AA5
<0D42> 312 zeile=100:schritt=1:adr=&8AA6
<0689> 313 PRINT"Zeile:"zeile ;
<022F> 314 READ b$
<06D8> 315 IF b$ = "EOF" GOTO 327
<0690> 316 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 322
<06C9> 317 b = VAL("&"+b$)
<05E4> 318 POKE adr,b:PRINT".";
<0A11> 319 sum = sum + PEEK(adr)
<06B6> 320 adr = adr + 1
<0186> 321 GOTO 314
<077D> 322 checksum=VAL(b$)
<0EA5> 323 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<04F0> 324 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0E0D> 325 sum=0:zeile=zeile+schritt
<0169> 326 GOTO 313
<0217> 327 PRINT b$
<07BA> 328 SAVE"TEXT4.mc",b,&8AA6,&11E2
<00E8> 329 END

```

Listing 6

```

<08CC> 1 : 'MC-Generator: TEXT5.ldr
<004B> 2 :
<079D> 3 : 'erzeugt : TEXT5.mc
<004D> 4 :
<0A0F> 5 : 'Copyright : Erik Heckert
<004F> 6 :
<0F67> 100 DATA 5A,75,20,62,65,6C,65,67,65,6E,6
4,65,20,54,61,73,74,65,28,37,2F,38,&0771
<0F17> 101 DATA 2F,39,29,3A,20,00,00,00,54,65,7
8,74,3A,20,01,17,00,11,71,9C,21,03,&0444
<0F9C> 102 DATA 02,CD,25,A4,01,1B,00,21,05,02,1
1,00,9D,CD,25,A4,CD,06,BB,FE,37,28,&070B
<0FC0> 103 DATA 0A,FE,38,28,0D,FE,39,28,10,18,F
F,06,87,21,88,9C,18,0C,06,88,21,B0,&0740
<1003> 104 DATA 9C,18,05,06,89,21,D8,9C,CD,5A,B
B,78,32,1B,9D,22,1C,9D,11,1E,9D,21,&07E9
<0FC8> 105 DATA 06,02,01,06,00,CD,25,A4,3E,28,C
D,D7,A4,3A,66,A5,B7,28,1A,4F,06,00,&06E6
<106B> 106 DATA 21,3C,A5,ED,5B,1C,9D,ED,B0,2A,1
C,9D,3A,1B,9D,47,3A,66,A5,4F,CD,0F,&092C
<0FEB> 107 DATA BB,CD,51,A6,C3,8C,61,21,03,02,1
1,C1,9D,01,1F,00,CD,25,A4,CD,06,BB,&0908
<1015> 108 DATA FE,61,30,02,C6,20,FE,63,28,46,F
E,77,CA,5E,9E,18,EC,43,61,74,61,6C,&0A6A
<0FAE> 109 DATA 6F,67,69,73,69,65,72,65,63,2F,5
7,65,63,68,73,65,6C,20,44,69,73,6B,&086A
<0F8C> 110 DATA 2D,43,61,73,43,61,74,61,6C,6F,6
7,69,73,69,65,72,65,6E,28,54,61,73,&083E
<0F55> 111 DATA 74,65,20,64,72,75,65,63,6B,65,6
E,29,20,07,21,03,02,11,E0,9D,01,20,&066F
<106B> 112 DATA 00,CD,25,A4,CD,06,BB,3E,02,CD,0
E,BC,11,54,51,CD,9B,BC,CD,06,BB,CD,&0A30
<100A> 113 DATA 09,BB,DC,06,BB,CD,A6,A0,C3,8C,6
1,44,49,53,C3,4B,65,69,6E,65,20,44,&0A17
<0FA8> 114 DATA 69,73,6B,20,61,6E,67,65,73,63,6
8,6C,6F,73,73,65,6E,07,27,44,27,69,&07D6
<0F72> 115 DATA 73,63,20,6F,64,65,72,20,27,4B,2
7,61,73,73,65,74,74,65,20,3F,21,29,&06FB
<0FEF> 116 DATA 9E,CD,D4,BC,38,11,21,08,02,11,2
D,9E,01,19,00,CD,25,A4,CD,06,BB,18,&07A1
<0FB4> 117 DATA 2D,11,46,9E,21,05,02,01,18,00,C
D,25,A4,CD,06,BB,FE,61,30,02,C6,30,&070E
<1010> 118 DATA FE,64,28,06,FE,6B,28,07,18,ED,2
1,0C,C0,18,03,21,15,C0,0E,07,AF,CD,&07BC
<0FD1> 119 DATA 1B,00,CD,51,A6,C3,8C,61,11,0C,9
F,01,14,00,21,03,02,CD,25,A4,CD,06,&06EF
<100F> 120 DATA BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,61,28,1
2,FE,62,28,15,FE,6C,28,17,FE,72,28,&09A9
<101B> 121 DATA 1A,FE,7A,28,1D,18,E1,3E,01,11,E
C,A3,18,19,AF,11,FF,A3,18,13,3E,0A,&07B5
<0F9C> 122 DATA 11,C6,A3,18,0C,3E,06,11,B3,A3,1
8,05,3E,02,11,D9,A3,32,5B,59,01,13,&062D
<1012> 123 DATA 00,21,02,22,CD,25,A4,3E,18,CD,5
A,BB,CD,51,A6,C3,8C,61,5A,65,69,6C,&091B
<0F98> 124 DATA 65,6E,6D,6F,64,75,73,20,61,65,6
E,64,65,72,6E,18,F5,21,03,02,11,64,&07A0
<0FC1> 125 DATA 9F,01,12,00,CD,25,A4,F1,FE,05,2
0,08,21,02,3C,11,5D,59,18,12,FE,17,&06C9
<0FC6> 126 DATA 20,08,11,5E,59,21,02,4D,18,06,2
1,03,4D,11,5C,59,E5,CD,06,BB,E1,FE,&0707
<0F9A> 127 DATA 61,30,02,C6,20,01,05,00,FE,65,2
8,22,FE,61,28,2A,18,E8,27,45,27,69,&06D9
<0F76> 128 DATA 6E,20,6F,64,65,72,20,27,41,27,7
5,73,20,3F,18,20,61,6E,18,18,61,75,&063B
<1030> 129 DATA 73,18,3E,FF,12,11,76,9F,FE,CD,2
5,A4,18,09,AF,12,11,7F,9F,E5,CD,25,&095F
<1088> 130 DATA A4,E1,3E,03,BD,CC,22,A2,CD,51,A
6,C3,8C,61,3A,58,59,FE,0B,DC,E3,9F,&0BD9
<102A> 131 DATA 3A,58,59,FE,1A,D4,F9,9F,3A,59,5
9,47,3A,57,59,B8,38,09,47,3A,5A,59,&08B9
<0FCE> 132 DATA B8,38,11,18,4A,3A,5A,59,32,57,5
9,21,58,59,35,2B,2B,35,18,CE,3A,59,&063D
<0FDE> 133 DATA 59,32,57,59,21,58,59,34,2B,2B,3
4,18,BF,3E,0B,32,58,59,3A,56,59,FE,&06B5
<0FD9> 134 DATA 00,20,06,3E,01,32,56,59,C9,CD,4
0,A0,C9,3E,19,32,58,59,3A,56,59,FE,&07A6
<104B> 135 DATA 00,20,06,3E,FF,32,56,59,C9,CD,7
5,A0,C9,3E,18,CD,5A,BB,3A,56,59,CD,&09A6
<0F81> 136 DATA 33,A4,01,03,00,21,02,08,11,54,A
4,CD,25,A4,3A,57,59,CD,33,A4,01,02,&0636
<0FE0> 137 DATA 00,21,02,13,11,55,A4,CD,25,A4,3
E,18,CD,5A,BB,C3,8C,61,21,80,C7,06,&082C

```

- <1085> 190 DATA FE,20,C0,CD,1B,8E,18,E8,CD,52,9
2,18,C4,CD,52,92,CD,56,96,47,3A,5A,&0B26
- <1086> 191 DATA 59,90,CB,3F,B7,28,B4,F5,CD,A8,9
5,F1,3D,20,F8,18,AA,3E,01,32,57,59,&0AAE
- <1059> 192 DATA CD,78,A4,ED,5B,5A,59,16,00,19,7
E,FE,20,20,96,CD,A8,95,18,E7,42,72,&0A22
- <101F> 193 DATA 69,65,66,6B,6F,70,66,7A,65,69,6
C,65,6E,20,66,6F,72,6D,61,74,69,65,&08E2
- <0FCC> 194 DATA 72,65,6E,11,A2,92,21,03,02,01,1
B,00,CD,25,A4,2A,56,59,E5,3E,01,32,&0691
- <10A1> 195 DATA 56,59,CD,56,96,B7,28,27,CD,78,A
4,7E,FE,01,20,1F,CD,4F,91,CD,3D,8E,&0A58
- <1056> 196 DATA CD,4F,8E,CD,4F,91,30,0E,CD,17,8
F,CD,78,A4,11,51,00,19,36,01,18,D6,&0891
- <10C2> 197 DATA AD,BC,8E,CD,78,A4,7E,FE,01,CC,9
2,8E,CD,81,9B,3A,56,59,3C,32,56,59,&0B58
- <1054> 198 DATA FE,FF,20,BC,C3,0E,8E,11,52,93,2
1,03,02,01,0F,00,CD,25,A4,CD,06,BB,&0888
- <1109> 199 DATA FE,F0,CA,AD,93,FE,F1,CA,BB,93,F
E,F2,28,4A,FE,F3,28,4E,FE,31,28,29,&0E48
- <1061> 200 DATA FE,61,30,02,C6,20,FE,6C,28,2D,F
E,6F,28,41,FE,75,28,4D,18,D3,43,75,&0997
- <101A> 201 DATA 72,73,6F,72,73,74,65,75,65,72,7
5,6E,67,CD,51,A6,C3,A2,9F,21,56,59,&0A40
- <0FFE> 202 DATA 36,01,23,23,36,0B,CD,22,A2,18,E
C,21,56,59,36,FF,23,23,36,19,18,F0,&06F5
- <104A> 203 DATA 3A,59,59,32,57,59,18,D9,3A,5A,5
9,18,F6,3A,58,59,FE,0B,28,CD,21,56,&081A
- <0FEF> 204 DATA 59,35,23,23,35,18,F0,3A,58,59,F
E,19,28,BD,21,56,59,34,23,23,34,18,&068E
- <1062> 205 DATA F0,3A,56,59,FE,1E,38,B3,D6,0F,3
2,56,59,18,B5,3A,56,59,FE,E3,30,B3,&0A20
- <100E> 206 DATA C6,0F,32,56,59,18,A7,11,64,94,2
1,03,02,01,0D,00,CD,25,A4,CD,06,BB,&06D6
- <108C> 207 DATA FE,F2,28,72,FE,F3,28,55,FE,61,3
0,02,C6,20,FE,67,CA,39,95,FE,77,28,&0C09
- <10EF> 208 DATA 11,FE,63,CA,33,95,FE,7A,CA,41,9
5,FE,6C,CA,CC,94,18,D5,CD,78,A4,ED,&0D73
- <103F> 209 DATA 5B,57,59,16,00,19,7E,FE,20,CA,3
3,95,E5,D5,7B,36,20,23,3C,FE,51,30,&08D1
- <105C> 210 DATA 07,47,7E,FE,20,78,20,F1,D1,E1,3
6,20,2B,1D,28,05,7E,FE,20,20,F5,CD,&096E
- <105A> 211 DATA EA,9B,C3,33,95,CD,78,A4,ED,5B,5
7,59,16,00,19,7B,36,20,23,3C,FE,51,&0999
- <1075> 212 DATA 38,F8,CD,E4,9B,C3,33,95,CD,78,A
4,ED,5B,57,59,16,00,19,43,36,20,2B,&09DB
- <1050> 213 DATA 10,FB,CD,E4,9B,C3,33,95,54,65,7
8,74,20,6C,6F,65,73,63,68,65,6E,5A,&0A52
- <101B> 214 DATA 77,69,73,63,68,65,6E,20,7A,77,6
5,69,20,5A,65,69,6C,65,6E,20,6C,6F,&0852
- <0FEE> 215 DATA 65,73,63,68,65,6E,65,72,73,74,6
5,20,5A,65,69,6C,65,3A,20,6C,65,74,&0851
- <0FDB> 216 DATA 7A,74,65,20,5A,65,69,6C,65,3A,2
0,11,BA,94,21,08,02,01,12,00,CD,25,&0655
- <1046> 217 DATA A4,CD,06,6B,18,79,07,18,5A,61,6
8,6C,20,75,6E,6B,6F,72,72,65,6B,74,&0876
- <0FA0> 218 DATA 21,18,11,71,94,21,03,02,01,1D,0
0,CD,25,A4,11,8E,94,21,05,02,01,0D,&0492
- <10B2> 219 DATA 00,CD,25,A4,CD,67,A5,3A,DA,A5,9
7,20,BC,3A,DB,A5,32,FA,95,11,9B,94,&0B76
- <107A> 220 DATA 21,05,18,01,0E,00,CD,25,A4,CD,6
7,A5,3A,DA,A5,B7,20,A1,3A,FA,95,47,&08FD
- <10A4> 221 DATA 3A,DB,A5,B8,38,97,90,3C,47,3A,5
6,59,F5,3A,FA,95,32,56,59,C5,CD,5A,&0AC8
- <104A> 222 DATA 95,21,56,59,34,C1,10,F5,F1,32,5
6,59,CD,22,A2,18,00,CD,51,A6,C3,8C,&09ED
- <10B7> 223 DATA 61,CD,49,95,CD,22,A2,18,F2,CD,5
A,95,CD,E4,9B,18,EA,21,50,00,0E,FF,&0B2F
- <0FE7> 224 DATA 23,06,50,36,20,23,10,FB,0D,20,F
5,C9,CD,78,A4,23,06,50,36,20,23,10,&06D3
- <1062> 225 DATA FB,C9,F5,21,56,59,E5,34,CD,56,9
6,E1,35,47,3A,57,59,B8,30,0D,21,56,&0A0E
- <10D5> 226 DATA 59,E5,34,CD,3C,98,E1,35,CD,22,A
2,CD,FC,95,CD,A8,95,3A,58,59,FE,1A,&0C25
- <106D> 227 DATA DC,E4,9B,21,56,59,E5,34,23,23,3
4,7E,FE,1A,DC,E4,9B,E1,35,23,23,35,&0A40
- <1077> 228 DATA F1,C9,3A,57,59,47,3A,5A,59,90,2
8,14,06,00,4F,C5,CD,78,A4,ED,5B,5A,&0949
- <1045> 229 DATA 59,16,00,19,54,5D,2B,C1,ED,B8,C
D,78,A4,ED,5B,57,59,16,00,19,36,20,&0830
- <10E2> 230 DATA CD,67,A4,CD,57,A4,C8,45,CB,38,D
D,66,01,DD,6E,00,3A,57,59,4F,7E,B9,&0AAF
- <1009> 231 DATA 38,08,57,3A,5A,59,BA,28,01,34,2
3,23,10,F0,CD,81,9B,C9,00,00,21,56,&070A
- <1041> 232 DATA 59,34,3A,57,59,F5,3A,59,59,32,5
7,59,CD,A8,95,F1,32,57,59,21,56,59,&08E7
- <1067> 233 DATA 35,CD,78,A4,E5,ED,5B,5A,59,16,0
0,19,22,FA,95,E1,11,51,00,19,ED,5B,&0982
- <1090> 234 DATA 59,59,16,00,19,EB,2A,FA,95,7E,3
6,20,12,CD,67,A4,CD,57,A4,C8,DD,66,&0A16
- <10B3> 235 DATA 03,DD,6E,02,2B,2B,ED,5B,59,59,7
E,BA,C0,73,DD,74,03,DD,75,02,18,E1,&09AC
- <0FF7> 236 DATA CD,78,A4,11,50,00,43,19,7E,FE,2
0,20,03,2B,10,F8,78,C9,00,00,00,47,&0720
- <109E> 237 DATA 3A,57,59,4F,3A,5A,59,B9,78,C0,F
5,21,56,59,E5,34,CD,3C,98,E1,35,CD,&0A79
- <105E> 238 DATA 78,A4,ED,5B,5A,59,16,00,19,2B,7
E,FE,20,20,04,06,00,18,28,CD,D0,96,&07AA
- <1059> 239 DATA B7,28,33,47,3A,59,59,B8,30,2C,7
8,C5,32,57,59,CD,A8,95,C1,3A,5A,59,&0930
- <10B4> 240 DATA 90,3D,47,C5,C5,CD,FC,95,CD,A8,9
5,C1,10,F6,C1,3A,59,59,80,32,57,59,&0BDC
- <1075> 241 DATA CD,22,A2,21,56,59,34,23,23,34,F
1,C9,CD,56,96,B7,C8,47,7E,FE,20,28,&0A0C
- <10D1> 242 DATA 03,2B,10,F8,78,C9,CD,E9,96,CD,E
4,9B,C3,8C,61,CD,62,9A,3A,57,59,47,&0BB9
- <1057> 243 DATA 3E,50,90,28,14,4F,06,00,C5,CD,7
8,A4,C1,ED,5B,57,59,16,00,19,54,5D,&07F6
- <1084> 244 DATA 23,ED,B0,CD,78,A4,11,50,00,19,3
6,20,CD,67,A4,CD,57,A4,C8,45,CB,38,&0A29
- <1068> 245 DATA DD,66,01,DD,6E,00,3A,57,59,4F,7
E,B9,38,01,35,23,23,10,F7,C9,11,57,&07EB
- <1063> 246 DATA 97,21,03,02,01,1B,00,CD,25,A4,C
D,06,BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,65,28,&07FF
- <10BF> 247 DATA 29,FE,6C,28,78,FE,6D,28,2D,FE,6
F,28,75,18,E5,5A,65,69,6C,65,28,6E,&0989
- <106C> 248 DATA 29,20,65,69,6E,66,75,65,67,65,6
E,2F,6C,6F,65,73,63,68,65,6E,CD,3C,&0888
- <1048> 249 DATA 98,CD,22,A2,CD,51,A6,C3,8C,61,1
1,A3,97,21,05,02,01,22,00,CD,25,A4,&08C9
- <1107> 250 DATA CD,67,A5,3A,DA,A5,B7,C2,15,98,3
A,DB,A5,B7,28,DB,3D,32,DB,A5,CD,3C,&0C24
- <103A> 251 DATA 98,18,FD,41,6E,7A,61,68,6C,20,6
4,65,72,20,65,69,6E,7A,75,66,75,65,&08E5
- <109D> 252 DATA 67,65,6E,64,65,6E,20,5A,65,69,6
C,65,6E,3A,20,CD,7D,98,18,AB,11,EE,&08F6
- <107B> 253 DATA 97,21,05,02,01,27,00,CD,25,A4,C
D,67,A5,3A,DA,A5,B7,20,36,3A,DB,A5,&08D6
- <1076> 254 DATA B7,28,90,3D,32,DB,A5,CD,7D,98,1
8,F1,41,6E,7A,61,68,6C,20,64,65,72,&0A02
- <1035> 255 DATA 20,68,65,72,61,73,7A,75,6C,6
F,65,73,63,68,65,6E,64,65,6E,20,5A,&0899
- <0F45> 256 DATA 65,69,6C,65,6E,3A,20,11,2A,98,2
1,08,02,01,12,00,CD,25,A4,CD,06,BB,&069C
- <0F69> 257 DATA CD,51,A6,C3,8C,61,07,18,5A,61,6
8,6C,20,75,6E,6B,6F,72,72,65,6B,74,&0927
- <0F15> 258 DATA 21,18,3A,56,59,57,3E,FF,92,C8,4
7,21,00,00,11,51,00,19,10,FD,44,4D,&0691
- <0F6E> 259 DATA 11,FE,50,21,AD,50,ED,B8,CD,78,A
4,23,06,50,36,20,23,10,FB,3A,56,59,&08F1
- <0FC1> 260 DATA 47,3E,FF,90,3C,26,00,6F,29,44,4
D,11,5F,5B,21,5D,5B,ED,B8,CD,50,9A,&089F
- <0F73> 261 DATA C9,3A,56,59,57,FE,FF,92,C8,47,2
1,00,00,11,51,00,19,10,FD,ED,5C,78,&08BA
- <0F51> 262 DATA A4,E5,11,51,00,19,D1,C1,ED,B0,2
1,AF,50,06,50,36,20,23,10,FB,CD,50,&094A
- <0F90> 263 DATA 9A,3A,56,59,47,3E,FF,90,3C,26,0
0,6F,29,44,4D,C5,CD,67,A4,54,5D,23,&0893
- <0FAE> 264 DATA 23,C1,ED,B0,3A,56,59,F5,3E,FF,3
2,56,59,CD,50,9A,F1,32,56,59,C9,11,&0AE0
- <0F55> 265 DATA 03,99,21,03,02,01,17,00,CD,25,A
4,CD,06,BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,73,&07E6
- <1001> 266 DATA 28,2E,FE,6C,28,5F,FE,63,28,63,F
E,65,28,6F,FE,61,CA,98,99,FE,7A,28,&0B27
- <0F27> 267 DATA 5E,18,DC,44,72,75,63,6B,65,72,6
3,6F,64,65,73,20,62,65,61,72,62,65,&08B1
- <0F77> 268 DATA 69,74,65,6E,11,43,99,21,03,0D,0
1,0C,00,CD,25,A4,CD,62,9A,CD,E3,9A,&0884
- <0FEF> 269 DATA CA,06,9A,CD,46,9B,FE,CD,F0,9A,3
A,57,59,77,F1,23,77,CD,51,A6,C3,8C,&0C63
- <0F7A> 270 DATA 61,20,73,65,74,7A,65,6E,20,20,2
0,20,20,CD,62,9A,CD,E4,9B,18,E6,CD,&099A
- <0FC6> 271 DATA 34,9A,CD,22,A2,18,DE,CD,50,9A,C
D,E4,9B,18,D6,11,8C,99,21,03,0D,01,&09AE
- <100B> 272 DATA 0C,00,CD,25,A4,CD,E3,9A,CA,06,9
A,CD,46,9B,F5,CD,F0,9A,3A,57,59,77,&0BB1
- <0F65> 273 DATA F1,23,77,CD,81,9B,18,B1,20,65,7
2,67,61,65,6E,7A,65,6E,20,20,11,DD,&094A
- <0F3F> 274 DATA 99,01,0A,00,21,03,0F,CD,25,A4,1
1,E7,99,01,1F,00,21,05,02,CD,25,A4,&05DC
- <0FE8> 275 DATA CD,67,A4,CD,57,A4,28,85,45,CB,3
8,DD,66,01,DD,6E,00,3A,57,59,4F,7E,&09DB


```

<103D> 204 DATA 67,83,CD,6B,83,3A,2B,80,47,3A,6
8,83,3C,32,68,83,04,B8,30,1B,3A,5A,&07EA
<1024> 205 DATA 59,47,3A,6A,83,3C,32,6A,83,04,B
8,38,DF,3A,59,59,32,6A,83,21,69,83,&080D
<1011> 206 DATA 34,18,D3,21,2F,80,34,3A,2D,80,4
7,3A,2C,80,3C,32,2C,80,3D,B8,38,A8,&0726
<0FF9> 207 DATA C3,3B,83,3A,2C,80,47,3A,2D,80,9
0,47,3A,2F,80,80,30,06,21,2D,80,35,&070E
<1048> 208 DATA 18,EB,FE,FF,20,18,3A,2A,80,47,3
A,2B,80,90,47,3A,2E,80,80,47,3A,5A,&0862
<0FF2> 209 DATA 59,B8,30,04,21,2D,80,35,3A,2D,8
0,32,67,83,3A,2B,80,32,68,83,3A,2C,&06B3
<100C> 210 DATA 80,47,3A,2D,80,90,47,3A,2F,80,8
0,32,69,83,3A,2A,80,47,3A,2B,80,90,&07AC
<1007> 211 DATA 47,3A,2E,80,80,32,6A,83,47,3A,5
A,59,B8,30,15,21,69,83,34,3A,5A,59,&072D
<103D> 212 DATA 47,3A,6A,83,90,3D,47,3A,59,59,8
0,32,6A,83,CD,6B,83,3A,2A,80,47,3A,&082D
<103F> 213 DATA 68,83,3D,32,68,83,3C,B8,28,1B,3
A,59,59,47,3A,6A,83,3D,32,6A,83,3C,&076E
<1022> 214 DATA B8,20,DF,3A,5A,59,32,6A,83,21,6
9,83,35,18,D3,3A,2C,80,47,3A,2D,80,&0804
<102A> 215 DATA 3D,32,2D,80,B8,DA,3B,83,C3,D8,8
4,11,80,85,21,05,02,01,1F,00,CD,25,&07DB
<10C0> 216 DATA A4,CD,06,BB,FE,61,30,02,C6,20,F
E,61,CA,3E,86,FE,65,CA,56,88,18,EB,&0BA4
<0FC9> 217 DATA 27,61,27,62,73,70,65,69,63,68,6
5,72,6E,09,6F,64,65,72,20,27,65,27,&0758
<0FFE> 218 DATA 69,6E,6C,61,64,65,6E,20,3F,27,4
2,27,41,53,49,43,2D,20,6F,64,65,72,&06E1
<0FE9> 219 DATA 20,27,54,27,65,78,74,64,61,74,6
5,69,20,3F,44,61,74,65,69,6E,61,6D,&079C
<0FC8> 220 DATA 65,3A,20,00,00,18,07,46,65,6
8,6C,65,72,20,62,65,69,6D,20,53,69,&05CD
<0FBD> 221 DATA 63,68,65,72,6E,20,64,65,72,20,4
4,61,74,65,6E,18,21,08,02,11,C8,85,&0718
<10AC> 222 DATA 01,20,00,CD,25,A4,CD,06,BB,F1,3
2,56,59,CD,8F,BC,CD,A6,A0,C3,8C,61,&0AF2
<0FEA> 223 DATA 18,07,46,65,68,6C,65,72,20,62,6
5,69,6D,20,4C,61,64,65,6E,20,64,65,&071F
<0FE2> 224 DATA 72,20,44,61,74,65,6E,18,21,08,0
2,11,04,86,01,1E,00,CD,25,A4,CD,06,&05E4
<108A> 225 DATA B1,F1,32,56,59,CD,7A,BC,CD,A6,A
0,C3,8C,61,11,9F,85,21,06,02,01,1B,&09CD
<10BD> 226 DATA 00,CD,25,A4,CD,06,BB,FE,61,30,0
2,C6,20,FE,62,CA,19,87,FE,74,CA,B9,&0B5A
<106A> 227 DATA 87,18,EB,11,8E,94,21,06,02,01,0
D,00,CD,25,A4,CD,67,A5,3A,DA,A5,B7,&08D3
<1027> 228 DATA 20,2E,3A,DB,A5,B7,28,28,32,C6,8
5,11,9B,94,21,06,18,01,0E,00,CD,25,&070C
<1092> 229 DATA A4,CD,67,A5,3A,DA,A5,B7,20,10,3
A,C6,85,47,3A,DB,A5,B8,38,06,90,3C,&0A65
<103E> 230 DATA 32,C7,85,C9,C1,C3,A9,94,54,65,7
8,74,20,65,69,6E,66,75,65,67,65,6E,&0A83
<100F> 231 DATA 20,28,4A,2F,4E,29,20,3F,11,A6,8
6,21,05,02,01,16,00,CD,25,A4,CD,06,&057C
<10A7> 232 DATA BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,6A,28,0
6,FE,6E,28,09,18,ED,3E,FF,32,C5,85,&0A23
<0FE6> 233 DATA 18,04,AF,32,C5,85,01,16,00,21,0
5,02,3E,20,CD,15,A4,C9,42,41,53,49,&0652
<1012> 234 DATA 43,2D,44,61,74,65,69,20,61,62,7
3,70,65,69,63,68,65,72,6E,CD,95,BC,&0919
<1083> 235 DATA D8,C1,C3,EB,85,CD,80,BC,D8,C1,C
3,22,86,CD,51,A6,11,F2,86,21,03,02,&0C49
<1036> 236 DATA 01,17,00,CD,25,A4,11,BA,85,21,0
5,02,01,0B,00,CD,25,A4,3E,10,CD,D7,&06BA
<1076> 237 DATA A4,CD,5F,86,3A,56,59,F5,3A,C6,8
5,32,56,59,21,0A,01,CD,75,BB,3E,07,&0908
<10FD> 238 DATA CD,5A,BB,CD,06,BB,3E,FF,CD,6B,B
C,3A,66,A5,47,21,3C,A5,11,54,51,CD,&0AB2
<1099> 239 DATA 8C,BC,D2,E8,85,CD,56,96,B7,28,2
5,F5,CD,78,A4,23,06,01,7E,FE,20,20,&0B08
<106B> 240 DATA 04,23,04,18,F7,F1,90,3C,47,7E,C
D,09,87,23,10,F9,3E,0D,CD,09,87,3E,&082B
<105F> 241 DATA 0A,CD,09,87,21,56,59,34,3A,C7,8
5,3D,32,C7,85,20,C8,C3,F7,85,54,65,&098C
<1010> 242 DATA 78,74,64,61,74,65,69,20,61,62,7
3,70,65,69,63,68,65,72,6E,CD,51,A6,&095B
<0FE9> 243 DATA 11,A4,87,21,03,02,01,15,00,CD,2
5,A4,11,BA,85,21,05,02,01,0B,00,CD,&055F
<107D> 244 DATA 25,A4,3E,10,CD,D7,A4,CD,5F,86,3
A,56,59,F5,3A,C6,85,32,56,59,21,0A,&0980
<110D> 245 DATA 01,CD,75,BB,3E,07,CD,5A,BB,CD,0
6,BB,3E,FF,CD,6B,BC,3A,66,A5,47,21,&0A91
<10BF> 246 DATA 3C,A5,11,54,51,CD,8C,BC,D2,E8,8
5,3A,59,59,CD,09,87,3A,5A,59,CD,09,&09F7
<10AC> 247 DATA 87,CD,78,A4,7E,CD,09,87,23,06,5
0,7E,CD,09,87,23,10,F9,CD,67,A4,CD,&0A70
<108A> 248 DATA 57,A4,20,06,AF,CD,09,87,18,12,4
5,78,CD,09,87,DD,66,01,DD,6E,00,7E,&087E
<1071> 249 DATA CD,09,87,23,10,F9,21,56,59,34,3
A,C7,85,3D,32,C7,85,20,C2,C3,F7,85,&09EF
<104C> 250 DATA 11,9F,85,21,06,02,01,1B,00,CD,2
5,A4,CD,06,BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,&0813
<102B> 251 DATA 62,28,1B,FE,74,CA,31,89,18,EC,4
2,41,53,49,43,2D,44,61,74,65,69,20,&0835
<1013> 252 DATA 65,69,6E,6C,61,64,65,6E,CD,51,A
6,11,76,88,21,03,02,01,14,00,CD,25,&0740
<108F> 253 DATA A4,CD,BC,86,11,BA,85,21,05,02,0
1,0B,00,CD,25,A4,3E,10,CD,D7,A4,3A,&089D
<1125> 254 DATA 56,59,F5,21,0A,01,CD,75,BB,3E,0
7,CD,5A,BB,CD,06,BB,3E,FF,CD,6B,BC,&0AB3
<101F> 255 DATA 3A,66,A5,47,21,3C,A5,11,54,51,C
D,77,BC,D2,22,86,21,01,50,22,59,59,&0804
<0FF8> 256 DATA 3A,56,59,FE,FF,28,07,3A,C5,85,B
7,C4,3C,98,CD,5A,95,CD,50,9A,CD,78,&0BA0
<0F5D> 257 DATA A4,23,06,01,CD,11,87,FE,0D,28,0
F,77,23,04,3E,51,B8,20,F1,CD,11,87,&07D0
<0FC3> 258 DATA FE,0D,20,F9,CD,11,87,3A,56,59,3
C,32,56,59,CA,31,86,CD,89,BC,38,BE,&0A18
<0F37> 259 DATA C3,31,86,54,65,78,74,64,61,74,6
5,69,20,65,69,6E,6C,61,64,65,6E,CD,&0953
<0F22> 260 DATA 51,A6,11,1F,89,21,03,02,01,12,0
0,CD,25,A4,CD,BC,86,11,BA,85,21,05,&0704
<0F77> 261 DATA 02,01,0B,00,CD,25,A4,3E,10,CD,D
7,A4,3A,56,59,F5,21,0A,01,CD,75,BB,&0841
<1009> 262 DATA 3E,07,CD,5A,BB,CD,06,BB,3E,FF,C
D,6B,BC,3A,66,A5,47,21,3C,A5,11,54,&09D9
<0F77> 263 DATA 51,CD,77,BC,D2,22,86,3A,59,59,4
7,CD,11,87,B8,30,03,32,59,59,3A,5A,&08C6
<0F99> 264 DATA 59,47,CD,11,87,B8,38,03,32,5A,5
9,3A,56,59,FE,FF,28,07,3A,C5,85,B7,&092D
<0FD1> 265 DATA C4,3C,98,CD,5A,95,CD,50,9A,CD,7
8,A4,CD,11,87,77,23,06,50,CD,11,87,&0AAE
<0FBB> 266 DATA 77,23,10,F9,CD,11,87,B7,28,22,F
5,CD,67,A4,DD,66,01,DD,6E,00,F1,F5,&0B4B
<0FC9> 267 DATA E5,47,CB,3C,C5,E5,CD,13,9B,E1,C
1,10,F7,E1,C1,CD,11,87,77,23,10,F9,&0CA7
<0D27> 268 DATA 3A,56,59,3C,32,56,59,CA,31,86,C
D,89,BC,38,A4,C3,31,86,&07EF
<019E> 269 DATA EOF
<0016> 270 :
<01EC> 271 MEMORY &7B71
<0CD7> 272 zeile= 100:schritt= 1:adr=&7B72
<0661> 273 PRINT"Zeile:"zeile ;
<0207> 274 READ b$
<0688> 275 IF b$ = "EOF" GOTO 287
<0640> 276 IF MID$(b$,1,1)="" GOTO 282
<06A1> 277 b = VAL("&"+b$)
<05BC> 278 POKE adr,b:PRINT".";
<09E9> 279 sum = sum + PEEK(adr)
<068E> 280 adr = adr + 1
<0136> 281 GOTO 274
<0755> 282 checksum=VAL(b$)
<0E7D> 283 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<04C8> 284 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0DE5> 285 sum=0:zeile=zeile+schritt
<0119> 286 GOTO 273
<01EF> 287 PRINT b$
<06EB> 288 SAVE"TEXT3.mc",b,&7B72,&E82
<00C0> 289 END

```

Listing 5

```

<08CB> 1 : 'MC-Generator: TEXT4.ldr
<004B> 2 :
<079C> 3 : 'erzeugt : TEXT4.mc
<004D> 4 :
<0A0F> 5 : 'Copyright : Erik Heckert
<004F> 6 :
<0FB1> 100 DATA 11,C9,8A,21,03,02,01,0F,00,CD,2
5,A4,CD,2E,BD,30,56,11,D8,8A,21,08,&070A
<0F9C> 101 DATA 02,01,1E,00,CD,25,A4,CD,06,BB,C
3,42,8C,54,65,78,74,20,61,75,73,64,&0848
<0F88> 102 DATA 72,75,63,6B,65,6E,07,18,4B,65,6
9,6E,20,44,72,75,63,6B,65,67,20,61,&079F
<0FAE> 103 DATA 6E,67,65,73,63,68,6C,6F,73,73,6
5,6E,21,18,45,6E,64,6C,6F,73,64,72,&0880

```

PROGRAMM

- <1006> 118 DATA A5,ED,B0,11,D2,7B,21,06,02,01,0
C,00,CD,25,A4,3E,28,CD,D7,A4,3A,66,&08BA
- <103E> 119 DATA A5,4F,2A,59,59,7C,95,3C,B9,38,9
D,3A,66,A5,B7,CA,88,7C,47,3A,81,7B,&09F2
- <0FAB> 120 DATA B8,20,11,11,82,7B,21,3C,A5,1A,B
E,20,07,13,23,10,F8,C3,3C,7C,2A,56,&0731
- <0FDC> 121 DATA 59,E5,3A,58,59,F5,3A,5C,59,F5,A
F,32,0A,7C,01,4E,00,3E,20,21,05,02,&073E
- <0FF6> 122 DATA C5,E5,CD,15,A4,E1,C1,2C,CD,15,A
4,11,DE,7B,21,05,02,01,1B,00,CD,25,&0924
- <1066> 123 DATA A4,CD,06,BB,FE,61,30,02,C6,20,F
E,6A,28,0B,FE,6E,28,02,18,ED,3E,FF,&0A1C
- <0F82> 124 DATA 32,0A,7C,3E,01,32,56,59,3E,0B,3
2,58,59,21,05,02,01,1B,00,3E,20,CD,&0473
- <1010> 125 DATA 15,A4,3A,0A,7C,B7,C4,22,A2,3A,5
9,59,32,57,59,CD,78,A4,ED,5B,57,59,&0967
- <0FB0> 126 DATA 16,00,19,7E,FE,20,20,12,3A,5A,5
9,47,04,3A,57,59,3C,32,57,59,B8,38,&062D
- <1057> 127 DATA E2,C3,DD,7E,2A,56,59,22,0B,7C,C
D,78,A4,ED,5B,57,59,16,00,19,7E,FE,&0A0E
- <0FB7> 128 DATA 20,28,0F,3A,5A,59,47,04,3A,57,5
9,3C,32,57,59,B8,38,E2,21,57,59,35,&066F
- <102F> 129 DATA 3A,81,7B,47,3A,0C,7C,4F,3A,57,5
9,3C,91,B8,20,B6,CD,78,A4,ED,5B,0C,&0910
- <0FDC> 130 DATA 7C,16,00,19,11,82,7B,3A,81,7B,4
7,1A,BE,20,A1,13,23,10,F8,3A,0A,7C,&06CD
- <104D> 131 DATA B7,28,5D,CD,78,A4,ED,5B,0C,7C,1
6,00,19,EB,3A,0C,7C,67,3C,3A,58,59,&085F
- <1008> 132 DATA 6F,ED,4B,81,7B,06,00,3E,18,CD,5
A,BB,CD,25,A4,11,F9,7B,21,05,02,01,&0825
- 133 DATA 11,00,CD,25,A4,CD,06,BB,FE,61,3
0,02,C6,20,FE,6A,28,17,FE,6E,28,02,&08E9
- <0FEC> 134 DATA 18,ED,21,05,02,01,0F,00,3E,20,C
D,15,A4,CD,E4,9B,C3,B6,7D,21,05,02,&078B
- <1001> 135 DATA 01,0F,00,3E,20,CD,15,A4,CD,78,A
4,ED,5B,0C,7C,16,00,19,3A,81,7B,47,&0759
- <100F> 136 DATA 36,20,23,10,FB,3A,66,A5,47,3A,0
C,7C,4F,3A,57,59,3C,91,B8,DA,41,7F,&082A
- <105F> 137 DATA CD,78,A4,ED,5B,0C,7C,16,00,19,E
B,21,3C,A5,ED,4B,66,A5,06,00,ED,B0,&09BB
- <1068> 138 DATA 3A,0A,7C,B7,CA,B6,7D,3A,58,59,F
E,19,38,08,20,0C,CD,E4,9B,C3,B6,7D,&0A24
- <105E> 139 DATA CD,22,A2,C3,B6,7D,3E,19,32,58,5
9,CD,75,A0,C3,B6,7D,3A,56,59,3C,CD,&0A8B
- <0FD4> 140 DATA 33,A4,3E,18,CD,5A,BB,11,54,A4,0
1,03,00,21,02,08,CD,25,A4,3E,18,CD,&0700
- <1065> 141 DATA 5A,BB,3A,56,59,3C,28,2F,32,56,5
9,FE,FF,28,28,3A,0A,7C,B7,CA,A1,7D,&091E
- <102B> 142 DATA 3A,58,59,3C,32,58,59,FE,1A,DA,A
1,7D,3D,FE,1A,38,07,21,58,59,35,35,&07EA
- <1016> 143 DATA 18,E8,32,58,59,CD,75,A0,C3,A1,7
D,F1,32,5C,59,F1,32,58,59,E1,22,56,&0AAB
- <1067> 144 DATA 59,CD,22,A2,C3,A2,9F,CD,78,A4,E
D,5B,0C,7C,16,00,19,4B,7E,FE,20,20,&09DD
- <0FF7> 145 DATA 0B,23,0C,3A,5A,59,B9,30,F3,0D,1
8,02,0D,0D,51,3A,0C,7C,47,79,3C,90,&05E3
- <1086> 146 DATA 4F,3A,66,A5,47,79,B8,D2,A0,7E,3
A,5A,59,BA,20,1B,3A,56,59,FE,FE,CA,&0A8D
- <0FFD> 147 DATA B6,7D,21,56,59,34,23,34,CD,3
C,98,3A,59,59,32,0C,7C,C3,A0,7E,7A,&0853
- <100E> 148 DATA 32,57,59,78,91,47,C5,CD,78,A4,E
D,5B,5A,59,16,00,19,C1,7E,FE,20,20,&0987
- <1066> 149 DATA 1D,C5,CD,A8,95,C1,05,CA,A0,7E,C
5,CD,78,A4,ED,5B,5A,59,16,00,19,C1,&0B33
- <105A> 150 DATA 7E,FE,20,C2,41,7F,18,E3,C5,21,5
6,59,E5,34,CD,3C,98,E1,35,C1,C5,CD,&0BD1
- <109A> 151 DATA FC,95,CD,A8,95,C1,10,F6,CD,78,A
4,ED,5B,5A,59,16,00,19,7E,FE,20,C2,&0BDB
- <103E> 152 DATA 41,7F,CD,FC,95,CD,A8,95,18,E8,2
A,56,59,E5,3A,58,59,F5,11,30,80,21,&0AA8
- <0FA1> 153 DATA 03,02,01,24,00,CD,25,A4,3A,59,5
9,32,2A,80,3A,5A,59,32,2B,80,3E,01,&0591
- <0FE2> 154 DATA 32,2C,80,3E,FF,32,2D,80,21,00,0
0,22,2E,80,CD,A7,80,C3,D9,80,00,00,&07FB
- <0FC5> 155 DATA 00,00,00,00,65,69,6E,65,6E,20,5
4,65,78,74,62,6C,6F,63,6B,20,6B,6F,&06D9
- <0FBD> 156 DATA 70,69,65,72,65,6E,2F,76,65,72,7
3,63,68,69,65,62,65,6E,3A,56,59,47,&0870
- <102A> 157 DATA 3A,2C,80,3D,B8,30,44,3A,2D,80,B
8,38,3E,3A,58,59,26,01,6F,CD,75,BB,&07E2
- <1038> 158 DATA CD,78,A4,23,0E,01,3A,2A,80,B9,2
0,05,3E,18,CD,5A,BB,3A,2B,80,0D,B9,&07C0
- <1057> 159 DATA 20,05,3E,18,CD,5A,BB,0C,7E,CD,5
A,BB,23,0C,3E,51,B9,20,DD,3A,2B,80,&0822
- <10BF> 160 DATA FE,50,C0,3E,18,CD,5A,BB,C9,CD,E
4,9B,C9,2A,56,59,E5,3A,58,59,F5,3A,&0BFC
- <0FB4> 161 DATA 58,59,FE,0B,28,09,21,56,59,35,2
3,23,35,18,F0,CD,54,80,21,56,59,34,&0718
- <1027> 162 DATA 23,23,34,3A,58,59,FE,1A,20,EF,F
1,32,58,59,E1,22,56,59,C9,ED,5B,57,&097A
- <1122> 163 DATA 59,63,6A,CD,75,BB,CD,8A,BB,CD,0
6,BB,F5,CD,8D,BB,F1,FE,0D,CA,C8,82,&0DDD
- <10DE> 164 DATA FE,FE,28,7D,FE,F3,CA,84,81,FE,F
0,CA,95,81,FE,F1,CA,9E,81,FE,61,30,&0F8A
- <1047> 165 DATA 02,C6,20,FE,6F,28,12,FE,75,28,2
2,FE,6C,28,2D,FE,72,28,39,FE,65,28,&0967
- <1013> 166 DATA 45,18,B8,3A,2D,80,47,3A,56,59,3
D,B8,30,AD,3C,32,2C,80,CD,A7,80,18,&0824
- <101B> 167 DATA A4,3A,2C,80,47,3A,56,59,B8,38,9
A,32,2D,80,18,EC,3A,2B,80,47,3A,57,&07E4
- <1016> 168 DATA 59,04,B8,30,8A,32,2A,80,18,DC,3
A,2A,80,47,3A,57,59,B8,DA,D9,80,32,&08D1
- <1007> 169 DATA 2B,80,18,C3,3A,57,59,32,2E,80,3
A,56,59,32,2F,80,C3,D9,80,3A,59,59,&082B
- <101B> 170 DATA 47,3A,57,59,B8,CA,D9,80,3D,32,5
7,59,18,23,3A,5A,59,47,3A,57,59,B8,&083C
- <0F8F> 171 DATA CA,D9,80,3C,32,57,59,18,12,21,5
6,59,35,23,23,35,18,09,21,56,59,34,&0610
- <102D> 172 DATA 23,23,34,18,00,3A,58,59,FE,0B,D
C,E8,81,3A,58,59,FE,1A,D4,01,82,3A,&085F
- <0FE4> 173 DATA 59,59,47,3A,57,59,B8,38,09,47,3
A,5A,59,B8,38,11,18,50,3A,5A,59,32,&0698
- <0FCE> 174 DATA 57,59,21,58,59,35,2B,2B,35,18,C
E,3A,59,59,32,57,59,21,58,59,34,2B,&0627
- <0FF3> 175 DATA 2B,34,18,BF,3E,0B,32,58,59,3A,5
6,59,FE,00,20,06,3E,01,32,56,59,C9,&0658
- <1042> 176 DATA CD,40,A0,CD,54,80,C9,39,19,32,5
8,59,3A,56,59,FE,00,20,06,3E,FF,32,&08CD
- <1082> 177 DATA 56,59,C9,CD,75,A0,CD,54,80,C9,3
E,18,CD,5A,BB,3A,56,59,CD,33,A4,01,&0A8A
- <0F93> 178 DATA 03,00,21,02,08,11,54,A4,CD,25,A
4,3A,57,59,CD,33,A4,01,02,00,21,02,&0581
- <102A> 179 DATA 13,11,55,A4,CD,25,A4,3E,18,CD,5
A,BB,C3,D9,80,00,00,07,18,6C,69,6E,&0869
- <0FC9> 180 DATA 6B,65,20,6F,62,65,72,65,20,45,6
3,6B,65,20,64,65,73,20,6E,65,75,65,&07BE
- <0FE6> 181 DATA 6E,20,42,6C,6F,63,6B,65,73,20,7
7,75,72,64,65,20,6E,69,63,68,74,65,&07EE
- <0FCA> 182 DATA 61,6E,67,65,67,65,62,65,6E,18,5
4,65,78,74,20,27,76,27,65,72,73,63,&07EA
- <0FD1> 183 DATA 68,69,65,62,65,6E,20,6F,64,65,7
2,20,27,6B,27,6F,70,69,65,72,65,6E,&0800
- <0FB7> 184 DATA 20,3F,44,72,75,63,6B,65,72,63,6
F,64,65,73,20,6D,69,74,62,65,61,72,&0841
- <0FE6> 185 DATA 62,65,69,74,65,6E,20,3F,3A,2F,8
0,B7,20,1D,11,4D,82,21,08,02,01,3B,&05FA
- <100A> 186 DATA 00,CD,25,A4,CD,06,BB,21,08,02,0
1,38,00,3E,20,CD,15,A4,C3,D9,80,21,&07A9
- <0FE5> 187 DATA 00,00,22,4B,82,11,88,82,21,05,0
2,01,24,00,CD,25,A4,CD,06,BB,FE,61,&06DA
- <1049> 188 DATA 30,02,C6,20,FE,76,28,06,FE,6B,2
8,07,18,ED,3E,FF,32,4B,82,11,AC,82,&08D2
- <1012> 189 DATA 01,1C,00,21,06,02,CD,25,A4,CD,0
6,BB,FE,61,30,02,C6,20,FE,6A,28,06,&0777
- <105E> 190 DATA FE,6E,28,17,18,ED,3E,FF,32,4C,8
2,18,0E,F1,32,58,59,E1,22,56,59,CD,&0966
- <105D> 191 DATA A6,A0,C3,8C,61,3A,2F,80,47,3A,2
C,80,B8,DA,A7,84,C2,4C,84,3A,2E,80,&0A43
- <1003> 192 DATA 47,3A,2A,80,B8,28,DA,DA,A7,84,C
3,4C,84,00,00,00,00,2A,69,83,22,56,&080B
- <1057> 193 DATA 59,CD,62,9A,2A,67,83,22,56,59,C
D,78,A4,ED,5B,57,59,16,00,19,7E,F5,&098A
- <1020> 194 DATA 3A,4B,82,B7,28,02,36,20,2A,69,8
3,22,56,59,CD,78,A4,ED,5B,57,59,16,&081C
- <1052> 195 DATA 00,19,F1,77,3A,4C,82,B7,C8,2A,6
7,83,22,56,59,CD,67,A4,CD,57,A4,C8,&0A55
- <1052> 196 DATA 45,CB,38,DD,66,01,DD,6E,00,3A,5
7,59,4F,7E,B9,28,05,23,23,10,F8,C9,&088B
- <1078> 197 DATA C5,E5,23,7E,F5,2B,3A,4B,82,B7,C
4,83,9A,2A,69,83,22,56,59,CD,67,A4,&0AC9
- <10B0> 198 DATA CD,57,A4,45,CB,38,DD,66,01,DD,6
E,00,AF,B8,28,0D,3A,57,59,4F,0C,7E,&08FE
- <1059> 199 DATA B9,30,04,23,23,10,F8,E5,CD,E3,9
A,E1,20,03,F1,18,0C,E5,CD,13,9B,E1,&0AC4
- <100F> 200 DATA 3A,57,59,77,23,F1,77,2A,67,83,2
2,56,59,E1,C1,57,3A,4B,82,B7,20,85,&092D
- <10AC> 201 DATA D5,CD,67,A4,CD,57,A4,D1,C8,45,C
B,38,DD,66,01,DD,6E,00,3A,57,59,4F,&0B1E
- <101E> 202 DATA 7E,B9,20,06,23,7E,2B,BA,28,05,2
3,23,10,F2,C9,23,23,05,C8,C3,BF,83,&0839
- <0FF3> 203 DATA 3A,2E,80,32,6A,83,3A,2F,80,32,6
9,83,3A,2A,80,32,68,83,3A,2C,80,32,&0727

Listing 2

```

<08C8> 1      : 'MC-Generator: TEXT1.ldr
<004B> 2      :
<0799> 3      : 'erzeugt      : TEXT1.mc
<004D> 4      :
<0A0F> 5      : 'Copyright    : Erik Heckert
<004F> 6      :
<0F55> 100 DATA 21,50,00,0E,FF,36,00,23,06,50,3
6,20,23,10,FB,0D,20,F3,3E,01,32,56,&0598
<0F66> 101 DATA 59,32,57,59,32,59,59,3E,0B,32,5
8,59,3E,50,32,5A,59,21,00,00,22,5B,&055C
<0FC7> 102 DATA 59,22,5D,59,21,60,5B,DD,21,60,5
9,06,00,DD,75,00,DD,74,01,DD,23,DD,&084B
<1019> 103 DATA 23,10,F4,CD,A6,A0,3A,5C,59,B7,2
8,35,CD,67,A4,CD,57,A4,28,2D,45,CB,&0A42
<1036> 104 DATA 38,DD,66,03,DD,6E,02,2B,2B,3E,1
8,CD,5A,BB,C5,E5,7E,67,3A,58,59,6F,&0942
<1004> 105 DATA D1,D5,13,1A,01,01,00,CD,15,A4,E
1,C1,2B,2B,10,E8,3E,18,CD,5A,BB,ED,&0970
<10C5> 106 DATA 5B,57,59,63,6A,CD,75,BB,CD,8A,B
B,CD,06,BB,F5,CD,8D,BB,F1,FE,13,CA,&0D4B
<1095> 107 DATA 30,75,FE,0C,CA,1C,6B,FE,08,CA,2
5,63,FE,0B,CA,F4,7F,FE,04,CA,5F,85,&0B4E
<10B5> 108 DATA FE,07,CA,A6,8A,FE,0A,CA,BD,92,F
E,06,CA,56,8D,FE,01,CA,91,8C,FE,11,&0CC6
<10AF> 109 DATA CA,19,93,FE,1F,CA,C9,93,FE,10,C
A,E0,96,FE,7F,CA,E5,62,FE,1A,CA,30,&0DA7
<10DB> 110 DATA 97,FE,0F,CA,D3,98,FE,18,CA,A1,9
D,FE,19,CA,24,9D,FE,09,CA,5B,9C,FE,&0D5F
<10A7> 111 DATA 14,CA,F6,9B,FE,02,CA,AA,9E,FE,0
5,CA,20,9F,FE,17,CA,20,9F,FE,03,CA,&0C76
<109F> 112 DATA 20,9F,FE,0D,28,69,FE,F2,CA,DE,6
2,FE,F3,28,7C,FE,F0,28,64,FE,F1,28,&0D7B
<10D2> 113 DATA 6A,FE,FC,CA,8C,61,FE,EF,CA,8C,6
1,FE,20,DA,8C,61,47,3A,56,59,FE,FF,&0DD1
<0FDD> 114 DATA 20,03,78,18,11,3A,5D,59,B7,78,C
4,66,95,47,3A,5E,59,B7,78,C4,68,96,&08CB
<1050> 115 DATA F5,ED,5B,57,59,63,6A,CD,75,BB,C
D,78,A4,3A,5B,59,77,ED,5B,57,59,16,&0B13
<0FE2> 116 DATA 00,19,F1,77,47,3A,58,59,FE,1A,7
8,30,03,CD,5A,BB,21,57,59,34,C3,A2,&08C2
<0F9D> 117 DATA 9F,3A,59,59,32,57,59,18,0A,21,5
6,59,35,23,23,35,C3,A2,9F,21,56,59,&06E3
<0FDF> 118 DATA 34,23,23,34,C3,A2,9F,21,57,59,3
4,C3,A2,9F,21,57,59,35,C3,A2,9F,3A,&08FF
<0F89> 119 DATA 59,59,47,3A,57,59,B8,20,12,3A,5
6,59,FE,01,28,07,21,56,59,35,23,23,&062F
<101D> 120 DATA 35,3A,5A,59,3C,3D,32,57,59,67,3
A,58,59,FE,0A,28,09,6F,CD,75,BB,3E,&07B2
<1027> 121 DATA 20,CD,5A,BB,CD,78,A4,ED,5B,57,5
9,16,00,19,36,20,C3,A2,9F,3E,02,CD,&0979
<1092> 122 DATA 0E,BC,21,7C,63,7E,FE,C8,28,12,F
E,C9,28,2E,FE,CA,78,2C,FE,CB,28,35,&0AA7
<105F> 123 DATA CD,5A,BB,23,18,E9,E5,CD,78,BB,7
C,FE,29,30,09,26,29,CD,75,BB,E1,23,&0B17
<1093> 124 DATA 18,D7,E1,23,3E,0D,CD,5A,BB,3E,0
A,CD,5A,BB,18,C9,18,F1,E5,CD,06,BB,&0AA7
<1037> 125 DATA 3E,02,CD,0E,BC,E1,23,18,BA,CD,0
6,BB,CD,A6,A0,C3,8C,61,44,69,65,20,&0A30
<0FE3> 126 DATA 42,65,66,65,68,6C,73,61,75,66,6
C,69,73,74,75,6E,67,3A,C9,3D,3D,3D,&08B5
<105F> 127 DATA 3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3
D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,&05D3
<0FE2> 128 DATA 2D,2D,5A,65,69,6C,65,6E,6D,6F,6
4,75,73,20,61,65,6E,64,65,72,6E,C8,&08A1
<0FBE> 129 DATA 42,20,2D,20,42,6C,6F,63,6B,7A,6
5,69,6C,65,C9,C8,41,20,2D,20,42,72,&07A6
<1013> 130 DATA 69,65,66,6B,6F,70,66,7A,65,69,6
C,65,C9,C8,4C,20,2D,20,6C,69,6E,6B,&08F5
<0FA8> 131 DATA 73,62,75,65,6E,64,69,67,65,20,4
6,6C,61,74,74,65,72,7A,65,69,6C,65,&08C1
<0F8D> 132 DATA C9,C8,52,20,2D,20,72,65,63,68,7
4,73,62,75,65,6E,64,69,67,65,20,46,&0882
<0FD2> 133 DATA 6C,61,74,74,65,72,7A,65,69,6C,6
5,C9,C8,5A,20,2D,20,7A,65,6E,74,72,&0930
<0FBC> 134 DATA 69,65,72,74,65,20,46,6C,61,74,7
4,65,72,7A,65,69,6C,65,C9,5E,41,20,&08AC
<0FED> 135 DATA 2D,20,52,61,6E,64,20,65,69,6E,7
3,74,65,6C,6C,65,6E,C9,5E,5A,20,2D,&07F3
<0FDD> 136 DATA 20,5A,65,69,6C,65,28,6E,29,20,6
5,69,6E,66,75,65,67,65,6E,2F,68,65,&07AA
<0FB1> 137 DATA 72,61,75,73,6C,6F,65,73,63,68,6
5,6E,C8,45,20,2D,20,65,69,6E,65,20,&0847

<0FEA> 138 DATA 5A,65,69,6C,65,20,65,69,6E,66,7
5,65,67,65,6E,C9,C8,4C,20,2D,20,65,&087E
<0FC1> 139 DATA 69,6E,65,20,5A,65,69,6C,65,20,6
8,65,72,61,75,73,6C,6F,65,73,63,68,&087B
<0FF3> 140 DATA 65,6E,C9,C8,4D,20,2D,20,6D,65,6
8,72,65,72,65,20,5A,65,69,6C,65,6E,&088D
<0FDC> 141 DATA 20,65,69,6E,66,75,65,67,65,6E,C
9,C8,4F,20,2D,20,6D,65,68,72,65,72,&08A6
<0FB5> 142 DATA 65,20,5A,65,69,6C,65,6E,20,68,6
5,72,61,75,73,6C,6F,65,73,63,68,65,&0877
<0FC4> 143 DATA 6E,C9,5E,46,20,2D,20,54,65,78,7
4,20,66,6F,72,6D,61,74,69,65,72,65,&083B
<1005> 144 DATA 6E,C9,5E,4A,20,2D,20,42,72,69,6
5,66,6B,6F,70,66,7A,65,69,6C,65,6E,&086B
<0FA9> 145 DATA 20,66,6F,72,6D,61,74,69,65,72,6
5,6E,C9,5E,54,20,2D,20,54,61,62,75,&0830
<0FC3> 146 DATA 6C,61,74,6F,72,65,6E,20,76,65,7
2,77,61,6C,74,65,6E,C8,53,20,2D,20,&0875
<0F97> 147 DATA 54,61,62,75,6C,61,74,6F,72,20,6
1,75,66,20,43,75,72,73,6F,72,70,6F,&0887
<0FC4> 148 DATA 73,2E,20,73,65,74,7A,65,6E,C9,C
8,4C,20,2D,20,54,61,62,75,6C,61,74,&0871
<0FBF> 149 DATA 6F,72,20,61,75,66,20,43,75,72,7
3,6F,72,70,6F,73,2E,20,6C,6F,65,73,&082E
<0FC7> 150 DATA 63,68,65,6E,C9,C8,43,20,2D,20,6
1,6C,6C,65,20,54,61,62,75,6C,61,74,&086A
<0FC8> 151 DATA 6F,72,65,6E,20,6C,6F,65,73,63,6
8,65,6E,C9,54,41,42,20,2D,20,6E,61,&0801
<0F93> 152 DATA 65,63,68,73,74,65,6E,20,54,61,6
2,75,6C,61,74,6F,72,20,65,72,72,65,&0886
<0FE8> 153 DATA 69,63,68,65,6E,C9,5E,45,20,2D,2
0,45,69,6E,66,75,65,67,65,6D,6F,64,&0848
<0FD2> 154 DATA 75,73,20,65,69,6E,2F,61,75,73,C
9,5E,57,20,2D,20,57,6F,72,74,75,6D,&0835
<0FC4> 155 DATA 62,72,75,63,68,20,65,69,6E,2F,6
1,75,73,C9,5E,43,20,2D,20,44,72,75,&07EA
<0FD6> 156 DATA 63,6B,65,72,63,6F,64,65,73,20,6
5,69,6E,2F,61,75,73,C9,5E,59,20,2D,&0854
<0FD2> 157 DATA 20,46,6C,6F,73,6B,65,6C,74,61,7
3,74,65,6E,20,64,65,66,69,6E,69,65,&0873
<0FA9> 158 DATA 72,65,6E,C9,5E,44,20,2D,20,54,6
5,78,74,65,20,61,62,73,70,65,69,63,&081E
<0FF1> 159 DATA 68,65,72,6E,2F,65,69,6E,6C,61,6
4,65,6E,C9,5E,47,20,2D,20,54,65,78,&0828
<0FC2> 160 DATA 74,20,61,75,73,64,72,75,63,6B,6
5,6E,C9,5E,53,20,2D,20,65,69,6E,20,&080C
<0FB0> 161 DATA 57,6F,72,74,20,73,75,63,68,65,6
E,20,75,6E,64,20,65,72,73,65,74,7A,&0876
<0FF2> 162 DATA 65,6E,CA,5E,30,20,2D,20,54,65,7
8,74,20,6C,6F,65,73,63,68,65,6E,C8,&0876
<0FC9> 163 DATA 47,20,2D,20,47,65,73,61,6D,74,7
4,65,78,74,20,6C,6F,65,73,63,68,65,&07DD
<0FF7> 164 DATA 6E,C9,C8,5A,20,2D,20,61,6B,74,7
5,65,6C,6C,65,20,5A,65,69,6C,65,20,&0856
<0FFD> 165 DATA 6C,6F,65,73,63,68,65,6E,C9,C8,4
3,20,2D,20,6E,69,63,68,74,73,20,6C,&08A7
<100D> 166 DATA 6F,65,73,63,68,65,6E,C9,C8,4C,2
0,2D,20,7A,77,69,73,63,68,65,6E,20,&08BA
<1015> 167 DATA 7A,77,65,69,20,5A,65,69,6C,65,6
E,20,6C,6F,65,73,63,68,65,6E,C9,C8,&0948
<0FDE> 168 DATA F2,20,2D,20,5A,65,69,6C,65,20,6
2,69,73,20,7A,75,6D,20,6C,69,6E,6B,&0800
<100C> 169 DATA 65,6E,20,52,61,6E,64,20,6C,6F,6
5,73,63,68,65,6E,C9,C8,F3,20,2D,20,&08DA
<0FD9> 170 DATA 5A,65,69,6C,65,20,62,69,73,20,7
A,75,6D,20,72,65,63,68,74,65,6E,20,&07FC
<0FF0> 171 DATA 52,61,6E,64,20,6C,6F,65,73,63,6
8,65,6E,C9,C8,57,20,2D,20,57,6F,72,&0883
<0FD9> 172 DATA 74,20,61,75,66,20,43,75,72,73,6
F,72,70,6F,73,69,74,69,6F,6E,20,6C,&086F
<0FFB> 173 DATA 6F,65,73,63,68,65,6E,C9,C9,5E,5
1,20,2D,20,43,75,72,73,6F,72,73,74,&08F8
<0FDD> 174 DATA 65,75,65,72,75,6E,67,C8,F0,20,2
D,20,31,35,20,5A,65,69,6C,65,6E,20,&082D
<0FEF> 175 DATA 6E,61,63,68,20,76,6F,72,6E,65,2
0,62,6C,61,65,74,74,65,72,6E,C9,C8,&0956
<0FCC> 176 DATA F1,20,2D,20,31,35,20,5A,65,69,6
C,65,6E,20,6E,61,63,68,20,68,69,6E,&0764
<0FD8> 177 DATA 74,65,6E,20,62,6C,61,65,74,74,6
5,72,6E,C9,C8,F2,20,2D,20,43,75,72,&0942
<0FF3> 178 DATA 73,6F,72,20,61,6E,20,64,65,6E,2
0,6C,69,6E,6B,65,6E,20,52,61,6E,64,&07E0
<0FEC> 179 DATA 20,62,72,69,6E,67,65,6E,C9,C8,F
3,20,2D,20,43,75,72,73,6F,72,20,61,&08F5
<0FB9> 180 DATA 6E,20,64,65,6E,20,72,65,63,68,7
4,65,6E,20,52,61,6E,64,20,62,72,69,&07D0

```

PROGRAMM

CTRL/S – Wort suchen und ersetzen

Das Ersatzwort darf bis zu 40 Zeichen lang sein, jedoch weder Trennstriche noch Leerzeichen enthalten.

CTRL/T – Tabulatoren bearbeiten

- S – Tabulator setzen
- L – Tabulator löschen
- C – alle Tabulatoren löschen

Die Tabulatoren können mit Hilfe der TAB-Taste angesprochen werden.

CTRL/W – dynamischen Wortumbruch ein-/ausschalten

- E – einschalten
- A – ausschalten

Beim Schreiben werden komplette Worte in die nächste Zeile gezogen, wenn der rechte Textrand erreicht wird.

CTRL/X – Diskette / Cassette

- C – Catalog
- W – Wechsel Diskette-Cassette

Mit CTRL/X + C können Sie das Inhaltsverzeichnis einer Diskette bzw. Cassette lesen, je nachdem, was Sie gewählt haben. Mit CTRL/X + W läßt sich diese Wahl vornehmen.

CTRL/Y-Floskeltasten

- 7 – Text für Floskeltaste F7 definieren
- 8 – Text für Floskeltaste F8 definieren
- 9 – Text für Floskeltaste F9 definieren

Mit dieser Funktion lassen sich die Floskeltasten F7, F8 und F9 vom Zehnerblock mit bis zu 40 Zeichen langen Texten belegen. Sie können somit längere Textstücke einfach durch Druck der entsprechenden Floskeltaste in den Text einfügen.

CTRL/Z – Zeilen einfügen/löschen

- E – Zeile in den Text einfügen
- L – Zeile aus dem Text löschen
- M – mehrere Zeilen in den Text einfügen
- O – mehrere Zeilen aus dem Text löschen

CTRL/O – Text löschen

- G – Gesamttext löschen
- Z – Text einer Zeile löschen
- C – nichts löschen (falls versehentlicher Tastendruck)
- L – zwischen zwei Zeilen löschen
- W – Wort auf Cursor-Position löschen
- Pfeil links – Zeile bis Cursor löschen
- Pfeil rechts – Zeile ab Cursor löschen

Erik Heckert

Programm: Text-Constructor

Computer: CPC 464/664/6128

**Funktion: Textprogramm
inkl. 3 Druckertreiber**

Listings: 9

Steuerung: Cursor Tasten

Listing 1

```
<00D8> 10 BORDER 10
<0609> 20 POKE &30,195:POKE &31,&48:POKE &32,&7
1
<0250> 30 MEMORY 21999
<06CB> 40 SYMBOL 244,102,24,60,102,102,126,102,
0
<0806> 50 SYMBOL 245,198,56,108,198,198,108,56,
0
<06A5> 60 SYMBOL 246,102,0,102,102,102,102,60,0
<0724> 70 SYMBOL 247,108,0,120,12,124,204,118,0
<0691> 80 SYMBOL 248,102,0,60,102,102,102,60,0
<06C8> 90 SYMBOL 249,102,0,102,102,102,102,62,0
<07A9> 100 SYMBOL 250,0,124,102,102,124,102,124
,96
<0153> 110 MODE 2
<0CC6> 120 LOCATE 27,4:PRINT CHR$(24);"      TEX
T - CONSTRUCTOR ";CHR$(24)
<052E> 130 LOCATE 35,6:PRINT"(C) 1988 BY"
<0C14> 140 LOCATE 31,8:PRINT CHR$(24);"      Erik
Heckert ";CHR$(24)
<0564> 150 PLOT 195,375:DRAW 435,375
<0572> 160 PLOT 195,377:DRAW 435,377
<0676> 170 PLOT 195,249:DRAW 435,249
<067C> 180 PLOT 195,247:DRAW 435,247
<0618> 190 PLOT 195,377:DRAW 195,247
<0624> 200 PLOT 196,377:DRAW 196,247
<0612> 210 PLOT 435,377:DRAW 435,247
<061E> 220 PLOT 436,377:DRAW 436,247
<075C> 230 LOCATE 33,13:PRINT"* BITTE WARTEN *"
<04D0> 240 LOAD"!text.mc"
<0F02> 250 FOR x=29000 TO 29026:READ a$:POKE x,
VAL("&"+a$):NEXT
```

```
<1635> 260 DATA fe,0a,ca,51,71,cd,5a,71,c9,cd,5
a,71,3e,0d,cd,5a,71,c9,cd,2e,bd,38,fb,cd
,2b,bd,c9
<0B5A> 270 LOCATE 26,13:PRINT"1 - DMP 2000/Eps
on/Kompatible"
<075A> 280 LOCATE 26,14:PRINT"2 - Brother M 100
9"
<04D2> 290 LOCATE 26,15:PRINT"3 - NLQ 401"
<0D8B> 300 LOCATE 26,17:PRINT"Welchen Drucker b
esitzen Sie?"
<0F19> 310 a$=INKEY$:IF a$<>"1" AND a$<>"2" AND
a$<>"3" THEN 310
<0960> 320 IF a$="1" THEN LOAD"!text-e.bin"
<0968> 330 IF a$="2" THEN LOAD"!text-b.bin"
<0976> 340 IF a$="3" THEN LOAD"!text-e.bin"
<0F1F> 350 LOCATE 22,22:PRINT"A'SCII-Tastatur
oder 'D' IN-Tastatur?"
<0825> 360 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 360
<093A> 370 IF a$="A" OR a$="a" THEN 400
<0972> 380 IF a$="D" OR a$="d" THEN 400
<01D8> 390 GOTO 360
<0C88> 400 KEY 132,CHR$(244):KEY 133,CHR$(245):
KEY 134,CHR$(246)
<0C92> 410 KEY 129,CHR$(247):KEY 130,CHR$(248):
KEY 131,CHR$(249)
<04A4> 420 KEY 128,CHR$(250)
<01AB> 430 GOTO 530
<0495> 440 KEY DEF 71,1,121,89,25
<0486> 450 KEY DEF 43,1,122,90,26
<03F9> 460 KEY DEF 24,1,250
<0542> 470 KEY DEF 26,1,249,246
<03B8> 480 KEY DEF 17,1,58,42
<0557> 490 KEY DEF 29,1,248,245
<055E> 500 KEY DEF 28,1,247,244
<03DA> 510 KEY DEF 19,1,59,43
<046F> 520 KEY DEF 22,1,248,245
<0180> 530 CALL 24900
```

an den jeweiligen Textrand oder zentriert. Briefkopfzeilen werden nicht mitformatiert!

CTRL/C – Druckercode ein-/ausblenden

- E – einblenden
- A – ausblenden

Gesetzte Druckercode werden im Text ein- bzw. ausgeblendet.

CTRL/D – Text-/Basic-File laden/sichern

- A – abspeichern
- E – laden

Sollten Sie Basic-Files laden/sichern wollen, so geschieht dies in Form von ASCII-Files.



CTRL/E – Einfügemodus ein/aus

- E – einschalten
- A – ausschalten

CTRL/F – Text formatieren

- Z – zeilenweise
- G – Gesamttext

Der Unterschied in den beiden Formatierungsarten ist der, daß beim zeilenweisen Vorgehen immer nur eine Zeile formatiert wird, ohne daß sie mit Text aus der nachfolgenden Zeile aufgefüllt wird.

CTRL/G – Text ausdrucken

Wenn Sie kein Endlospapier gewählt haben, unterbricht das Programm den Ausdruck nach 55 Zeilen. Sie können dann ein neues Blatt einlegen. Der Ausdruck läßt sich jederzeit mit Tastendruck anhalten. Wollen Sie ihn dann abbrechen, betätigen Sie CTRL/C, sonst eine andere Taste.

CTRL/H – Auflistung aller Befehle

CTRL/J – Formatierung aller Briefkopfzeilen

Alle Briefkopfzeilen werden entsprechend den Blockzeilen formatiert.

CTRL/K – Textblock bearbeiten

- O – oberste Zeile auswählen
- U – unterste Zeile auswählen
- L – linken Rand bestimmen
- R – rechten Rand bestimmen
- E – linke obere Ecke des neuen Blocks markieren

Wenn Sie den Block markiert und den neuen platziert haben, drücken Sie ENTER.

CTRL/L – Liste aller Druckercode

CTRL/O – Druckercode bearbeiten

- S – Steuerzeichen auf Cursor-Position setzen
- L – Steuerzeichen löschen
- E – zusätzliches Steuerzeichen setzen
- Z – Steuerzeichen der Zeile löschen
- A – Steuerzeichen ansehen
- C – alle Steuerzeichen löschen

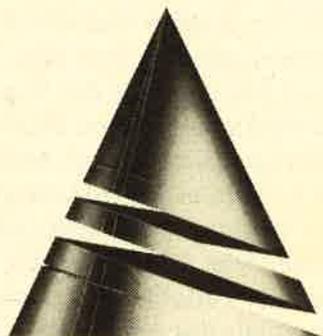
Falls der entsprechende Modus gewählt ist, werden alle Druckercode im Text invers dargestellt. Dies geschieht, indem sie über das Zeichen geschrieben werden, wobei dieses natürlich nicht verschwunden ist, sondern eben nur überschrieben. Wenn auf einem Zeichen mehrere Steuerzeichen stehen, so erscheint ein Ausrufezeichen. Mit CTRL/O + A können Sie nachschauen, um welche Steuerzeichen es sich dabei handelt.

Wenn Sie CTRL/O + S benutzen, werden eventuell an dieser Stelle befindliche Steuerzeichen gelöscht und mit dem neuen überschrieben. Wenn Sie also Steuerzeichen ersetzen wollen, benutzen Sie CTRL/O + E. Hier nun die vollständige Liste der Steuerzeichen:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| A – Zeilenabstand 1/8 Zoll | H – Hochstellen ein |
| C – Zeilenabstand 7/72 Zoll | T – Tiefstellen ein |
| G – Drucker initialisieren | M – Hoch-/Tiefstellen aus |
| E – Elite-Schrift | U – Unterstreichen ein |
| Z – Pica-Schrift | O – Unterstreichen aus |
| P – Proportionalschrift ein | K – Kursivdruck ein |
| S – Proportionalschrift aus | Q – Kursivdruck aus |
| B – Breitschrift ein | V – verdichtete Zeichen ein |
| I – Breitschrift aus | R – verdichtete Zeichen aus |
| F – Fettdruck ein | W – doppelte Breite ein |
| J – Fettdruck aus | X – doppelte Breite aus |
| D – Doppeldruck ein | N – NLQ ein |
| L – Doppeldruck aus | Y – NLQ aus |

CTRL/Q – Cursor-Steuerung

- Pfeil auf – 15 Zeilen zurückblättern
- Pfeil ab – 15 Zeilen weiterblättern
- Pfeil links – Cursor an linken Rand
- Pfeil rechts – Cursor an rechten Rand
- 1 – Cursor in die erste Textzeile
- L – Cursor in die letzte Textzeile
- O – Cursor in die oberste Bildschirmzeile
- U – Cursor in die unterste Bildschirmzeile



Anwendung des Monats

Text-Constructor

Diesmal wollen wir Ihnen ein Textverarbeitungsprogramm als "Anwendung des Monats" vorstellen. Auch Sie werden von den vielfältigen Möglichkeiten, die "Text-Constructor" bietet, begeistert sein.

Idee und Ausführung dieses Programms stammen von Erik Heckert. Er ist 21 Jahre alt und studiert zur Zeit Mathematik mit Schwerpunkt Informatik an der Ruhr-Universität Bochum. Seine ersten Computererfahrungen sammelte unser Autor mit einem Sinclair Spectrum. Schnell gelangte er von Basic zur Maschinensprache und erwarb schließlich einen CPC 464. Auf diesem Rechner erstellte er auch das Programm "Text-Constructor".

Von weiteren Fähigkeiten Eriks können Sie sich im Schneider Magazin 10/86 überzeugen. Dort veröffentlichen wir sein Spiel "Pyramide" als "Topprogramm des Monats".



Bei "Text-Constructor" handelt es sich um ein Textverarbeitungsprogramm. Starten Sie es mit RUN "TEXT" von Diskette oder einfach mit CTRL / ENTER von Cassette. Danach müssen Sie einen zu Ihrem Drucker passenden Treiber auswählen. Sollten Sie sich nicht sicher sein, welcher zu Ihrem Printer paßt, probieren Sie einfach alle nacheinander aus. Nun ist anzugeben, ob Sie die ASCII- oder DIN-Tastatur wünschen. Diese Wahl bestimmt, auf welche Tasten die deutschen Sonderzeichen gelegt werden. Im folgenden finden Sie eine Liste der geänderten Zeichen (altes Zeichen -> neues Zeichen).

ASCII-Tastatur	DIN-Tastatur
Zehnerblock 0 -> ß	^ -> ß
Zehnerblock 1 -> ä	Y -> Z
Zehnerblock 2 -> ö	@ -> Ü
Zehnerblock 3 -> ü	[-> : und *
Zehnerblock 4 -> Ä	: -> Ö
Zehnerblock 5 -> Ö	; -> Ä
Zehnerblock 6 -> Ü] -> ; und +
	Z -> Y
	\ -> Ö

Nun noch einige Worte zum Bildschirmaufbau. Zeile und Spalte geben die momentane Cursor-Position an. Der linke bzw. rechte Textrand ist mit einem L bzw. R gekennzeichnet. Außerdem wird angezeigt, welchen Zeilenmodus Sie gewählt haben, ob Sie den Einfügemodus auf EIN oder AUS gesetzt haben, ob Sie den dynamischen Wortumbruch wünschen und ob Druckerodes im Text eingeblendet werden.

Befehlsbeschreibung

CTRL/A - Einstellung des Textrandes

Stellen Sie den linken bzw. rechten Textrand mit Hilfe der Pfeiltasten ein, und drücken Sie ENTER. Nach der Randeinstellung wird der gesamte Text formatiert und so dem neuen Rand angepaßt.

CTRL/B - Ändern des Zeilenmodus

Nach CTRL/B müssen Sie eine der folgenden Tasten drücken:

- A - Briefkopfzeile
- B - Blockzeile
- L - Flattersatz linksbündig
- R - Flattersatz rechtsbündig
- Z - Flattersatz zentriert (Zeichensatz beachten!)

Ein gewählter Zeilenmodus wird erst in die aktuelle Textzeile übernommen, wenn in dieser ein Zeichen geschrieben wurde. Blockzeilen werden beim Formatieren gleichmäßig auf die Zeile verteilt, Flatterzeilen

Die Routine setzt das Carry-Flag zurück, wenn die Zahl positiv ist. In diesem Fall brauchen wir keine Korrektur durchzuführen und springen zum Label ok. Ist die Zahl negativ, wird durch Aufruf des Einsprungs #BD6D einfach ein Vorzeichenwechsel durchgeführt (1052). Als letzter Schritt ist nur noch die Wurzel aus dem Ergebnis zu ziehen, das sich wieder ab floa befindet. Dies geschieht in Zeile 1056. Anschließend kehrt die Routine zurück.

Nachdem Sie das Maschinenprogramm nun wahrscheinlich verstanden haben, möchte ich kurz die wesentlichen Punkte zusammenfassen:

1. Das Maschinenprogramm wird mit CALL 30000, A, B aufgerufen.
2. Die Funktion wird berechnet, und das Ergebnis steht ab dem Label floa.
3. Das Label floa entspricht im konkret vorliegenden Programm der Adresse 30062.

Jetzt müßte noch ein Basic-Programm geschrieben werden, das die Zahlen A und B einliest, das Maschinenprogramm aufruft und das Ergebnis ausdrückt. Das abgedruckte kleine Listing erfüllt diese Anforderungen.

Auch auf dieses Programm möchte ich kurz eingehen. Das Einlesen der Zahlen und das Aufrufen des Maschinenprogramms dürften klar sein. Interessant ist der Weg, den ich zur Ausgabe des Ergebnisses gewählt habe. Dazu wird zunächst eine Realvariable mit dem Namen zahl im Speicher erzeugt. Mit dem String-Deskriptor @zahl kann man die Adresse ermitteln, an der sich diese Zahl befindet. Nun wird einfach das Ergebnis, das ab 30062 steht, in die Variable umkopiert. Anschließend hat die Variable zahl nicht mehr den Wert 0, sondern enthält das entsprechende Resultat, das dann ausgegeben werden kann.

Damit möchte ich diese kleine Serie beenden. Ich hoffe, sie war Ihnen eine Anregung, sich einmal mit Floatingpoint-Zahlen zu beschäftigen. Sicher können Sie auch, wenn Sie in Maschinensprache programmieren, die eine oder andere Routine gut gebrauchen.

Andreas Zallmann

Programm: Floating Point Routinen

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Veranschaulichung

Listings: 2

Listing 1

```

1000 REM =====
1010 REM Zahlen A und B einlesen und mit diesen Werten das
1020 REM Maschinenprogramm aufrufen
1030 REM =====
1040 INPUT "A,B -->";A%,B%
1050 CALL 30000,A%,B%
1060 REM =====
1070 REM Ergebnis von 30062 in die Variable Zahl kopieren und
1080 REM diese ausgeben.
1090 REM =====
1100 zahl!=0
1110 adr=30062
1120 FOR byte=0 TO 4
1130 POKE @zahl!+byte,PEEK(adr+byte)
1140 NEXT
1150 PRINT "Ergebnis: ";zahl!
1160 PRINT
1170 PRINT
1180 RUN
    
```

Listing 2

```

1000 ;
1001 ; MC-Programm zur Berechnung
1002 ; SQR (ABS (A*A + B))
1003 ;
1004 ; Übergabe der Parameter als INTEGER-Variablen,
1005 ; angehängt an den CALL-Befehl
1006 ;
1007 ; 1. Schritt: Überprüfung, ob 2 Parameter, A & B, übergeben
1008 ; wurden, sonst Rückkehr ohne Aktion
1009 ;
1010 ORG 30000 ; Programmstart bei 30000
1011 CP 2 ; 2 Parameter übergeben ?
1012 RET NZ ; Nein: Routine beenden
1013 ;
1014 ; 2. Schritt: Die Integerzahl A ermitteln, in eine Absolutintegerzahl
1015 ; wandeln und diese in eine Floatingpointzahl, die ab floa
1016 ; abgelegt wird
1017 ;
1018 LD L,(IX+2) ; In HL den ersten Parameter (A)
1019 LD H,(IX+3) ; einlesen
    
```

```

1020 CALL #BDA3 ; In Absolutint. konvertieren
1021 LD A,B ; Vorzeichen in A
1022 LD DE,floa ; Hier soll die Zahl gespeichert w.
1023 CALL #BD40 ; In Floatingpoint konvertieren
1024 ;
1025 ; 3. Schritt: Die Integerzahl B ermitteln, in eine Absolutintegerzahl
1026 ; wandeln und diese in eine Floatingpointzahl, die ab floa abgelegt
1027 ; wird
1028 ;
1029 LD L,(IX+0) ; In HL zweiten Parameter (B)
1030 LD H,(IX+1) ; einlesen
1031 CALL #BDA3 ; In Absolutint. konvertieren
1032 LD A,B ; Vorzeichen in A
1033 LD DE,flob ; Hier soll die Zahl gespeichert w.
1034 CALL #BD40 ; In Floatingpoint konvertieren
1035 ;
1036 ; 4. Schritt: A * A berechnen und in floa speichern
1037 ;
1038 LD HL,floa ; 1. Operand der Multiplikation
1039 LD DE,floa ; 2. Operand der Multiplikation
1040 CALL #BD61 ; A * A, Ergebnis in floa
1041 ;
1042 ; 5. Schritt: Dazu B addieren und in floa speichern
1043 ;
1044 LD DE,floab ; 2. Operand der Addition
1045 CALL #BD58 ; A * A + B, Ergebnis in floa
1046 ;
1047 ; 6. Schritt: Vorzeichen testen und gegebenenfalls Vorzeichenwechsel
1048 ; durchführen
1049 ;
1050 CALL #BD70 ; Vorzeichen testen
1051 JR NC,ok ; Zahl positiv ? Dann ok.
1052 CALL #BD6D ; sonst Vorzeichenwechsel
1053 ;
1054 ; 7. Schritt: Wurzel ziehen und Routine beenden
1055 ;
1056 ok: CALL #BD79 ; Wurzel ziehen
1057 RET ; Routine beenden
1058 ;
1059 ; Die Speicher für die beiden Floatingpointzahlen
1060 ;
1061 floa: defs 5 ; Speicher für A (FLP)
1062 flob: defs 5 ; Speicher für B (FLP)
    
```

- E : Exponent der FLP-Zahl
- D : Bit 7: Vorzeichen des Exponenten (gesetzt = negativ)
- C : Anzahl der signifikanten Mantissen-Bytes (nicht Anzahl der signifikanten Mantissenziffern)

Verändert: DE, BC, IX, IY, AF

Funktion: Diverse Charakteristika der FLP-Zahl werden in Register ausgesondert.

Das Beispielprogramm

Wir haben lediglich ein Beispielprogramm abgedruckt. Dieses enthält jedoch alles, was für den Umgang mit den Routinen wichtig ist. Nehmen wir an, wir wollen eine kleine Formel auswerten. Uns interessiert z.B. eine Funktion mit den zwei Parametern a und b:

$$f(a, b) = \text{SQR}(a * a + b)$$

Es soll also die Wurzel aus a^2 plus b ermittelt werden. Allerdings wollen wir nicht zulassen, daß ein Fehler entsteht. Ein solcher käme zustande, wenn der Ausdruck, aus dem die Wurzel gezogen werden soll, negativ ist. Also stellen wir sicher, daß er positiv ist, indem wir einfach immer den Absolutwert verwenden. Unsere veränderte Funktion lautet dann so:

$$f(a, b) = \text{SQR}(\text{ABS}(a * a + b))$$

Die Parameter a und b wollen wir als Integer-Zahlen an das Programm übergeben. Dazu werden die Zahlen einfach mit Kommas an den CALL-Befehl angehängt, zuerst a, dann b. Die Wahl von Integer-Zahlen ist dabei recht wertvoll, da der CALL-Befehl ausschließlich Integer-Zahlen übergeben kann.

Das Programm müßte dann die beiden Integer-Zahlen in entsprechende Floatingpoint-Zahlen konvertieren und mit diesen die Funktion ausrechnen. Das Ergebnis soll nach Ausführung der Maschinencode-Routine an einem festgelegten Platz im Speicher stehen. Hier nun ein Programmvorschlag zum Berechnen der Funktion.

Ich möchte das Programm nun Schritt für Schritt erklären. Beachten Sie, daß die Einsprünge alle für den CPC 464 vorgesehen sind. Besitzer eines 664 oder 6128 müssen hier entsprechende Änderungen vornehmen (s. Einsprungsadressen).

Bei der Übergabe von Parametern an ein Maschinenprogramm per CALL befindet sich im Akkumulator immer die Anzahl der Parameter. Da bei unserer Formel immer zwei Parameter übergeben werden sollen, testen wir, ob der Akkumulator, wie gefordert, eine Zwei enthält. Ist das nicht der Fall, wurde die Routine offensichtlich nicht korrekt aufgerufen. Dann füh-

ren wir keine weitere Aktion durch, sondern kehren direkt ins Basic zurück (Zeilen 1000 bis 1012).

Bei zwei übergebenen Parametern steht der erste immer in IX+2 und IX+3. In den Zeilen 1018 und 1019 wird der erste übergebene Integer-Parameter in HL eingelesen. Diese Integer-Zahl ist nun in eine Floatingpoint-Zahl umzuwandeln. Es gibt leider keine direkte Routine, die das bewerkstelligt. Aus diesem Grund müssen wir aus der Integer-Zahl zunächst eine Absolut-Integer-Zahl machen. Dies geschieht mit Hilfe des Einsprungs #BDA3. Diese Routine erwartet in HL eine Integer-Zahl und wandelt sie in eine Absolut-Integer-Zahl. Diese wird in HL zurückgegeben. Das Vorzeichen finden wir im B-Register.

Nun können wir aus der Zahl eine Floatingpoint-Zahl machen. Dazu ist im DE-Register eine Adresse anzugeben, ab der die Floatingpoint-Zahl abgelegt werden soll (hier floa). Außerdem muß das Vorzeichen der Zahl nach A transferiert werden, da die Umwandlungsroutine das Vorzeichen im A- und nicht im B-Register erwartet (1021 und 1022). Durch den Aufruf in Zeile 1023 wird dann die Zahl konvertiert und ab floa abgelegt.

Die Zeilen 1024 bis 1034 sind eigentlich identisch mit Schritt 2. Der Unterschied ist nur, daß hier die Zahl B eingelesen, umgewandelt und ab flob abgespeichert wird.

Kommen wir nun zur Auswertung der Funktion. Zunächst muß $a * a$ berechnet werden. Dazu dient die Routine FLO MULT (#BD61). Sie erwartet, daß HL und DE auf die beiden Operanden zeigen. Da beide Multiplikatoren A sein sollen, laden wir sowohl HL als auch DE mit floa. Anschließend wird die Routine aufgerufen. Sie berechnet das Produkt und legt es ab HL wieder ab. Damit befindet sich ab floa nun $a * a$, und HL zeigt weiterhin auf floa (1038 bis 1040).

Zu dem Produkt soll nun b hinzugezählt werden. Hier findet die Routine FLO ADD Verwendung, welche die beiden Zahlen, auf die HL und DE zeigen, addiert. Da HL schon auf den ersten Operanden zeigt ($\text{floa} = a * a$), müssen wir nur noch DE auf den zweiten setzen ($\text{flob} = b$). Dies erfolgt in Zeile 1044. Anschließend wird noch die Additionsroutine aufgerufen, die das Ergebnis wieder ab HL, also ab floa abspeichert.

Jetzt muß der Absolutwert des Zwischenergebnisses gebildet werden. Leider existiert aber eine solche Routine nicht. Also testen wir zunächst das Vorzeichen. Dies geschieht mit dem Einsprung #BD70. Er prüft das Vorzeichen der Zahl, auf die HL zeigt. In unserem Fall ist das ja gerade das Zwischenergebnis.

Ist die Konvertierung möglich, so wird die FLP-Zahl in eine Absolut-Integer-Zahl gerundet, wie das die Basic-Routine ROUND tun würde. Das Vorzeichen wird separat zurückgegeben.

#BD49 #BD6A #BD6D ROUND FLO TO LW
Runde FLP-Zahl in Longword

Input: (HL): zu konvertierende FLP-Zahl

Output: (HL): HL zeigt auf Longword-Zahl (0 bis 4 294 967 295).

B : Bit 7: Vorzeichen der Zahl (gesetzt = negativ)

Carry-Flag = 0, wenn Überlauf

Verändert: BC, AF, IX

Funktion: Eine Floatingpoint-Zahl, auf die beim Aufruf der Routine HL zeigt, wird in eine Longword-Zahl gewandelt. Dies geht natürlich nur, wenn die FLP-Zahl betragsmäßig nicht größer als 4 294 967 295 ist. Andernfalls entsteht ein Überlauf.

Ist die Konvertierung möglich, so wird die FLP-Zahl in eine Longword-Zahl gerundet, wie das die Basic-Routine ROUND tun würde. Das Vorzeichen wird separat zurückgegeben.

#BD4C #BD6D #BD70 FIX FLO TO LW
Wandle FLP-Zahl in Absolut-Integer (mit FIX)

Input: (HL): zu konvertierende FLP-Zahl

Output: (HL): HL zeigt auf Longword-Zahl (0 bis 4 294 967 295).

B : Bit 7: Vorzeichen der Zahl (gesetzt = negativ)

Carry-Flag = 0, wenn Überlauf

Verändert: BC, AF, IX

Funktion: Eine Floatingpoint-Zahl, auf die beim Aufruf der Routine HL zeigt, wird in eine Longword-Zahl gewandelt. Dies geht natürlich nur, wenn die FLP-Zahl betragsmäßig nicht größer als 4 294 967 295 ist. Andernfalls entsteht ein Überlauf.

Ist die Konvertierung möglich, so wird die FLP-Zahl in eine Longword-Zahl gerundet, wie das die Basic-Routine FIX tun würde. Das Vorzeichen wird separat zurückgegeben.

#BD4F #BD70 #BD73 INT FLO TO LW
Wandle FLP-Zahl in Longword (ohne zu runden)

Input: (HL): zu konvertierende FLP-Zahl

Output: (HL): HL zeigt auf Longword-Zahl (0 bis 4 294 967 295).

B : Bit 7: Vorzeichen der Zahl (gesetzt = negativ)

Carry-Flag = 0, wenn Überlauf

Verändert: BC, AF, IX

Funktion: Eine Floatingpoint-Zahl, auf die beim Aufruf der Routine HL zeigt, wird in eine Longword-Zahl gewandelt. Dies geht natürlich nur, wenn die FLP-Zahl betragsmäßig nicht größer als 4 294 967 295 ist. Andernfalls entsteht ein Überlauf.

Ist die Konvertierung möglich, so wird die FLP-Zahl in eine Longword-Zahl gerundet, wie das die Basic-Routine INT tun würde. Das Vorzeichen wird separat zurückgegeben.

#BD94 #BDB5 #BDB8 KONV LW+C TO FLO
Wandle Superlongword in FLP-Zahl

Input: (HL): Zeigt auf die vier höchstwertigen Bytes des Superlongwords.

C : Enthält das fünfte, niedrigstwertige Byte des Superlongwords.

Output: (HL): die entsprechende Floatingpoint-Zahl

Verändert: BC, AF, IX

Funktion: Ein Superlongword besteht aus fünf Bytes, allerdings nicht aus Mantisse und Exponent. Vielmehr wird es genauso verwaltet wie ein Absolut-Integer oder ein Longword. Da fünf Bytes = 40 Bits zur Verfügung stehen, können Integer-Zahlen im Bereich von 0 bis $2^{40} - 1$ dargestellt werden.

Dieses Superlongword wird in eine FLP-Zahl konvertiert, die ab der Stelle im Speicher abgelegt ist wie die höchstwertigen vier Bytes des Superlongwords, auf die HL zeigt. Deshalb muß hinter diesen vier Bytes noch eines freigehalten werden, um dann den Exponenten der FLP-Zahl aufzunehmen.

#BD52 #BD73 #BD76 FLO PREPARE
Parameterermittlung einer FLP-Zahl

Input: (HL): Zeigt auf die FLP-Zahl.

Output: (HL): HL zeigt auf die normierte Mantisse der FLP-Zahl (4 Bytes).

B : Bit 7: Vorzeichen der Mantisse (gesetzt = negativ)

ein Programm durch "Crossref" untersuchen lassen wollen, sollte es vorher schon einmal gelaufen sein.

Kommen wir nun zum Menüpunkt 2, zur Referenzliste der Sprungziele. Hier gilt im wesentlichen das gleiche wie bei der Variablen-Referenz. Die Ausgabe geschieht folgendermaßen. Zuerst erscheint jeweils die Nummer der angesprochenen Programmzeile. Nach einem Doppelpunkt folgt dann eine Liste mit den Nummern aller Zeilen, in denen die betreffende Zeile angesprochen wird. Dies gilt übrigens nicht nur für GOTO und GOSUB, sondern für alle Befehle, die eine Zeilennummer als Argument enthalten, also auch für RESUME, RESTORE, DELETE usw.

"Crossref" verarbeitet Programme mit einer Länge bis zu 25 KByte in der Regel problemlos. Bei umfangreicheren Programmen kann es allerdings vorkommen, daß "Crossref" mit der Fehlermeldung "Subscript out of range" abbricht. In diesem Fall müssen

Sie es neu starten und die Bearbeitung auf einen kleineren Zeilennummernbereich beschränken.

In der abgedruckten Form belegt "Crossref" ca. 7700 Byte Speicherplatz. Wenn Sie vor dem Abtippen mit POKE &AC00,1 überflüssige Leerzeichen unterdrücken und alle Kommentarzeilen weglassen, verringert sich die Länge auf etwa 6500 Byte. Nach Komprimierung durch das Programm "Compress" (s. Schneider Magazin 8/87) sind es sogar nur noch 5000 Byte!

G. Cebulla

Programm: Crossref

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Programmierhilfe

Listings: 1

Crossref

```

<030A> 60000 DEFINT a-z
<05CF> 60010 '*** CROSSREF ***
<06AB> 60020 '(c) G.Cebulla **
<059D> 60030 '*** Jan.1988 ***
<10E8> 60040 DIM varname$(0),sprungziel(0),znr(
0),sort(0)
<0747> 60050 DIM kenn$(2),typ$(2)
<0D69> 60060 kenn$(0)="*":kenn$(1)="$":kenn$(2)
="!"
<12F0> 60070 typ$(0)="Integer":typ$(1)="String"
:typ$(2)="Real"
<0696> 60080 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 5:Z
ONE 7
<03E7> 60090 WINDOW 1,80,2,22
<0430> 60100 WINDOW #1,1,80,1,1
<0481> 60110 WINDOW #2,1,80,23,25
<042E> 60120 PAPER 1:PEN 0:CLS
<042B> 60130 PAPER#1,0:PEN#1,1
<0437> 60140 PAPER#2,0:PEN#2,1
<02A8> 60150 '
<05D9> 60160 'Hauptmenue
<01BD> 60170 '
<054A> 60180 WHILE xref<>3
<01EF> 60190 CLS #2
<09D6> 60200 PRINT#2,TAB(31) CHR$(7) "H A U P T
M E N U E"
<1E80> 60210 PRINT#2,"[1] Referenzliste Variabl
en" SPC(8) "[2] Referenzliste Sprungziel
e" SPC(8) "[3] Ende";
<0B48> 60220 PRINT#2,TAB(34) "Ihre Wahl: [" CHR
$(143) "]" ;
<0354> 60230 a$=""
<081A> 60240 WHILE a$<"1" OR a$>"3"
<0466> 60250 a$=INKEY$
<022A> 60260 WEND
<06F0> 60270 xref=VAL(a$)
<095A> 60280 IF xref<>3 THEN GOSUB 60390
<0248> 60290 WEND
<025C> 60300 MODE 2
<03E9> 60310 PAPER 0:PEN 1:CLEAR
<0229> 60320 END
<025D> 60330 '
<084D> 60340 'Unterprogramme
<0271> 60350 '
<027B> 60360 '
<0FD7> 60370 'Steuerprogramm fuer Referenzliste
<028F> 60380 '
<03E4> 60390 CLS#2:CLS#1:CLS
<139C> 60400 PRINT#2,CHR$(7) "Ausgabe auf [D]ru
cker oder [B]ildschirm?"
<08E9> 60410 WHILE a$<>"D" AND a$<>"B"
<0581> 60420 a$=UPPER$(INKEY$)
<01D5> 60430 WEND
<0BF5> 60440 IF a$="B" THEN aus=0 ELSE aus=8
<01D3> 60450 CLS#2
<058A> 60460 abbruch=0
<0E8E> 60470 IF erstezeile!<>0 THEN GOSUB 60650
ELSE GOSUB 60740
<111A> 60480 IF a$<>"N" OR xref<>durchsucht THE
N GOSUB 61030
<0764> 60490 IF abbruch THEN RETURN
<0394> 60500 WINDOW SWAP 0,1
<1E4B> 60510 IF aus=8 THEN WHILE INP(&F500) AND
64:PRINT#2,CHR$(7) "Drucker einschalten
!":WEND:PRINT#8,CHR$(27) "M" CHR$(27) "3
" CHR$(30);
<0219> 60520 CLS#2
<10DC> 60530 PRINT#aus,TAB(19-2*xref) "C R O S
S - R E F E R E N Z ";
<163B> 60540 IF xref=1 THEN PRINT#aus,"V A R I
A B L E N" ELSE PRINT#aus,"S P R U N G Z
I E L E"
<03C6> 60550 WINDOW SWAP 0,1
<0B01> 60560 PRINT#2,CHR$(7) "Abbruch mit [ENTE
R]"
<0538> 60570 zeile=0
<0220> 60580 CLS
<08F1> 60590 ON xref GOSUB 62250,62420
<0BFF> 60600 IF aus=8 THEN PRINT#aus:PRINT#aus
<027D> 60610 RETURN
<0280> 60620 '
<0E1E> 60630 'Zeilennummernbereich aendern?
<0294> 60640 '
<1763> 60650 PRINT#2,CHR$(7) "Wollen Sie den Ze
ilennummernbereich aendern? [J/N]"
<08F6> 60660 WHILE a$<>"J" AND a$<>"N"
<067B> 60670 a$=UPPER$(INKEY$)
<01D0> 60680 WEND
<0771> 60690 IF a$="J" THEN GOSUB 60740
<01D8> 60700 RETURN
<01DB> 60710 '
<0E22> 60720 'Zeilennummernbereich bestimmen
<01EF> 60730 '
<14FB> 60740 PRINT#2,CHR$(7) "Bitte geben Sie d
en Zeilennummernbereich ein:"
<0C2A> 60750 INPUT#2," Erste Zeile: ",erstezeil
e!

```

Reinhard Schuster Computer

OBERE MÜNSTERSTR. 33-35 · TEL. (02305) 3770 · BTX 023053770 · 4620 CASTROP-RAUXEL

Schneider
COMPUTER DIVISION
Vertragshändler

ATARI
System-Fachhändler

star Vertrags-
händler
der ComputerDrucker

AMSTRAD Vertrags-
händler

DEUTSCHLANDS GRÖSSTER SCHNEIDER-EINZELHÄNDLER PRÄSENTIERT:

Spiele für CPC

	Cass.	Disk.		Cass.	Disk.		Cass.	Disk.		Cass.	Disk.
10th Frame	27,90	39,90	Coin op Classics	33,60		Gauntlet 1 & 2	33,60		Metrocross	26,20	38,60
20 Chartbusters	36,40		Colossus Bridge	39,30	47,90	Gauntlet 2	26,20	39,90	Mewilo	47,90	
20.000 Meilen unter dem Meer		47,90	Colossus Chess 4.0	33,60	45,00	Gee Bee Air Rally	33,60	46,40	Miami Vice	26,20	43,30
2112 AD		46,40	Colossus Mah Jong	33,60	47,90	Get Dexter 2	33,60	47,90	Micky Mouse	36,40	49,90
3 D Thai Boxing	26,20	43,30	Combat School	24,70	39,90	Gladiator		56,50	Mindfighter	49,90	67,00
3 D Voice Chess	46,00	55,60	Computer Classics	24,90	33,60	Golden Path		37,10	Mindshadow	49,90	59,90
5 Axes	29,90	46,40	Computer Hits 2	33,60	47,90	Golden Rider		46,40	Mission Genocide/Bomb scare	24,90	
500 CC Grand Prix	33,60	47,90	Computer Hits 3	33,60	47,90	Golden Path		46,40	Mission Omega	46,40	
720 Degrees	26,20	39,90	Computer Hits 4	33,60	47,90	Gothik	33,60	47,90	Monopoly	33,60	47,90
A.T.F.		45,00	Computer Hits 5	33,60	47,90	Great Escape	23,10	38,60	Monty on the Run	47,90	43,30
Academy	29,30		Computer Hits 6	33,60	47,90	Gryzor	29,90	47,90	Murder on the Atlantic	57,20	
Acrojet	29,30	47,90	Crafton & Kunk	34,00	49,50	Guadacanal	33,60	58,80	Nebulus	29,90	46,40
Activator	29,90	43,30	Crazy Cars	33,60	46,40	Guild of Thieves 6128	29,30	58,80	Nemesis	26,20	43,30
Advanced Tactical Fighter	29,90	43,30	Crystal Castle	27,80	39,90	Hacker 2	29,30		Nick Faldos Open	29,30	
Alien Highway	26,20	46,40	Cybermoids	33,60	47,90	Hanse	39,90		North Star	33,60	47,90
Aliens	29,30	43,30	Cyrus 2 Chess	43,30		Head over Heels	23,10	38,60	Not a Penny more	47,90	59,90
Aliens US	33,60	43,30	Dan Dare	29,90	44,80	Heartland	29,30	43,30	Now Games 3	29,30	
Americas Cup Challenge	29,30	43,30	Dan Dare 2	28,70	47,90	High Frontier	29,30	44,80	Now Games 4	33,60	
Andy Cap	33,60	47,90	Dandy	29,30	43,30	Hijack	29,30	43,30	Obsidian	29,30	
Annals of Rome	38,60		Dark Sceptre	29,90	47,90	Hitchhikers Guide to Galaxy	29,30	43,30	On the run	29,30	
Arcade Force Four	33,60	59,90	Darkside	38,40	49,90	Hollywood Hi Jinx	29,30	43,30	One	29,30	43,30
Arkanoid	29,90	38,60	De Luxe Scrabble	49,90		Hopping Mad	36,40	49,90	Out of this World	33,60	47,90
Arkanoid 2	47,90		Debutville	29,30	43,30	Hydrofool	39,90		Out Run	27,80	39,90
Armageddon Man	38,60	43,30	Deeper Dungeons	26,20	19,90	Impact	26,20	39,90	Paperboy	33,60	47,90
Asterix im Morgenland	43,30		Delcom	26,20		Impossible	36,40	49,90	Par Five Golf	29,90	
Auf Wiedersehen Monty	26,20	38,60	Deflector	33,60	47,90	Impossible Mission 2	29,30	43,30	Passengers on the Wind 2	33,60	47,90
Avenger	26,20	38,60	Destructor	27,80	43,30	Indian Mission	29,30	43,30	Peastants Tale	49,90	
Axiens	24,70	38,60	Dogfight 2187	43,30		Indiana Jones	26,20	39,90	Pegasus Bridge	39,90	56,50
Backgammon	24,90	36,40	Doors of Doom	46,40		Inferno	33,60	47,90	Phantom Club	29,90	47,90
Basil - Great Detective	47,90		Dragons Lair	29,30	43,30	Inheritance	33,60	47,90	Pink Panther	33,60	44,80
Basket Master	29,90	47,90	Dragons Lair 1 & 2	29,90	47,90	International Karate plus	29,30	43,30	Pirates 6128	33,60	55,70
Batman	44,80		Draughts	24,90	36,40	Into the Eagles Nest	28,20	39,90	Power Plays	33,60	
Battlefield Germany	39,90	56,50	Driller	47,90	56,50	It's a Knock Out	26,20		Prodigy	29,30	43,30
Bedlam	33,60	39,90	Druid	43,30		Jack the Nipper 2	33,60	47,90	Pub Games	28,70	
Beyond the Ice Palace	36,40	49,90	Druid 2	29,90	47,90	Jackal	29,90	47,90	Pulsator	26,20	43,30
Big 4 Compilation	36,40	39,30	Dun Daragh	29,90	39,90	Jagd auf roter Oktober	44,80	58,80	Questor	27,80	43,30
Big 4 Compilation Vol. 2	33,60	47,90	Dynamite Dan	29,30	43,30	Jewels of Darkness	47,90	59,90	Rampage	33,60	47,90
Big Trouble in Little China	29,30	43,30	Dynamite Dan 2	26,20		Jinxter	49,90	59,90	Ramparts	33,60	47,90
Biggles	29,90	44,80	Eagles Nest	46,40	43,30	Karnov	36,40	49,90	Rana Rama	23,10	38,60
Bionic Commandos	36,40	49,90	Eddy Edwards Sky	36,40	49,90	Kettle	26,20	43,30	Realm/Spaced Out	24,90	
Blade Runner	29,30		Elektra Glide	26,20	43,30	Kids Play	39,90		Red L.E.D.	33,60	47,90
Blood Brothers	36,40	49,90	Elevator Action	26,20	37,10	Killed until Dead	33,60	39,90	Revolution	29,30	44,80
Blood Valley	33,60	47,90	Elite	33,60	39,90	Knight Orc	33,60	47,90	Road Runner	33,60	47,90
Blueberry und das Gespenst	36,40	49,90	Enduro Racer	29,30	43,30	Knightmare	33,60	47,90	Rolling Thunder	27,80	39,90
Bob Winner	36,40	49,90	Epyx (The Worlds Greatest)	29,30	49,90	Konami Arcade Collection	26,20	47,90	Rygar	26,20	39,90
Bobsleigh	29,30	47,90	Escape from Sings Castle	26,20	43,30	Krakout	33,60	56,50	Saboteur	29,30	49,90
Boggit	26,20		Evening Star	26,20	47,90	Lazer Tag	33,60	47,90	Saboteur 2	23,10	38,60
Boulderdash Constr. Set	33,60	47,90	Every Second Counts	29,90	46,00	Leaderboard Golf	33,60	47,90	Saracen	23,10	38,60
Bounty Bob Strikes Back	27,80		Exolon	23,10	38,60	Leaderboard Tournament	19,10	33,60	Scaxetric	33,60	47,90
Brave Star	27,80	39,90	Explorer	29,30	43,30	Lee Enfield	33,60	47,90	Scoby Doo	23,10	38,60
Break Thru	29,30	33,60	Eye	33,60	47,90	Legions of Death	26,20		Scrabble	33,60	47,90
Brian Clough Football	47,90	56,50	Fifth Quadrant	26,20	43,30	Leviathan	26,20	35,50	Scraples	33,60	47,90
Bridge Players 3	46,00	55,60	Firelord	39,90	56,50	Lightforce	26,20	39,90	Sentinel	29,30	43,30
Bubble Bobble	33,60	47,90	Firezone	39,90	56,50	Little Computer People	29,30	47,90	Shackled	36,40	49,90
Buggy Boy	29,30	43,30	Five Star Games 2	33,60	47,90	Living Daylights	29,30	43,30	Shadow Skimmer	29,90	
California Games	27,80	39,90	Five Star Games 3	33,60	47,90	Livingstone	29,90	47,90	Shadow of Mordor	29,90	
Camelot	33,60	47,90	Five Star Games 3	33,60	47,90	Lucas Film Compilation	33,60	47,90	Shogun	26,20	43,30
Camelot Warrior	26,20	39,90	Flintstones	33,60	47,90	Lucky Luke Nitroglycerin	38,60		Shogun Road	26,20	43,30
Captain America	26,20	39,90	Football Manager 2	33,60	47,90	Mach 3	33,60	46,40	Shogun	29,90	49,50
Captain Blood	36,40	49,90	Forbidden Planet	44,80		Mad Balls	26,20	43,30	Short Circuit	23,10	38,60
Catch 23	26,20	39,90	Four Smash Hits	33,60	47,90	Mag Max	23,10	38,60	Sidearms	33,60	47,90
Chamonix Challenge	29,30	43,30	Frankie goes to Hollywood	29,90		Magnificent 7	33,60	56,50	Sidewalk	29,30	43,30
Championship Football	33,60	47,90	Freddy Hardest	29,90	47,90	Marble Madness	44,80		Silent Service	33,60	43,30
Championship Sprint	33,60	47,90	Fugger	43,30		Marble Madness Constr. Set	43,30		Silicon Dreams	47,90	59,90
Champs Water Ski	33,60		Future Knight	26,20	38,60	Marsport	33,60	39,90	Six Pack	27,80	47,90
Charlie Chaplin	29,90	46,40	G Gnooch Test Cricket	33,60	47,90	Mask	33,60	39,90	Six Pack 2	33,60	47,90
City Slicker	23,10	38,60	Galactic Games	47,90		Mask 2	27,80	39,90	Six Pack 3	29,90	46,40
Classic Invaders	29,30	29,30	Galvan	27,80	39,90	Mask 2	27,80	39,90	Skate Crazy	36,40	49,90
Clever & Smart	29,30	44,80	Game Over	23,10	47,90	Matchday 2	29,30	43,30	Slaime	33,60	47,90
Cluedo	33,60	47,90	Games Set and Match	38,60	49,90	Meltdown	29,30	43,30	Slap Fight	23,10	38,60
			Gary Linekers Football	33,60	47,90	Mercenary	33,60	57,20	Solid Gold	26,20	39,90
			Gauntlet	29,30	47,90	Mercenary (Neu)	36,40	49,90	Solomons Key	26,20	39,90
								Sorcerer Lord	39,90	56,50	
								Souls of Darkon	29,90		
								Space Harrier	23,10	38,60	
								Spitfire 40	33,60	45,00	
								Spy Trilogy	33,60	47,90	
								Spy Versus Spy	29,30	43,30	

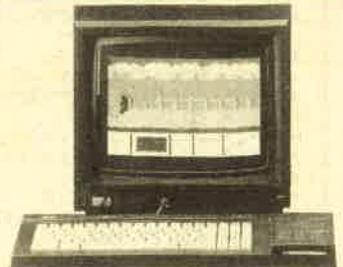
KUNSTLEDER-HAUBEN

CPC 464/664	19,80
CPC 6128	19,80
Monitor GT 64/65	27,90
Monitor CTM 640/644	29,95
DMP 2000/2160/3000/3160	19,80
DMP 4000	29,95
LQ 3500	24,90
Star NL/ND/NR 10	24,90
Star LC 10	24,90

CPC-ZUBEHÖR

Kabel CPC/an Fernseher m. Scart	19,80
Bildschirmfilter GT 64/65	29,00
Bildschirmfilter CTM 640/644	39,95
Druckerkabel 464/664	29,80
Druckerkabel 6128	29,80
Monitorverlängerung CPC 464	27,90
Monitorverlängerung CPC 664/6128	34,90
Musik-/Data-Recorder	69,00
Kabel Computer/Recorder	19,80

AMSTRAD



CPC

CPC 464 und Grünmonitor GT 65	398,00
CPC 464 u. Farbmonitor CTM 644	698,00
CPC 6128 und Grünmonitor GT 65	798,00
CPC 6128 u. Farbmonitor CTM 644	1098,00

Drucker

DMP 2160 incl. Kabel für 6128	498,00
DMP 3160 incl. Kabel für PC	598,00

SONDERPOSTEN

Drucker Schneider DMP 2000	nur 398.-
Disketten 3" in Hartbox 10 Stück	nur 59.-

So finden Sie unser Ladengeschäft:

A 42 (Emscher Schnellweg) Abfahrt Castrop-Rauxel, B 235 Richtung Witten, 2. Ampel rechts, 1. Ampel links, dann 2. Ampel links. **Über 60 Parkplätze stehen Ihnen direkt am Hause kostenlos zur Verfügung.**

PROGRAMM

```

<0ED4> 60760 IF erstezeile!=0 THEN erstezeile!=
1
<1DBF> 60770 IF erstezeile!<0 OR erstezeile!>65
535 THEN PRINT#2,"Unzulaessige Eingabe!"
:GOTO 60740
<0D13> 60780 INPUT#2,"Letzte Zeile: ",letzzei
le!
<1BDD> 60790 IF letzzeile!=0 THEN letzzeile
!=59999 - 5536*(erstezeile!>=60000)
<2B0A> 60800 IF letzzeile!<erstezeile! OR let
zzeile!<0 OR letzzeile!>65535 THEN P
RINT#2,"Unzulaessige Eingabe!":GOTO 6074
0
<023C> 60810 CLS#2
<0823> 60820 zanf!=368:znr!=0
<0703> 60830 zlaenge=-1
<0FF1> 60840 WHILE znr!<erstezeile! AND zlaenge
<>0
<0376> 60850 GOSUB 61440
<0B84> 60860 zanf!=zanf!+zlaenge
<028E> 60870 WEND
<1A3A> 60880 IF zlaenge=0 THEN PRINT#2,"Der ang
egebene Bereich existiert nicht!":GOTO 6
0740
<0C23> 60890 start!=zanf!-zlaenge
<0664> 60900 zanzahl=0
<10AF> 60910 WHILE znr!<=letzzeile! AND zlaen
ge<>0
<03BC> 60920 GOSUB 61440
<0ACB> 60930 zanf!=zanf!+zlaenge
<0A12> 60940 zanzahl=zanzahl+1
<01DF> 60950 WEND
<199D> 60960 IF zanzahl=0 THEN PRINT#2,"Der ang
egebene Bereich existiert nicht!":GOTO 6
0740
<0AE1> 60970 ende!=zanf!-zlaenge
<2B60> 60980 PRINT#2,"Der Bereich von" erstezei
le! "bis" letztezeile! "enthaelt" zanzah
l "Programmzeilen und" ende!-start! "Byt
es
<01FB> 60990 RETURN
<01FE> 61000 '
<0CF6> 61010 'Programmbereich durchsuchen
<0212> 61020 '
<072F> 61030 durchsucht=0
<0F54> 61040 ERASE varname$,sprungziel,znr,sort
<0F03> 61050 amax=MIN(200,INT(FRE(0)/60)):zmax=
20
<1FF9> 61060 IF xref=1 THEN DIM varname$(amax),
sprungziel(0) ELSE DIM varname$(0),sprun
gziel(amax)
<0E49> 61070 DIM znr(amax,zmax),sort(amax)
<07AF> 61080 FOR i=1 TO amax
<0728> 61090 sort(i)=i
<0250> 61100 NEXT
<1195> 61110 PRINT#2,CHR$(7) "Programmbereich w
ird durchsucht..."
<09A5> 61120 PRINT#2,"Abbruch mit [ENTER]"
<07A1> 61130 zanf!=start!
<06D1> 61140 anzahl=-1
<0DC6> 61150 WHILE zanf!<ende! AND abbruch=0
<03AD> 61160 GOSUB 61440
<0AA0> 61170 PRINT"["+MID$(STR$(znr!),2)+"]";
<07E2> 61180 adr!=zanf!+4
<0E8E> 61190 naechstezeile!=zanf!+zlaenge
<0AA7> 61200 WHILE adr!<naechstezeile!
<076D> 61210 byte=PEEK(adr!)
<125E> 61220 IF byte>=2 AND byte<=&D THEN ON xr
ef GOSUB 61660,61500
<118F> 61230 IF byte=&19 OR byte=&FF THEN adr!=
adr!+1
<10BB> 61240 IF byte=&1A AND byte<=&1C THEN ad
r!=adr!+2
<1968> 61250 IF byte=&1D OR byte=&1E THEN IF xr
ef=1 THEN adr!=adr!+2 ELSE GOSUB 61880
<0C22> 61260 IF byte=&1F THEN adr!=adr!+5
<0912> 61270 IF byte=&22 THEN GOSUB 61580
<1B88> 61280 IF byte=&8C OR byte=&C0 OR byte=&C
5 THEN adr!=naechstezeile!-1
<093A> 61290 IF byte=&7C THEN GOSUB 61510
<06DF> 61300 adr!=adr!+1
<0248> 61310 WEND
<0A9E> 61320 zanf!=naechstezeile!
<0B98> 61330 IF INKEY$=CHR$(13) THEN abbruch=1
<0266> 61340 WEND
<07C3> 61350 IF abbruch THEN RETURN
<09B4> 61360 durchsucht=xref
<026E> 61370 CLS#2
<0D7D> 61380 PRINT#2,CHR$(7) "Daten werden sort
iert..."
<095A> 61390 ON xref GOSUB 62070,62160
<0296> 61400 RETURN
<0299> 61410 '
<0E3C> 61420 'Zeilennummer & -laenge auslesen
<02AD> 61430 '
<0FF3> 61440 zlaenge=PEEK(zanf!) + 256*PEEK(zan
f!+1)
<0F6C> 61450 znr!=PEEK(zanf!+2) + 256*PEEK(zanf
!+3)
<01D3> 61460 RETURN
<01D6> 61470 '
<0963> 61480 'Variable ueberlesen
<01EA> 61490 '
<06AA> 61500 adr!=adr!+3
<06E7> 61510 WHILE PEEK(adr!)<128
<06BC> 61520 adr!=adr!+1
<0225> 61530 WEND
<0223> 61540 RETURN
<0226> 61550 '
<0902> 61560 'String ueberlesen
<023A> 61570 '
<06F8> 61580 adr!=adr!+1
<0C44> 61590 WHILE PEEK(adr!)<>0 AND PEEK(adr!)
<>&22
<070C> 61600 adr!=adr!+1
<0275> 61610 WEND
<0273> 61620 RETURN
<0276> 61630 '
<0C18> 61640 'Variablennamen eintragen
<028A> 61650 '
<1450> 61660 IF byte<=4 THEN typ=byte-2 ELSE ty
p=byte-7
<0754> 61670 adr!=adr!+3
<0546> 61680 name$=""
<06C0> 61690 WHILE byte<&80
<0759> 61700 byte=PEEK(adr!)
<0CB9> 61710 name$=name$+CHR$(byte AND &7F)
<0685> 61720 adr!=adr!+1
<01EE> 61730 WEND
<07CD> 61740 name$=LOWER$(name$)
<067A> 61750 WHILE PEEK(adr!)=&20
<06AD> 61760 adr!=adr!+1
<0216> 61770 WEND
<07A9> 61780 byte=PEEK(adr!)
<11DB> 61790 IF byte=&28 OR byte=&5B THEN typ=t
yp OR 8
<0AE0> 61800 name$=name$+CHR$(typ)
<0864> 61810 FOR i=0 TO anzahl
<0D11> 61820 IF name$<>varname$(i) THEN NEXT i
<2E5F> 61830 IF i>anzahl THEN IF anzahl<amax TH
EN anzahl=i:varname$(i)=name$:znr(i,0)=1
:znr(i,1)=znr!-32768 ELSE ERROR 9 ELSE G
OSUB 61970
<0250> 61840 RETURN
<0253> 61850 '
<0A81> 61860 'Sprungziel eintragen
<0267> 61870 '
<3A50> 61880 IF byte=&1D THEN zadr!=PEEK(adr!+1
)+256*PEEK(adr!+2):sprungziel=PEEK(zadr!
+3)+256*PEEK(zadr!+4)-32768 ELSE sprun
giel=PEEK(adr!+1)+256*PEEK(adr!+2)-32768
<0730> 61890 adr!=adr!+2
<08BE> 61900 FOR i=0 TO anzahl
<1088> 61910 IF sprungziel<>sprungziel(i) THEN
NEXT
<32F1> 61920 IF i>anzahl THEN IF anzahl<amax TH
EN anzahl=i:sprungziel(i)=sprungziel:znr
(i,0)=1:znr(i,1)=znr!-32768 ELSE ERROR 9
ELSE GOSUB 61970
<02AA> 61930 RETURN
<02AD> 61940 '
<0BA5> 61950 'Zeilennummer eintragen
<01C2> 61960 '
<066E> 61970 n=znr(i,0)
<040B> 61980 WHILE n<0
<055A> 61990 i=ABS(n)
<068C> 62000 n=znr(i,0)
<0207> 62010 WEND
<4EA4> 62020 IF znr(i,n)<>znr!-32768 THEN IF n<
zmax THEN znr(i,0)=znr(i,0)+1:znr(i,znr[

```

```

i,0])=znr!-32768 ELSE IF amax>anzahl THE
N znr(i,0)=-amax:znr(amax,0)=1:znr(amax,
1)=znr!-32768:amax=amax-1 ELSE ERROR 9
<020F> 62030 RETURN
<0212> 62040 '
<0BD2> 62050 'Variablennamen sortieren
<0226> 62060 '
<096F> 62070 FOR i=0 TO anzahl-1
<0C93> 62080 FOR j=anzahl TO i+1 STEP -1
<2BAB> 62090 IF varname$(sort[j-1])>varname$(so
rt[j]) THEN zw=sort(j-1):sort(j-1)=sort(
j):sort(j)=zw
<0358> 62100 NEXT j
<0361> 62110 NEXT i
<0269> 62120 RETURN
<026C> 62130 '
<0B1E> 62140 'Sprungziele sortieren
<0280> 62150 '
<09C9> 62160 FOR i=0 TO anzahl-1
<0CED> 62170 FOR j=anzahl TO i+1 STEP -1
<2EF1> 62180 IF sprungziel(sort[j-1])>sprungzie
l(sort[j]) THEN zw=sort(j-1):sort(j-1)=s
ort(j):sort(j)=zw
<03B2> 62190 NEXT j
<03BB> 62200 NEXT i
<01C4> 62210 RETURN
<01C7> 62220 '
<08E1> 62230 'Variablen ausgeben
<01DB> 62240 '
<081E> 62250 FOR i=0 TO anzahl
<0F45> 62260 typ=ASC(RIGHT$(varname$(sort(i)),1
))
<1871> 62270 PRINT#aus,LEFT$(varname$(sort(i)),
LEN(varname$(sort(i)))-1);
<10B4> 62280 IF (typ AND 4)=0 THEN PRINT#aus,ke
nn$(typ AND 3);
<0A18> 62290 PRINT#aus,typ$(typ AND 3);
<0C2A> 62300 IF typ AND 8 THEN PRINT#aus,"-Arra
y";
<11C8> 62310 IF typ AND 4 THEN PRINT#aus," ohne
"; ELSE PRINT#aus," mit ";
<0A78> 62320 PRINT#aus,"Typkennzeichen"
<08C3> 62330 zeile=zeile+1
<05BD> 62340 PRINT#aus,TAB(7)
<038A> 62350 GOSUB 62510
<07FE> 62360 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
<0366> 62370 NEXT i
<026E> 62380 RETURN
<0271> 62390 '
<0A91> 62400 'Sprungziele ausgeben
<0285> 62410 '
<08C8> 62420 FOR i=0 TO anzahl
<1258> 62430 PRINT#aus,USING"#####";sprungziel
(sort[i])+32768;
<03E4> 62440 GOSUB 62510
<0858> 62450 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
<03C0> 62460 NEXT i
<01C9> 62470 RETURN
<01CC> 62480 '
<0ABF> 62490 'Zeilennummern ausgeben
<01E0> 62500 '
<0B63> 62510 index=sort(i):m=-1
<0428> 62520 WHILE m<0
<0852> 62530 m=znr(index,0)
<0D3E> 62540 IF m>0 THEN n=m ELSE n=zmax
<0638> 62550 FOR j=1 TO n
<0F57> 62560 IF POS(#aus)=79 THEN GOSUB 62670:P
RINT#aus,TAB(7)
<0E90> 62570 PRINT#aus,USING"#####";znr(index,
j)+32768;
<033A> 62580 NEXT j
<0B56> 62590 IF m<0 THEN index=ABS(m)
<0257> 62600 WEND
<044B> 62610 PRINT#aus
<0439> 62620 GOSUB 62670
<0269> 62630 RETURN
<026C> 62640 '
<0CD4> 62650 'Bildschirmausgabe anhalten
<0280> 62660 '
<0918> 62670 zeile=zeile+1
<248C> 62680 IF zeile>=19 AND aus=0 THEN PRINT
TAB(56) "[weiter mit Tastendruck]";:WHI
LE INKEY$="":WEND:PRINT CHR$(17) CHR$(13
);:zeile=0
<02A5> 62690 RETURN

```

Fehlerhafte Strings nach EDIT

Bei manchen Programmen entstehen nach einer Korrektur im Listing Fehler in einigen String-Variablen. Diese enthalten Steuerzeichen und anderen Unsinn. In jedem Fall tauchen Schwierigkeiten auf, wenn man das Programm mit GOTO... fortsetzen will. Meistens muß mit RUN von Anfang begonnen werden.

Wie kommt es zu diesem Fehler, und wie läßt er sich vermeiden? Hier zeigt sich wieder einmal eine Eigenart des CPC. Der Rechner legt eine String-Variable, die im Programm wie eine Konstante definiert wird (z.B. 10 a\$ = "Test"), nicht zusätzlich im String-Bereich des Speichers ab. Der Basic-Interpreter richtet nur einen Zeiger ein, der auf die Zeichenkette im Programm weist. Mit dieser Methode spart man einige Bytes. Andererseits tritt dadurch eventuell ein Fehler auf, wenn die Adresse der Variablendefinition an eine andere Stelle rückt, weil die Länge einer Zeile davor geändert wurde. Das Programm wird verschoben, der Zeiger aber nicht. Er weist dann auf eine andere Stelle im Programm.

Geben Sie zum Testen folgende Zeilen ein:

```

10 a$ = "Test"
RUN
PRINT a$      "Test" wird ausgegeben
5 'abcdefghij
PRINT a$      "efgh" wird ausgegeben

```

Was läßt sich dagegen unternehmen? Eine Möglichkeit ist, keine Zeile vor der Konstantendefinition zu korrigieren oder – noch günstiger – die Konstantendefinition an den Programmanfang zu schreiben (besserer Programmierstil, Pascal). Ist dies nicht möglich, kann man mit einem Trick die Konstante auch als Variable speichern. Dazu addiert man zu ihr eine andere. Hier wird auch "+" akzeptiert (z.B. 10 a\$ = "Test"+" "). Jetzt ist a\$ nicht mehr Konstante, sondern Ergebnis einer Berechnung und wird wie eine Variable abgelegt. Normale Variablen erfahren beim Editieren keine Veränderung.

Hartmut Stengelin

»Fingerschonend«

Jede Disk nur 15.-

Das besondere Angebot für alle, die ihre Software-Bibliothek auffüllen wollen. Jede "Fingerschonend"-Diskette von 12/85 bis 12/86 erhalten Sie zum ermäßigten Preis von 15.- DM.

Schneider-Magazin 12/85

Darts, Hexmonitor, Sprites, Kalender 464, Kalender 664/6128, Senso, Sasem (nur 464), Software-Uhr, Compressor, Expander, Player's Dream, Killer, Sichere Kennungszeile, Grafik Gags, Variablendump (nur 464).

Schneider-Magazin 1/86

Grafik-Gags, Extended Basic Teil 1, Breitschrift (nur 464), Examiner (nur 464), Datenverwaltung, Discdoctor, Showdown 464, Showdown 664/6128, Lotto. BAS (nur mit Laufwerk), CPC-Orgel.

Schneider-Magazin 2/86

Eingabe einer Funktion per INPUT, Busy-Test, DATAGEN, BAS, PROGHELP, Zeichenvergrößerung, Jump Over, Extended Basic 2, 7 Grafik-Gags, Dir-Doctor, DIN-Tast., Hex-Tast., Pro-Safe 2.0, Pingo, Pingo-Editor, Etikett. BAS, List # 8".

Schneider-Magazin 3/86

Discmon, Discrsx, Demo 1, Demo 2, Mini-Monitor, Sieben auf einen Streich, Calc, Mathe CPC, Painter, Screener, Periodensystem.

Schneider-Magazin 4/86

Sieben auf einen Streich, Statistik, Tape cleaner, String-suche, Unzielschrift, Input, Baudcopy, HI-Dump, Fehler-routine, Sepp im Paternoster, Puzzle.

Schneider-Magazin 5/86

Bücherdatei, Sieben auf einen Streich, FQuader, Window, XBOS, Trickfilm-grafik + Demo (läuft auf 464 und 664 mit vortex-Speichererweiterung), Sort (nur 464), Elektro-CAD, Life, Zentus.

Schneider-Magazin 6/86

Asso, Sieben auf einen Streich, Scroll-bremse (464), Scroll-bremse (664/6128), Notizblock, Super-grafik, Copy?? Right! V.2.0, Hello (464 + vortex-Laufwerk), Puzzle (Mouth), MINIBOS, Listings zum Floppykurs, CAT-Routine, Steinschlag.

Schneider-Magazin 7/86

Minigolf, Centibug, 3D-Processor, Digitalisierer, Sieben auf einen Streich (Teil 8), Neues Puzzlebild (Puzface), Bos. Dat. Bas (464 + vortex-Speichererweiterung).

Schneider-Magazin 8-9/86

Sieben auf einen Streich (Teil 9), Blinkender Cursor und Tastendruck, Musikgraph, RSXINFO, Basic-Compiler, vortex. Com, Mini-Movie, Neues Puzzlebild (Hamster), Jolly Jumper.

Schneider-Magazin 10/86

Längenausdehnung, Thermometer, Examiner, Sieben auf einen Streich (Teil 10), Quader malen, Symbol-Definition, Windows, Disassembler, Neues Puzzlebild (Puzpsy), Fastroutine, Utilities für die vortex-Floppy, Pyramide, High Term.

Schneider-Magazin 11/86

Blumenspiel, Sieben auf einen Streich (Teil 11), Schach-Archiv, Mini-Texter, Window Creator, Neues Puzzlebild (Madonna), Funktionsstasten für den vortex-Monitor, Catsuch, Forth-Compiler, Tennis.

Schneider-Magazin 12/86

Stringverwaltung (vortex), Basic-Logo-Translator, Sieben auf einen Streich, Tico-Tico, Buchstaben drehen, Datei, Astro.

Schneider-Magazin 1/87

Grafik-Gags (Teil 13), Letzter Stein, ENV-ENT-Designer, FILL-Routine für den CPC 464, Neues HI-Dump, Starfighter, Puzzlebild Conan, Haushaltsführung, TAPE-Befehle für vortex, Disc-Etiketten für vortex, OAX-Converter für vortex, RAM sichern / laden für vortex.

Schneider-Magazin 2/87

Dokumentierte Diskettenverzeichnisse, SP.COM, Telegrafentextausgabe, Persönlichkeits-Test, Multicol, Labels, Grafik-Gags (Teil 14), Puzzlebild CH, Schillo, Suicide Squad.

Schneider-Magazin 3/87

Musik, Strukto, Royal-Flush, Puzzlebild (Obelix), Sieben auf einen Streich (Teil 15), Hardcopy für den DMP 2000, Menuett, Gigadump, Suche, Unerase. Com.

Schneider-Magazin 4/87

Hardcopy für Seikosha GP 500, Header beschreiben, Break Utility, Grafik-Gags Teil 16, Puzzlebild (Spiderman), Fractals, F-C-P, KIO-Fox-Assembler, Roulette, Flowers, RSX + (vortex) Dataformat unter CP/M (vortex).

Schneider-Magazin 5/87

Laufschrift, Top-Grafik, Befehlserweiterung, Tastatur, Grafik-Gags (Teil 17), Text-Basic, Memotron, Puzzlebild (Clever), Kopierer (vortex), Copy Boss (vortex)

Schneider-Magazin 6/87

Grafik-Gags (Teil 18), Puzzlebild (Dämon), DMP 2000 Initialisierung, Raster, Parabel, Disk-System (Teil 1), Hardcopy, Super Painter, Ritter Kunibert, 4 RSX-Befehle, Yin Yang (vortex), F1X-Patch (vortex), Bank (vortex), Diskinfo (vortex).

Schneider-Magazin 7/87

Grafik-Gags (Teil 19), Puzzle (Lucky Luck), TopCalc, Super Edit 1.0, Flipper, Basic-Cross-Referenzen, GEM-like, Diskettensystem (Teil 2), Zeichensatz RSX, Konfigurations-Test, Sicherheitskopien, DIN-Tastatur + Sortierprogramm, DiPar, INTERN +, LIST + EDIT, Fremdformate, NLY-401-Zeichen RSX-Generator, Rocking CPC, Samantha Fox Hilfe, Speed Look.

Schneider-Magazin 8/87

Grafik-Gags (Teil 20), Puzzle (Dan Cooper), Compressor, Islam, Skat, 8-Bit-Treiber, REM-Killer, DELETE, Rocking CPC (Teil 3), Räuber/Beute-Beziehung, Diskettensystem (Teil 3), Textmaker (vortex), Profi-Screen (vortex).

Schneider-Magazin 9/87

Grafik-Gags (Teil 21), Puzzle (Schlumpf), Fließkomma-Compiler, Girokontoführung, Labyrinth, Diskettensystem (Teil 4), Disk-Fehler-Erkennung, Timer stellen.

Schneider-Magazin 10/87

Grafik-Gags (Teil 22), Puzzlebild 16 (Alien), Entwurf, Such + Tausch, Frogger, Diskettensystem (Teil 5), 6128-Bankswitching.

Schneider-Magazin 11/87

Grafik-Gags (Teil 23), Puzzlebild (Eddie), Stack, USERDIR, Bulldozer, CP/Mdump, Modus 2, Break Key, Flacker, Sprite-Routinen, CP MBAS.COM, Stone's Rag, Diskettensystem (Teil 6), PSG + KAUTO, Steinschlag-Bilder, Schrägschrift, Diskbefehle (vortex).

Schneider-Magazin 12/87

Grafik-Gags (Teil 24), Puzzlebild 18 (Werner), Sprites hautnah, Sternenhimmel, Dow Jones, Sound-Machine, Q-Bert 2, Neue Sound-Befehle, Multiplikation, Menuett, Extended Format, DIN-Copy, Circle & Spot, CP/M+ ohne Systemspuren, HI-Score-Eingabe, Schreibmaschine, Screen-RSX, Magic-Scroll.

Der Programmservice des Schneider Magazins für alle, denen das Abtippen der Listings zu mühsam ist. Mit "Fingerschonend" erhalten Sie zu

jedem Heft die kompletten Programme auf Cas-sette und Diskette. Zum einmalig günstigen Preis von 15.- DM je Cas-sette und 25.- DM für die Diskette.

Schneider-Magazin

1/88
3D Snakes
DTP
Sort-Pack
Puzzlebild 19
(Weirwolf)
Grafik-Gags (Teil 25)
Blasted Squares
Super-Druck
CP/M Plus Patch

Schneider-Magazin

2/88
Jump around,
Typographie,
Disk-X-Basic,
Puzzlebild 20 (Daffy
Duck), Grafik-Gags
(Teil 26)
RMD1 (RAM-Disk
CP/M 2.2),
Disk-Katalog,
Hardcopy für Star
STX-80
Tribuld zeilenweise,
dk tronic Bandump,
Pacman-Listig 1, 2, 3.

Schneider-Magazin

6/88
Pang, Buchomat,
DiskSort, Grafik-Gags
Teil 30, NEWDR,
Bank Dump,
File-Label, Hardcopy
Turbo Pascal,
CPC Map, Kurativ-
schrift, Superscript,
8-Bit-Zeichen,
CP/M 2.2 Patch,
60 Hertz, Label Jump,
Pacman Teil 6,
Punkten Teil 2.

Schneider-Magazin

7/88
Maus Painter (Teil 1),
Shoot Out,
Disk-Sparer 3.1,
Grafik-Gags (Teil 31),
Projekt PacMan
(Teil 7),
Punkten (Teil 3),
SPRED, Procopy,
C.A.S.P., EKSTR,
Inverse Sinusfunktion

Schneider-Magazin

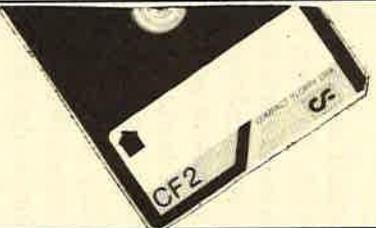
8/88
Gold Hunter,
Maus Painter (Teil 2),
Animation
Grafik-Gags 32,
Punkten (Teil 4)

Schneider-Magazin

9/88
Tracer (Tron),
Maus-Painter (3),
DisDis,
Grafik-Gags 33,
Line-Runner,
Sonderzeichen-Liste,
FAST.COM,
MODE.COM,
Pattern-Copy,
Fensterrahmen,
Grafik-Erweiterung,
Format für VDOS 2.0,
Drucken für alle (1),
Basic-Vektoren (2)

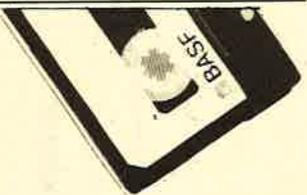
Schneider-Magazin

10/88
Energy Ball
Text Constructor,
Crossref,
Grafik-Gags (34),
Basic-Vektoren (3),
BZOOM,
Streamer V 2.5,
Et-Ball,
Käsekästchen,
Turtis



Schneider-Magazin

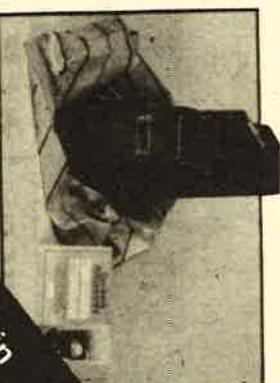
6/88
Choerts,
Mulktrainer,
ASCII-Dateti Wandler,
Puzzlebild 23
(Puzycat),
Grafik-Gags 29,
Hanseat,
Sound-RSX,
24-Nadel-Hardcopy,
RAM-Swap,
Punkten, Teil 1



NEU

Wollen Sie nur die spannenden Spiele oder die pfiffigen Anwenderprogramme aus dem Schneider Magazin? Kein Problem. Mit den Samplern Codex 1-4 erhalten Sie die besten Programme und Utilities. Player's Dream 1-4 enthält die Superspiele aus zwei Jahrgängen des Schneider Magazins.

Wenn Sie Ihre Schneider Magazine immer im direkten Zugriff haben wollen: Wir helfen Ihnen mit einem Stehsammler aus stabilem Plastik. Am besten gleich mitbestellen. Nur 12.80 DM



Den Bestellschein finden Sie auf Seite 15

Turrís

Das Spiel für Baumeister



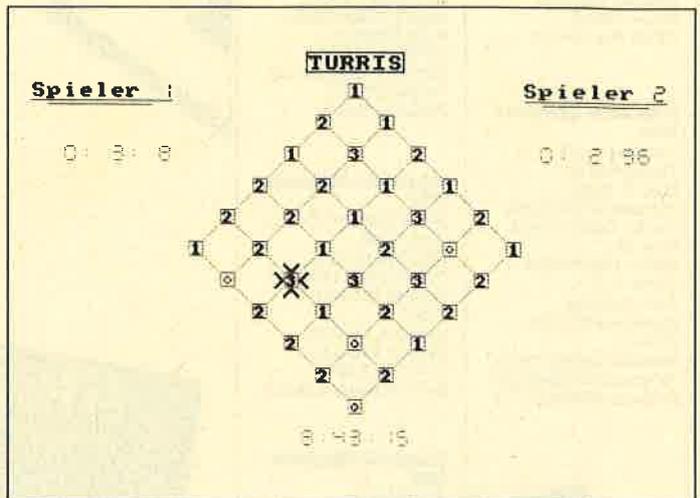
Unser Informant auf dem Planeten Ni'drac, der bekanntlich um den Stern Merak kreist, sandte uns einen schier unglaublichen Bericht über die Spielleidenschaft der Ni'dracer. Auf diesem Planeten ist in letzter Zeit ein ungeheuerlicher Bauboom ausgebrochen. Da man die Statik zu wenig beachtete, stürzte ein nicht unbeträchtlicher Teil der Neubauten nach wenigen Tagen ein. Dabei wurden die Nachbargebäude in Mitleidenschaft gezogen. Nun kam ein professioneller Spieler (die Ni'dracer frönen ja dieser Leidenschaft) auf die Idee, hieraus ein Spiel zu machen.

1	2	2	2	2	1
2	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	2
1	2	2	2	2	1

Für jedes Feld ist nur eine bestimmte Zahl von Stockwerken zugelassen. Wird sie überschritten, stürzt das Gebäude ein und reißt eventuell die umstehenden Gebäude mit.

Ziel ist es, den Gegner vom Spielfeld zu vertreiben. Dies läßt sich erreichen, indem man die eigenen Türme zum Einstürzen bringt und dabei auch die gegnerischen Bauwerke vernichtet. Mit jedem Zug setzt der jeweilige Bauherr ein zusätzliches Stockwerk auf ein Feld. Ist die Aufnahmekapazität (s. Abb. 1) dieses Feldes überschritten, stürzt das Gebäude ein. Die einzelnen Etagen werden dabei auf die umliegenden Felder verteilt. Nun kann es zu interessanten Kettenreaktionen kommen. Selbstverständlich ist es nicht möglich, ein Stockwerk auf gegnerischen Türmen zu errichten.

Vor Spielbeginn erwartet das Programm die Eingabe der aktuellen Zeit. Mit den Cursor-Tasten oder



dem Joystick kann man das gewünschte Feld anwählen. Durch Betätigung der Leertaste oder des Feuerknopfs läßt sich ein Stockwerk bauen.

Steffen Rau und Jens Köpplinger

BZOOM



Es gibt inzwischen mehrere Zoom-Programme für unsere Computer, doch haben sie meist einen entscheidenden Nachteil: Man kann den zu vergrößern Abschnitt zwar wählen und zoomen, doch wenn er falsch war, ist das Bild futsch. Man muß es dann neu laden und versuchen, passendere Koordinaten einzugeben. Auch bereitet die Berechnung, in welcher Größe und wo der gezoomte Ausschnitt auf dem Bildschirm erscheinen soll, oft Probleme. Das vorliegende Zoom-Programm wird Ihnen bei all dem eine große Hilfe sein. Am besten erklärt man es anhand seiner Befehle.

ISTORE, (adr)

Dieser Befehl speichert das Bild auf dem Bildschirm an der Adresse adr ab. So kann man nach dem Zoomen das alte Bild wieder zurückholen. Dadurch ist es aber auch möglich, von der Vergrößerung überdeckte Bildteile zu zoomen, indem man beim ZOOM-Befehl die Adresse des gespeicherten Bildes angibt. Der dazu benötigte Platz beträgt &4000 Bytes.

CPC-6128-Benutzer müssen hier aufpassen. Falls sie für die Adresse einen Wert zwischen 0 und 3 wählen, wird das Bild im zweiten RAM auf der angegebenen Bank abgelegt. So lassen sich bis zu fünf Bilder gleichzeitig im Speicher halten (eines im normalen RAM, vier im zweiten RAM) und abwechselnd zoomen.



IRESTORE, (adr)

Dieser Befehl bringt das Bild, das an der Adresse adr steht, wieder auf den Bildschirm (für die Werte 0 bis 3 s. ISTORE).

IWINDOW, (links 0–), (rechts –79), (oben 0–), (unten –24)

Dieser Befehl legt die Grenzen fest, in die der vergrößerte Abschnitt kommt. Das hat den Vorteil, daß man vor dem Zoomen nicht überlegen muß, wie groß die Vergrößerung wird. Die Koordinaten entsprechen denen der Cursor-Positionen minus 1 im Mode 2.



Zoomen in verschiedenen Vergrößerungsmaßstäben. Der Rahmen zeigt den Ausschnitt, der gezoomt wird.

Dies waren die grundlegenden Befehle, nun aber zu den eigentlichen ZOOM-Kommandos.

IZOOM, xp, yp, verg., (adr)

- xp: Horizontale Position (0–638) der linken oberen Ecke des Teils, das vergrößert werden soll.
- yp: Vertikale Position (0–199) der linken oberen Ecke. Aus praktischen Gründen wurde hier 0

für die oberste, 199 für die unterste Bildschirmzeile gewählt.

verg.: Hier wird die gewünschte Vergrößerung mitgeteilt. Es gibt ein-, zwei-, vier- und achtfache Vergrößerung.

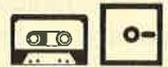
adr: Falls man &C000 angibt, wird direkt das Bild aus dem Bildschirmspeicher genommen und gezoomt. Wenn man aber auch Teile zoomen will, die durch das Window überdeckt werden, sollte man das Bild zuvor mit ISTORE, (adr) speichern und diese Adresse nennen.

IBZOOM, xp, yp, verg., (adr)

Dies ist der eigentlich neue Befehl. Die Werte werden wie bei IZOOM angegeben.

Nach Eingabe dieses Befehls wird zunächst der gewählte Abschnitt im Window vergrößert dargestellt.

Erweiterter Programmservice des Schneider Magazin



Die Redaktion des Schneider Magazins erhält täglich eine große Zahl von Programmeinsendungen, die beweisen, auf welchem hohen Niveau die CPC-User arbeiten. Sehr viele dieser Programme wären eine Veröffentlichung wert, nur leider ist der Platz im Heft begrenzt.

Auch bei den Lesern stoßen solche Programme natürlich auf Interesse, sei es, weil sie eine solche Anwendung suchen oder weil sie die angewandten Programmierkniffe für die eigene Praxis kennenlernen möchten.

Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, ab sofort auch Programme zu veröffentlichen, ohne die seitenfressenden Listings mit abzudrucken. Die Programme, zu denen nur noch die Beschreibung und Anleitung abgedruckt wird, finden sich dann auf den zu jedem Heft erscheinenden Disketten und Kassetten des Schneider-Magazin-Programmservice "Fingerschonend".

Dieses Verfahren ermöglicht es uns, mehr Lesereinsendungen als früher zu veröffentlichen. Die Mühe, die sich die Einsender machen, hat damit größere Aussicht auf Belohnung in Form des Honorars. Die Leser des Schneider Magazins haben die Möglichkeit, bei Interesse noch mehr Programme als bisher zu bekommen.

Danach bleibt das Programm jedoch in der Maschinensprache, und mit den Cursor-Tasten kann man den Abschnitt, der gezoomt wird, hin und her bewegen. Zur Orientierung erscheint ein Rechteck, das den Abschnitt darstellt, der vergrößert wird. Durch Drücken der Taste Q läßt sich dieser Rahmen abschalten. Während des Zoomens ist es möglich, durch Betätigung der Tasten 1, 2, 4 oder 8 die jeweilige Vergrößerung zu ändern. Ein Druck auf die Taste Z veranlaßt die Rückkehr ins Basic. Das Bild bleibt erhalten und kann z. B. abgespeichert werden.

Bei BZOOM wurde versucht, falsche Eingaben so weit wie möglich abzufangen. Bei einem Fehler erscheint eine deutsche Meldung, die ihn genauer beschreibt. ISTORE wäre z. B. ein Parameterfehler, da die Adresse fehlt; bei IZOOM, 2, 5, 7, 0 wäre die Vergrößerung falsch. Wenn die Koordinaten nicht stimmen, werden sie so weit korrigiert, bis sie in den Bildschirmgrenzen liegen. Durch eine besondere Ablage der Maschinensprache in DATA-Zeilen ist das Programm frei verschiebbar. Falls mit dem zweiten Speicher gearbeitet wird, sollte man allerdings den Bereich zwischen &4000 und &8000 meiden. Nachdem das Programm einmal an die gewünschte Stelle gepoked wurde, läßt es sich selbstverständlich als Binärdatei abspeichern.

Auf der Diskette sollten Sie das Programm als "BZOOM.BAS" ablegen. Wenn Sie RUN "BZOOM" eingeben, erwartet Sie zunächst noch ein kleines Demo, um die Befehle zu verdeutlichen.

Gerd Kilian

Käsekästchen



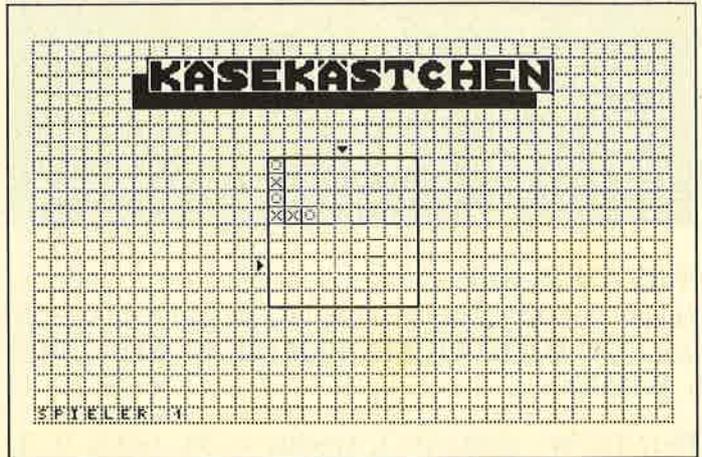
Das Spiel ist vollständig in Basic geschrieben. Es besteht aus nur einem Programmteil und läßt sich einfach mit RUN" name starten. Nach dem Ladevorgang folgt eine kleine Pause, in der die neuen Zeichen definiert werden. Danach erscheint das Hauptmenü. Es bietet sieben Optionen.

SPIELEN

Dies ist nur möglich, wenn sich ein Spielfeld im Speicher befindet. Jeder der zwei Teilnehmer muß versuchen, so viele Kästchen wie möglich zu besetzen. Ein Kästchen ist besetzt, wenn es von vier Linien umrandet ist. (Der Rand des Spielfelds zählt auch als Linie.)

Linien zieht man folgendermaßen: Zuerst wählt man mittels der beiden Pfeile ein Kästchen an. Dann betätigt man den Feuerknopf. An der gewünschten

Stelle erscheint ein Cursor. Jetzt drückt man den Joystick (0, 1, Cursor-Tasten) in die Richtung, in der man eine Linie ziehen will. Wer ein Kästchen besetzt hat, ist gleich nochmals an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kästchen besetzt sind. Der Computer berechnet dann, wer gewonnen hat. Eventuell darf man sich nun in die TOP-5-Liste eintragen.



Ein Spielfeld kann auf zwei Arten in den Speicher geholt werden, nämlich mit LADEN oder mit SPIELFELD.

SPIEL LADEN

Nach Wahl dieses Punktes wird man aufgefordert, einen Datenträger einzulegen und eine Feuertaste zu drücken. Der Computer lädt dann eine Binärdatei mit dem Namen KAESDAT.BIN. Je nach Größe des Spielfelds folgt danach eine kurze Pause. Man kann dann mit SPIELEN weitermachen.

SPIEL SPEICHERN

Der Computer legt nach Einschieben des Datenträgers und Drücken der Feuertaste das im Speicher befindliche Spielfeld und die Farben auf dem Datenträger ab. Die gespeicherten Farben werden nach dem Ladevorgang wiederhergestellt; das Spielfeld wird wieder aufgebaut.

FARBEN

Mit dieser Option kann man die Farben einstellen. Mit hoch/runter sucht man die zu ändernde Farbe aus, die sich dann mit links dunkler und mit rechts heller machen läßt.

CURSOR / JOYSTICK

Diese Option erlaubt die Wahl, ob man mit dem Joystick spielen bzw. die Tasten benutzen will. Zur Verfügung stehen die Cursor-Tasten, Joystick 0 und Joystick 1. Bei letzterem wird die Tastaturbelegung nicht abgespeichert!

SPIELFELD

Mit dieser Option kann man ein leeres Spielfeld definieren. Mit hoch/runter läßt sich dessen vertikale Ausdehnung verändern, mit rechts/links die horizontale. Anschließend drückt man die Feuertaste. Nach einer kleinen Pause erscheint das Hauptmenü. Nun kann man die Option SPIELEN wählen.

TOP 5

Diese Option zeigt die besten fünf Spieler.

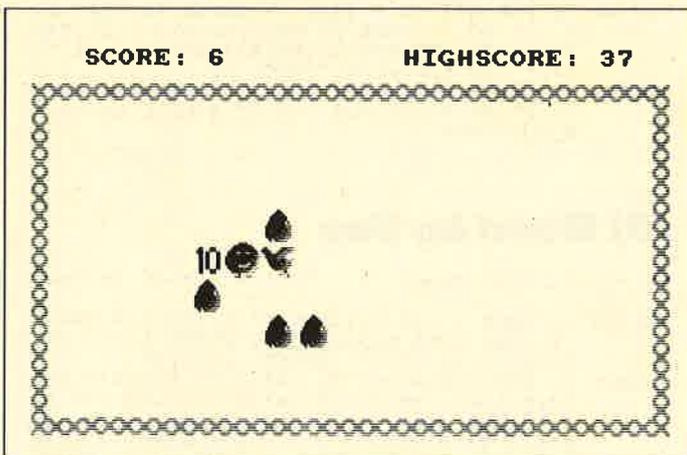
Während des Spielens gelangt man mit der SPACE-Taste wieder ins Hauptmenü. Dort kann man den Spielstand abspeichern. So läßt sich das Game zu einem anderen Zeitpunkt fortsetzen.

Jörg Schwarze

Ei-Ball



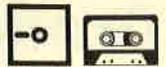
Dem Programm "Ei-Ball" liegt ein völlig neues Spielkonzept zugrunde. Mit dem Joystick steuern Sie Freddy, den Helden des Games. Freddy soll über den Screen wandern und eine bestimmte Anzahl von Eiern legen. Jedesmal, wenn er einen Schritt macht, erscheint an einer seiner Seiten ein Ei. Freddy darf die Eier natürlich nicht wieder zertreten. Tut er es, ist das Spiel zu Ende. Um die ganze Sache etwas zu erschweren, kommt von Zeit zu Zeit ein Huhn von rechts auf Freddy zugehauen. Ihm ist natürlich auszuweichen. Es gibt auch einen Punktebonus, der als 10 erscheint und den man aufsammeln muß. Wenn Freddy 80 Eier gelegt hat, ist das Spiel gewonnen.



Nach dem Start erscheint das Titelbild. Ein Druck auf den Feuerknopf sorgt für den Aufbau des Spielfelds. Nach "Game Over" gelangt man durch Betätigung des Feuerknopfs wieder ins Titelbild. Das Spiel läßt sich jederzeit mit dem Feuerknopf abbrechen.

Joachim Rawolle

Streamer V 2.5



Wohl mancher Besitzer einer Diskettenstation schaut gelegentlich etwas neidisch auf die PC-Benutzer, die in ein paar Minuten eine Sicherheitskopie ihrer (meist) wertvollen Software erstellen können. Sie benutzen zu diesem Zweck einen sogenannten Streamer, der auf Cassettenbasis arbeitet. Er ist natürlich viel schneller, aber auch wesentlich teurer in der Anschaffung.

Vorliegendes Programm ermöglicht es nun dem User, eine Backup-Kopie seiner Disketten-Software auf Cassette anzufertigen. Dies ist doch bedeutend billiger als das Ziehen von Sicherheitskopien auf eine neue und teure Diskette.

Die Anwendung des Programms bereitet keine Probleme, da die Steuerung über ein übersichtliches Menü erfolgt. Die Baud-Rate (beim Start auf 3000 Bit/s eingestellt) kann je nach Belieben zwischen 1000 und 3960 gewählt werden. Bei 3000 Baud funktioniert (nach meinen Tests mit gutem Bandmaterial) das Schreiben und Lesen von bzw. auf Band am besten. Bei dieser Rate lassen sich auf einer Seite einer C90-Cassette volle vier Diskettenseiten, also zwei ganze Disketten unterbringen (Kosten: etwa 0,5 Pf pro KByte).

Bei jedem Abspeichern bzw. Laden läßt sich ein Name (max. 16 Zeichen) angeben. Dieser kann dem Anwender als Hilfe dienen. Er ist aber nicht unbedingt erforderlich (also nur ENTER drücken). Benutzt man jedoch einen Namen, wird natürlich nur die Cassettenkopie überspielt, die diese Bezeichnung trägt. Dadurch ist es möglich, von vielen Kopien auf einer Cassette nur eine ganz bestimmte zu übertragen.

Beim Rücktransfer einer Kopie auf Diskette ist darauf zu achten, daß die eingelegte Diskette dasselbe Format (Data, CP/M oder IBM) aufweist wie die zuvor auf Band gesicherte. Anderenfalls kommt es nach einer Fehlermeldung zum Programmabbruch. Außerdem ist darauf hinzuweisen, daß bei der Rückübertragung natürlich alle auf der Diskette befindlichen Daten zerstört werden!

Die hohe Datendichte wird dadurch erreicht, daß zum einen die Abspeicherung mit einer gesteigerten Baud-Rate erfolgt und zum anderen sämtliche Daten über eine spezielle ROM-Routine headerlos, also ohne jeglichen zeitraubenden Vorspann, auf Band transferiert werden.

Stefan R. Mayer

Grafikgags (Teil 34)

Hier finden Sie wie immer sieben kurze Listings. Die Bilder können Sie in eigenen Programmen einsetzen, als Anregungen zu eigenen Kreationen nehmen oder einfach abtippen und ansehen.

In den meisten Programmen ist am Schluß eine Endlosschleife eingebaut, um ein Zerstören der Grafik durch die READY-Meldung des Computers zu verhindern. Durch zweimaliges Drücken der ESC-Taste läßt sich das mittels RUN gestartete Programm jedoch abbrechen. Sie können die Listings auch in eigene Werke einbauen, müssen dann jedoch darauf achten, daß der Rechner beim Erreichen der Grafikgag-Zeilen seinen grafischen Anfangsparameter haben sollte, also PEN 1:PAPER 0: PLOT 0,0,1 usw. Sonst könnte es passieren, daß das erstellte Bild nicht ganz Ihren Erwartungen entspricht.

Programm: Grafik Gags (34)

Computer: CPC 464/664/6128

**Funktion: Spaß und Freude
für CP/M plus**

Listings: 7

Die Programme sind auf allen Schneider-Computern lauffähig. Das bedeutet, daß die erweiterten Grafikbefehle des 664 und 6128, wie etwa FILL, nicht benutzt wurden. Hier nun die einzelnen Bilder:

1. Dieser Grafikgag zerteilt den Bildschirm in einzelne Puzzle-Teile. Dieses Puzzle-Muster können Sie über eigene Bilder oder andere Grafikgags legen, indem Sie das aufzuteilende Bild in den Zeilen zwischen der Farbenzuordnung (MODE 1: INK 0, 26 ...) und der Parametereinstellung (PAPER 0: PEN ...) laden oder erzeugen (eventuell RETURN durchführen).
2. Hier wird ein Schneckenrennen simuliert. Zwölf wilde Kriecher treten gegeneinander an; der Zufall bestimmt, wer gewinnt. Aus diesem Programm ließe sich ein schönes Wettspiel für bis zu 12 Teilnehmer gestalten.
3. Mond, der über einem Teich am Sternenhimmel steht
4. Dieses Listing malt zwei wirklich nicht zusammenpassende Dinge, nämlich ein über einem Spinnennetz schwebendes IC.
5. Ein vor Anker liegendes Schiff
6. Für Billard-Freunde kommen in diesem Listing die weiße Kugel und die schwarze Acht.
7. Zum Abschluß wieder etwas Kürzeres, der perspektivische Aufbau der 44 Solitaire-Kugel

(1) Puzzle

```

<0BD8> 1 'Grafikgags 34 - Teil 1 - Puzzle
<0640> 10 MODE 1:INK 0,26:INK 1,6:INK 2,2:INK 2
,0:BORDER 26
<0AA2> 20 PRINT CHR$(22);CHR$(1):PAPER 0:PEN 3:
PLOT 0,400,3:DRAW 0,0:DRAW 640,0
<1BBE> 30 SYMBOL 252,60,66,129,128,128,129,66,6
0:SYMBOL 253,0,124,130,1,1,129,66,60:SYM
BOL 254,66,68,66,129,129,130,68,56:SYMB
L 255,60,66,129,129,130,68,68,68
<44AC> 40 FOR x=1 TO 13:FOR y=1 TO 8:a=INT(RND*
2):b=INT(RND*2):LOCATE x*3-1,(9-y)*3-1-a
:PRINT CHR$(254+a):LOCATE x*3+b,(9-y)*3:
PRINT CHR$(252+b):PLOT x*48,y*48-46:DRAW
R 0,18:PLOTR 0,8:DRAWR 0,20:DRAWR -20,0:
PLOTR -10,0:DRAWR -16,0:NEXT y,x
<0EE1> 50 FOR a=0 TO 13:PLOT a*48,384:DRAWR 0,1
6:PLOT 624,a*48:DRAWR 16,0:NEXT
<044C> 60 PRINT CHR$(22);CHR$(0)

```

(2) Schneckenrennen

```

<1376> 1 'Grafikgags 34 - Teil 2 -
'Schneckenrennen
<0669> 10 MODE 1:INK 0,13:INK 1,0:INK 2,24:INK
3,26:BORDER 13
<26B9> 20 FOR a=244 TO 255:READ b$:FOR b=1 TO 8
:c(b)=VAL("&"MID$(b$,b*2-1,2)):NEXT:SYM
BOL a,c(1),c(2),c(3),c(4),c(5),c(6),c(7)
,c(8):NEXT
<1F6D> 30 FOR a=0 TO 3:FOR b=244 TO 246:f$(a)=f
$(a)+CHR$(b+a*3):NEXT b,a:f$(3)=" "+LEFT
$(f$(3),2)
<21D4> 40 DIM x(11):FOR a=0 TO 11:LOCATE 1,a*2+
1:PAPER 1:PEN 2:PRINT USING"##";a+1::PAP
ER 0:PEN 1+a MOD 3:PRINT f$(0):PEN 3:PRI
NT STRINGS$(40,255);:x(a)=3:NEXT
<1A5C> 50 s=INT(RND*12):IF x(s)=37 THEN 70 ELSE
FOR a=0 TO 3:GOSUB 80:NEXT:x(s)=x(s)+1:
GOTO 50
<2E1B> 60 DATA 003E557E5B2DFF7F,000000182829FFFF
0,0040806080000000,0305070502070F07,E050
E9DDB9FBFFFF,00802060C0808000,0003050705
020F07,00E050E8B8D8FFFF,000206112EF8F800
,3E557E5B2D7FFF7F,050D9396B8B8F8C0,00fff
f5588888800
<231A> 70 FOR a=3 TO 0 STEP -1:GOSUB 80:NEXT:FO
R a=0 TO 3:GOSUB 80:NEXT:LOCATE 1,25:PAP
ER 1:PEN INT(RND*4):PRINT"Schnecke Nr.";
s+1;"hat gewonnen.":GOTO 70
<160A> 80 PAPER 0:PEN 1+s MOD 3:LOCATE x(s),s*2
+1:PRINT f$(a):FOR c=0 TO 4:CALL &BD19:N
EXT:RETURN

```

(3) Mond im See

```

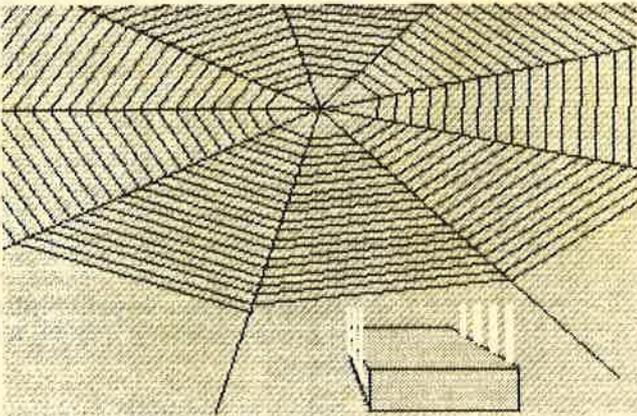
<0C71> 1 'Grafikgags 34 - Teil 3 - Mond im See
<0D07> 10 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:INK 1,0:INK 2
,15:INK 3,24:RANDOMIZE 1:PAPER 1:CLS:WIN
DOW#1,1,40,19,25:PAPER#1,2:CLS#1
<3BE1> 20 PEN 3:FOR a=0 TO 200:PLOT RND*640,RND
*240+160,3:NEXT:RANDOMIZE 1:f=160:FOR x=
0 TO 638 STEP 2:PLOT x,f,0:DRAW x,114:FO
R y=4 TO 6:PLOT x,f*1.2-f/y+RND*7-4,2:NE
XT:f=f+2-INT(RND*5):NEXT
<1A02> 30 d=4:FOR a=0 TO 112 STEP 2:FOR b=1 TO
d:PLOT RND*640,a,0:NEXT:d=d*1.1:NEXT
<2380> 40 r=50:p=r*r:FOR y=-r TO r STEP 2:x=SQR
(p-y*y)*5:PLOT 300+x,50-y:DRAWR -2*x,0,1
:NEXT
<5CB9> 50 r=50:p=r*r:FOR y=-r TO r STEP 2:yw=(y
-10)*(y-10):x=SQR(p-y*y):FOR q=-x TO x S
TEP 2:IF r*RND<SQR(yw+(q-10)*(q-10))*0.8

```

```

THEN PLOT 150+q,300-y,3 ELSE PLOT 150+q
,300-y,2:PLOT 300+5*q,50-y:PLOT 210+INT(
q/3)*2,50-INT(y/3)*2
<034C> 60 NEXT q,y
<0174> 70 GOTO 70

```



(4) IC-Netz

```

<12D3> 1 'Grafikgags 34 - Teil 4 -
'IC+Spinnennetz
<06CF> 10 MODE 1:INK 0,9:INK 1,0:INK 2,13:INK 3
,23:BORDER 9:DEG
<2D94> 20 FOR a=10 TO 330 STEP 40:PLOT 320,100,
2:DRAWR SIN(a)*600,COS(a)*300:NEXT:r=400
:PLOT 390,298:FOR a=10 TO 7010 STEP 40:D
RAW 320+SIN(a)*r,100+COS(a)*r/2:r=r-2:NE
XT
<2CC9> 30 FOR a=0 TO 150 STEP 2:PLOT 120+a,392:
DRAW 0,-40,1:DRAW 0,-2,2:DRAW 190+a/1.
5,312,1:NEXT:FOR a=0 TO 40 STEP 2:PLOT 2
70,392-a,2:DRAW 2,0:DRAW 18,-52+a/2,1-
(a=0 OR a=40):NEXT
<0DE4> 40 PLOT 120,392,2:DRAW 0,-42:DRAW 190,3
12:DRAW 100,0:DRAW 0,26:DRAW 270,392:D
RAW -150,0
<44E8> 50 FOR b=4 TO 18 STEP 6:FOR a=b TO b+2:P
LOT 270+a,372-2.1*a,3:DRAW 4,0:DRAW 0,
-80+a*2.1:NEXT a,b:FOR b=6 TO 54 STEP 16
:FOR a=b TO b+2*(b>50) STEP 2:PLOT 120
+a,350-a*0.54:DRAW 0,-60+a*0.54:NEXT a,
b
<0160> 60 GOTO 60

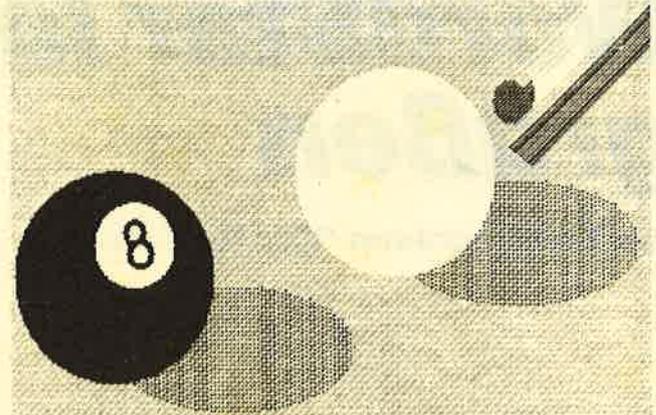
```

(5) Schiff vor Anker

```

<131C> 1 'Grafikgags 34 - Teil 5 -
'Schiff vor Anker
<05FA> 10 MODE 1:INK 0,2:BORDER 2:INK 1,0:INK 2
,6:INK 3,3
<2098> 20 FOR a=0 TO 400 STEP 2:PLOT 200-a/2,a,
1:DRAW 640,a:NEXT:LOCATE 16,1:PRINT CHR$(
209)SPC(5)CHR$(211):LOCATE 16,2:PRINT C
HR$(204)STRINGS(5,208)CHR$(205)
<2AB8> 30 LOCATE 1,25:PRINT"Karaboudjan":FOR x=
0 TO 174 STEP 2:FOR y=0 TO 14 STEP 2:IF
TEST(x,y) THEN PLOT x,y,0:PLOT x*2+100,y
*3+300,2:DRAW 2,0:DRAW 0,-4:DRAW -2,0
:DRAW 0,2:DRAW 2,0
<49D1> 40 NEXT y,x:c=300:FOR z=0 TO 2:r=30+(z>0
)*10+2*(z=2):r2=r*r:FOR d=40 TO 400 STEP
120:FOR x=-r TO r STEP 2:y=SQR(r2-x*x)*
1.5:PLOT c+x,d-y,3-z+(z=2 AND d>280):DRA
W 0,2*y:NEXT x,d,z
<3AB8> 50 c=300:FOR z=0 TO 1:r=12-2*z:r2=r*r:FO
R d=100 TO 400 STEP 120:FOR x=-r TO r ST
EP 2:y=SQR(r2-x*x)*5:PLOT c+x,d-y,1+2*z:
DRAW 0,2*y:NEXT x,d,z
<0160> 60 GOTO 60

```

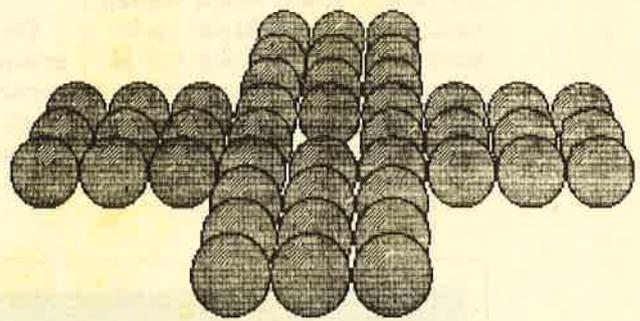


(6) Schwarze Acht

```

<135B> 1 'Grafikgags 34 - Teil 6 -
'Die schwarze Acht
<0627> 10 MODE 1:INK 0,9:INK 1,0:INK 2,2:INK 3,
26:BORDER 9
<3694> 20 r=22:r2=r*r:FOR y=-r TO r STEP 2:x=SQ
R(r2-y*y)/1.5:PLOT 500-x,300+y:DRAW 2*x
,0,2:DRAW 10,10:DRAW 90,90,3:NEXT:FOR
a=0 TO 142 STEP 2:PLOT 520+a,240+a:DRAW
-20,16,1:NEXT
<36C0> 30 r=120:r2=r*r:FOR x=-r TO r STEP 4:c=S
QR(r2-x*x)/2:FOR y=-c TO c STEP 4:FOR b=
0 TO 1:PLOT x+224+b*282,y+66+b*100,1:NEX
T b,y,x
<462E> 40 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 1:r=100-a*60:
r2=r*r:FOR x=-r TO r STEP 2:y=SQR(r2-x*x
):PLOT 104+x+a*20+b*282,134+y+a*30+b*100
,1-2*(a=1 OR b=1):DRAW 0,-2*y:NEXT x,a,
b
<3DB0> 50 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 1:r=12-a*6+b*
2:r2=r*r:FOR x=-r TO r STEP 2:y=SQR(r2-x
*x):PLOT 124+x+b*6,176+y-b*20,1+a*2:DR
AW 0,-2*y:NEXT x,a,b

```



(7) Solitaire

```

<0CA0> 1 'Grafikgags 34 - Teil 7 - Solitaire
<0604> 10 MODE 1:INK 0,6:INK 1,0:INK 2,4:INK 3,
7:BORDER 6
<292D> 20 y=120:x=52:FOR a=9 TO 1 STEP -1:v=(a>
3 AND a<7):FOR b=v*3 TO 2-v*3:IF (a=5 AND
b=1) THEN 30 ELSE r=x/2:GOSUB 50
<0E74> 30 NEXT:y=y*1.1:x=x*1.05:NEXT
<0138> 40 GOTO 40
<2EDD> 50 e=390-x*b:f=300-y+a*10:p=1:GOSUB 60:p
=2:r=r-2:GOSUB 60:p=3:e=e-x/5+b*3:f=f+x/
4:r=r/4:GOSUB 60:RETURN
<2BFB> 60 r2=r*r:FOR c=0 TO r STEP 2:d=SQR(r2-c
*c):PLOT e+c,f+d,p:DRAW 0,-2*d:PLOT e-
c,f+d:DRAW 0,-2*d:NEXT:RETURN

```

Christoph Schillo

WordStar läßt grüßen

Das Textprogramm "ConText" im Test

"ConText" ist ein Textverarbeitungsprogramm der unteren Preisklasse. Auch in diesem Bereich gibt es inzwischen eine Vielzahl von Produkten, so daß ein neues schon etwas bieten muß, um auf dem Markt zu bestehen. "ConText" zielt vor allem auf den PC-Einsteiger. Konsequenterweise ist es sehr anpassungsfähig an die Hardware. Es arbeitet ausgezeichnet mit einem

PC mit 256 KByte und einem Diskettenlaufwerk zusammen, unterstützt aber auch Hercules- sowie EGA-Grafik und läßt sich auf einer Festplatte installieren.

Die Bedienung des Programms ist der von "WordStar" nachempfunden. Mit der ESC-Taste läßt sich ein Hauptmenü einblenden. Dieses muß allerdings wieder verschwinden, be-

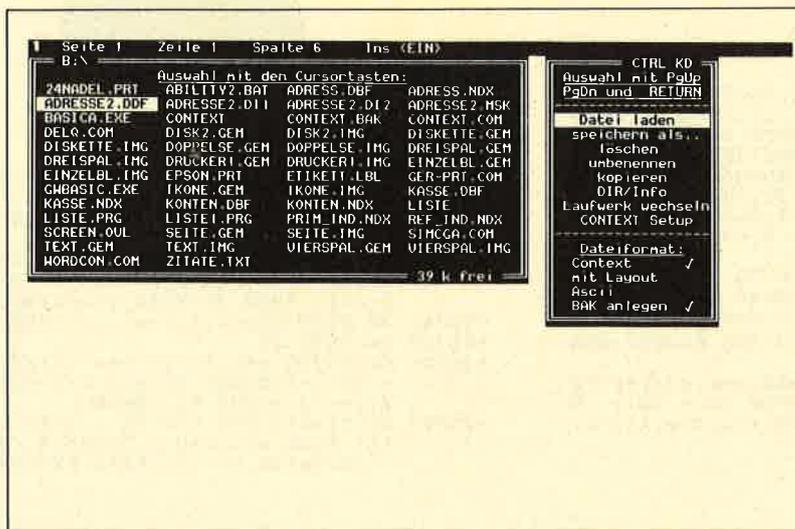
vor man mit CTRL den entsprechenden Befehl einleiten kann. Bei zusammengesetzten Kommandos wird nach Drücken des ersten Buchstabens ein Untermenü angezeigt. Leider hat man auch die unglückliche Funktion der DEL-Taste von "WordStar" übernommen. Die meisten Programme löschen mit DEL das Zeichen, auf dem sich der Cursor befindet. "WordStar" und "ConText" tun dies aber nicht. Das mag den Anwender, der immer nur mit "WordStar" gearbeitet hat, nicht weiter stören. Andere User werden hier ihre liebe Not haben.

Die von "WordStar" bekannten Steuerzeichen sind bei "ConText" allerdings nicht mehr zu finden. Vielmehr werden die Textattribute am Bildschirm angezeigt. Selbst bei Breitschrift sind die Buchstaben entsprechend auf dem Monitor dargestellt. Auch ganze Blöcke können mit Textattributen versehen werden. Allerdings funktioniert diese Option bei Breitschrift nicht.

Das Programm verfügt über eine eingebaute Trennhilfe. Die Trennungen werden wie bei "WordStar" beim nachträglichen Formatieren des Textes durchgeführt. Wer "WordStar" kennt, findet sich auch hier schnell zurecht. Mit CTRL-B wird der Text absatzweise formatiert; bei entsprechender Einstellung erfolgen Trennvorschläge. Sie sind zu bestätigen. Wenn man dies unterläßt, ist keine Trennung möglich. Allerdings merkt sich das Programm einmal bejahte Trennungen, so daß nicht immer wieder an der gleichen Stelle nachgefragt wird. Die Trennfunktion arbeitet sehr schnell und genau.

Text läßt sich in zwei Spalten formatieren. Zu diesem Zweck wird zuerst in einer Spalte geschrieben, danach mit CTRL-OZ umformatiert. Dabei kommt der Cursor an die Stelle, an der die zweite Spalte beginnen soll. Die Warnung, daß diese Formatierung nicht rückgängig zu ma-

Mit CTRL-KD wird der Disketteninhalt aufgelistet, mit den Cursor-Tasten die entsprechende Datei ausgewählt. Die Punkte im Menü rechts selektiert man parallel dazu mit PgUp und PgDn. Die große Eins links oben gibt den Bereich an, in dem gerade gearbeitet wird.





chen ist, sollte man ernst nehmen. Der Versuch führt zu Textsalat. Immerhin aber wird der zweispaltige Text am Bildschirm angezeigt, so daß die Wirkung der Formatierung vor dem Ausdruck zu sehen ist. Wer daran gedacht hat, den Text zuvor in Spalten abzuspeichern, kann ja nachher mit dieser Version weiterarbeiten.

Auch innerhalb eines Textes läßt sich die Spaltenbreite ändern, obwohl der eingestellte Rand immer für den ganzen Text gilt. Wenn man es jedoch vermeidet, neu zu formatieren, bleibt der schmälere oder breitere Text in der einmal festgelegten Form erhalten. Da CTRL-B absatzorientiert arbeitet, ist dies kein Problem.

Auffallend ist die Geschwindigkeit von "ConText". Es ist vollständig speicherorientiert, d.h., sowohl das Programm als auch die Texte befinden sich im Arbeitsspeicher. Das erspart zeitraubende Zugriffe auf Festplatte oder gar Diskette. In dieser Hinsicht kann sich "ConText" ohne weiteres etwa auch mit "Microsoft Word" messen.

Es kann mit Kopf- und Fußzeilen gearbeitet werden, wobei sich die Zahl einstellen läßt. Der Text wird wie gewöhnlicher Text eingegeben und dann als Block für die Fußnote oder die Kopfzeile abgespeichert. Diese läßt sich jederzeit während der Arbeit mit dem Programm wieder einlesen und verändern.

Rechter und linker Rand werden am Bildschirm durch senk-

rechte Linien dargestellt. Dadurch muß man sich nicht an den rechten Rand herantasten, sondern sieht genau, wo die Zeile endet. Ein Seitenwechsel wird durch eine doppelte Linie gemeldet. Mit CTRL-OP läßt sich dies auch ausschalten. Für die Formatierung des Textes ist die Anzeige natürlich unverzichtbar, um die Seitentrennung an die richtige Stelle zu bekommen. Allerdings kann der Seitenwechsel nur durch globale Veränderung der Seitenlänge verschoben werden. Ist man mit der Seiteneinteilung durch das Programm nicht einverstanden, bleibt nur das Verschieben des Textes durch Einfügen von Leerzeilen.

"ConText" bietet die Möglichkeit, Text im Hintergrund auszudrucken, wobei auch dies aus dem Arbeitsspeicher heraus erfolgt. Zeitraubende Massenspeicherzugriffe entfallen. Bei vielen Programmen wird der Computer durch das Drucken im Hintergrund so in Anspruch genommen, daß ein Arbeiten im Vordergrund kaum noch möglich ist. Bei "ConText" ist das anders.

Das Programm wird mit einer Treiberdatei für Drucker nach dem ESC/P-Standard von Epson ausgeliefert. Dieser umfaßt einerseits die Epson-Steuercodes, andererseits aber auch den IBM-Zeichensatz. Für Printer, die nicht über die IBM-Zeichen verfügen, erhält der Käufer zusätz-

lich eine Datei. Eine weitere für NEC-P6-kompatible 24-Nadel-Drucker findet sich auf der Diskette.

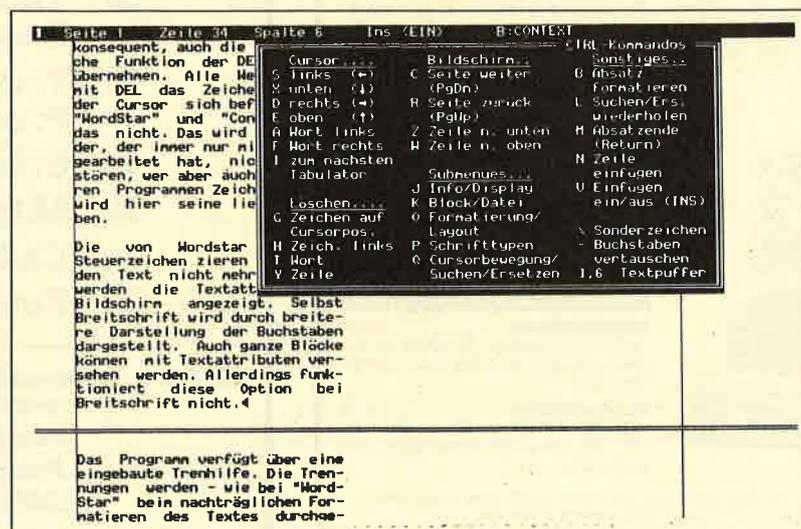
Die Datei mit den Steuercodes kann eingelesen und verändert werden, ohne daß man das Programm verlassen muß. Dadurch ist es möglich, die Druckersteuerung nach der Versuch- und Irrtum-Methode anzupassen. Allerdings besteht die Datei lediglich aus unverständlichen Zahlen, den Steuercodes nämlich, die nur im Handbuch dokumentiert sind. Hier hätte man sich eine anwenderfreundlichere Lösung einfallen lassen können.

An jeder beliebigen Stelle im Text kann gerechnet werden. Die Eingabe einer Formel erfolgt mit einem führenden #, z.B. so: $\#5*(88 + 17) - 4$

Das Ergebnis wird mit CTRL-JR ermittelt und steht dann im Text. Selbst die Dezimalstellen lassen sich festlegen, indem für bis zu drei Stellen hinter dem Komma #.### vorangestellt wird. Allerdings ist darauf zu achten, daß sich kein weiteres # in derselben Zeile befindet. Diese einfache Lösung ist sehr viel angenehmer als grafisch aufwendige Berechnungen, deren Resultat dann mit viel Mühe und Tastendrücken in den Text übernommen werden kann.

Eine interessante Option ist die Möglichkeit, gleichzeitig bis

Dank Unterstützung der Hercules-Grafikkarte kommen mehr als die üblichen 25 Zeilen zur Darstellung. Linker und rechter Rand werden durch eine senkrechte Linie angezeigt, der Seitenwechsel durch eine Doppellinie. Die Auflistung der CTRL-Kommandos ist leider kein Menü, sondern nur ein Hilfsbildschirm, der vor dem Aufruf der Befehle ausgeblendet werden muß.



zu fünf Texte im Speicher zu halten und zu bearbeiten. Dabei kann dank der Spool-Funktion auch in einem Bereich ein Text ausgedruckt werden, während im anderen ein zweiter bearbeitet wird. Da das Programm auch hier ohne Diskettenzugriffe auskommt, erfolgt der Wechsel zwischen den einzelnen Bereichen sehr schnell. Zwischen ihnen können Textblöcke kopiert werden. Allerdings ist immer nur ein Bereich auf dem Monitor sichtbar. Lediglich eine Info-Option erlaubt einen Überblick über die Zahl der Textzeilen in den einzelnen Blöcken.

Die Geschwindigkeit von "ConText" beruht darauf, daß ausschließlich im Arbeitsspeicher gearbeitet wird. Da das Programm selbst nicht sehr viel Platz beansprucht, stehen auf einem

voll ausgebauten PC mit 640 KByte über 400 KByte (!) für Texte zur Verfügung. "ConText" unterstützt die Sicherung des in Arbeit befindlichen Textes in keiner Weise. Daher ist der Anwender aufgerufen, ständig zwischenzuspeichern; ansonsten sind bei einem Rechnerausfall die Texte verloren. Auch ein versehentliches Löschen ist unwiderruflich. Das Programm verfügt über keine Möglichkeit, eine aufgerufene Funktion rückgängig zu machen. Die Geschwindigkeit hat also durchaus ihren Preis.

Aufgrund seiner Bedienungsweise wird "ConText" natürlich vor allem die Anwender älterer "WordStar"-Versionen ansprechen. Sie müssen ja nicht umlernen. Das Programm verfügt aber nicht über alle Funktionen, die

"WordStar" bietet. Insbesondere ist ein Zusammenfügen von Dateien, z.B. für Serienbriefe, nicht möglich. Wer diese Funktion nicht benötigt, erhält eine Textverarbeitung, die schneller arbeitet und interessante Optionen besitzt. Dazu zählen die Formatierung in zwei Spalten, das Drucken im Hintergrund und die Arbeit in fünf Bereichen.

Wer "WordStar" nicht verwendet hat, muß sich überlegen, ob er auf eine moderne Menüstruktur Wert legt oder mit der etwas antiquierten Bedienung à la "WordStar" zufrieden ist. Für diese Entscheidung wichtig ist natürlich vor allem der Preis. Hier bleibt festzuhalten, daß "ConText" auf jeden Fall sein Geld wert ist.

Robert Kaltenbrunn

Göddeker Computer und Zubehör GmbH

Herstellung · Import · Export · Großhandel
Höftstraße 32 · D-4400 Münster 24 · Telefon 02 51 / 61 98 81 · Telex 8 92 146



PEGASYS Codata AT-80286 Turbo

80286-12 CPU, 8/12 MHz mit 0-waitstate, 8 Steckplätze für Erweiterungen vorhanden, 80287-Coprozessor-Steckplatz vorhanden, batteriegepufferte Echtzeituhr, 1,0 MByte RAM (erweiterbar bis 4,0 MByte), Monographic-Card (Herkules-komp.), FD/HD-Controller, 1,2 MByte/5,25"-Diskettenlaufwerk, 20-MByte-Festplatte, 200-Watt-Netzteil, deutsche DIN-Tastatur mit abgesetztem Cursorblock, Turbo- und Reset-Taste, 14"-Monochrom-Monitor (bernsteinfarbige Anzeige) im modernen Flath-Design MS-DOS 3.30, GW-Basic und inklusive Maus.



Universaldatier

CPC-464/664/6128-Software 49.90 (nur auf 3"-Diskette), Komplettdatierprogramm mit folgenden Einzelprogrammen: Adresserverwaltung, Videodatei, Musikarchiv und als Bonus eine Vereinsverwaltung mit Lastschriftausdruck. Die Programme sind alle in Deutsch und über eine Bedienungsführung im Menüstil anzuwählen. Deutsche Umlaute (ä, ü, ö, ß) sind selbstverständlich.

Disketten

3,0"	10 St.	100 St.
Neutrale CF-2	45.00	400.00
Neutrale CF-2-DD	70.00	650.00
PEGASYS CF-2	55.00	500.00
PEGASYS CF-2-DD	85.00	750.00
MAXELL CF-2	60.00	550.00
3,5"	10 St.	100 St.
Neutrale MF-1-DD	26.00	245.00
Neutrale MF-2-DD	29.00	260.00
MAXELL MF-2-DD	39.00	350.00
MAXELL MF-2-HD	79.00	750.00
5,25"	10 St.	100 St.
Neutrale MD-2-D	7.99	75.00
Maxell MD-2-D	25.00	230.00
Maxell MD-2-DD	32.00	300.00
Maxell MD-2-HD	45.00	425.00
Maxell MD-2-256-HD	49.00	450.00

Zubehör

Diskettenboxen 15.90
PEGASYS YA-3580-L mit Schloß und Ersatzschlüssel für 80 Stück 3,5"- oder 3"-Disketten.

Monitorständer 25.00
PEGASYS MS-14 für alle Monitore bis 14". Mit Feststellschraube, dreh- und schwenkbar.



Alle Preise sind unverbindlich. Der Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse per Eurocheck zuzüglich Versandkosten. Technische Änderungen bei allen Artikeln vorbehalten.

SCHNEIDER

EuroPC

➔ User-Club

- ➔ Club-Zeitschrift
- ➔ Tips, Tricks, Bauanleitungen
- ➔ Vorstellung neuester Programme
- ➔ Erfahrungsberichte
- ➔ Mitglieder-Börse
- ➔ Club-Software
- ➔ Public-Domain-Software

Weitere Informationen erhalten Sie

(gegen Einsendung von 0.50 DM Rückporto)

von Rolf Knorre
Postfach 2001 02
5600 Wuppertal 2



Programme für Ihren PC

Nummer 1

Zeitanzeige: Maschinensprache-Utility zur permanenten Zeitanzeige (3/87)

Diagramm: Balken- und Liniendiagramme (Basic2, 4/87)

Analoguhr: Analoge Zeitanzeige in Basic2 (4/87)

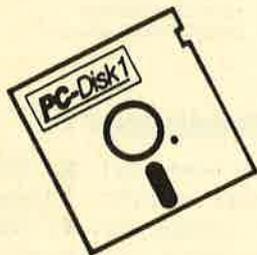
Apfelplantage: Simulation in Basic2 (5/87)

Gefriergut-Verwaltung: Indizierte Datel (Basic2, 6/87)

2D-Funktionenplot: Der PC zeichnet Funktionen (Basic2, 7/87)

Basic-Lister: Das List-Programm des Schneider-Magazins. In Turbo-Pascal-Sourcecode und als ausführbare Datel.* (7/87)

Silicon-Test: Simulationsspiel (7/87)



Nummer 2

Käsekästchen: Das bekannte Spiel in Basic2 (8/87)

Lotto: Spielen und Auswerten (Basic2, 8/87)

Kontoführung: Haushaltsbuch im PC (Basic2, 9/87)

Icon-Editor: Zugriff auf die GEM-Icons. Turbo-Pascal-Sourcecode und ausführbare Datel* (10/87)

3D-4-Gewinnt: Spiel in einer 3D-Version in Basic2 (10/87)

Datelauswahl: Datelen mit Cursor-tasten auswählen (Basic2, 11/87)

Textverarbeitung: Programmiert in Basic2 (11/87)

Music-Player: Sound-programmierung in Turbo-Pascal* (1/88)

Gauß: Lösen linearer Gleichungssysteme (Basic2, 2/88)

Disk-Label-Utility: Disketten-aufkleber komfortabel bedrucken (Basic2, 2/88)

Nummer 3

3-D-Animator: Ermöglicht die Betrachtung 3-dimensionaler Funktionsflächen aus verschiedenen Perspektiven (Basic2, 1/88)

Turtle-Grafik: Die verblüffenden Möglichkeiten der Turtle-Befehle von Basic2 demonstriert dieses Programm (1/88)

Worte-Raten: Das beliebte klassische Computer-Spiel "Hang-Man" in einer Basic2-Version für Ihren Schneider PC (2/88)

Disketten-Utilities: Aus unserer Serie über Disketten unter MS-DOS. Auch Nichtprogrammierer kommen in den Genuß dieser hilfreichen Programme, da sie sowohl als lauffähiges Programm als auch im Sourcecode auf der Diskette enthalten sind* (3/88)

Turbo-Utilities: Komfortable Prozeduren zum Einlesen von Strings, Integer- und Realzahlen zur Verwendung in eigenen Programmen. Eine kleine Toolbox für Programmierer* (3/88)

Videothek: Datelverwaltungsprogramm mit wahlfreiem Zugriff. Damit bringen Sie Ordnung in Ihre Videosammlung und erhalten gleichzeitig ein gutes Beispiel für die Datelprogrammierung in Basic2 (4/88)

NLQ-Generator: Mit diesem Programm erstellen Sie eigene Zeichensätze. Ausgelegt für Star NL-10, aber problemlos an andere Drucker anzupassen (Basic2, 6/88)

Nummer 4

Mastermind: Mit diesem Basic2-Listing können Sie gegen Ihren PC spielen. Nur mit Farbmonitor (7/88)

List: Programm in Turbo-Pascal, mit dem Sie Listings mit 240 Zeilen auf einer Seite unterbringen* (7/88)

Cassettenlabel: Kurzes, aber sehr komfortables Basic2-Programm zum Beschriften von Audio-Cassetten (8/88)

Integrale: Programm zur Berechnung und grafischen Darstellung des Integrals von Funktionen (Basic2, 8/88)

Turbo-Patch: Eine kleine Veränderung macht Turbo-Pascal 3.01 zum universellen Editor (8/88)

Hex-Dump: Turbo-Pascal-Programm, das einen Hex-Dump von DOS-Datelen erzeugt (8/88)

Zeit und Datum: Routinen für Ihre Manipulation unter Turbo-Pascal (8/88)

Cursor: Maschinensprache-Utility zur Veränderung der Cursor-Form (8/88)



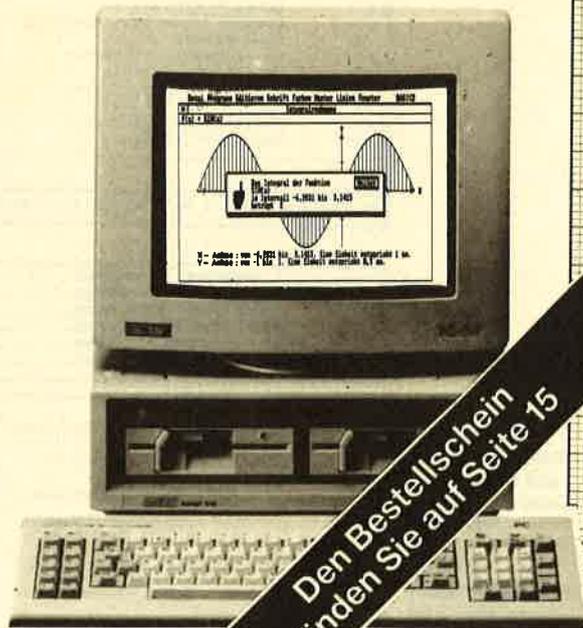
* Auch wenn Sie nicht in Turbo-Pascal programmieren, können Sie diese Anwendungen auf Ihrem PC einsetzen, da alle Turbo-Pascal-Listings auch als einsatzbereite Programme auf der Diskette vorhanden sind. Die Angaben in Klammer hinter der Programmbeschreibung nennen die Ausgabe des Schneider Magazins, in der das Listing veröffentlicht wurde. Für Ihre Bestellung verwenden Sie bitte den Bestellschein auf Seite 15.

Jede Diskette kostet nur DM **20.-**

Auf den PC-Disks Nr. 1-4 veröffentlicht das Schneider Magazin ausgewählte Programme für Schneider-/Amstrad-PCs auf Diskette. Alle Programme wurden bereits als Listing im Schneider Magazin veröffentlicht. Sowohl Basic2- als auch Turbo-Pascal-Programmierer haben hier die Möglichkeit, diese lehrreichen Beispiele und einsatzbereiten Programme zu erwerben, ohne sie selbst abtippen zu müssen.

PC-Disk

Der PC-Programmservice des Schneider Magazins



Den Bestellschein finden Sie auf Seite 15

Meister für MS-DOS

"Mylius-Master" vereinfacht die Arbeit mit dem Betriebssystem und der Festplatte.

Die Mylius Software GmbH hat ein Produkt auf den Markt gebracht, das die Arbeit mit dem Computer vereinfachen soll. Mit "Mylius-Master" kann der Anwender MS-DOS-Befehle und Programme leichter aufrufen, ohne Programmierspezialist zu werden. Zum Betrieb benötigt man einen IBM- oder kompatiblen Personalcomputer mit mindestens 192, besser 256 KByte Hauptspeicher und das Betriebssystem MS-DOS/PC-DOS ab Version 2.0. Das Programm arbeitet nicht Hauptspeicherresident.

Die Installation

Dazu wird mit dem Befehl INSTALL das Installationsprogramm aufgerufen. Es kopiert die von "Mylius-Master" benötigten Dateien entweder auf eine dafür vorbereitete Diskette oder in die Haupt-Direcroy der Festplatte. Außerdem werden in die AUTOEXEC.BAT die beiden folgenden Zeilen eingefügt:

```
path Laufwerk\ START
Start
```

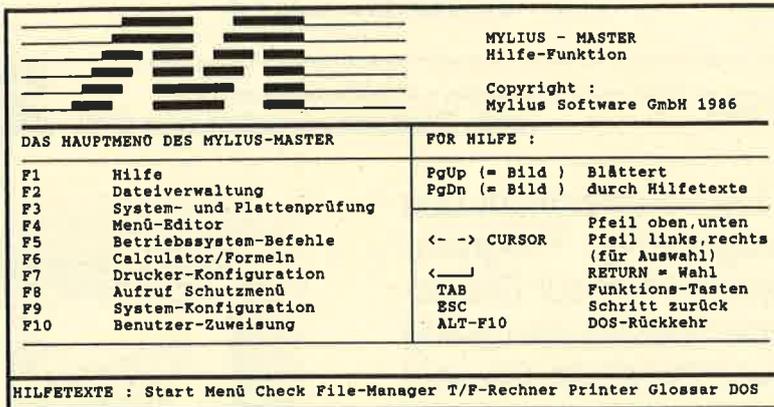
Somit wird "Mylius-Master" sofort bei jedem Systemstart au-

tomatisch geladen. Anschließend erscheint das noch leere Hauptmenü, über das sich bis zu 10 Programme aufrufen lassen. In der unteren Bildschirmzeile werden das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit abgebildet (sofern der Rechner eine batteriegepufferte Echtzeituhr hat). Außerdem erfolgt hier die Angabe, wieviel Speicherplatz auf dem Datenträger noch frei ist. "Mylius-Master" wird über die Funktionstasten gesteuert. Ihre Belegung sieht folgendermaßen aus:

F 1	Hilfe
F 2	Dateiverwaltung
F 3	System- und Plattenprüfung
F 4	Menüeditor
F 5	Betriebssystemkommando
F 6	Taschenrechner
F 7	Druckerinitialisierung
F 8	Aufruf Schutzmenüs
F 9	Systemkonfiguration
F10	Benutzerzuweisung
ALT-F10	zurück ins Betriebssystem MS-DOS
ESC	einen Schritt rückwärts
START	zurück in "Mylius-Master"

Funktionstaste F1

Mit ihr lassen sich die Hilfsbildschirme aufrufen. "Mylius-Master" verfügt über 32 Hilfsbildschirmseiten. Diese kann der Anwender über die Tasten Pg Up und Pg Dn durchblättern. Es ist aber auch möglich, über die Cursor-Tasten aus der Menüleiste in der untersten Zeile (Bild 1) auszuwählen, für welches Gebiet man die Hilfe in Anspruch nehmen möchte. Die Hilfsfunktion läßt sich direkt vom Hauptmenü oder innerhalb der einzelnen Programmteile aufrufen.



Anwender Programme Monika Ohlfest			
—> 1	Microsoft Word	6	Framework Junior
2	Frage und Antwort	7	Kartei Privat
3	Graph in the Box	8	Save Screen
4	Star Writer PC 3.0	9	
5	Sybox Starkontor	10	

Dienstag, 1. Januar 1980	0:36:17 Uhr	7.962.624 Bytes frei auf C:
--------------------------	-------------	-----------------------------

Bild 1: Das Hauptmenü. In der untersten Zeile wird Hilfe geboten.

Bild 2: Anwenderprogramme auf Tastendruck starten.

Funktionstaste F4

Sie führt in den Menüeditor, mit dessen Hilfe sich das Hauptmenü mit maximal 10 Programmen bestücken läßt. Dafür gibt man den Namen, der im Hauptmenü erscheinen soll, mit maximal 20 Zeichen an, gefolgt von einem Komma und dem Befehl, mit dem das Programm gestartet wird. Anschließend kommt wieder ein Komma, dann der Pfad, in dem das entsprechende Programm abgespeichert ist.

Über F3 und F4 kann eine Zeile eingefügt oder gelöscht werden. Mit F5 lassen sich die Zeichen in der Zeile, mit F6 die rechts vom Cursor löschen. Über die ESC-Taste kann man den Menüeditor verlassen. "Mylius-Master" fragt dabei, ob die Daten abgelegt werden sollen oder nicht. Nach dem Abspeichern erscheint dann ein gefülltes Hauptmenü (Bild 2). Hier kann der Benutzer die Programme über die Cursor-Tasten auswählen und über RETURN laden. Nach Beendigung eines Programms gelangt man zurück in "Mylius-Master".

Funktionstast F10

Sie ermöglicht es, fünf Benutzern verschiedene Codes zuzuweisen, mit denen jeder von ihnen fünf Verzeichnisse auf der Platte reservieren kann. Ein Code darf aus den Zahlen 0 bis 9 und den Buchstaben A bis Z bestehen. Jeder der User kann nun ein eigenes Menü erstellen, das sich nur über seinen Code aufrufen läßt. Er kann also seine Verzeichnisse schützen, so daß nur er oder der Super-User über die Tastenfunktion ALT-F2 und ihren speziellen Code Einblick haben.

Über die Möglichkeit, Codes zu vergeben, kann allerdings auch ein einziger Anwender bis zu fünf Untermenüs mit je neun Einträgen erstellen. Ein Eintrag sollte dem Hauptmenü vorbehalten bleiben, so daß man immer dorthin zurück kann. In das entsprechende Menü gelangt man über die F8-Taste. Dort muß der User seinen Code eingeben.

Funktionstaste F5

Hinter ihr verbergen sich häufig benutzte MS-DOS-Betriebssystemkommandos, die sich allerdings nicht verändern lassen. Die einzelnen Befehle und ihre möglichen Optionen werden über die Cursor-Tasten ausgewählt und mit RETURN gestartet. Nach ihrer Abarbeitung gelangt der Benutzer über die ESC-

Taste zurück in den "Mylius-Master".

Folgende MS-DOS-Kommandos stehen zur Verfügung:

Kommando	Optionen
FORMAT	A:, B:, A:/mit System, B:/mit System
BACKUP	alle nach A:, nach B:, D/V nach A:, D/V nach B:
RESTORE	alle nach A:, von B:, D/V von A:, D/V von B:
CHKDSK	A ABDEFGH
DISKCOPY	A: nach A:, nach B:, B: nach B:, B: nach A:
DISKCOMP	A: mit A:, A: mit B:, B: mit B:, B: mit A:
MODE	LPT1, COM 1, COM 2, COM 1:9600n 81 p, COM 2:9600 n 81 p
FIND	Suchbegriff und Datei wählen
PRINT	Pfad/Dateinamen eingeben
EDLIN	Pfad/Dateinamen eingeben
COMP	Pfad/Dateinamen eingeben

Für den Anwender besteht hier der Vorteil darin, daß er die genaue Syntax der MS-DOS-Kommandos nicht zu kennen braucht. Er muß nur wissen, welchen Befehl und welche Option er benötigt; den Rest erledigt das Programm.

Funktionstast F2

Über sie lassen sich die Dateien auf der Festplatte bearbeiten,

d.h., man kann Dateien umbenennen, Verzeichnisse anlegen, für den Benutzer schützen, löschen oder drucken und Programme starten. Dies geschieht wiederum über die Funktionstasten. Ihre Belegung sieht hier folgendermaßen aus:

F 5	Datei umbenennen
F 6	Verzeichnis listen/drucken
F 7	Verzeichnis löschen
F 8	Verzeichnis anlegen
F 9	Verzeichnis drucken
F10	Programm starten
ALT-F9	Verzeichnis für Benutzer schützen

Durch Aufruf über die F2-Taste erscheint der Dateiverwaltungsbildschirm (Bild 3). Dateien, die bearbeitet werden sollen, lassen sich über den vorgegebenen Befehl *tt.tt* oder über die Option WO IST DATEI finden. Letztere sucht die gewünschten Dateien nach Eingabe ihres Namens oder der Maske in allen Verzeichnissen der Platte und zeigt sie an.

Hinter der Option DEPONIE verbirgt sich ein Verzeichnis, in das Dateien kommen sollten, die im eigentlichen Verzeichnis nicht

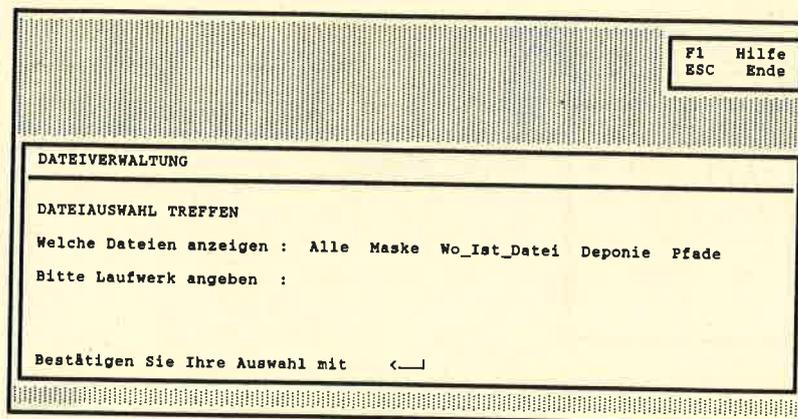


Bild 3: Die Verwaltung der Dateien auf der Festplatte wird erleichtert.

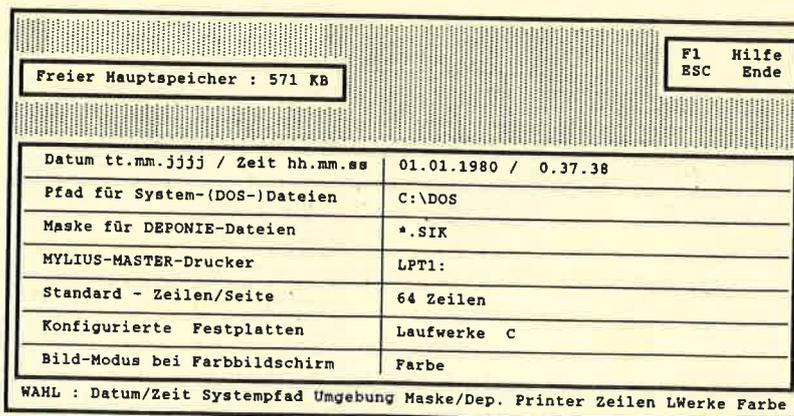


Bild 4: Auch die Systemkonfiguration erfolgt menügesteuert.

mehr benötigt, aber auch noch nicht gelöscht werden sollen. Darunter fallen z.B. Sicherheitsdateien bei Textverarbeitungsprogrammen. Der Optionspunkt PFADE zeigt alle Verzeichnisse und Unterverzeichnisse auf der Platte an.

Funktionstasten F9 und F3

Über F9 wird die Systemkonfiguration (Bild 4) aufgerufen. Hier kann der Anwender z.B. die Uhrzeit und das Datum ändern, falls er keinen Rechner mit batteriegepufferter Echtzeituhr besitzt. Außerdem gibt er hier an, in welchem Unterverzeichnis er die MS-DOS-Kommandos abgelegt hat. Dies benötigt "Mylius-Master" für die Funktionen, die sich mit F5 aufrufen lassen.

Mit F3 werden System und Platte (Bild 5) geprüft. Hier erhält man Angaben über die Ausstattung seines Computers, d.h., man erfährt z.B., wie groß der tatsächliche Arbeitsspeicher ist.

Funktionstasten F6 und F7

Mit F6 wird ein Taschenrechner (Bild 6) aktiviert, der über die Funktionen Multiplikation, Division, Addition, Subtraktion, Potenzieren, Prozent, Klammer- und Speicherfunktion sowie Kommastellen verfügt.

Mit F7 können Drucker initialisiert werden. Zu diesem Zweck stehen fünf verschiedene Strings bereit, die sich editieren und speichern lassen. Hier kann der Benutzer die verschiedenen Schriftarten seines Druckers einstellen.

Resümee

"Mylius-Master" wird mit einer Diskette und einem 27 Seiten starken Heftchen ausgeliefert. Es ist für alle Computerbesitzer interessant, die ihre Programme möglichst einfach aufrufen und sich nicht allzusehr mit dem Betriebssystem MS-DOS befassen möchten. "Mylius-Master" bietet die Möglichkeit, bis zu 60 Pro-

gramme auf sechs Menüebenen zu verwalten. Da im Hauptmenü nur zehn Einträge möglich sind, müssen die restlichen fünf Untermenüs allerdings über die Benutzerzuweisungen über Codenummern vergeben werden. Dies bereitet jedoch auch absoluten Computerlaien keine Schwierigkeiten; man muß sich nur die entsprechenden Codenummern merken oder aufschreiben.

Der Eintrag der Programme in die einzelnen Menüs ist sehr einfach gelöst. Der Anwender braucht keinerlei Programmierkenntnisse, wie z.B. Erstellen von Batch-Dateien. Er muß lediglich wissen, in welchen Verzeichnissen die Programme liegen und wie sie gestartet werden.

Sehr schön ist auch die Möglichkeit, häufig vorkommende MS-DOS-Befehle einfach auf Tastendruck aufrufen zu können, wobei man nur noch die entsprechende Option auswählen muß. Dies verhindert Fehler, die häufig dann auftreten, wenn der Benutzer die Syntax des Betriebssystems nicht richtig beherrscht. Das kann ja bekanntlich fatale Folgen haben.

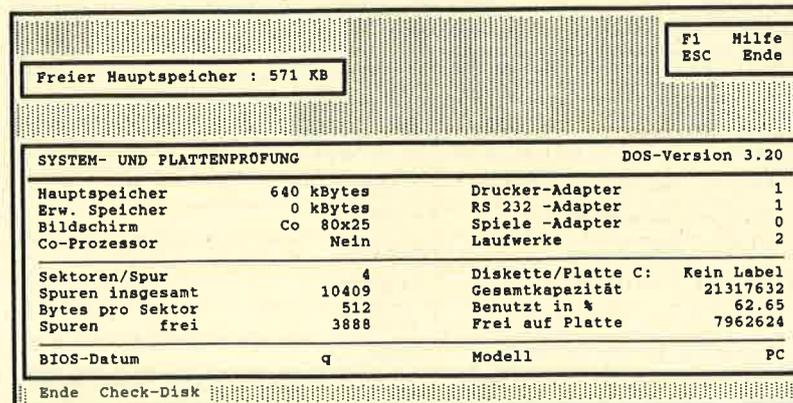
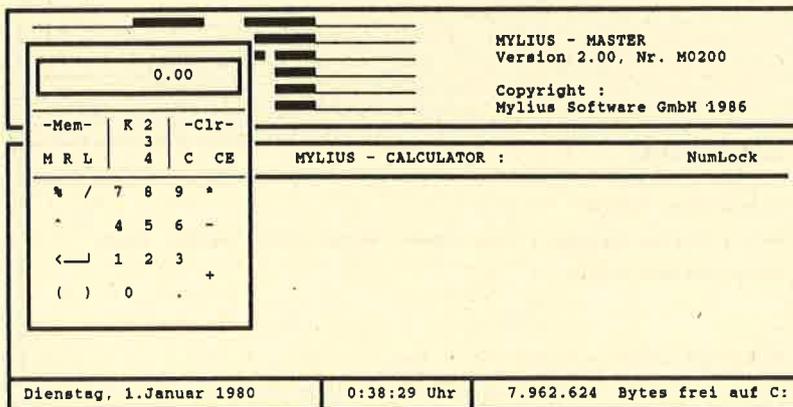
Unangenehm fällt nur die Dokumentation auf. Sie besteht aus einem 27seitigen Heftchen, wobei sich ganze 14 Seiten direkt auf die vorgestellte zweite Version des Programms beziehen. Der Rest geht noch auf die erste Fassung ein, die stark verändert wurde. Einige Punkte, wie z.B. der Taschenrechner, werden im Handbuch gar nicht erklärt. Zum Glück kann man auf die sehr gute Hilfsfunktion zurückgreifen, die 32 Bildschirmseiten umfaßt. Sie läßt sich für jeden angewählten Punkt in Anspruch nehmen und ersetzt häufig das Handbuch. "Mylius-Master" kostet 390.- DM.

Bezugsquelle:
Mylius Computersysteme
München GmbH
Karl-Theodor-Str. 55
8000 München 40
Tel. 089/3061070

Monika Ohllest

Bild 5:
Information über System und Massenspeicher

Bild 6: Der Taschenrechner "Mylius-Calculator"



In dieser Folge wollen wir uns den Zusammenhängen innerhalb der Dateien zuwenden. Die beiden letzten Teile haben sich ja mit dem Aufbau verschiedener Dateien beschäftigt. Jede, auf die zugegriffen werden soll, muß einen eigenen Arbeitsbereich haben.

Wir haben bisher vier Dateien, nämlich je eine für Kunden, Artikel, Rechnungsnummern und Offene Posten. Wenn wir jemanden eine Rechnung schreiben wollen, müssen wir aus der Kundendatei Name und Adresse des Betreffenden entnehmen, aus der Artikeldatei das Produkt und dessen Preis sowie aus der Rechnungsnummerdatei die Rechnungsnummer. In einer Datei ist aber auch die Lieferung festzuhalten, denn in der Regel wird mehr als ein Artikel verkauft und in Rechnung gestellt.

Man könnte natürlich die einzelnen Artikel und Preise sowie deren Mengen in Variablen zwischenspeichern. Das hat jedoch den Nachteil, daß man den Vorgang nicht wieder reproduzieren kann, wenn man nicht andere Unterlagen besitzt. Gehen wir kurz auf die Struktur der Datei ein.

LIEFER			
Feldname	Typ	Länge	dez.
ART_NR	Zeichen	9	
MENGE	numerisch	10	2
KUND_NR	Zeichen	6	
DATUM	Datum	8	

Mehr Felder sind nicht notwendig. Welche Verbindungen müssen nun aufgebaut werden, wenn wir eine Rechnung schreiben wollen?

- Über die Artikelnummer ist der Zugriff auf den Artikel und dessen Preis möglich.
- Über die eingegebene Menge läßt sich der Preis errechnen ($\text{Menge} * \text{Preis} = \text{Gesamtpreis_je_Artikel}$).
- Über die Kundennummer haben wir Zugriff auf den Kunden und dessen Adresse.
- Die Rechnungsnummer erhalten wir aus der Rechnungsnummerdatei.

Fakturierung selbst programmiert

In Heft 5 und 6 wurden die Dateien aufgebaut. Jetzt geht es um die Verknüpfung der einzelnen Bereiche.

- Aus allen Gesamtpreisen_je_Artikel ermitteln wir durch Aufsummieren den Gesamtpreis.
- Den ersten Arbeitsbereich belegt die Kundendatei. Er muß in der ganzen Zeit der Bearbeitung zur Verfügung stehen.
- Den zweiten Arbeitsbereich belegt die Artikeldatei.
- Den dritten Arbeitsbereich belegt die Lieferdatei.
- Den vierten Arbeitsbereich belegt die Datei Offene Posten.
- Der zu zahlende Betrag wird in die Rechnungsdatei RECH_LOP geschrieben, zusammen mit dem Rechnungsdatum und der Kundennummer.

Letzten Endes kommt ein Zahlungseingang in die Datei RECH_LOP. Ist der zu zahlende Betrag dann 0, wird der Datensatz gelöscht. Damit haben wir folgende Struktur:

- Die Rechnungsnummerdatei wird nur geöffnet, um eine Rechnung zu erstellen. Die Rechnungsnummer wird ausgelesen und die um 1 erhöhte zurückgeschrieben. Der entsprechende Arbeitsbereich steht dann zur Verfügung.

Wir brauchen also vier Arbeitsbereiche. Beginnen wir mit dem Auslesen der Rechnungsnummer. Der entsprechende Programmtext lautet:

```
USE Rech_Nr
STORE Rech_Nr TO Rechner
REPLACE Rech_Nr WITH
Rech_Nr + 1
USE
```

Mit `USE <Dateiname>` wird die Datei geöffnet. Dann kommt der Inhalt des Feldes `Rech_Nr` in die Variable `Rechner`. Danach wird er um 1 erhöht zurückgeschrieben. Damit ist die Rechnungsnummer um 1 erhöht und steht für weitere Rechnungen wieder zur Verfügung. Geschlossen wird die Datei mit `USE`.

Sehen wir uns nun den Ablauf des Rechnungsschreibens an. Als erstes tragen wir in die Lieferdatei die zugestellten Artikel zu der Kundennummer ein sowie deren Anzahl. Dabei darf man das Lieferdatum nicht vergessen.

Wollen wir nun zu einem bestimmten Zeitpunkt eine Rechnung schreiben, so ist der Zeitraum anzugeben, für den diese gelten soll. Weiterhin ist die Kundennummer erforderlich. Darauf folgt die Ermittlung der Rechnungsnummer. Dann wird der Rechnungskopf gedruckt. Er enthält auch die Überschriften der Spalten in dem Rechnungsformular. Die Adresse des Kunden ist anhand seiner Nummer in der Kundendatei zu finden. Hier können wir den FIND-Befehl verwenden, denn wir hatten ja die Kundendatei bezüglich der Kundennummer indiziert. Wir drucken dann die Adresse sofort aus. Anschließend wählen wir aus der Lieferdatei den ersten Datensatz aus, für den Zeitraum und Kundennummer zutreffen. Hierzu benutzen wir den LOCATE-Befehl, wobei wir folgendes eingeben:

```
LOCATE FOR nummer =
KUND_NR AND.
datum >=vondat .AND. da-
tum <= bisdat
```

Diese Anweisung sucht nach einem Datensatz, in dem die Kundennummer, die in die Variable Nummer eingegeben wurde, mit der im Feld KUND_NR übereinstimmt. Wenn dann gleichzeitig das eingetragene Datum innerhalb der von uns festgesetzten Zeitspanne liegt, wird der Datensatz gelesen. Dann folgt der Ausdruck von Artikelnummer, Menge und Lieferdatum. Die Menge wird in der Variablen Liefermenge zwischengespeichert.

Nach Wahl der Artikeldatei wird mit dem Befehl SEEK Art_Nr der entsprechende Artikel gesucht. Artikelbezeichnung und Einzelpreis werden gelesen und in das Rechnungsformular eingetragen. Der Preis kommt

zur Zwischenspeicherung in die Variable Einzelpreis. Nun wird die Variable Gespreis errechnet, indem man schreibt:

```
STORE Liefermenge * Einzelpreis
TO Gespreis
```

In der Variablen Sumpreis werden die Gesamtpreise addiert. Auch hier lautet die Zuweisung:

```
STORE Sumpreis + Gespreis
TO Sumpreis
```

Wir brauchen ja die Summe der einzelnen Gesamtpreise, um den Rechnungsbetrag ermitteln zu können. Der Gesamtpreis wird ebenfalls sofort ausgedruckt. Dann folgt die Rückkehr in die Lieferdatei. Mit dem Befehl CONTINUE wird die Suche fortgesetzt. Das Verfahren entspricht wiederum dem beschriebenen. In dieser Art und Weise werden alle Lieferungen erfaßt und die errechneten Gesamtpreise aufaddiert.

In der Variable Sumpreis steht jetzt die Summe aller einzelnen Gesamtpreise. Nun wird eine abschließende Linie gedruckt. Darunter kommt in die Preisspalte der Sumpreis. Danach müssen wir noch die anfallende Mehrwertsteuer berechnen. Das tun wir, indem wir in die Variable MWSteuer den Betrag speichern. Das Ganze sieht dann so aus:

```
STORE Sumpreis * 0.14 TO
MWSteuer
```

Auch diesen Betrag drucken wir sofort aus. Als letztes müssen wir noch den Bruttobetrag errechnen. Das geschieht folgendermaßen:

```
STORE Sumpreis * 1.14 TO
Brutto
```

Natürlich hätten wir auch die Summe aus Sumpreis und MWSteuer bilden können. Damit haben wir die Rechnung erstellt. Wir müssen nun noch den Betrag zusammen mit dem Datum und der Kundennummer in die Datei Offene Posten schreiben. Dazu selektieren wir diese

Datei und weisen die entsprechenden Variablen den entsprechenden Feldern der Datei zu.

Erfolgt jetzt ein Zahlungseingang, müssen wir die Datei Offene Posten öffnen und dem Feld Rechnungsbetrag zuordnen:

```
STORE Rech_Betrag-Zahlung
TO Rech_Betrag
```

Dabei muß dann gelten:

```
IF Rech_Betrag <0.0001 DELE-
TE
```

Die Abfrage auf kleiner 0.0001 statt auf 0 hat folgenden Grund. Der Zahlendarstellung im Rechner steht nur ein begrenzter Platz zur Verfügung. So kann man z.B. den Wert 2/3 nicht exakt speichern. Erfolgt jetzt ein Vergleich mit Werten, die aus einer Rechnung hervorgehen, kann es sein, daß aufgrund dieser Unzulänglichkeiten die Darstellung zweier gleicher Werte nicht exakt übereinstimmt. Die Abfrage auf Gleichheit führt dann also zu einem negativen Ergebnis.

Wir geben aber Rechnungsbeträge nur in Mark und Pfennig oder Zehntelpfennig, wie z.B. beim Benzin, an. Daher muß ein Unterschied, der kleiner ist als ein Hundertstelpfennig, ein Anzeichen für einen Zahlungsbetrag von Null sein. Übersieht man diese Zusammenhänge, so kann es passieren, daß Rechnungen oder Mahnungen über 0.00 DM ausgestellt werden, da der rein rechnerische Betrag z.B. 0.0001 DM betrug, aber in der Rechnung auf zwei Stellen hinter dem Komma begrenzt wurde.

Sehen wir uns nun noch einige Einzelheiten zum Ausdruck an. Unsere Lösung sieht folgendermaßen aus. Wir positionieren alle auszudruckenden Werte über diese Zeile:

```
@Spalte, Zeile SAY Ausdruck
```

So sind wir es auch von den Anzeigen auf dem Bildschirm gewohnt. Die Wirkung ist exakt die gleiche. Allerdings müssen wir dem Programm mitteilen, daß wir nicht auf dem Bildschirm,

sondern auf dem Drucker ausgehen wollen. Das tun wir durch folgende Anweisung:

SET DEVICE TO PRINT

Sie leitet alle Ausgaben auf den Drucker um. Aufgehoben wird dies durch folgendes Kommando:

SET DEVICE TO SCREEN

Bei dieser Umlenkung überwiegt der Vorteil einer einfacheren Positionierung der ausdruckenden Werte über @S, Z SAY ... eventuelle Nachteile.

An den Drucker können wir im SAY-String auch Steuerzeichen senden, so daß sich hier Einstellungen der Schriftart oder -größe vornehmen lassen.

Betrachten wir noch kurz einige Einzelheiten des Listings. In der Mitte finden wir die Kopfzeile wiederholt. Hier wird für den Fall, daß unsere Rechnung mehr als eine Druckseite umfaßt, der Rechnungskopf wiederholt; die Zwischensumme kommt ans Ende der beschriebenen Seite. Auf

diese Art können wir eine beliebig lange Rechnung erstellen.

Wie Sie die Datei und das Programm zur Führung der Datei Offene Posten gestalten, sei Ihnen überlassen. Sie sollten jetzt genug Anregungen erhalten haben, um das erforderliche Programm aufzubauen. Es ist in jedem Fall zu empfehlen, sich anhand kleiner Beispiele mit der Arbeitsweise von "dBase" vertraut zu machen.

Peter Jaguttis

Programm: Rechnung

Computer: PC

Funktion: Rechnungen schreiben

Listings: 1

Sprache: dBASE III plus

```
* Program...: RECHNUNG.PRG
* Author...: Peter Jaguttis
* Datum...: 24.04.88
* Notiz...: Copyright (c) 1987
* Bemerkung: Modul zur Ausgabe von Rechnungen auf Printer
* Reserved..: selectnum
*
```

```
SET TALK OFF
SET BELL OFF
SET STATUS ON
SET ESCAPE OFF
SET CONFIRM ON
SET EXACT ON
```

```
CLEAR
CLEAR GETS
@ 2,0 TO 15,79 DOUBLE
@ 3,23 SAY (R E C H N U N G S C H R E I B E N)
@ 4,1 TO 4,78 DOUBLE
```

```
* ----display detail lines
@ 7,21 SAY (1. Anfangs-DATUM eingeben : )
@ 8,21 SAY (2. Ende-DATUM eingeben : )
@ 9,21 SAY (3. Kundennummer eingeben : )
STORE '00.00.00' TO vondat
STORE '00.00.00' TO bisdat
STORE ' ' TO nummer
@ 7,50 GET vondat PICTURE "99.99.99"
@ 8,47 GET bisdat PICTURE "99.99.99"
@ 9,54 GET nummer PICTURE "XXXXXX"
READ
```

```
STORE CTOD(vondat) TO vondatl
STORE CTOD(bisdat) TO bisdatl
STORE TRIM(nummer) TO nummerl
STORE 0 TO rgnr
STORE 0 TO Gespreis
STORE 0 TO Sumpreis
STORE 0 TO Brutto
STORE 0 TO mwsteuer
```

```
USE rechnum
STORE rechnummer TO rgnr
GO TOP
REPLACE rechnummer WITH rechnummer+1
USE
```

```
DO rechkopf WITH nummerl
*-Rechkopf ist der Kopf der Rechnung. Also Firmenname, Datum Rechnungsnummer
select 1
USE liefer
set device to print
```

```
STORE 15 TO zelle
@zelle,1 say " L.Datum Art.Nr Artikel Menge Einzelpreis
Preis"
zelle=zelle+2
```

```
LOCATE FOR Kund-NR=nummerl .AND. datum>vondatl .AND. datum<= bisdatl
```

```
DO WHILE .NOT. EOF()
```

```
STORE art_nr TO art_nr1
STORE datum TO datum1
STORE menge TO menge1
@zelle,1 say datum1
@zelle,7, say art_nr1
```

```
select 2
use artikel index art_nr
seek art_nr
store artikel TO artikell
store preis TO einzpreis
select 1
```

```
@zelle,16 say artikell
@zelle,39 say menge1
STORE menge1*einzpreis TO gespreis
@zelle,55 say einzpreis
@zelle,70 say gespreis PICTURE "9999999.99"
STORE sumpreis + gespreis TO sumpreis
STORE zelle +1 TO zelle
IF zelle>66
```

```
@68,1 say "-----"
@70,54 say "Zwischensumme "
@70,70 say sumpreis PICTURE "9999999.99"
EJECT
```

```
DO rechkopf
STORE 15 TO zelle
@zelle,1 say " L.Datum Art.Nr. Artikel Menge Einzelpreis
Preis"
zelle=zelle+2
```

```
ENDIF
```

```
CONTINUE
```

```
ENDDO
```

```
zelle=zelle+2
@zelle,1 say "-----"
```

```
zelle=zelle+1
@zelle,54 say "Summe : "
@zelle,70 say sumpreis PICTURE "9999999.99"
STORE zelle+2 TO zelle
@zelle,54 say "zzgl. 14% MwSt "
STORE sumpreis*0.14 TO mwsteuer
@zelle,70 say mwsteuer PICTURE "9999999.99"
STORE sumpreis*1.14 TO brutto
zelle=zelle+2
@zelle,54 say "Gesamtsumme: "
@zelle,70 say brutto PICTURE "9999999.99"
```

```
CLOSE DATABASES
set device to screen
RETURN
```

Software-Paradies

Top-Spiele · Anwender
Public-Domain · Literatur
Hardware · Reparaturen

Alles in unserem
Gratis-Katalog

Nur Knüllerpreise!
Katalog gleich anfordern!
(gegen 80 Pf in Briefmarken –
keine frankierten Briefumschläge)

Software-Paradies

K. Welz, Wilhelmstr. 22
2190 Cuxhaven,
Telefon 0 47 21 / 521 39
Ladengeschäft und Versand
Bitte Computer-Typ angeben!

SUPERCOPY

**Das Disketten-Kopierprogramm
der Superlative für alle CPC
und Joyce PCW 8512/256.**

Kopiert jede Diskette, die
mit dem FDC 765 im Schneider-Rechner
geschrieben werden kann.
Für Problemfälle bieten wir einen
kostenlosen Update-Service,
hardwaregeschützte Disketten bearbeiten
wir auf Anfrage.

Sicherheitskopie von **SUPERCOPY** möglich.
Sehr bedienungsfreundlich und schnell.

SUPERCOPY erstellt von fast allen
auf dem Markt befindlichen Programmen
ein Sicherheitsduplikat.

Die neuen Knüllerpreise
3"-Diskette für Joyce **DM 85.-**
3"-Diskette für CPC **DM 65.-**
(Versand per Nachnahme + 5.-Versandkosten)

SCHOGUE-SOFT

Postfach 40 27 • 7307 Aichwald
Tel. 07 11 / 36 29 83 u. 36 36 52
Handleranfragen erwünscht!

Bereits Ende letzten Jahres wurde der Fachwelt bekannt, wie die neuesten Pläne von Alan Sugar, dem Chef von Amstrad aussehen: Amstrad bringt Portable-PCs auf Intel 8086er Basis heraus und wird damit für Aufregung auf dem hartumstrittenen Computermarkt sorgen. Auf der COMDEX in Las Vegas zu Anfang dieses Jahres waren die Portables dann zu sehen; mittlerweile sind sie teilweise auch in Deutschland erhältlich. Dies ist Grund genug für uns, die Geräte auf ihre Stärken und Schwächen zu untersuchen.

Amstrad Deutschland GmbH wird aktiv

Daß Amstrad mittlerweile unter eigenem Namen mit einer eigenen Verkaufsorganisation angetreten ist, dürfte Computereinsteiger bereits bekannt sein. Helmut Jost, Geschäftsführer der Amstrad Deutschland GmbH, und seine Mitarbeiter versuchen, durch große Werbekampagnen den Namen Amstrad allen Interessenten einzuprägen. Man will zeigen, daß "Computer für jedermann da sind", und veranschaulichen, wie "Computer von Anfang an sein sollten".

Auch wir wollten dies wissen und forderten daher den PPC 512 an, einen der neuen Amstrad-Portables. Prompt wurde uns ein Gerät zur Verfügung gestellt, das in den letzten Wochen einem intensiven Test unterzogen wurde. Unsere Eindrücke und Meinungen über Amstrads jüngstes Kind wollen wir Ihnen im folgenden Testbericht ausführlich vorstellen. Nacheinander beleuchten wir alle Komponenten des Portable Personal Computer 512, damit Sie entscheiden können, ob dieses Gerät eventuell auch für Sie in Frage kommt, und sehen, was heutzutage alles machbar und finanzierbar ist.

Lieferumfang

In einem großen Karton wird der PPC 512 gut verpackt geliefert. Neben dem Rechner erhält man ein passendes Netzteil, ei-

Ein Portable zum Superpreis

Der PPC 512 von Amstrad macht jetzt Tragbare auch preislich tragbar.

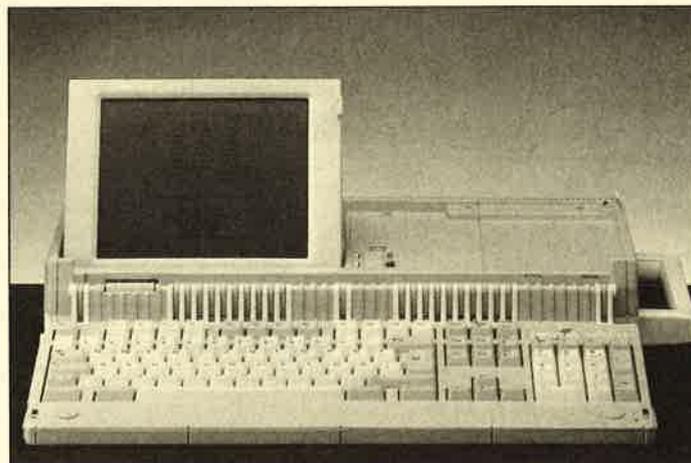
ne Amstrad-PPC-Umhängetasche, einen Auto-Zigarettenanzünder-Adapter, eine 3,5"-Diskette sowie zwei deutsche Benutzerhandbücher. Deren Lektüre ist für PC-Neulinge bestimmt empfehlenswert. Dem Profi genügen die Einführungskapitel, die nähere Informationen zum PPC-System und dessen Konfiguration enthalten.

Einfache Bedienung

Die Bedienung des PPC 512 ist wirklich kinderleicht: Ge-

rien leer oder keine eingesetzt sind.

Danach verhält sich der Amstrad PPC 512 so, wie man es von einem normalen Standard-PC gewohnt ist. Alle Kenntnisse, die man eventuell von einem solchen Rechner besitzt, können hier weiterverwendet werden. Umgekehrt gilt ebenso, daß sich alle am PPC 512 gewonnenen Erfahrungen auf die "großen" PCs der XT- und AT-Klasse übertragen lassen. Innerhalb weniger Sekunden ist



Trotz Portable wurden bei der Tastatur keine Kompromisse eingegangen.

häuse aufklappen, Display positionieren, MS-DOS-Diskette einlegen und die gewählte Stromversorgung einschalten.

Nach der vom PC 1512/1640 bekannten Meldung "Bitte warten ...", die das System überprüft, wird das Betriebssystem geladen. Zuvor macht der Rechner darauf aufmerksam, daß Uhrzeit und Datum neu eingestellt werden müssen, falls die Batte-

der PPC startklar. Die Schritte dazu sind, wie beschrieben, äußerst einfach, so daß man sofort mit der Arbeit am Computer beginnen kann.

Vernünftiges Gehäuse

Der PPC 512 präsentiert sich in elegantem, hellgrauem Design. Alle Teile, von diversen Reglern angefangen bis zu den Diskettenlaufwerken, der Ta-

statur und der LCD-Anzeige, sind farblich aufeinander abgestimmt. Das Gehäuse macht trotz Kunststoffkonstruktion einen stabilen Eindruck. An vielen Stellen sind kleine Gummifüße angebracht, die für höhere Standfestigkeit sorgen und verhindern, daß das Gehäuse verschmutzt oder verkratzt wird.

In der Praxis hat sich gezeigt, daß der PPC 512 verschiedenste Transportmanöver tadellos übersteht und damit wirklich portabel ist. Die Verarbeitung ist also gut, wie man es von einem Marken-PC erwartet.

Die Tastatur

Da der PPC 512 ein bißchen größer ist als echte Laptops, bietet er als Besonderheit auch eine etwas größere Tastatur. Bei Konkurrenzprodukten geht es hier, bedingt durch geringe Gerätegröße, sehr eng zu. Der Amstrad PPC besitzt dagegen eine vollwertige MF-2-Tastatur, die der eines IBM-AT entspricht und insgesamt 102 Tasten aufweist. Im Vergleich zu den PC-1512/1640-Geräten hat hier eine deutliche Steigerung stattgefunden. Der PPC bietet nämlich neben einem vollwertigen Zehnerblock auch ein gesondertes Cursor-Tastenfeld, eine abgesetzte ESCAPE-Taste, zwölf Funktions-, zwei CONTROL- sowie zwei ALTERNATE-Tasten. Spezielle Tasten für Programmpause und -abbruch sowie Bildschirm Ausdruck (Hardcopy) sind ebenfalls vorhanden. Eine Umstellung von einer Standard-PC/AT-Tastatur auf die des Amstrad-Portable ist somit nicht erforderlich.

Besonders erwähnt sei hier noch die leichte Erreichbarkeit der geschweiften Klammern, des Backslashes sowie der Sonderzeichen 2 , n , μ , $! \sim$ durch die zweite ALTERNATE-Taste. Dies werden besonders Programmierer oder Directory-Fans zu schätzen wissen, die jene Zeichen bisher häufig nur durch die ALTERNATE-Taste plus einer Zahlenkombination erreicht haben. In einige Tasten (NUM LOCK, CAPS LOCK, ROLLEN/SCROLL) sind klei-

ne LEDs integriert. Auf einen Blick kann man so den derzeitigen Tastaturmodus ablesen. Alte "Schreibmaschinen-Hasen" werden sich bestimmt über die Griffmulden bei den Tasten F und J sowie 5 im Ziffernblock freuen. Sie bieten eine weitere Orientierungshilfe.

Für den deutschen Markt hat Amstrad die PPCs mit einer deutschen Tastatur ausgestattet. Diese wird der QUERTZ-Anforderung gerecht und enthält neben den deutschen Sonderzeichen (ä, ö, ü, ß) auch sämtliche Sonderfunktionstasten mit deutschen Benennungen (DELETE = Entfernen, PAGE UP = Bildoben, HOME = Position 1 usw.). Sämtliche Sondertasten sind dabei farblich von den reinen Buchstaben- und Zahlentasten abgesetzt. Da das Auflagefeld der Tastatur recht tief und groß ist, lassen sich auch längere Texte problemlos tippen.

Damit wären wir beim Tastendruckpunkt. Seine Beurteilung hängt wie die des Displays stark vom subjektiven Empfinden ab. Schließlich streiten sich Computeranwender ständig über harte und weiche Tastendruckpunkte mit oder ohne Tastenklick usw. Der PPC 512 besitzt eine Schreibmaschinentastatur auf Folienbasis, wie sie heute bei vielen Herstellern üblich ist. Ein klar definierter Druckpunkt fehlt; viele Benutzer werden die Tastatur anfangs zu weich oder zu schwammig finden. Jedoch hat sich in unserem Praxistest gezeigt, daß die Arbeit mit der PPC-Tastatur sehr leicht und angenehm ist. Nicht zuletzt durch ihre Größe eignet sie sich auch für Vielschreiber und stellt eine deutliche Steigerung zu den PC-1512/1640-Tastaturen dar.

Vielfältige Stromversorgung

Die Amstrad-Ingenieure haben den PPC 512 mit vielfältigen Stromversorgungsmöglichkeiten ausgestattet. Insgesamt stehen fünf (!) verschiedene Stromquellen zur Verfügung. Neben der Versorgung durch

das mitgelieferte Netzteil kann der PPC auch durch die Monitore der Amstrad-PC-1512/1640-Reihe betrieben werden. Hier wirkt sich die Marotte, das PC-Netzteil dort zu integrieren, endlich positiv aus. Durch Anschluß eines Amstrad-PC-MD/CD/ECD-Monitors erhält man nämlich eine gute PC-Bildschirmdarstellung und benötigt kein zusätzliches Netzteil. Das mitgelieferte überstand den Dauerbetrieb problemlos; eine deutliche Erwärmung war nicht feststellbar.

Eine weitere Stromquelle kann die angekündigte PPC-Erweiterungsbox sein. Sie stellt dem PPC 512 darüber hinaus noch vollwertige PC-Steckplätze zum individuellen Ausbau zur Verfügung. Wer das Gerät auf Reisen einsetzen will, wird die Möglichkeit schätzen, den PPC entweder über den Zigarettenanzünder im Auto mit Strom zu versorgen oder durch Batterien völlig netzunabhängig zu machen. Lobenswert sind die langen Anschlußkabel des

den, da nur sie auf Dauer die erforderliche Energie liefern. Die Benutzung von normalen Zink-Kohle-Batterien wird nicht empfohlen. Das gleiche gilt für Nickel-Cadmium-Zellen, die sogenannten Akkus, die immer beliebter werden, da sie Geldbeutel und Umwelt schonen. Sie liefern statt der notwendigen 1,5 nur 1,2 Volt. Der PPC 512 läuft zwar mit ihnen, jedoch verkürzt sich die mögliche Arbeitsdauer dann von ca. 8 auf 4 bis 5 Stunden. Die Länge der Betriebszeit mit einem Batteriesatz hängt dabei jedoch wesentlich von der Verwendung der Diskettenlaufwerke ab, da sie den meisten Strom verbrauchen. Je weniger man auf sie zugreift, desto länger kann man demnach mit einem PPC arbeiten.

Wünschenswert: Integrierter Akku

Bestückt man den PPC 512 mit entsprechenden Batterien, die leider nicht mitgeliefert werden, muß man durchschnittlich

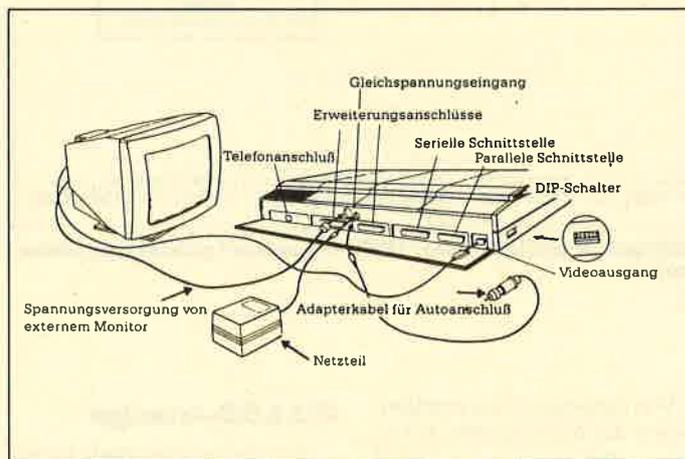
machen: Die eingebaute Echtzeituhr speichert nur dann Zeit und Datum, wenn das Batteriefach bestückt ist. Eine getrennte Batterieversorgung wie beim PC 1512/1640 oder der geforderte Akku könnten diesen Mangel schnell beheben.

Warnton bei Energieabnahme

Angst vor Datenverlusten muß man beim PPC 512 nicht haben, da der Computer durch einen Pfeifton warnt, wenn die Batterieenergie nachläßt. Man hat dann noch genügend Zeit, die erarbeiteten Daten zu sichern. Angenehm ist hier auch, daß sich der Pfeifton nicht durch den Lautstärkeregler unterdrücken läßt, so daß man ihn eventuell überhören würde. Der gleiche Warnton erklingt auch, wenn man den Computer schließt bzw. zusammenklappt, ohne die Stromversorgung vorher ausgeschaltet zu haben. Es ist somit unmöglich, den teuren Batteriestrom durch Unachtsamkeit zu verschwenden.

Zukunftssichere 3,5"-Floppys

Je nach Modellvariante erhält man den PPC 512 mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken. In unserem Testgerät waren zwei Super-Slimline-Floppys von Matsushita eingebaut, die beinahe dem NEC 1037a-Laufwerk entsprechen. Sie sind nebeneinander seitlich in den Rechner integriert und mit knappen 2,5 cm Höhe äußerst platzsparend. Darüber hinaus ist das von ihnen verwendete 3,5"-Diskettenformat dem derzeit gängigen 5,25"-Format in Stabilität und Kapazität überlegen; ihm gehört sicherlich die Zukunft. Eine zweiseitige 3,5"-Diskette wird mit 80 Tracks formatiert und stellt anschließend 713 KByte zur freien Verfügung. Dennoch möchte vielleicht mancher lieber mit 5,25"-Disketten arbeiten, da dieser Typ preiswerter ist. Einige besitzen auch noch viel Software in diesem Format. In solchen Fällen kann man an die Erweiterungsbuchsen des PPC 512 ein



Der PPC und der Rest der Welt: Für Anschlüsse ist gesorgt.

Zigarettenanzünder-Adapters und des Netzteils; sie ermöglichen sogar die Arbeit auf den Rücksitzen eines Autos bzw. in einem Wohnraum ohne zusätzliches Verlängerungskabel.

Bei der internen Stromversorgung bezieht der PPC die nötige Energie durch 10 Batterien vom Typ Baby (Größe C). Das Handbuch rät, ausschließlich Alkaline-Batterien zu verwenden.

25.- DM für ca. 8 Stunden Betriebszeit opfern. Das entspricht einem Stundenpreis von 3.10 DM. Amstrad sollte lieber serienmäßig einen aufladbaren Akku in das Gerät integrieren. Den dadurch steigenden Verkaufspreis würden die Interessenten bestimmt akzeptieren, sparen sie doch auf Dauer Zeit und Geld. Darüber hinaus würde ein integrierter Akku ein anderes Manko des PPC 512 wett-

externes 5,25"-Laufwerk anschließen.

Zur Funktionskontrolle der eingebauten Laufwerke besitzt der Amstrad PPC 512 spezielle LEDs, die sich direkt neben der LCD-Anzeige befinden. Sie zeigen zwar, welches Laufwerk momentan in Benutzung ist, werden aber durch die helle Betriebsleuchte (POWER) des PPC leicht überstrahlt. Zusätzlich weisen die Laufwerke selbst noch einmal solche LEDs auf, die aber durch die seitliche Anbringung nicht ablesbar sind. Disketteneinschub und -auswurf funktionieren einwandfrei, vorausgesetzt man hat seitlich vom PPC genügend Platz.

Problemlos klappte im Test auch der Datenzugriff, der beim PPC sehr leise und angenehm ist. Die durchschnittliche Zugriffszeit, die von der Anzahl der gelesenen Sektoren abhängt, liegt bei ca. 390 000 Bits pro Sekunde (bps). Der Aufpreis für das zweite 3,5"-Laufwerk beträgt 300.- DM. Man kann es aber auch jederzeit nachrüsten. In vielen Fällen reicht ein Laufwerk völlig aus; mit 713 KByte bietet es ja viel Platz für Daten und Programme. Lediglich große Software-Pakete benötigen getrennte Laufwerke für Programm- und Datendiskette. Wer sich solche Pakete leisten kann, hat aber sowieso das nötige Kleingeld für ein Zweitlaufwerk.

Kompatibilität und Prozessor

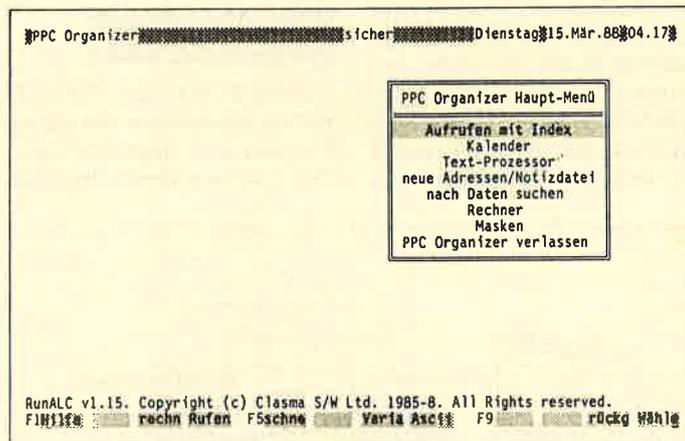
Wer einen PC kauft, stellt sich die Frage nach der IBM-Kompatibilität seines Rechners. Allgemein läßt sich sagen, daß sämtliche sogenannten Clones mittlerweile zu 99,9% IBM-kompatibel sind. (Bei 100% würde das IBM-Copyright gebrochen!) Wir wollten natürlich wissen, wie es mit der Kompatibilität beim PPC 512 aussieht. Wie sich herausgestellt hat, machen nämlich einige Laptops bei hardwarenah programmierter Software Probleme. Was tut also ein Redakteur, der einen Portable einsatzbereit vor sich stehen hat? Er lädt ein Textver-

arbeitungsprogramm und richtet fleißig seine Arbeit oder testet anhand diverser Spiel- und Spezialprogramme die Kompatibilität des Rechners.

Bei Standard-Software wie "MS-Word", "Word Perfect", "Lotus 1-2-3", "dBase III", Turbo-C, -Pascal, -Prolog, -Basic, "Open Access" und Atari-softs "PacMan" gab es keine Schwierigkeiten, ebensowenig bei irgendwelchen exotischen Programmen. Die Kompatibilität ist wie beim PC 1512/1640 sehr groß und gut. Obwohl uns ein umfangreiches Software-Angebot im 3,5"-Format zur Verfügung stand, fanden wir auf Anhieb kein Programm, das Probleme bereitete.

gute Abschirmung besitzt. Deren Entfernung ist nur durch Lösen einiger Schrauben und Stecker möglich. Deshalb sollte der Einbau vom Fachhändler vorgenommen werden, zumal durch einen solchen Eingriff des Anwenders die Garantie erlischt. Auch die interne Erweiterung auf 640 KByte sollte man, falls nötig, vom Fachhändler durchführen lassen.

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist für XT-Verhältnisse sehr gut und entspricht fast der eines 10-MHz-XT. Für viele Anwendungen reicht sie völlig aus. Zudem kann sie ja z. B. bei rechenintensiven Programmen durch den Coprozessor noch gesteigert werden.



Software mitgeliefert: Der "PPC-Organizer" gehört zum Lieferumfang.

Wie eingangs schon erwähnt, besitzt der Amstrad PPC 512 einen 8086-Prozessor (NEC V30). Dieser ist dem IBM-XT-8088-Prozessor überlegen, arbeitet er doch mit viermal höherer Geschwindigkeit (Norton-Faktor). Der PPC ist damit sogar noch schneller als seine Geschwister PC 1512 und 1640, die ebenfalls mit 8 MHz getaktet sind.

Auch der PPC besitzt einen freien Sockel für einen mathematischen Coprozessor vom Typ 8087. Sein Einbau ist jedoch schwierig, da der "kleine Amstrad" von innen eine sehr

Die LCD-Anzeige

Auf diesen Abschnitt haben Sie sicherlich gewartet. Oft wird das Display in Testberichten nur kurz abgehandelt, oder man überläßt dem Leser die Beurteilung anhand eines Fotos. Anfangs waren wir skeptisch. Ist es Alan Sugar wirklich gelungen, einen Zulieferer für ein LCD-Display zu finden, das sowohl gut lesbar als auch preiswert ist?

Bei portablen Computern ist der Bildschirm zuweilen eine heikle Angelegenheit. Im wesentlichen stehen zwei Alternativen zur Verfügung, nämlich

Plasma- oder LCD-Display. Amstrad hat sich, wahrscheinlich aus Kostengründen, für letzteres entschieden und ein Display eingebaut, das nach der Supertwist-Technologie arbeitet. Sie soll es ermöglichen, daß der Benutzer nicht frontal vor dem Bildschirm sitzen muß, sondern auch noch aus einem anderen Blickwinkel etwas erkennen kann. Dieser beträgt beim PPC ca. 30 Grad.

Um das Display beurteilen zu können, verglichen wir es mit dem anderer Laptops, die in Ausstattung und Preis ähnlich sind, nämlich IBM PC-AP, Sanyo MBC-16 LT und Toshiba T1000. Im Vergleich zum IBM-PC-AP-Display ist das des PPC besser abzulesen; auch der eingebaute Kontrastregler wirkt sich hier günstiger aus. Sanyo- und Amstrad-Display sind gleich gut; das beim Toshiba ist noch besser ablesbar, besonders dann, wenn wenig Licht zur Verfügung steht. Das Display des PPC sammelt durch die sechsfache Arretierungsmöglichkeit zusätzliche Pluspunkte.

Die Amstrad-LCD-Anzeige besitzt eine Diagonale von 20 cm. Damit ist sie zwar nicht so groß wie beispielsweise beim Toshiba T3100, sie stellt aber im Vergleich zum IBM-, Sanyo- und Toshiba-1000-Laptop die Proportionen wie auf einem normalen Monitor dar. Ein Kreis bleibt hier auch ein Kreis und wird nicht in die Breite gezogen; es treten also keine Verzerrungen auf.

Warum kein Backlight?

Alle vier transportablen Rechner haben keine Hintergrundbeleuchtung (Backlight). Sitzt der Benutzer mit einem dieser Computer in der Sonne oder will er bei schlechter Beleuchtung arbeiten, dann sind die Anzeigen nur schlecht abzulesen; die eingebauten Kontrastregler helfen da kaum weiter. Ein richtiger Monitor ist hier noch ohne Konkurrenz. Mit einem Backlight könnte dieses Manko schnell verbessert werden.

Fällt von hinten Licht auf den Bildschirm, dann reicht das Amstrad-Display zur reinen Text- und Datenerfassung völlig aus, da man so ein scharfes und deutlich ablesbares Bild erhält. Für Spiele oder grafische Anwendung ist es aber durch die langsame Reaktion der Flüssigkristalle und die Umsetzung der Farben in unterschiedliche Graustufen weniger geeignet. Die Möglichkeit, die Bildschirmanzeige auf Knopfdruck zu invertieren (Taste ROLLEN einschalten und ALT GR drücken), hilft hier auch nicht weiter, obwohl sie bei einigen Textverarbeitungen und Datenbanken durchaus sinn- und wirkungsvoll ist.

Problemloser Monitoranschluß

Wer keinen Amstrad-PC-Monitor besitzt und zu Hause lieber mit einem richtigen Bildschirm statt mit der LCD-Anzeige arbeiten möchte, kann jeden beliebigen IBM-kompatiblen Monitor mit 9poligem (RGB-) Stecker verwenden. Hierzu muß man nur den Monitorstecker in die Videobuchse des PPC einstecken und per Tastendruck auf den Bildschirm umschalten.

Die im Amstrad PPC integrierte Grafikkarte ist kompatibel zu CGA- und MDA-Karten (Farbgrafik- und Monochromkarten). Sie besitzt eine Auflösung von 640 x 200 Punkten, so daß Spiele und Grafikprogramme ebenso verwendet werden können wie Textverarbeitungen und Datenbanken. Die Stromversorgung des Rechners erfolgt dann entweder über Batterie oder das mitgelieferte Netzteil. Im stationären Einsatz machte der PPC mit CGA-, EGA- und TTL-(Hercules-) Monitoren keine Probleme. Alle lieferten ein einwandfreies Bild, wie man es vom Standard-PC gewohnt ist. Der Betrieb eines externen Monitors ist zusätzlich an einer gelben LED zu erkennen. Diese befindet sich über den Kontrollanzeigen für die Diskettenlaufwerke und die Stromversorgung. So kann es

nicht passieren, daß man ratlos vor einer leeren LCD-Anzeige sitzt.

Neben der Monitorumschaltung durch die Tastatur (Taste ROLLEN aktivieren und STRG rechts drücken) kann die Benutzung eines externen Bildschirms dem Computer auch durch DIP-Schalter mitgeteilt werden. Sie sind gut zugänglich an der linken Seite des PPC angebracht und regeln die Einstellung der Grafikkarte. Neben der Wahl von MDA- oder CGA-Modus ist es hier auch möglich, zwischen 40- oder 80-Zeilen-CGA-Modus zu wählen. Alle DIP-Schalter-Einstellungen lassen sich aber auch softwaremäßig vornehmen. Das knapp 700 Byte lange Programm LCD kann nämlich mit diversen Parametern gestartet werden (LCD/C/I/L/N) und schaltet dann, eingebunden in eine Batch-Datei, automatisch nach dem Booten von MS-DOS auf die gewünschte Darstellungsart um.

Schnittstellen lassen keine Wünsche offen

Für den Kontakt zur Außenwelt sind Schnittstellen besonders wichtig. Dennoch sparen viele Hersteller daran. Bei Amstrad ist das anders; der Portable verfügt neben dem obligatorischen Centronics-Parallel-Interface auch über eine serielle Schnittstelle, die erwähnte Videobuchse sowie zwei Expansions-Ports für Erweiterungen. Daneben steht noch eine Buchse für das Netzteil und die Amstrad-PC-Monitore zur Verfügung.

Alle Schnittstellen sind elegant hinter einer Klappe auf der Geräterückseite untergebracht; beim Transport kann so nichts beschädigt werden oder verschmutzen. Außerdem befindet sich eine heraustrennbare Plastikklappe auf der Rückseite, die als Platzhalter für ein Modem bzw. den Telefonanschluß dient. Es besteht also kein Mangel an Schnittstellen. In diesem Bereich ist die Grundausstattung des PPC vorbildlich.

Nützliche Extras

Neben dem Anschluß eines externen Monitors, der fünffachen Stromversorgung, dem Einschubplatz für ein Modem, der großen Tastatur usw. besitzt der PPC noch ein weiteres, vom PC 1512/1640 bekanntes Extra serienmäßig, und zwar einen Lautstärkereglern für den PC-Lautsprecher. Nervende Melodien und Warnsignale einiger Programme lassen sich damit problemlos unterdrücken oder auf eine erträgliche Lautstärke drosseln.

Auch die mitgelieferte Kunststofftragetasche ist durchdacht. Sie ist voll auf den PPC abgestimmt und umschließt das Gerät gut für den Transport. Eine einfache Bedienung ist durch Klettverschlüsse garantiert. Daneben bietet die Tasche noch Platz für Adapterkabel, Handbuch, Netzteil und Disketten; zudem erleichtert sie das Tragen des 5,4 kg schweren Computers, der ja aufgrund seiner Abmessungen keinen Platz in einer Aktentasche findet.

Die PPC-Organizer-Software

Im Lieferumfang der PPCs ist zusätzlich auf der MS-DOS-Betriebssystemdiskette Organisations-Software enthalten. Sie wird in einem gesonderten deutschen Handbuch ausführlich erklärt und bietet folgende Möglichkeiten:

- Datenverwaltung für Adressenlisten
- Erstellen von Notizen
- Textverarbeitung
- Rechnen
- Terminkalender und Wecker
- automatischer Telefonwähler

Für einfache Anwendungen ist diese kleine Verwaltungs-Software sicherlich ausreichend. Zudem ermöglicht sie jedem Benutzer, sofort mit dem PPC zu arbeiten, ohne vorher zusätzliches Geld für Programme auszugeben. Sicherlich kann und soll diese Software aber keine großen Textverarbeitungen und Datenverwaltungen ersetzen. Sie dient eher dazu, dem

PPC-Anwender einen kleinen Einblick in die Möglichkeiten seines Computers zu geben und ihn mit dem Gerät vertraut zu machen. Sie findet in einfachen Anwendungen bestimmt ihren Sinn. Ihre Bedienung ist dank Pull-down-Menüs, Hilfsfunktion und verschiedenen Kommentaren in deutscher Sprache fast so leicht wie die des Rechners selbst. Laden und arbeiten, so lautet die Devise, der man ruhig folgen sollte, wenn man zuvor die geforderte Sicherheitskopie angelegt hat.

Individuelle Einstellungen in bezug auf Drucker, Bildschirmgröße, Farbe usw. sind selbstverständlich. Die PPC-Organizer-Software läßt sich für den direkten Zugriff sogar speicherresident installieren und ermöglicht bei der Textverarbeitung den Zugriff auf alle Angaben der Adressenverwaltung. Ergänzt man ein Modem, dann kann die Software auch den Wähldienst übernehmen. Die abgedruckten Bildschirmkopien sollen Ihnen Anhaltspunkte für den Einsatz und die Möglichkeiten des PPC-Organisators geben.

Die Benutzerhandbücher

Den PPCs liegen insgesamt zwei Benutzerhandbücher in deutscher Sprache bei. Das eine befaßt sich auf knapp 300 Seiten mit Grundkenntnissen über die Amstrad PPCs (ca. 50 Seiten) sowie ausführlich mit dem im Lieferumfang enthaltenen Betriebssystem MS-DOS 3.3 (ca. 200 Seiten). Das andere beschreibt auf 30 Seiten die Funktionen und Möglichkeiten der PPC-Organizer-Software. Beide Handbücher sind gut verständlich geschrieben bzw. übersetzt, zahlreich bebildert und mit Beispielen versehen. Der umfangreiche Index am Ende ermöglicht bei beiden ein gezieltes Nachschlagen; eine weitere Hilfe stellen die ausführlichen Inhaltsverzeichnisse dar.

Die Handbücher verstärken den Eindruck, daß die PPCs auch als Erst-PCs gedacht sind,

da sie dem absoluten Laien in knapper und dennoch verständlicher Form Grundwissen über Computer, Disketten und Einsatzmöglichkeiten eines Rechners vermitteln. Der PC-Neuling erhält so schnell nützliche und informative Kenntnisse, welche die Arbeit am Computer erleichtern. Zu wünschen wäre lediglich eine Trennung des ersten Handbuchs in zwei eigenständige Bedienungsanleitungen, nämlich einerseits zum PPC, andererseits zum mitgelieferten MS-DOS 3.3.

Erweiterungsmöglichkeiten

Der PPC 512 kann intern mit einem Modem erweitert werden; sämtliche Anschlußbuchsen dazu sind bereits integriert.

Ebenfalls möglich ist ein Speicherausbau auf 640 KByte, der heute bei größeren Programmen, beispielsweise Textverarbeitungen mit Korrekturprogrammen, DTP-Software u.ä., notwendig ist. Wer seinen PPC mit den im Handel erhältlichen PC-Steckkarten aufrüsten will, muß erst die Erweiterungsbox kaufen, die voraussichtlich über zwei freie Steckplätze und ein eingebautes Netzteil verfügt; sie erscheint wahrscheinlich Ende dieses Jahres.

Die beiden Erweiterungsboxen des PPC bieten daneben noch Anschlußmöglichkeiten für ein externes 5,25"-Diskettenlaufwerk oder eine externe Festplatte. Beide würden jedoch die Transportfähigkeit einschränken. Leider gibt das Handbuch über die Erweiterungsboxen – im Gegensatz zur parallelen und seriellen Schnittstelle – keine Auskunft.

– im Gegensatz zur parallelen und seriellen Schnittstelle – keine Auskunft.

Wo bleibt die Festplatte?

Ein weiteres Manko stellt die Tatsache dar, daß es nicht möglich ist, die PPCs mit Festplatte zu erhalten oder eine solche im Gerät nachzurüsten. Hier sollte Amstrad schnell Abhilfe schaffen, da bestimmt ein Markt für Portables mit Festplatte besteht. Schließlich setzen einige Programme heute schon eine Festplatte voraus. Zudem wäre man dann mit dem PPC noch unabhängiger, hätte man so doch sämtliche Programme und ausreichend freien Speicherplatz jederzeit schneller zur Verfügung. Das zusätzliche Einpacken von Disketten würde damit entfallen.

sion, die eine Mischung aus Portable und Standard-PC darstellt. Obwohl der PPC 512 mit 45 cm Breite nicht der kleinste und mit 5,4 kg nicht der leichteste Portable ist und darüber hinaus nicht die beste LCD-Anzeige besitzt (fehlendes Backlight), wird er sich gut verkaufen. Das liegt an anderen Qualitäten, die den PPC 512, besonders auch als Erst-PC, interessant machen. Einige seien nochmals genannt.

Die Tastatur ist sehr gut, die Stromversorgungsmöglichkeiten sind vielfältig und die eingebauten Schnittstellen vorbildlich. Daneben ist der Lieferumfang reichhaltig, die deutschen Benutzerhandbücher sind gut verständlich, und das Gerät arbeitet sehr schnell. Im Dauereinsatz bereitete der PPC keine Probleme, sondern verrichtete äußerst leise und zuverlässig seine Arbeit; daneben ist er auch nach den Bestimmungen der Bundespost funkentstört.

PPC 640 – Der große Bruder

Neben dem PPC 512 hat Amstrad gleichzeitig den PPC 640 vorgestellt. Er besitzt serienmäßig 640 KByte RAM sowie ein eingebautes 1200-Baud-Modem und unterscheidet sich vom PPC 512 äußerlich durch sein mattschwarzes Gehäuse. Der Lieferumfang ist bis auf die zusätzliche Modem-Software "Mirror II" identisch. Wahlweise kann man auch den PPC 640 mit einem oder zwei 3,5"-Diskettenlaufwerken beziehen. In Deutschland ist er leider noch nicht erhältlich, da die Bundespost seine FTZ- bzw. ZZF-Zulassung noch nicht erteilt hat. Laut Amstrad Deutschland ist das Modem selbst, das auch im PPC 512 nachgerüstet werden kann, schon zugelassen. Man will es aber erst dann verkaufen, wenn auch der PPC 640 offiziell für den Betrieb in Deutschland angeboten werden darf. Alle Merkmale der beiden PPCs finden Sie in der abgedruckten Tabelle.

Wer einen Computer sucht, der sowohl für den Betrieb daheim als auch für den mobilen Einsatz geeignet ist, erhält mit dem PPC 512 ein vernünftiges Gerät. Für den mobilen Einsatz reicht die LCD-Anzeige (für Text- und Datenverarbeitung) aus; daheim kann problemlos ein IBM-kompatibler Monitor angeschlossen werden. Zweifler mag vielleicht die Tatsache überzeugen, daß dieser ausführliche Testbericht mit einem PPC 512 ohne irgendwelche Erweiterungen (mit Standard-LCD) verfaßt wurde. Amstrad sollte den Rechner jedoch auch mit integriertem Akku und eingebauter Festplatte anbieten. Das Preis/Leistungs-Verhältnis ist hervorragend. Mit 1699.– DM in der Grundversion ist der PPC 512 derzeit der preiswerteste Portable unter den Markengeräten.

Weiterführende Informationen erhalten Sie unter folgender Adresse:

Amstrad GmbH
Robert-Koch-Straße 5
6078 Neu-Isenburg
Tel. 06102/30020

Markus Pisters

Technische Daten des Amstrad PPC 512 / PPC 640

	PPC 512	PPC 640
Abmessungen in cm (B x H x T) offen / zusammengeklappt	ca. 45 x 17 x 40/ 45 x 10 x 23	ca. 45 x 17 x 40/ 45 x 10 x 23
Gewicht	5,4 kg	6,1 kg
Gehäusefarbe	hellgrau	schwarz
Preis	PPC 512S: 1699.– DM PPC 512D: 1999.– DM	PPC 640S: 1999.– DM PPC 640D: 2399.– DM
Rechnertyp	IBM-PC/XT-kompatibel	IBM-PC/XT-kompatibel
Prozessortyp	8086 (NEC V30)	8086 (NEC V30)
Taktfrequenz	8 MHz	8 MHz
Norton-Faktor	4,0	4,0
Coprozessorsockel	vorhanden (8087)	vorhanden (8087)
Datenbus-Breite	16 Bit	16 Bit
Arbeitsspeicher	512 KByte RAM	640 KByte RAM
parallele Schnittstelle	1	1
serielle Schnittstelle	1	1
Gameport / freie Slots	—	—
Erweiterungsboxen	2	2
Grafikkarte	CGA/MDA	CGA/MDA
Bildschirmdarstellung	LCD/RGB-Monitor	LCD/RGB-Monitor
Monitor-/Videobuchse	vorhanden	vorhanden
Diskettenlaufwerk (3,5", 720 KByte)	PPC 512S: 1 PPC 512D: 2	PPC 640S: 1 PPC 640D: 2
eingebaute Festplatte	nicht erhältlich	nicht erhältlich
Besonderheiten	LCD-Kontrastregler Lautstärkereger Batterieversorgung große deutsche Tastatur (102 Tasten!)	LCD-Kontrastregler Lautstärkereger Batterieversorgung große deutsche Tastatur eingebautes Modem
Lieferumfang	MS-DOS 3.3 PPC-Organizer deutsche Handbücher Netzteil Zigarettenanzünder-Adapter Trage-/Umhängetasche	MS-DOS 3.3 PPC-Organizer Modem-Software deutsche Handbücher Netzteil Zigarettenanzünder-Adapter Trage-/Umhängetasche

Fazit

Bei Amstrads neuestem Computer handelt es sich um eine modifizierte PC-1512-Ver-

Anwender-Software	Postleitzahlengebiet 7 M+B Datensysteme Melanchthonstr. 20 7518 Bretten Tel. 0 72 52 / 20 90	PC'S	Postleitzahlengebiet 7 ATARI · PCs · SCHNEIDER computer-fachgeschäft rösler Rheingutstr. 1 7750 Konstanz Tel. 0 75 31 / 2 18 32
Postleitzahlengebiet 7 DAS KREATIVE MANAGEMENT ANDREAS LEHR Schorndorfer Str. 1 7000 Stuttgart 50 Tel. 07 11 / 5 28 20 77	Postleitzahlengebiet 8 mc und Fachbücher Franzis-Verlag GmbH Karlstr. 37 8000 München 2 Tel. 0 89 / 51 17-1	Postleitzahlengebiet 7 Geiger GmbH büro-technik Beratung · Verkauf · Service Pfaffenmühlweg 45 7110 Öhringen Tel. 0 79 41 / 84 31	Postleitzahlengebiet 8 Uhlenhuth GmbH Computer + Unterhaltungselektronik Albrecht-Dürer-Platz 2 8720 Schweinfurt Tel. 0 97 21 / 65 21 54
Computer-Ferien	EDV-Zubehör	Schneider-Fachberatung	Software-Entwicklung
Postleitzahlengebiet 2 CompuCamp <i>die CompuCamp-Spezialisten</i> Wedeler Landstr. 93 2000 Hamburg 56 Tel. 0 40 / 86 12 55 Fordern Sie Gratiskatalog an!	Postleitzahlengebiet 7 Grigentin & Partner Hauptstr. 17 7580 Bühl Tel. 0 72 23 / 2 11 70	Postleitzahlengebiet 8 Lauer + Schreitmiller Fernsehen · HiFi · Video · Elektrogeräte Postfach 10 20 24, 8900 Augsburg 1 City-Verkauf: Bahnhofstr. 19 Verkauf+Service-Center: Blumenstr. 2 Tel.: 08 21 / 31 20 71, Telex: 5 33 244, Btx: 08 21 31 20 71	Postleitzahlengebiet 2 VAN DER ZALM SOFTWARE Elfriede van der Zalm Schieferstätte, 2949 Wangerland 3, Tel. 0 44 61 / 55 24, Btx 044615524 Programm-Entwicklung & Vertrieb
Computer-Spiele	Hardware	Schneider-Fachhändler	Systemhäuser
Postleitzahlengebiet 7  DIABOLO Diabolo-Versand Postfach 16 40 7518 Bretten	Postleitzahlengebiet 7 Sackmann Büromaschinen Ringstr. 53 7290 Freudenstadt Tel. 0 74 41 / 22 10 + 40 44	Postleitzahlengebiet 1 Hajost EDV Karl-Marx-Str. 194 1000 Berlin 64 Tel. 030 / 6 81 50 78	Postleitzahlengebiet 7 DBS Schneider Daimlerstr. 28 7417 Pfullingen Tel. 0 71 21 / 7 60 77
EDV-Fachliteratur	Postleitzahlengebiet 8 Uhlenhuth GmbH Computer + Unterhaltungselektronik Albrecht-Dürer-Platz 2 8720 Schweinfurt Tel. 0 97 21 / 65 21 54	Postleitzahlengebiet 2 Büromarkt Hansen KG Schulterblatt 7-9 2000 Hamburg 6 Tel. 040 / 4 39 42 20	

**Reservierungen
nimmt unsere
Anzeigenagentur entgegen**

A M A
 nzeigen · arketing · gentur
 Kaiserstraße 35
 7520 Bruchsal
 Tel. 0 72 51 / 8 55 55 + 56

●●● CPC 6128 ●●●

Suche Multiplan, ggf. auch Tausch gegen WS, dBase, Dr. Draw, Dr. Graph, Mica oder andere Software auf Anfrage. ☎ 023 07/7 28 84, H.-G. Matthäs, 4708 Kamen

Suche Terminal-Prog. + Akustikkoppler + serielle Schnittst. für CPC 464 mit DDI-1, auch einzeln! Berthold Broermann, ☎ 02947/3372 (ab 19 Uhr)

Achtung! Suche Drucker für CPC für Freund in der DDR! Möglichst aus dem Ruhrgebiet. Nur CPC 6128 (3" oder 5,25", 2 x 40 Tracks). Alle Anwender erhalten 122%ig Antwort. Listen + Disks an: P. Falkenberger, Kreuzstück 21, 5810 Witten. Greetings to Victor!

● Billig ● Billig ● Billig ●

Fingerschonend und Databoxen billig zu verkaufen! ☎ 028 38/21 95 (20-22 Uhr, nach Michael fragen)

● Billig ● Billig ● Billig ●

●●● Wo seid ihr denn? ●●●

Suche gut bestückte Tauschpartner zwischen 17 und 88, möglichst aus dem Ruhrgebiet. Nur CPC 6128 (3" oder 5,25", 2 x 40 Tracks). Alle Anwender erhalten 122%ig Antwort. Listen + Disks an: P. Falkenberger, Kreuzstück 21, 5810 Witten. Greetings to Victor!

Orig.-Disks Superstar Soccer + Freddy Hardest + 10 CPC-Mag. ab 6/87 für 50.- DM (neu 140.- DM), einzeln 20.- DM. Schein an: Wolfgang Röttger, Fehmarwinkel 16, 2300 Kiel

Verkaufe Software für CPC 664. ☎ 041 31/3 22 66 (ab 17 Uhr)

Verkaufe CPC 664/6128 Intern f. 40.- DM. ☎ 054 06/7 27 (bis 22 Uhr)

Gesucht werden Spiele auf 3"-Disk, MP-2 und Spielbeschreibungen in Deutsch. Verkauf: Spiele auf Cassette (günstig). R. Dillmann, Klosterstraße 3, 6501 Klein-Winternheim, ☎ 061 36/8 51 91 (ab 17 Uhr)

Verk. HiSoft Pascal 4T 50.- DM, Devpac-Assembler 50.- DM, Easy Topcalc 40.- DM, Terminal Star 30.- DM, Cyrus II Schach 40.- DM. Thomas Hainke, Staufenstr. 99, 8933 Untermeitingen. CPC 464!

●●● Allgäu-Box ●●●

Die informative Mailbox! Online tägl. 9-24 Uhr. ☎ 083 22/73 56. Neue User sind herzlich willkommen! Sysopin!

Verkaufe Originalspiele auf Disk und Tape (insgesamt ca. 100 Spiele) für 50% des Neupreises. Alle mit Originalverpackung und Anleitung. Interessenten melden sich bitte bei: Sascha Römer, Am Rehacker 5, 3556 Wenkbach

Verkaufe Discology für 40.- DM, andere Originalspiele (Driller, Dark Side, Jinxter usw.) für 40% des Originalpreises. Nähere Infos unter ☎ 07 11/80 81 10 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Spiele (Original-Cass.) für CPC: World Games, Buggy Boy, nur je 30.- DM, Renegade 35.- DM, Airwolf, Commando, Bomb Jack, Boxing, zus. für nur 70.- DM. Wendet euch an: Uwe Dietz, Bruchsaler Str. 25, 7519 Gondelsheim

●●● Verkäufe ●●●

CPC 464 mit SP 512 (BOS 2.1) für 350.- DM, Farbmonitor CTM 250.- DM, Drucker KX-P1090 200.- DM, zusammen 700.- DM. Thomas Müller, ☎ 094 43/59 89

●●● CPC-Verkauf ●●●

Verkaufe CPC 464 (Color) + DMP 3160 + DDI-1 + dk'tro. 64K + Speech Synthesizer + 2 Joy. + 65 Zeitungen + Valcom (RS 232) + 4 Diskboxen mit 117 Disks + 7 Bücher für 1999.- DM. ☎ 02 21/72 93 85 (ab 17 Uhr, Chris verlangen)

CPC 464, dk'tronics 64K, Farbmonitor, Joystick, Floppy DDI. Festpreis 900.- DM. ☎ 072 51/1 78 06

Wegen Systemwechsels sehr günstig zu verkaufen: CPC 464 mit Color- + Grünm., DMP 2000, vortex SP 512, Gerd's-Mouse, viel Software, Bücher, Spiele, Anwendungen, z.B. WS + WSPatch + 2 Bücher = 200.- DM, dBase, Schach usw. Listen gegen 80 Pf Rückporto bei: M. Tietjen, Hohensteinstr. 1, 8091 Alteiselfing, ☎ 080 71/62 68

Aufsteiger verkauft CPC 664 + GT 65 + Drucker NLQ 401 + Cassettenrec. + Handbücher + Anschlusskabel + Lightpen Lindy + Bücher für 500.- DM. ☎ 061 72/3 24 40, van Riet, 6380 Bad Homburg

●●● Verkäufe CPC 6128 ●●●

mit Farbmonitor, vortex-5,25"-Floppy F1X-RS, Drucker Schneider NLQ 401, Software. Wenn möglich, komplett abzugeben. VB 1900.- DM. ☎ 071 51/32 5 10

Verk. neuwertigen CPC 6128, Farbe, Datarec., Software, Zubehör, VHB 1000.- DM. ☎ 07 11/7 54 36 52 (ab 18 Uhr)

CPC 6128 m. Farbmonitor, DMP 2000, Dartscanner, Tape-Recorder, 50 3"-Disks (z. T. m. Progr. aus Zeitschr.), 3 Orig.-Spiele, 2 Diskboxen, 3 Bücher, 3 Staubschutzüllen. Komplett 1600.- DM. Nähere Infos bei: Thomas Hahn, Limburgstraße 7, 7311 Bissingen

Verk. CPC 6128 + Monitor + Joystick + MP-2 + 25 Disketten mit ca. 200 Progr. (Spiele + Anwenderprogr.) + Disk-Box + Keyboard-Abdeckplatte + 18 CPC-Magazine! Komplett in Topzustand. Preis: 1000.- DM. Frank Reimann, Wichelweg 2, 2242 Büsum, ☎ 048 34/89 89

●●● Verkäufe CPC 6128 ●●●

+ GT 65 + MP-2 + Cassettenrecorder + Joystick + Anwender- u. Spielsoftware + Fachliteratur (NP ca. 1800.- DM) zus. für 780.- DM. ☎ 061 51/71 72 64

Suche Codex I + Schneider Magazine 6/86, 8-9/86, 10/86 und folgende Spiele: Barbarian, Starglider, 3D-Chess, Sentinel, Winter- und Worldgames. ☎ 045 21/7 28 07, 2420 Eutin. T. + D.!

Suche TT-Racer auf Cass. Biete 15.- DM. Bin auch zum Tausch bereit. ☎ 085 31/76 26 (Wolfgang verlangen)

Suche Tauschpartner für CPC 6128. Spiele + Anwendungen! Listen an: M. Tebel, Ludwig-Jahn-Str. 21, 5253 Lindlar. PS: Suche Assembler-Pakete!

Suche gutes Hardcopy-Programm für DPM 2000 (kein abgetipptes!). Tausche gegen Spiele (suche auch Spiele). Helmer Tieben, Heisfelder Str. 115 b, 2950 Leer. Nehme auch Anwenderprogramme!

●● Who wanted to swap stuff ●● with MSM of HAM? PLK 01 81 10 D, 2410 Mölln. Greetings to CBS!

●●● Suche Tauschpartner ●●● für CPC-3"-Disk! Listen an: Christian Schwarz, Am Neuen Ring 4, 6780 Pirmasens 22. Habe Supergames. 100% Antwort!

Tauschpartner Tape u. 3" gesucht! Listen an: Jörg Hey, Ferdinand-Tönnis-Str. 15, 2420 Eutin

Suche Devpac v. Schneider oder Zen-Assembler und Z80-Programmierbuch. ☎ 045 21/7 28 07, 2420 Eutin. T. + D.!

Verkaufe Schneider Magazine 12/85 bis 10/88 für 70.- DM. Thomas Müller, ☎ 094 43/59 89

Suche Blasing Paddle, Micro Painter, Falcon u. Mach III. Heinz-Udo Köhnen, Nakatenusstr. 94, 4050 Mönchengladbach

● Schneider PC 1512 User-Club ● Der Treffpunkt für alle PC-Benutzer. Wir arbeiten überregional und bieten eine mtl. Clubzeitschrift + Software und vieles mehr. Info von: Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

3"Disk für CPC + Joyce von Database-Ventura mit Garantie 4.90 DM Stk. Versand per NN oder Eurocheck + Porto 5.- DM. ☎ BRD: 083 22/59 23, ☎ CH: 01/2 14 62 27 G

●●● Tauschpartner gesucht ●●● Habe über 250 verschiedene Games (z.B. Combat School, Bubble Bobble, Triv. Pursuit). Bitte nur 3"-Disks. ☎ 06 21/55 67 72 (Jan verlangen!!)

Suche Kontakt zu CPC-Usern 3" und 5,25". Laufwerk vorhanden. Meldet euch bei: Daniel Nösbüsch, Römerstr. 10, 4134 Rheinberg 1, ☎ 028 43/53 89, von 18-21 Uhr zu erreichen. Fragt nach Daniel!

Verk. neuw. CPC 6128 + Color-Mon. CTM 644 + Drucker Seikosha SP-1000A + Programme + Joysticks + Literatur für 1500.- DM. ☎ 081 42/79 10

Verk. wegen Systemaufg. meine neuesten Spiele! 1 Spiel 4.- DM! 4 Disks voll mit Games für 24.- DM! Z.B. Flintstones, Mach 3. Es lohnt sich! ☎ 09 31/92 6 61

Verk. wegen Systemaufgabe vortex-Doppel-Laufwerk FD1 (2 x 708 KByte) + Speichererweiterung SB 512, WordStar + Anleitung, versch. Software und 8 Scotch-Disk. 5,25". VB 1500.- DM. ☎ 09 11/79 11 27

Suche Tauschpartner für CPC 464, suche 3"-Disketten gebraucht, suche 5,25"-Laufwerk für CPC 464, suche Farbmonitor für CPC 464. Angebote an: Gerhard Dittrich, Postfach 15 04, 8312 Dingolfing

Suche Games für Schneider PC. Nennt Eure Preise und schreibt an Michael Skopp, Ikenkamp 53, 4937 Lage-Hörste

Suche Spiele und Anwenderprogr. für CPC 464. Listen an B. Feierabend, am Gasteig 8, 8121 Pähl

●●● Achtung ●●●

Spiele und Anwenderprogr. auf Disk und Cassette sowie Bücher und Zeitschriften supergünstig wegen Hobbyaufgabe zu verkaufen. Liste gegen Freiumschlag von: R. Dohmen, Friedrich-Ebert-Str. 82, 4100 Duisburg 14

Verkaufe Listings für CPC 464. ☎ 062 51/6 89 56

●● Verk. wegen Systemaufg. The Bard's Tale + Handb. (D) für 20.- DM! ☎ 09 31/92 6 61

Verkaufe 50 Disks, davon 30 Original-Spiele wie Starglider, Spy vs. Spy, Bank, Game over, NP über 1100.- DM (allein die Originale!), für 350.- DM. 30 Hefte. 3"-Laufwerk Hitachi 80.- DM (1 x löten nöt.). ☎ 044 61/7 19 53

Profi-Software für CPC 464-6128 Microsoft dBase 90.- DM statt 200.- DM, Microsoft Multiplan 90.- DM statt 200.- DM. Copyshop von M. Upphoff, 30.- DM, Basicerweiterung für CPC 464 25.- DM, vortex Grafikmaster 30.- DM. Alles Originale mit Handbüchern. ☎ 022 41/298 27, ab 19 Uhr

●●● Verkäufe ●●●

DD/1-Floppy (originalverpackt) für 300.- DM. CPC 464-Keyboard leicht defekt 70.- DM, Original-Software auf Tape (über 30 Spiele) 200.- DM. Zeitschriften an: Stephan Dörr, L.-Mierendorff-Str. 11, 6100 Da-Eberstadt, ☎ 061 51/5 36 57

●●● Suche Original-Software ●●● Ankauf von Original-Software für CPC 6128. Bitte in Originalverpackung inkl. Beschr. (dt.). Listen an: Christian Wagner, Altstadtstr. 2, 8741 Sulzfeld 1

Der User-Club für Amstrad PC 1512 + 1640 und Schneider Euro PC bietet mtl. Zeitschrift, Software, Hilfe und mehr und nimmt noch Mitglieder auf. Info gegen Rückporto von: Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

●●● Suche Tauschpartner ●●● CPC 6128, nur Disk. Habe genug Tauschmaterial. Schickt eure Listen an: TNT, PLK 11 57 37 C, 8530 Neustadt/Aisch

Suche zuverlässige Tauschpartner für CPC 464 (nur 3"-Disks). Listen an: Marc Schwambach, Hermenweg 23, 3000 Hannover 21

Suche Programme für CPC 664: Physik, Chemie, Mathe, Astronomie. Martin Grundmann, Postfach 10 11 52, 4200 Oberhausen 1, ☎ 02 08/86 47 70

Suche Tauschpartner für CPC 6128. Ich habe weit über 100 Top Games! Schickt eure Listen an: Yves Huberty, 27 OP Baessent, 9520 Wiltz, Luxemburg. Ich antworte 100%ig.

PC International: Jahrgänge 1986/87 komplett, 1-4/88, einige CPC-Hefte. Preis inkl. Porto 90.- DM. Gerd Rothfuchs, An der Weid 28, 6799 Etschberg

● **Verkaufe CPC 6128 (grün)** ●
Umfangreiche Software, z. B. StarWriter, dBase II, Multiplan und Spiele. Bücher + PC International und Schneider Magazin (10/85 bis 7/88) + TV-Modulator. VB 950.- DM. ☎ 0 23 73 / 22 59 (ab 18 Uhr)

Suche Farbmonitor CTM 644 (gebraucht), ☎ 02 28 / 45 42 25

● **Schneider CPC User Club** ●
● Bremerhaven ●
Superservice, Clubdiskette, Software- und Hardware-Projekte, Software-Bibliothek! Informationen gegen Freiumschlag von: A. Ciach, Bülowstr. 1, 2855 Bremerhaven

●●● **CPC-6128-User** ●●●
Tausche Software, habe affengeile Software. Listen und Disks an: Postfach 22, 3111 Wieren

Tauschpartner gesucht
Nur 3"-Disks. Habe genug Tauschmaterial. Mark Pollmeier, An der Feldriede 45, 4507 Hasbergen. Bin zuverlässig (100%)!

●●● **Suche** ●●●
preiswerte Anwender-Software für CPC 6128: Textverarbeitung, Datei, Address, Formulardruck, Statistik, Buchhaltung usw. 3"-Disk! R. Süßmilch, Sudetenstr. 12, 4831 Langenberg

Joyce Plus, dBase II, 12 Disks, 1200.- DM. V. Buchner, ☎ 081 51 / 65 00

Verkaufe Original-Tape: Starglider, Road Runner je 15.- DM / Feud, Robin Hood, je 5.- DM. ☎ 093 41 / 1 29 17

Verkaufe CPC 464 (nur Keyboard, ohne Monitor) für 250.- DM (+ Handbuch), ☎ 041 22 / 5 42 39!!!

●●● **PC-Besitzer Achtung!!!** ●●●
Tausche Basic2-Version 1.21 gegen 1.12 auf 5,25"-Disk sowie Turbo-Pascal 3.0 gegen PC-Tool oder XTREE. ☎ 079 64 / 14 17, J. Birnbickl, Hauptstr. 96, 7098 Wört

●● **Achtung!** ●●
Suche Drucker für CPC 464. Gebote 250.- DM oder 2000.- ÖS. K. Jechart, Krennbauerweg 3, A-8580 Köflach. Tausche auch Super-Software. Zuv. Tauschpartner gesucht! (Platoon)

Verkaufe CPC 6128, grün, 5,25"-Diskettenlaufw. (Teac) inkl. Disk Para (830 KByte), Turbo-Pascal mit Grafik, Copy-Shop, Disk-Sorter, jede Menge PD-Software. Literatur: Mehr Erfolg mit Schneider 6128, Turbo-Pascal 3.0 auf dem Schneider CPC 6128, Der Schneider CPC 6128 + 3"-+5,25"-Disketten, VB 1150.- DM. ☎ 0 50 31 / 56 06

Verkaufe CPC 664 mit SP512 (256 KByte BOS 2.1) und VHF-Modulator von vortex, inkl. dBase II und Textomat (Original mit Handbuch), PD- und Anwendersoftware, Spiele, Zeitschriften, Bücher, Leerdisketten, Joystick für 700.- DM. ☎ 021 71 / 8 07 07 (18-20 Uhr)

■ **Nagelneue Public-Domain-Software** ■
■ **ware mind. DM 1.- unter** ■
■ **Marktpreis! Für CPC + Joyce** ■
■ **Liste 0,80 DM. Data Frenzel** ■
■ **Am kl. Rahm 101 - 4030 Ratingen G**

Wo und wie sie Waren aller Art spottbillig einkaufen. (Auch Einzelbezug möglich). Jede Ware von der Zahnbürste bis zur Maschine. Für Privat-Gewerbe oder Existenzgründung. Gratisinfo von: Heinz Klingler, Mellande 9, 2000 Hamburg 65 **G**

Bau / Handwerk
Abrechnung für kompatible PCs mit Festplatte: Stundenlohn-, Akkordabrechnung mit autom. Rechnung, Kalkulation, Adressenverwaltung, Brieftext u.a. 14 Tage kostenlos zur Ansicht. Georg Huonker, Erlenbachhof, 7463 Rosenfeld 6 **G**

●●● **Magic-Screen V2.0** ●●●
Mit Magic-Screen können Sie Ihre Titelbilder beliebig verformen. Z.B. in Kugeln oder 3-D-Flächen oder ellipsenförmig und viel mehr. Nur 40.- DM.. Heinz-Udo Köhnen, Nakatenusstr. 94, 4050 Mönchengladbach. Vorauskasse!!! **G**

Un glaublich! 3-D-Schach nur 13,80 DM. Superstark! Info? 50 Pf. Porto an T. Born, Kempener Str. 93, 5000 Köln 60 **G**

Lernsoft - Lernen mit den CPCs (3")
1. Übungsdiktat 50.- DM
2. Lückentext 50.- DM
3. Fragen mit Auswahlantworten 50.- DM
4. Kopfrechnen 40.- DM

Erprobt und bewährt in Grund- u. Hauptschule. Info 2.- DM, Paket 150.- DM. Lernsoft, Höhenstr. 101, 7931, Griesingen **G**

CAL-Programme Englisch (unr. Verben, Zeiten) für alle CPCs. Info bei K.-L. Jürgensmann, Zur Steinbreede 70, 4504 Georgsmarienhütte, ☎ 0 54 01 / 63 06 **G**

Gratisliste für CPC
464/664/6128 anfordern bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd. Es lohnt sich! **G**

US-Public-Domain
für PC 1512, Deutsche Freesoft. Alle Programme ausführlich auf Schneider PC 1512 getestet. Liste mit ausf. Beschreibung gegen 2.- DM in Briefmarken bei EDB-SOFTWARE Edwin Bleich, Knooper Weg 146, D-2300 Kiel 1 **G**

Anwenderprogramme für alle CPCs und Programmentwicklung in Basic. Liste der Programme für 0,80 DM bei A. Hust, Deichstr. 60, 2876 Berne **G**

●●● **Suche Tauschpartner** ●●●
Tausche Software aller Art auf 3"- und 5,25"-Disks. Dirk Frankenhäuser, Hansjakobweg 7, 7562 Gernsbach. PS: Ich beantworte jeden Brief!

Suche Tauschpartner für CPC (Disk). Besitze die neueste Super-Software. Listen an: R. Hunziker, Zielweg 27, CH-3014 Bern. 100% Antwort!

●●●● **Wahnsinn** ●●●●
Schneider-CPC-Original-Software bereits ab 5.- DM! Liste gratis bei: Dieter Köhler, Brandstätterstraße 26, 8501 Cadolzburg

●●● **Software-Tausch** ●●●
PLK 101947C, 6946 Gornheimetal 1. Greetings to Virus, ACS, Frog & ESC.

Verkaufe Schneider CPC 6128 (grün) + Zubehör. ☎ 089 / 680 1383

Verkaufe CPC 6128, CTM 644 und Joystick Competition Pro für 850.- DM VB. Computer hat noch Garantie bis Sept. Jochen Schwarz, Sippelweg 2, 7000 Stuttgart 40, ☎ 07 11 / 80 34 31. Verkaufe auch Originalspiele auf Disk für 20.- bis 40.- DM.

Verkaufe CPC 6128 + CPC 464 mit Farbmonitor CTM 644, 20 Disks, Joystick, Drucker, 3 Fachbücher, 30 Zeitschriften, kompl. für 1500.- DM VB. ☎ 0 64 61 / 85 47

Verk. Drucker für CPC: Brother M1009 mit Kabel und Traktor, 250.- DM; MP-2: 50.- DM; Star Texter (3"): 40.- DM; WordStar + Mail-Merge (5,25"): 90.- DM; Turbo-Pascal + Grafik (5,25"): 80.- DM; Spiele 3": 12.- DM, Cass.: 6.- DM; Literatur ab 10.- DM. ☎ 05 31 / 32 33 65

Komplett! Schneider Magazin 12/85 bis 5/88, 60.- DM. ☎ 071 81 / 7 35 93

● **Tausche Software aller Art** ●
Suche Microdraft, alles Neue auf 3" + 5,25", 2 x 40 ● PLK 124019 C, 4770 Soest

Verkaufe, kaufe und tausche Software aller Art auf Cassette, 3" und 5,25". ☎ 06 51 / 89 4 57

●●● **Tausche** ●●●
Tausche Software für CPC 664 (Disk). Schickt eure Listen an: Jens Schneider, Bahnhofstraße 25, 5902 Netphen 1, ☎ 027 38 / 13 40

● **CPC-Tauschpartner gesucht** ●
Listen und/oder Disks (3" oder 5,25") an: Delta, Postfach 1104, 2117 Tostedt

Verkaufe CPC-664-Anlage (Color) mit Comp.-Tisch, Cass.-Rec., Drucker Star SG 10, ca. 70 Disk., ca. 120 Hefte + 6 DB für CPC, 2 Joy., 2 Laufwerke 3" ab 23,7.88, ev. auch früher, NEU 5400.- DM, VHB 2500.- DM. Nur Kompl.-Angebote, nur schriftl. Jörg Speckbacher, Westermannweg 3a, 3000 Hannover 21

Hallo CPC-Freaks! Verkaufe über 100 Games u. Anwendungen, St. 2.- DM. Fordert Liste an. Suche auch zuverlässigen Tauschpartner! PLK 083916A, 2160 Stade

The Grate 88 3". ☎ 053 41 / 5 81 79. Do it!

Tausche PC-Software!
Stefan Poelmann, Margaretenstr. 30, 2940 Wilhelmshaven

●● **Tausche Software!! (only 3")** ●●
PLK 05 73 77 D, 5012 Bedburg 1. 100%ige und schnelle Antwort!

Verkaufe CPC 464 + Farbmonitor + DD1 + FD1 + Drucker DMP 2000 + Textverarbeitung (Star-Writer 3.0) + Joysticks + Literatur, ab 8. Sept. für 1450.- DM VB. ☎ 0 24 05 / 9 44 83

Programmentwicklung f. CPC 6128 und 664. Kostengünstige Programme nach Wunsch. Sie bekommen sofort nach Erhalt der Aufgabenstellung ein unverbindl. Angebot. Schreiben Sie an: J. W., PF 38, 7454 Bodelshausen

Jürgen Merz
Elektronik und EDV-Zubehör
Lengericher Str. 21 · 4543 Lienen
☎ 054 83 / 12 19 oder 83 26

5 1/4"-Zweitlaufwerk für CPC
Anschlussfertig mit Gehäuse, Netzteil, Kabel und 12 Monate Garantie.
Voll 3"-kompatibel, keine Hard- und Softwareänderungen notwendig, 2x40 Tracks mit je 180 KByte formatiert, manuelle Seitenumschaltung mit LED-Anzeige, bei Systemwechsel auch im PC verwendbar.
Für CPC 464/664/6128 DM 359.-
dito ohne Umschalter DM 349.-
dito als Kompl.-Bausatz DM 295.-
PC-Einbaulaufwerk
360 KByte, inkl. Einbausatz für PC 1512 **DM 214.-**
Externe Laufwerke für die neuen Schneider PCs auf Anfrage!
Beschreibungen und weiteres Zubehör für CPC und PC in meiner kostenlosen Liste!

● **Public Domain User Group** ●
Wir bieten gegen UKB CP/M- & DOS-Programme für CPC, Joyce und PC an. Wir bauen eine deutsche Public-Domain- & Freeware-Bibliothek auf. Jeder kann mitmachen. Schreibt uns, wenn ihr selbsterstellte Programme habt. Info 2 x 80 Pf, CPC/Joyce-Catdisk 10.- DM, 4 Katalogdisketten für PC 6.- DM.
PDUG, PF 1118, 6464 Linsengericht

CPC 6128 mit GT65 mit Spielen und Zeitschriften für 650.- DM. ☎ 067 21 / 126 52

CPC 6128 (grün), Modulator, Drucker (kompatibel zu NLQ 401), 3 Bücher, 20 Zeitschriften, komplett für 900.- DM + Versandkosten zu verkaufen. ☎ 02 08 / 67 33 82 (Peter verlangen)

Suche gebrauchtes 2. Laufwerk (5,25") für den CPC 6128. Preisvorstellung und Beschreibung an: Karsten Kammler, Heinrich-Hertz-Str. 4, 4280 Borken-Gemen

●●● **Suche** ●●●
Drucker für CPC 464 mit Drucker, Kabel. ☎ 0 80 71 / 32 61 (Martin verlangen)

Verkaufe 20 Maxell-Leerdisketten für 99.- DM. Dirk Lieblang, ☎ 063 86 / 15 72

Suche Pirates und Fugger auf 3" mit deutscher Anleitung und / oder deutsche Version. Liste an: Karsten Kammler, Heinrich-Hertz-Str. 4, 4280 Borken-Gemen

●●● **Suche Tauschpartner** ●●●
für CPC 6128! Nur 3"-Disks! Habe Supergames! Listen an: Thomas Heckermann, Moosalbstr. 2, 6780 Pirmasens 22. Bin sehr zuverlässig. 100% Antwort

CPC-Tauschpartner auf 3"-Disk gesucht. Habe Topsoftware wie Football Manager 2 (Orig.). Martin Resch, Seifersreuth 14, 8351 Schönberg

Verk. Original-Software und Bücher:
XBC-Compiler 100.- DM, Taifun-Compiler 50.- DM, Laser-Basic 20.- DM, AC Basic 20.- DM, Star Writer I 120.- DM, M & T-Bücher 15.- DM, Data Becker (Intern) 30.- DM. Verhandlungspreise! ☎ 062 71 / 51 49

PRO-DESIGN 2.0 CPC 464,664,6128

PRO-DESIGN eröffnet Ihnen die faszinierende Welt des Grafik-Designs. Was bisher den Eigentümern von 16-Bit-Rechnern vorbehalten war, steht nun auch Ihnen zur Verfügung! Im Handumdrehen erstellen Sie professionelle Grafiken für alle Bereiche.

- ◆ Ausführliches deutsches Handbuch im stabilen DIN-A5-Ordner
 - ◆ 10 tolle Schriften + CPC-Zeichensatz + Rahmen + Schmucklinien + Piktogramme
 - ◆ Desktop-Steuerung mit selektiven Disketten-Katalogen (superkomfortabel)
 - ◆ Bis zu 16 Druckformate / 144 Ausgabeformate
 - ◆ Druckertreiber für Epson-Kompatible, NLQ 401, SP 1000 CPC, StarSG-10, CPA-80
 - ◆ Eigenes Programm zur kinderleichten Druckeranpassung
 - ◆ Komfortables Schriftditor-Programm
 - ◆ Viele Zusatzschriften auf Erweiterungsdisketten
 - ◆ Hervorragendes Echo in der Fachpresse (Testbericht Schneider-Magazin 6/88)
 - ◆ Version 2.0 voll kompatibel zu Version 1.0
 - ◆ PRO-DESIGN 2.0, 3"-Diskette + Handbuch für nur **64.95 DM**
- Versand gegen Vorauskasse (kostenfrei) oder Nachnahme (zzgl. 5.- DM)

Kostenloses INFO



Axel Weber, Postfach 268154, D 5600 Muppertal 26
CRUSADER SOFTWARE

Verkaufe Schneider CPC 664 mit folgendem Zubehör: Keyboard (Laufwerk 3"), Green Monitor GT 65, vortex-Speichererweiterung SP 512, vortex-Laufw. F1-X (5,25") 708 KByte, externes Laufw. (5,25") 168 KByte, Netzteil MP-2, Schneider-Drucker DMP 3000. Gegen Höchstgebot! ☎ 030/8553950 (ab 18 Uhr)

Tausche Grünmonitor GT65 gegen CTM 644 (Farbe). Bezahle guten Aufpreis! Bernhard Mees, Immenbusch 27, 2000 Hamburg 53, ☎ 040/8001650. Dringend!

Verk. Original-3"-Floppy FDI-1 (Zweit-Floppy) f. 220.- DM. ☎ 02452/3800

Welcome an der Pforte der unvergänglichen Geheimnisse! Mailbox: 07361/43640, 08234/8809 oder 07261/13708 (Par.: 300, 8N1)

Verkaufe von Schneider International Hefte und Databoxen (Disk) 8/85 bis 12/87 gegen Höchstgebot. ☎ 030/8553950 (ab 18 Uhr)

Verkaufe vom Schneider Magazin Hefte und Disketten (Fingerschonend) 12/85 bis 12/87 gegen Höchstgebot. ☎ 030/8553950 (ab 18 Uhr)

Verkaufe von Happy Computer Schneider-Sonderhefte mit 9 Datendisketten 2.85/1.86/4.86/7.86/10.86/13.87/16.87/18.88 gegen Höchstgebot. ☎ 030/8553950 (ab 18 Uhr)

Verkaufe von Schneider International Sonderhefte mit Databoxen (Disk) 1.86/2.86/3.86/4.87/5.87/6.88 gegen Höchstgebot. ☎ 030/8553950 (ab 18 Uhr)

Lohn- und Einkommensteuer 1988 Druckerausgabe + Datensicherung. Ausführliche Anleitung. Info 1.50 DM. 3" für CPC 79.- DM + VP. Versand gegen Vorkasse oder NN. 89er-Aktualisierung 20.- DM. S. Teurich, Mesternstraße 6, 4952 Porta Westfalica **G**

Die Gelegenheit!

Verkaufe CPC 6128 mit Farbmonitor, Joysticks und diverser Software (Datei-Star, Profi-Painter usw.), 2 Jahre alt, Preis 900.- DM. ☎ 0221/834327

CPC 464 mit Grün-Monitor, DDI, 5,1/2"-Laufwerk, 64 K-Erw., Mouse, Drucker, 400 Progr., Comp-Tisch. VB 1600.- DM auch einzeln. ☎ 0202/403199

Verkaufe CTM 644: 180.- DM, F1-X: 200.- DM; vortex SP 256 (664): 120.- DM, AMX Maus: 70.- DM, Dk'tronics 64K: 40.- DM. ☎ 0531/77071, ab 18 Uhr

Verkaufe für 464/664 WordStar, Turbo Pascal, dBase, je 80.- DM. Discology 40.- DM; Profi Painter 35.- DM; Spiele auf Disk: Elite, Wintergames, Spindizzy, Koronis, Epics Eptx, 3D-Chess, Sorcery +, je 10.- DM; Werner 15.- DM; alles Originale. ☎ 0531/77071, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für CPC 6128. Nur 3"-Disk. Listen an: Volker Seipp, Beethovenstr. 34, 7898 Lauchringen oder ruft gleich an: ☎ 07741/7570. PS: Tausche superschnell!!!!

Tausche Supergames auf 5 1/4" Dobbert. (vortex-kompatibel) oder 40 Tr. AMS. DOS! Habe z. B. Jagd auf Roter Oktober, Mach 3, Crazy Cars. ☎ 030/7035749, ab 18 Uhr

Tausche/Verkaufe: Software (464) C + D. Liste an: Manfred Scheuchl, Brauhäusstr. 114, A-8053 Graz, ☎ 0316/55278

Verkaufe 464 grün + DDI-1 + Zweitlaufwerk 5,25" + Drucker (Seikosha GP-500 CPC) + 2 Joysticks + 7 Data-Becker-Bücher und viele Programme (20D + 20K) für Höchstgebot!!! Christoph Doods, Ritter-von Halt-Str. 14, 4442 Stadthorn

Wer möchte mit mir zusammen nebenbei auf außergewöhnliche, aber realistische Art viel Geld verdienen? Kein Vertreterjob. Gratisinfo: H. Klingler, Mellande 9, 2000 Hamburg 65

Verkaufe Grünmonitor GT 65, fast neu. Gerd Schölch, Schulstr. 13, 8751 Sulzbach, ☎ 06028/7875. Preis VS.

Gratis! Kopiere fast alle Tapes! Original + Leertape + Rückporto an: T. Gerhards, Am Sportplatz 21, 4441 Spelle

Umsonst

gibt's bei mir nichts und will ich auch nichts. Aber ich habe 2 Philips G7000 Videospiele mit Joysticks und Netzteilen. Eines geht noch bis auf einige Tasten. Dazu: Jede Menge Spielecassetten. ● Große Comic-Sammlung (5-6 kg) ● Riesiger Briefmarkenbestand, ca. 2000 Marken BRD u. etwa 12000 bis 14000 Marken Ausland ● Originaldisks für CPC: Deathville + They sold a Million II ● Jede Menge Commodore-Software ● Suche Hardwarebauteile (alles) ● Progr. für F1-X (alles gute) ● Progr. für 6128 f. technisches Zeichnen (Disk) ● Star-Druckerprogramme (Disk) ● 6128-Profianwendungen für Kalkulation, Rechn. schr. u.ä. Jürgen Schwanzer, Hauptstraße 33, 8744 Mellrichstadt, ☎ 09776/9445. Grüße an alle meine Tauschpartner!

Supergünstig:

Zwei 464-Keyboards à 120.- DM, ROM-Box für 8 ROMs 60.- DM. Maxam-ROM 55.- DM, DDI 280.- DM, Drucker Seik. SP 1000 CPC 250.- DM, vortex SP 512 BOS 2.1 = 270.- DM, Colormonitor CTM 640 = 250.- DM, Amdrum, deutsches Handbuch 60.- DM, zwei BASF (6138) 5,25"-Laufwerke ohne Gehäuse, ohne Netzteil, à 85.- DM, PC-Geh. 30.- DM. ☎ 02135/73572

● Achtung ●

Suche dringend 5,25"-Laufwerk für CPC 464 bis 300.- DM. Verkäufe 3"-Laufwerk Hitachi für Zweitlaufwerk mit Anschluß an 464 für 150.- DM. Angebote an: Gerhard Dittrich, Postfach 1504, 8312 Dingolfing

Suche für CPC 6128 (CP/M Plus) folgende Software mit Handbüchern: Dr. Graph, Microsoft Basic, CBasic. ☎ 0541/26459

Verkaufe: Spiele/Anw. auf 3"-Disk und Cass. Suche: Strategiesp./Anw. auf 3"-Disk, PC-Int. 4/85, CPC 6128 + MP2 bis 200.-. Liste geg. Rückporto. G. Radons, Kolbenzeil 18, 6900 Heidelberg

Verkaufe CPC 6128, Farbe, 368-KByte-RAM-Disk eingeb., 2 x 5,25"-Lw., Drucker Star NL 10, Literatur: Happy C., c't, Leer-Disketten. Preis VS! Auch einzeln! ☎ 07153/22752, tägl. ab 19 Uhr (Jörg verlangen)

●●● Hey Freaks ●●●

Suche Tauschpartner für CPC-3"-Disks. Schickt eure Listen an: Marcus Preetz, Segeberger Ch. 250a, 2000 Norderstedt. 99,99%ige Antwort!

● Spiele ● CPC ● Spiele ●

Verkaufe über 50 Spiele spottbillig (Tape + Disk), z. B. Bomb Jack 1 + 2, Spindizzy, Fruity Frank, Tau Ceti, Thrust 2. Gratisliste anfordern bei: Harald Ploner, Fabrikbau 20, 8600 Bamberg

Verkaufe jede Menge CPC-Cassetten. Spiele für je 3.- DM. Meldet euch bei: Uwe Glaser, Nelkenweg 4, 7631 Rust, ☎ 07822/7056 (ab 18 Uhr)

●●● Verkäufe ●●●

CPC 464 Color + DDI-1 + DMP 2000 + Bücher + Software + 66 Disks + Zeitschriften u.v.a.m. D. Schmötsch, Chr.-Förster-Str. 32, 2000 Hamburg 20, ☎ 040/403691. VB 1900.- DM.

Suche Spiele wie: Mask, Sky-Runner, Summergames und Programme wie: Peer Shadow und Musikbox. Nur ab 2 Uhr. Bis 20.- DM ☎ 02981/7716

Suche Kopierprogramm für 6128 mit Dobb. X-LW 5 1/4", das mehr als 7 tracks liest (z. B. 21?) Zahle oder tausche. Verkäufe auch Games auf 3" z. B. The Pawn. Verk. CPC 464 Hardware-Erweiterung 25.- DM, auf 3" Originale: Dandy, 25.- DM, Copystar. 20.- DM. ☎ 030/7035749, ab 16 Uhr!

Bücher zum CPC 464: CPC 464 für Ein-/Umsteiger, Verlag M & T, 20.- DM statt 46.- DM, CPC 464 Programmieren in Maschinensprache, Verlag M & T 15.- DM statt 39.- DM, CPC 464 Basic Trainingsbuch, Data Becker, 20.- DM statt 46.- DM. ☎ 02241/29827, ab 19 Uhr

Originalspiele für CPC!

Auf Cassette: Impossible Mission, Eidoion, Spindizzy, Mindshadow, Alien & Sorcery, je 20.- DM. Auf Disk: Koronis Rift 30.- DM, American Football + Jet Set Willy + Manic Miner + Everyone's a Wally 30.- DM. ☎ 02241/29827, ab 19 Uhr

Verkaufe Prestige Collection (Disk) und PHM-Pegasus (Tape) gegen Höchstgebot. Tausche auch Software auf 3". Sebastian Risse, ☎ 05271/7195

Suche Top-CPC-Games (nur Tape). Listen an: Tino Ritter, Hohe Str. 20, 6723 Lustadt

●●● Newest stuff ●●●

Tausche allerneueste Software auf 3"-Disks. Habe Supergames (Arkanoid 2, Platoon, Pirates, Jinxter, Cybernoid, The Predator usw.). Schickt eure Listen und Disks an: Andreas Lochner, Zulehenweg 14, 8240 Berchtesgaden.

CPC Schneider 6128, grün, 50 Disk. (30 Orig.-Spiele), 30 Hefte, Joy, Box 650.- DM. Zweitlaufwerk 3" ohne Netzteil (Hitachi) 80.- DM. ☎ 04461/71953. P. Kloen, Dr.-Behring-Str. 5b, 2900 Oldenburg

●●● Systemwechsel ●●●

Verk. CPC 464 (grün) + DDI-1 + Mouse + Laser-Basic + Paint-Box + 1 Joystick + Joystick-Adapter + viel Software + 11 Disketten + sehr viele CPC-Zeitschriften für nur 850.- DM VB. Christian Sossnowski, Luisenweg 30, 4370 Marl, ☎ 02365/59490

Verkaufe: CPC 664 + Farbmonitor 420.- DM; DMP 2000 + Kabel + Hardcopy 330.- DM. ☎ 0231/466959 (18.00 bis 21.00 Uhr)

Verk. CPC 464 + Farbmonitor CTM 640, Drucker DMP 2000 + Floppy DD1 + Hefte, Bücher, Cass. u. über 53 Disketten mit über 200 Spielen. VB: 1700.- DM. M. Scheld, Löwenstr. 27, 2000 Hamburg 20, ☎ 040/4207297. Preissenkung auch möglich!

Tausche Super-Software auf 3" und 5,25". Habe Top-Games (Barbarian, Vermeer usw.). Listen und Disketten an Manfred Hauser, Waldstr. 2, 8261 Engelsberg, ☎ 08634/5308



Projektmanagement mit dem PC

Von Hans Mahnke
Verlag Vogel
108 Seiten, 30.- DM
ISBN 3-8023.0151-X

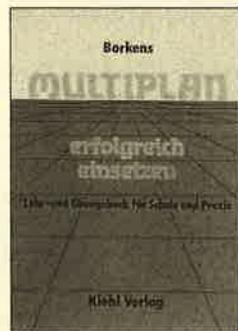
Ein Projekt ist ein zeitlich begrenztes, einmaliges Vorhaben, mit dem ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll. Um es durchzuführen, sind verschiedene Ressourcen oder Mittel nötig. Außerdem lassen sich klar festgelegte Aufgaben abgrenzen. So zumindest wird der Begriff "Projekt" in der Einleitung des vorliegenden Buches definiert. Bevor der Autor zur Software kommt, geht es zunächst in dieser Art weiter. In einem gesonderten Abschnitt wird die Grundlage des ganzen Themas, die Netzplantechnik, erklärt. Am leicht nachvollziehbaren Beispiel eines Hausbaus beschreibt der Verfasser, was Projektmanagement ist. So weiß auch der Leser, dem die Materie noch fremd ist, am Ende dieses ersten Teils, wovon die Rede ist. Projektmanagement betrifft die Aufgabe, mit begrenzter Zeit und knappen Ressourcen möglichst gut zurechtzukommen.

Es handelt sich also durchaus um ein alltägliches Problem, für dessen Lösung der Computer recht gut geeignet ist, vorausgesetzt man verfügt über die richtige Software. Um eben diese geht es im vorliegenden Buch. Fünf Programme werden vorgestellt, nämlich "Harvard Total Project Manager", "Microsoft Project", "Project Manager Workbench", "Project Scheduler Network" und "Super Project Plus". Zu jedem findet sich

eine Beschreibung der Leistungsmerkmale. Auch ein Vergleich der fünf fehlt nicht. Ein Kriterienkatalog für die Auswahl eines Programms schließt den Band ab.

Bekanntlich wird Projektmanagement auch in Betrieben eher stiefmütterlich behandelt. Dieses Buch ist geeignet, neben seinem eigentlichen Zweck, der Beschreibung des Computereinsatzes, auch ein wenig Interesse an diesem leistungsfähigen Planungsinstrument zu wecken.

Robert Kaltenbrunn



Multiplan erfolgreich einsetzen

Von Heinz Günter Borkens
Verlag Kiehl
192 Seiten, 26.80 DM
ISBN 3-470-42611-2

Der vorliegende Band, geschrieben von einem Diplomhandelslehrer, empfiehlt sich als Lehr- und Übungsbuch für Schule und Praxis. Er ist in fünf Abschnitte unterteilt.

Nach einer allgemeinen Einführung in die Arbeit mit dem Tabellenkalkulationsprogramm folgen Beispiele. Sie zeigen die Einsatzmöglichkeiten von "Multiplan" und dienen zur Übung. Vor allem hier zeichnet sich das Buch besonders aus. Die Beispiele sind nicht nur sehr anschaulich gewählt, sondern durchaus brauchbare Hilfsmittel. Solche wie Adressenlisten oder Sitzplan zeigen auch weniger übliche Anwendungsmöglichkeiten des Programms. Die Beispiele sind als Aufgaben mit Lösungshinweisen formuliert.

Wer nicht gleich ungeduldig die Lösungen aufschlägt, erhält eine gute Möglichkeit, "Multiplan" praxisnah zu erlernen.

Der dritte Teil befaßt sich mit den Befehlen von "Multiplan". Sie sind aber nicht etwa trocken aufgelistet; man erhält vielmehr jeweils die Möglichkeit, ihre Wirkung an den vorhandenen Dateien zu üben. Der Bezug zu den praktischen Beispielen wird auch hier immer wieder hergestellt. Der letzte Teil enthält die Lösungen der gestellten Aufgaben.

Diesem Band möchte man auch eine Verbreitung jenseits des Schulhofes wünschen, zeigt doch hier einmal ein pädagogisch vorbelasteter Autor, wie Bücher zu Programmen geschrieben sein können: nachvollziehbar, praxisnah und übersichtlich.

Robert Kaltenbrunn



Wie gedruckt - Desktop Publishing mit Word 4.0

Von Hardy Straßenburg
Verlag Data Becker
264 Seiten, 77.- DM
ISBN 3-89011-184-X

Das Textverarbeitungsprogramm "Word" zeichnet sich unter anderem durch hervorragende Formatierungsmöglichkeiten aus. Texte können nicht nur sehr elegant ausgegeben werden, auch die Formatierung selbst läßt sich mit "Word" weitgehend automatisieren. Man muß nur wissen, wie dies zu er-

reichen ist. Mit genau diesem Thema beschäftigt sich der vorliegende Band. Wer allerdings eine Einführung in "Word" sucht, sollte sich anderen Büchern zuwenden. Alle, die sich eingehender mit den Gestaltungsmöglichkeiten des Programms auseinandersetzen wollen, liegen hier aber genau richtig.

Druckformatvorlagen heißt das Zauberwort. Gleich im ersten Kapitel kann der Leser unter Anleitung eine solche erstellen, zunächst für einen Privatbrief. Dann wendet sich der Autor dem Formbrief zu. Hier bleibt es nicht bei der Druckvorlage. Es wird gezeigt, wie sich mittels Makroprogrammierung der Brief unter Führung durch das Programm ausfüllen läßt. Erst recht brauchbar ist diese Möglichkeit natürlich bei Formularen. Auch hier kann anhand des Buches ein Beispiel komplett am Computer erarbeitet werden.

Zum Briefeschreiben allein wird man ein Programm wie "Word" natürlich nicht einsetzen. Zu denken ist hier weiter an Serienbriefe, die sich nicht mit "Sehr geehrte(r) Herr/Frau" behelfen, sowie die Ausarbeitung und Gestaltung größerer Texte mit Hilfe der Gliederungsfunktion. Das Buch bietet entsprechende Beispiele, welche die Leistungsfähigkeit von "Word" veranschaulichen. Da das Programm auch Postscript-Drucker ansprechen kann, enthält der Buchtitel keine Übertreibung. Die aufgeführten Beispiele beweisen das.

Der Band befaßt sich mit jenen Optionen von "Word", die über die übliche Anwendung des Texteschreibens hinausgehen und deshalb häufig brachliegen dürften. Richtig angewandt können sie dem Benutzer das Leben aber sehr erleichtern. Das Buch leistet hier Hilfestellung. Es führt mit seinen Beispielen nicht nur in die Materie ein, sondern liefert auch gleich brauchbare Makros und Druckvorlagen.

Robert Kaltenbrunn



Superrechner

Verlag Time-Life
128 Seiten, 45.- DM
ISBN 90-6128-880-5

Um die Geschichte besonders leistungsfähiger Rechner und ihre technischen Besonderheiten geht es in diesem Band der Reihe "Computer verstehen". Die immer schnelleren Verarbeitungszeiten erlauben es heute, gigantische Datenmengen zu bewältigen. Mit der Simulation einer Kernfusion oder mit einem meteorologischen Modell zur Wettervorhersage wäre ein herkömmlicher Rechner Monate beschäftigt. Nicht so die modernen Supercomputer; sie schaffen dies in wenigen Minuten.

Die Autoren des vorliegenden Buches berichten von den enormen technischen Herausforderungen, mit denen sich die Konstrukteure dieser Rechner konfrontiert sahen. Auch die Story von Seymour Cray wird erzählt. Er hat mit den Computern, die seinen Namen trugen, die Geschichte der Superrechner geprägt. An verschiedenen, in gewohnter Qualität illustrierten Beispielen wird gezeigt, bei welchen Anwendungen Superrechner nicht mehr wegzudenken sind. Mit ihnen können z. B. Windkanaltests neuer Flugzeugmodelle simuliert oder Ergebnisse seismischer Erkundungen bei der Ölsuche ausgewertet werden.

Schließlich wird in diesem Band auch das Funktionsprinzip dieser Computer dargestellt. Wie man es von der Reihe "Computer verstehen" bereits kennt, sind selbst komplizierte Sachverhalte so erklärt, daß sie auch der Nichtfachmann verstehen kann.

Robert Kaltenbrunn

Schneider PC – Tips und Tricks

Von Dullin und Strassenburg
Verlag Data Becker
245 Seiten, 49.- DM
ISBN 3-89011-244-7

Der vorliegende Band beginnt mit einer Reihe von Tips zur besseren Nutzung der Möglichkeiten des Betriebssystems. Die Anwendung von Batch-Dateien wird ebenso erklärt wie die Neuablegung einzelner Tasten und die Monitorsteuerung mit Hilfe der ANSI-Escape-Sequenzen. Außerdem erhält der Leser eine kurze Erklärung zu einigen MS-DOS-Befehlen und den Möglichkeiten der Assembler-Programmierung mit DEBUG.

Der zweite Teil des Buches beschäftigt sich mit der Benutzeroberfläche GEM. Er enthält neben einer sehr ausführlichen Darstellung der optimalen Installation auch ein Basic2-Listing, das es ermöglicht, die Icons des Desktop nach eigenen Vorstellungen zu verändern. Auch die Möglichkeiten der Grafikausgabe auf einen Drucker oder in eine Metadatei mit Basic2 werden an mehreren Beispielen sehr anschaulich erläutert.

Im letzten Kapitel, das sich ausschließlich mit Basic2 beschäftigt, finden sich neben Tips zur Menü- und Window-Programmierung auch kurze Beispiele für Kuchen- und 3-D-Grafik. Hier endet das Buch allerdings überaus abrupt; vor allem unerfahrene Leser werden hilflos zurückgelassen.

Insgesamt bietet der Band einige durchaus interessante und nützliche Informationen. Sie wirken zum Teil jedoch etwas abgeschnitten und können dadurch bei Einsteigern zu unnötiger Verwirrung führen. Auch ist vollkommen unverständlich, daß bei einem Buch mit dieser Thematik auf ein Stichwortverzeichnis verzichtet wurde.

Ulf Neubert

Word für Einsteiger

Von Joachim Fette
Verlag Data Becker
267 Seiten, 49.- DM
ISBN 3-89011-202-1

Data Becker setzt seine "Einsteiger-Reihe" jetzt auch im gesamten PC-Bereich fort und bietet entsprechende Bücher zu Programmiersprachen, Betriebssystemen und Software. Für diese Ausgabe wählten wir den vorliegenden Band, der auf alle Versionen von "Word" bis einschließlich 4.0 eingehen will.

Der Autor beschäftigt sich hauptsächlich mit der allerneuesten Version von "Microsoft Word". Für die Ausführungen 3.0 und Junior finden sich gesonderte Hinweise, wenn sie sich von der Fassung 4.0 unterscheiden. Das Buch gliedert sich in drei Hauptabschnitte: "Word in zwei Abenden", "Word im Detail" und "Kurz und knapp – Nützliches rund um Word". Es folgen noch ein Anhang mit den unterschiedlichen Beschriftungsmöglichkeiten der IBM-kompatiblen Tastaturen und ein 11seitiges Stichwortverzeichnis.

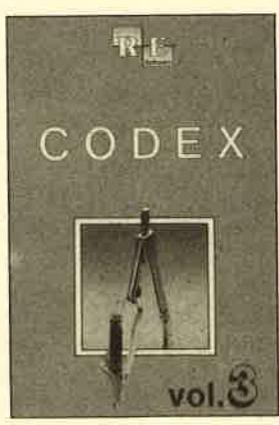
Anwender, die "Word" in zwei Abenden beherrschen möchten, lernen im ersten Teil die Grundvoraussetzungen für dieses Programm. Anschließend können sie einen Text erfassen, korrigieren und abspeichern, diesen wieder laden und bearbeiten. Dazu gehören auch Funktionen wie das Verschie-

ben von Absätzen sowie das Verändern der Schriften und des Absatz-Layouts. Außerdem ist man dann in der Lage, ein Seitenformat festzulegen und einen Text suchen und ersetzen zu lassen.

Im zweiten Teil des Buches erfährt der Leser, wie sich ein Serienbrief erstellen und ausdrucken läßt und daß mit "Word" Absätze sortiert und Textbausteine verwaltet werden können. Außerdem lernt er zusätzliche Sonderformatierungen kennen. Im dritten Teil geht der Autor auf den "Datei-Manager" und das Rechtschreib- und Trennhilfeprogramm ein. Außerdem erklärt er hier Grundbegriffe des Betriebssystems MS-DOS, die bei der Textverarbeitung benötigt werden können, und schildert, wie das Programm zu installieren ist.

Der vorliegende Band geht nur auf die Grundbegriffe der Textverarbeitung mit "Word" ein. Besitzer dieses Programms können deshalb nach der Lektüre bei weitem noch nicht alle Möglichkeiten von "Word", speziell der Version 4.0, nutzen: So wurde beispielsweise überhaupt nicht auf die Möglichkeiten der Makroprogrammierung oder Grafikeinbindung eingegangen. Dies war aber auch mit Sicherheit nicht die Intention des Autors. Er wollte mit seinem Buch lediglich die Einarbeitung in dieses sehr komplexe Programm erleichtern.

Monika Ohlfest



**Die besten
Anwenderprogramme
aus dem
Schneider Magazin**

Allgemeines: Mini-Texter (11/86), Haushalt (1/87)
Sound: Hüllkurven (1/87), Musik-Compiler (3/87), Islam (8/87)
Grafik: Mini-Movie (8/86), Fractals (4/87), Top-Grafik (5/87)
Programmiersprachen: Forth-Compiler (11/87), Basic-Logo-Translator (12/86)
Utilities: RSXINFO (8/86), File-Examiner (10/86), Window Creator (11/86), GIGADUMP (3/87), Strukto (3/87), UNERASE.COM (3/87), Suche (3/87), XREF (7/87), REM-Killer (8/87)

Kritik an Spieletest

Meine Kritik bezieht sich auf einen Spieletest. Ich habe den Bericht im Schneider Magazin 7/88 zum Game "Predator" gelesen und mich – wie schon desöfteren – über die Schlußsätze amüsiert. Dort heißt es: "Die Spielidee ist alles andere als originell. Menschen brutal niederzumetzeln ..." Mir fällt auf, daß alle Spiele, bei denen auf Menschen geschossen wird, negativ beurteilt werden. Grafik und Idee scheinen fast keine Rolle zu spielen.

Games, bei denen auf Menschen geschossen wird, sind absolut Geschmackssache. Ich bin der Meinung, daß unsere Spieletester auch solche sogenannten Ballerspiele in Bezug auf Grafik, Sound usw. absolut gerecht bewerten. Nur ist das Wichtigste an einem Computergame die Spielidee. Gerade sie ist bei solchen Programmen meist nicht sonderlich einfallsreich, was dann zur Abwertung des Spiels führt. Daß die Tester ausdrücklich darauf hinweisen, wenn es sich um ein brutales oder menschenverachtendes Programm handelt, finde ich äußerst positiv. So können potentielle Käufer, die solche Spiele nicht mögen, sich gleich nach anderen umsehen.

Druckerprobleme bei Pro Design

Ich besitze das Programm "Pro Design". Beim Ausdruck mit einem NEC P2200 ergeben sich aber Schwierigkeiten. Nach jeder gedruckten überspringt der Printer eine Zeile. Ich habe einen Epson-Druckertreiber verwendet, der schon fest installiert ist und auch in Bezug auf Zeilenvorschub mit dem Druckerhandbuch übereinstimmt. Wie erstelle ich einen vernünftigen Ausdruck?

Es gibt hier drei Möglichkeiten. Wenn der Printer bei jedem Ausdruck zwischen zwei Zeilen eine Leerzeile ausgibt, müssen Sie den Drucker-DIP-Schalter AUTO LINE FEED (AUTO LF) auf AUS stellen. Ist dies schon der Fall oder bringt dies

Leserfragen

keine Abhilfe, dann müssen Sie Leitung 14 im Druckerkabel durchtrennen.

Erfolgt der fehlerhafte Ausdruck nur beim Programm "Pro Design", so ist dieses nicht richtig an Ihren Printer angepaßt. Versuchen Sie es mit einem anderen Druckertreiber. Ansonsten wenden Sie sich an den Hersteller des Programms.

Lightpen und Scanner

Ich besitze einen CPC 6128 und möchte in Kürze einen Lightpen kaufen. Daher würde ich gerne wissen, ob man mit einem solchen Gerät auch Listings "abtasten" kann, um sich das Abtippen zu ersparen?

Buchstaben mit einem Lightpen abzutasten, ist völlig unmöglich. In dessen Spitze ist nämlich nicht etwa eine Kamera eingebaut, sondern nur ein einfacher Sensor. Der Bildschirm wird durch einen Elektronenstrahl aufgebaut. Dieser bewegt sich von links oben über alle Pixel nach rechts unten. Der Sensor im Lightpen kann lediglich feststellen, wann der Elektronenstrahl sich an der Position des Lightpens befindet. Die Software stoppt die Zeit vom Start des Elektronenstrahls des Monitors in der linken, oberen Ecke bis zum Erreichen des Lightpens. Daraus errechnet sie dessen aktuelle Position.

Was Sie meinen, ist ein sogenannter Scanner, der Buchstaben lesen kann. Dazu ist aber eine äußerst leistungsfähige Software erforderlich, die auch immer wieder auf andere Schriftarten angepaßt werden muß und den Buchstaben bei einem Staubkorn im Sichtbereich schon nicht mehr erkennt. Ein solches Programm ist auf dem CPC sicher nicht zu installieren, da der Speicherplatz zu knapp und die Verarbeitungsgeschwindigkeit zu gering ist. Man müßte sicher deutlich mehr als fünf Se-

kunden warten, bis ein Buchstabe erkannt würde.

Diskettenstation für den 464

Ich möchte für meinen CPC 464 eine Diskettenstation kaufen. Welche sollte ich nehmen? Wird zur DD1 ein Anschlußkabel mitgeliefert? Auf welchen Disketten befinden sich die Spiele aus dem Hause Diabolo, und auf welchen wird "die Idee" veröffentlicht?

Am besten kaufen Sie das DD1-Laufwerk. Das 3"-Format ist für Schneider immer noch das gebräuchlichste. Zur DD1 wird ein Anschlußkabel natürlich mitgeliefert. Die Diabolo-Spiele sind wie "die Idee" auf 3"-Disketten erhältlich.

Autorenn-Listing

Wird in Zukunft ein Autorennen wie z.B. "Out Run" abgedruckt?

"Out Run" gibt es für den CPC zu kaufen. Leider ist die Umsetzung vom Automaten wohl kaum als gelungen zu bezeichnen. Das Spiel ist für den CPC einfach einige Nummern zu groß. Ein solches Programm abzu drucken, ist uns kaum möglich. Erstens würde die Entwicklungszeit sehr lange dauern, zweitens würde das Listing die halbe Zeitschrift füllen. Wer würde das dann noch abtippen?

Transport des X-Laufwerks

In Heft 5/88 wurde das X-Laufwerk getestet. Nun möchte ich wissen, ob dieses mit der Post verschickt wird. Ich würde gerne eines bestellen, habe aber Angst, daß es beim Transport beschädigt wird.

Informieren Sie sich einfach beim Hersteller, wie das Laufwerk verschickt wird (Post, UPS usw.). Auf jeden Fall können Sie die Ware reklamieren, wenn sie

nicht einwandfrei bei Ihnen ankommt.

Druckerbefehle

Gibt es für den CPC 6128 ein Kommando, mit dem man vom Computer aus dem Drucker NEC P2200 Befehle erteilen kann, ähnlich der PC-Anweisung LPRINT?

Zum Ausdrucken von Zeichen auf dem Printer können Sie den Befehl PRINT #8 benutzen. Um z. B. den String "Druckertest" auszugeben, verwenden Sie PRINT #8 "Druckertest". Wollen Sie Controlcodes an den Drucker senden, z. B. Code 27, gefolgt von 65, so kann dies mit PRINT #8, CHR\$(27); CHR\$(65); geschehen.

Volle Speicherkapazität unter AMSDOS

Zu meinem CPC 6128 habe ich als Zweitlaufwerk eine 2 x 80-Spur-Floppy (5,25") der Firma Strauß & Vitelli mit einer Speicherkapazität von 830 KByte gekauft. Leider stehen diese 830 KByte nur unter CPM zur Verfügung, unter AMSDOS aber lediglich die üblichen 180 KByte. Ist es möglich, durch einen zusätzlichen Controller von vortex oder Dobbertin auch unter AMSDOS die volle Speicherkapazität zu erreichen? Wenn ja, wird dieser Controller einfach an die beiden Geräte angeschlossen, oder sind weitreichende Eingriffe notwendig? Unter welchen Voraussetzungen kann ich wenigstens beide Diskettenseiten beschreiben?

Bei Verwendung eines zusätzlichen Controllers steht die volle Speicherkapazität zur Verfügung. Weitreichende Eingriffe sind nicht nötig. Näheres finden Sie im Schneider Magazin 5/88, Seite 17, und 7/88, Seite 14. Um auch die zweite Diskettenseite zu lesen und zu beschreiben, müssen Sie gegenüber dem Writeprotect-Schlitz einen weiteren Schlitz aus der Diskettenhülle herauschneiden, z. B. mit einem Locher. Sie können auch Disketten kaufen, die diese Schlitzlöcher auf beiden Seiten aufweisen.

Achten Sie darauf, daß auf beiden Seiten ein Indexloch vorhanden ist.

Doppelter Zeilenvorschub

Mein Drucker führt immer einen doppelten Zeilenvorschub aus. Was kann ich dagegen unternehmen?

Der doppelte Zeilenvorschub wird durch folgende Maßnahmen verhindert:

1. Der DIP-Schalter des Druckers **AUTO LINE FEED (AUTO LF)** ist auf **AUS** zu stellen.
2. Die Leitung des Druckerkabels, das am Pin 14 des Drucker-Ports endet, ist zu durchtrennen. Wo Pin 14 liegt, entnehmen Sie Ihrem Druckerhandbuch.

CP/M, aber wo?

Wie heißt die Datei, in der CP/M abgespeichert ist?

Das Betriebssystem CP/M 2.2 befindet sich nicht in Form einer Datei auf der Diskette, sondern in den Systemspuren (Track 0 und 1).

Bei CP/M plus befindet sich allerdings ein Teil des CP/M in der Datei **C10CPM3.EMS**, und nur der Lader ist noch auf den Systemspuren zu finden.

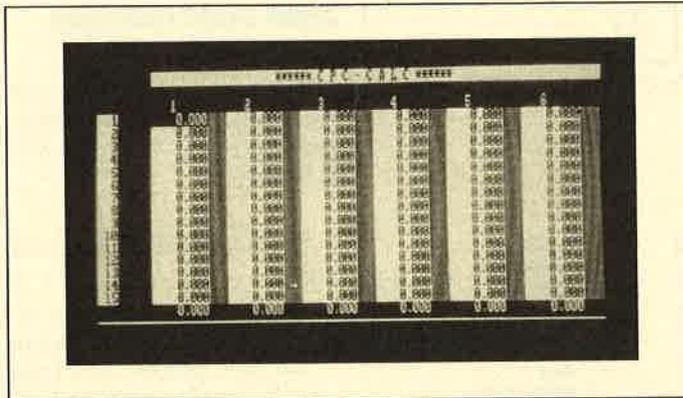
CPC-Calc rechnet nicht

Das Programm "CPC-Calc" (Schneider Magazin 4/88) löscht beim Aufruf von CTRL-R Felder, anstatt sie zu berechnen! Woran kann das liegen?

"CPC-Calc" läuft in der abgedruckten Version problemlos, es muß sich also entweder um einen Tippfehler oder eine Fehlbedienung handeln.

Ich vermute in Ihrem Falle, daß in einer Zeile ein falscher Wert für eine Verzweigung benutzt wird. Bitte prüfen Sie vor allem Zeile 650, ob dort die richtige Verzweigung nach dem **GO-SUB** steht.

Außerdem wäre es möglich, daß Sie die Eingabe der Daten



nicht mit CTRL-E abgeschlossen haben, bevor Sie CTRL-R aufrufen. Leider hat der Autor an dieser Stelle keine Sicherung eingebaut; es kann also zu solchen Fehlfunktionen kommen.

Sie sollten auch sicherstellen, daß vor Eingabe einer neuen Formel der Leuchtbalken in die Reihe bewegt wird, in die Sie das Ergebnis der Berechnung einfügen wollen. Die geänderte Formel gilt nämlich für die durch den Leuchtbalken aufgerufene Reihe!

Noch ein Tip zur CPC-Calc

Das Programm "CPC-Calc" (Schneider Magazin 4/88) läuft nicht mit der ROM-Box. Außerdem führt es die als Beispiel im Heft angegebenen Formeln nicht korrekt aus. Können Sie mir hier weiterhelfen?

Zur Störung durch die ROM-Box kann ich Ihnen leider keine Angaben machen; ich kenne diese selbst nicht. Allerdings halte ich das Ganze für sehr schwierig, da offensichtlich gleiche Speicherbereiche benutzt werden!

Zum Problem mit den Formeln kann ich Ihnen aber hoffentlich einen Tip geben. Bei "CPC-Calc" beziehen sich die neu eingegebenen oder geänderten Formeln immer auf die Reihe, in welcher der Leuchtbalken steht! Wenn Sie also in Reihe 3 die Summe der Spalten 1 und 2 berechnen wollen, müssen Sie zuerst den Leuchtbalken in Reihe 3 stellen, auch wenn sich dort noch lauter Nullen befinden.

Dann gehen Sie mit CTRL-M ins Hauptmenü, wählen dort **FORMEL ÄNDERN** und geben Ihre neue Formel "R1 + R2" ein. Nun kommt bei CTRL-R die Summe der beiden ersten in diese dritte Reihe. Wichtig ist also, daß das Ergebnis in der Formel nicht explizit zugewiesen wird, sondern automatisch in die durch den Leuchtbalken markierte Reihe gelangt.

Update zur Leserfrage CURSOR-Befehl

(SM4/88, S. 97, 2. Spalte unten)

Die Antwort von Herrn Zallmann wurde nur unvollständig wiedergegeben. Hier nun der 2. Teil. Wir bitten unser Versehen zu entschuldigen.

Wollen Sie bei der Ausgabe eines Textes den Cursor ebenfalls erscheinen lassen, so müssen beide Cursor-Schalter aktiviert werden. Beachten Sie, daß vom System der Systemschalter bei passender Gelegenheit wieder ausgeschaltet wird. Sie müßten also vor jeder Textausgabe, bei der die Cursor-Ausgabe erwünscht ist, den Systemschalter wieder anschalten.

Übersetzungstabelle für Sonderzeichen

Bei meinem CPC 6128 werden einige Codes, die ich an den Drucker sende, in andere Zeichen übersetzt. Was kann ich dagegen tun?

Beim CPC 664/6128 gibt es eine Übersetzungstabelle für Sonderzeichen. Diese steht von Adresse &B804 bis &B82C.

- #B804 0A Anzahl der Zeichen in der Tabelle (10)
- #B805 A0 5E A0 ergibt das Druckerzeichen ^.
- #B807 A1 5C A1 ergibt das Druckerzeichen \.
- #B809 A2 7B A2 ergibt das Druckerzeichen {.
- #B80B A3 23 A3 ergibt das Druckerzeichen #.
- #B80D A6 40 A6 ergibt das Druckerzeichen .
- #B80F AB 7C AB ergibt das Druckerzeichen !.
- #B811 AC 7D AC ergibt das Druckerzeichen }.
- #B813 AD 7E AD ergibt das Druckerzeichen ~.
- #B815 AE 5D AE ergibt das Druckerzeichen].
- #B817 AF 5B AF ergibt das Druckerzeichen [.

Setzen Sie einfach die Länge der Tabelle auf 0 (POKE &B804,0). Dann werden die Sonderzeichen nicht mehr übersetzt.

Andreas Zallmann

Assembler beim Projekt PacMan

Meine Frage betrifft Teil 3 des Projekts PacMan. Ich arbeite mit dem Sybex-Assembler, der aber leider die Zeile 2628 LD HL,256 * 24 + 35 nicht annimmt. Wie kann ich die Zeile abändern, damit sie akzeptiert wird?

Der von mir verwendete DEV-PAC-Assembler nimmt auch einfache Rechenausdrücke an, z.B. 256 * 24 + 35. Man kann anstelle des Rechenausdrucks auch dessen Ergebnis einsetzen. Die Zeile 2628 würde dann so lauten: LD HL,6179 (256 * 24 + 35 = 6179). Der Rechenausdruck soll nur das Zustandekommen der Zahl 6179 verdeutlichen, nämlich daß H mit 24 und L mit 35 geladen wird.

TOP 10

1.	(3)	Football Manager II	Adicive
2.	(-)	Barbarian II	Palace
3.	(2)	Top Ten	Elite
4.	(6)	Nebulus	Hewson
5.	(-)	20 000 Meilen ...	Coktel Vision
6.	(-)	Beyond Icepalast	Elite
7.	(5)	Trantor	Go!
8.	(8)	Pirates	Microprose
9.	(1)	Six Pack III	Elite
10.	(4)	Arcade Force Four	U.S.Gold

Ja, ja, es regt sich was. Wie letztes mal schon angedeutet, starten die Softwarehäuser ihre Herbstoffensive. Aufgrund "irrsinnig" vieler Vorbereitungen schaffte es Barbarian II von 0 auf 2 obwohl das Spiel noch nicht veröffentlicht ist. Dies gelang bisher nur wenigen Games. Interessant ist, daß ELITE endlich die antikreative Zeit, in der nur Samplers veröffentlicht wurden, hinter sich hat und nun mit Beyond the Ice Palace ein echtes Superspiel vorgebracht hat. Es ist sicher, daß dieses Spiel die vielen Vor-schußlorbeeren verdient hat.

Wenn Sie ebenfalls bei den Top Ten mitmachen wollen, müssen Sie nur Ihr Lieblingsspiel auf eine Karte schreiben und ab die Post an das

Schneider Magazin, Stichwort Top Ten
Postfach 16 40, 7518 Bretten

Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal fünf PD-Disketten aus unserem Sortiment.

Hier die Gewinner vom letzten Mal:

Thomas Fesoth, Norderstedt; Ralf Miller, Hüttlingen; Gerhard Müller, Ahlfeld; Gerd Zanker, Eislingen; Manfred Schneiders, Heidelberg

Bei ISLAM fehlen Noten

Beim Programm "ISLAM" aus Heft 8/87 speichert meine Version die Noten nicht vollständig ab, obwohl alle Zeilen stimmen.

Sie schreiben zwar, daß alle Zeilen korrekt wären, aber dann müßte das Programm fehlerlos laufen und auch speichern. Bitte lassen Sie sich doch einmal nach der Zeile 1120 die Variable sp ausgeben. Dazu ist es nur notwendig, daß Sie ins Listing die Zeile

1125 LOCATE 1,1: PRINT sp; einfügen. Dann erscheint links oben eine Zahl, die mit der Anzahl der Noten übereinstimmen müßte. Ist dies der Fall, so kontrollieren Sie Zeile 1130. Ansonsten prüfen Sie bitte Zeile 560, denn dort stehen die POKE-Befehle, die die Speicherstellen beschreiben.

DMP 2000 vertauscht Buchstaben

Mein DMP 2000 am CPC 464 vertauscht Buchstaben. Aus HALLO wird HAHHK; außerdem werden Grafiken als Buchstaben ausgegeben.

Es ist schon überraschend, zu welchen Eskapaden manchmal technische Geräte neigen. Ich kann mir die Fehlfunktionen Ihres Druckers nur durch einen technischen Fehler erklären. Bitte probieren Sie doch einmal bei Ihrem Händler, ob mit einem anderen Verbindungskabel, einem anderen Drucker oder einem anderen Computer dieselben Fehler auftauchen. Dies ist die einzige mir bekannte Art, einen Fehler wie den von Ihnen beschriebenen einzukreisen. Ist Ihnen aufgefallen, daß ab dem H offensichtlich alle Buchstaben um genau vier Buchstaben im Alphabet nach vorne verschoben werden?

DMP 3000 läßt eine halbe Zeile frei

Woran kann es liegen, daß mein DMP 3000 beim Grafikausdruck jeweils eine halbe Zeile frei läßt?

Bitte probieren Sie folgendes aus:

1. Sind die DIP-Schalter für automatischen Zeilenvorschub auf OFF gesetzt? Die Lage und Anordnung dieser kleinen Schalter finden Sie im Handbuch zum Drucker.
2. Suchen Sie im Handbuch die ESCAPE-Sequenzen für die verschiedenen Grafikmodi, und probieren Sie dann diese durch, bis der Ausdruck korrekt vonstatten geht. Leider sind zu Druckerproblemen keine konkreteren Angaben möglich, da fast jeder Drucker hier andere Konstellationen kennt. Eine Normung wäre dringend erforderlich.

Formatieren mit PRINT USING

Bei meinem Rechnungsprogramm möchte ich die Ausgaben auf dem Drucker richtig plazieren. Stellen und Dezimalpunkt sollen also genau untereinander ausgegeben werden. Wie läßt sich dies erreichen?

Bei der Druckerausgabe kann

man selbstverständlich ebenso wie bei Bildschirmausgaben den Befehl PRINT mit dem Zusatz USING verwenden. Im folgenden finden Sie ein kurzes Listing, das Sie sicher schnell durchschauen werden:

```
10 INPUT "Zahl"; x
20 PRINT #8, SPACE$(10);
30 PRINT #8, USING
   "#####.##"; x
40 GOTO 10
```

Statt SPACE\$(10) in Zeile 20 können Sie auch SPC (10) schreiben. Beide Kommandos bewirken ein Einrücken um 10 Leerzeichen. Dem USING-Teil folgt die Formatvorgabe, die in Anführungszeichen steht (# für jede Ziffer, Punkt für den Dezimalpunkt). Bitte lesen Sie die weiteren Möglichkeiten im Handbuch nach. Bei meinem CPC 464 stehen sie in Kapitel 8 auf Seite 55.

Leserfrage "Diskette in Laufwerk A oder B?"

(SM 8/88, S. 85, links unten)

Bei der Antwort beschreibt Andreas Zallmann ein kleines Programm. Das Listing haben wir, um die Spannung zu erhöhen, noch ein bißchen verlegt. Aber hier ist es nun. Wir bitten Sie, liebe Leser, um Entschuldigung und weisen darauf hin, daß Herrn Zallmann keine Schuld für dieses Versäumnis trifft.

```
100      ORG 40000      ; Startadresse Programm
110      LD HL, befehl ; zeigt auf Befehlsname
120      CALL #BCD4    ; KL FIND COMMAND:
                          ; Befehlsuchen
                          ; nicht gefunden, zurück
130      RET NC        ; Adr. des Befehls sp.
140      LD (adress), HL ; ROM-Select in A
150      LD A, C        ; ROM-Select speichern
160      LD (adress+2), HL ; Laufwerk A anwählen
170      LD A, 0        ; (für Laufw. B: LDA, 1)
                          ; Befehl #88 aufrufen
180      RST #18       ; zeigt auf Befehlsadresse
190      DEFW adress   ; Carry in Bit 0 schieben
200      RL A          ; Bits 7 bis 1 ausblenden
210      AND 1         ; A speichern
220      LD (41000), A ; Routine beenden
230      RET           ; Befehlsname für TEST
240 befehl: DEFB #88  ; DRIVE (#88)
                          ; Adresse des Befehls
250 adress: DEFS 3     ; wird hier eingetragen
```

$$12 \times 1 = 11$$

**Sie können es selbst nachrechnen.
Sie erhalten 12 Ausgaben
des Schneider Magazins genau zum Preis
von 11. Und dazu noch frei Haus.
Immer druckfrisch! Lückenlos!**

**Machen Sie es sich doch einfach –
abonnieren Sie das
Schneider Magazin**

Abo- Bestellschein

Ich möchte das Schneider-Magazin in Zukunft regelmäßig zugeschickt bekommen. Die Abodauer beträgt 12/6 Ausgaben und kann bis spätestens 4 Wochen vor Aboende wieder gekündigt werden. Ohne Kündigung läuft das Abo automatisch weiter. Die Abonnementspreise sind einschließlich Versandkosten angegeben. Sie müssen nur noch Ihr gewünschtes Abo ankreuzen.

	jährlich (12 Ausgaben)		1/2 jährlich (6 Ausgaben)	
	Inland	Ausland	Inland	Ausland
Heft	<input type="radio"/> 66.–	<input type="radio"/> 75.–	<input type="radio"/> 33.–	<input type="radio"/> 37.50
nur Cassette	<input type="radio"/> 150.–	<input type="radio"/> 175.–	<input type="radio"/> 75.–	<input type="radio"/> 87.50
nur 3"-Diskette	<input type="radio"/> 280.–	<input type="radio"/> 305.–	<input type="radio"/> 140.–	<input type="radio"/> 152.50
Heft + Cassette	<input type="radio"/> 216.–	<input type="radio"/> 236.–	<input type="radio"/> 108.–	<input type="radio"/> 118.–
Heft + 3"-Diskette	<input type="radio"/> 320.–	<input type="radio"/> 320.–	<input type="radio"/> 160.–	<input type="radio"/> 160.–

Vorname/Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Mein Abo soll mit Ausgabe _____ beginnen
 jährlich halbjährlich

Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bank-
abbuchung bezahlen.

Kontoinhaber: _____

Meine Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle lieber per Vorkasse:

- Scheck liegt bei
 Überweisung auf Postgirokonto Karlsruhe
 Nr. 434 23-756 (BLZ 660 100 75)

Garantie:

Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinba-
rung innerhalb 10 Tagen widerrufen kann
und bestätige dies mit meiner zweiten
Unterschrift.

Zur Wahrung der Frist genügt das recht-
zeitige Absenden des Widerrufs.

2. Unterschrift _____

Bitte einsenden an:
Verlag Werner Rätz
Postfach 16 40, 7518 Bretten

Hallo Leute!



Hurra, wir haben es geschafft! Nach monatelangen Diskussionen in der Redaktion konnten wir uns endlich auf ein neues Bewertungssystem für MEGAGAMES einigen. Jedes Spiel wird jetzt nach drei Kriterien beurteilt.

Grafik: Hier bewerten wir die grafische Darstellung auf dem Bildschirm, nicht etwa die Qualität der Covers oder der Anzeigenkampagnen. Zu einer sehr guten Grafik gehören detaillierte Zeichnungen, eine gelungene Farbauswahl und ein flüssiges, butterweiches Scrolling.

Sound: Bei dieser Bewertung fließen sowohl Musik als auch Effekte während des Spiels ein. Wenn bei der Komposition einer Melodie auch noch so tolle Effekte verwendet werden, ist für uns letztlich ausschlaggebend, wie die Melodie klingt.

Motivation: Bei dieser Bewertung haben wir mehrere

Kriterien zusammengefaßt. Man muß sich dabei folgendes fragen: Warum spiele ich gerade dieses Game so gerne? Liegt das vielleicht an der originellen Spielidee oder an der Möglichkeit, High Scores abzuspeichern, oder ähnlichen spezifischen Features (z.B. Zwei-Spieler-Option)? Auch die Komplexität des Spiels muß hier berücksichtigt werden.

Jedes Kriterium wird mit einer Note von 1 bis 6 bewertet, wobei eine Eins die beste und eine Sechs die schlechteste Note darstellt. Letztere vergeben wir nur, wenn die Programmierer Details aus einem anderen Programm abgekupfert haben. Besonders schlampige Ausarbeitung von Sound und Grafik führt im schlimmsten Fall zu einer Fünf.

Wenn Sie noch Fragen zum Bewertungssystem haben oder Ihre Meinung zu MEGAGAMES bekunden wollen, scheuen Sie sich nicht, uns zu schreiben. Wir lesen jede Postkarte und jeden Brief, und sei er auch noch so lang. Richten Sie Ihre Zuschriften bitte an folgende Adresse:

Schneider Magazin
z. Hd. Herrn Borgmeier
Melanchthonstr. 75/1
7518 Bretten

So, nun ist das Vorwort aber lang genug. Jetzt wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen von MEGAGAMES. Bis zum nächsten Mal.

Ihr Carsten Borgmeier



News

In der letzten Ausgabe kündigte ich einen Test zu "Skate Crazy" an. Leider hat aber der Hersteller Gremlin Graphics das Programm immer noch nicht fertiggestellt. Vielleicht liegt das daran, daß das englische Software-Haus verstärkt an der Umsetzung eines Spiels über den Comichelden Mikymaus arbeitet. In diesem Arcade-Game will ein böser Schurke namens Ogre King Disneyland erobern. Dies soll der Spieler in Gestalt von Micky natürlich verhindern.

Info: Leisuresoft

Eddy Edwards war der Liebling der Winterolympiade von

Calgary. Bald diente dieser verrückte Skispringer auch als Vorbild für ein Computerspiel. Vier Disziplinen sind zu bewältigen, nämlich Skispringen, Riesenslalom, Slalom und Abfahrtslauf.

Info: Leisuresoft

Low-budget-Spiele

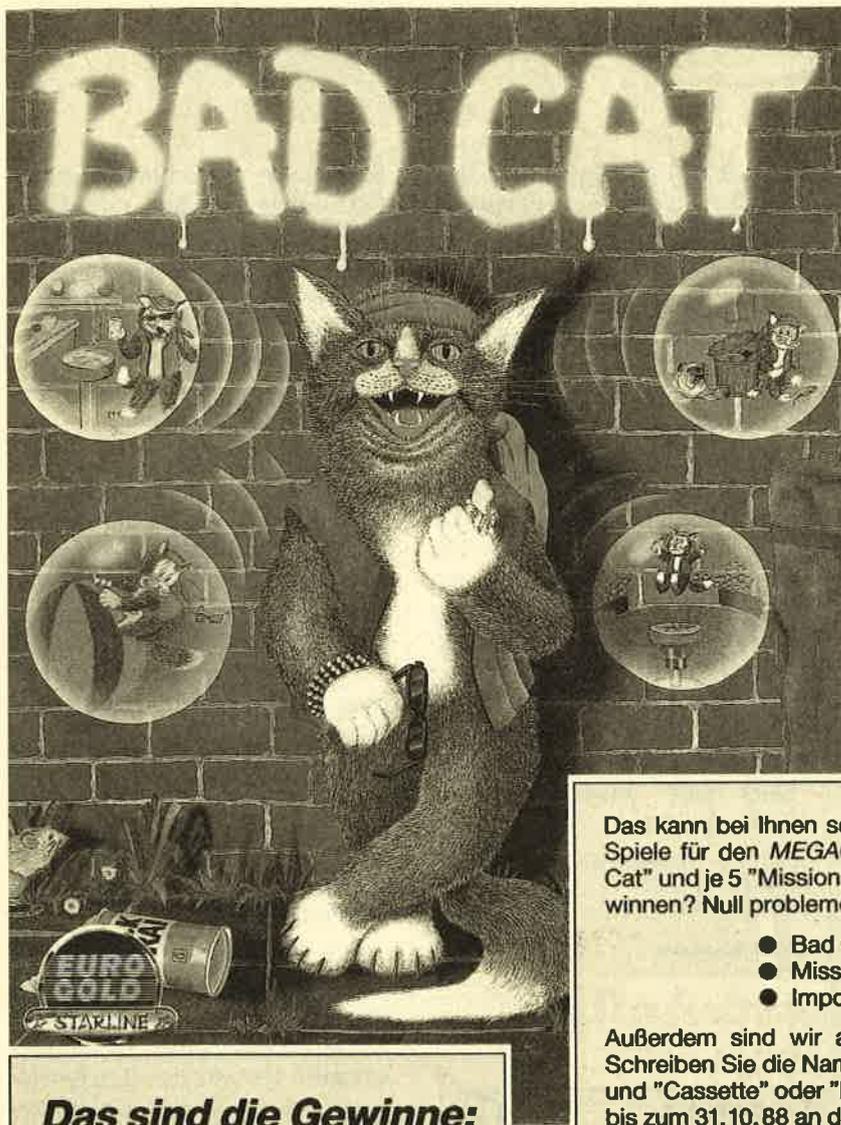
In dramatischen Action-Filmen müssen Stuntmen ihre Knochen für die Stars hinhalten. Ein Sturz aus dem dritten Stockwerk, eine wilde Verfolgungsjagd – für alle diese gefährlichen Szenen werden sie eingesetzt. Firebird hat sich im



Das neue Wertungssystem des Schneider-Magazins: Grafik, Sound und Motivation werden jetzt einzeln bewertet.



Stunt Bike Simulator



Eine Katze ins Haus

Das kann bei Ihnen schon bald der Fall sein. Denn Rushware stiftet 20 Spiele für den **MEGAGAMES**-Wettbewerb im Oktober. Zehn mal "Bad Cat" und je 5 "Mission Elevator" und "Impossible Mission". Sie wollen gewinnen? Null problemo! Nennen Sie uns die Hersteller der drei Spiele

- Bad Cat
- Mission Elevator
- Impossible Mission

Außerdem sind wir an Ihrer Meinung zu **MEGAGAMES** interessiert. Schreiben Sie die Namen der Hersteller, Ihre Meinung zu **MEGAGAMES** und "Cassette" oder "Diskette" auf eine Postkarte und schicken Sie diese bis zum 31.10.88 an das

Schneider Magazin, **MEGAGAMES**
Postfach 16 40, 7518 Bretten

Kleiner Tip: Fragen Sie fachkundige Verkäufer (Wo gibt's denn sowas?), schauen Sie in früheren Ausgaben des Schneider Magazins nach oder durchwühlen Sie Ihre Spielekiste.

Viel Glück!

Das sind die Gewinne:

Bad Cat	5 Cassetten
5 Disketten	5 Disketten
Mission Elevator	5 Cassetten
Impossible Mission	5 Disketten

Gewinne, Gewinne, Gewinne!

Erinnern Sie sich noch an den Wettbewerb aus Ausgabe 7/88? Spielehersteller Activision verlor an die Leser von **MEGAGAMES** 30 mal das Flugrennen "Gee Bee Air Rally". Um das Game wahlweise auf Diskette oder Cassette gewinnen zu können, mußten Sie nur vier Fragen beantworten.

Für aufmerksame Leser von **MEGAGAMES** war das gar kein Problem. Man konnte alle Antworten aus dem Testbericht entnehmen.

Hier die Auflösung:

1. Gee Bee, das schnellste und gefährlichste Flugzeug der 30er-Jahre war ein *Doppeldecker*.
2. *Jim Doolittle* gewann 1932 die begehrte Tompson Trophie.
3. Die *Gebrüder Granville* gaben Gee Bee seinen Namen.
4. Das Activision-Action-Abenteuer hat 16 verschiedene Rennstrecken eingebaut, verfügt über 250 Schwierigkeitslevel und ist in ausgezeichnetem 3-D-Grafik geschrieben.

Hier die Gewinner:

Jochen Stork, Oberbergische Str. 87, 5600 Wuppertal 2; Uwe Kurth, Langestr. 28, 3257 Springe 3; Silke Häving, Steeckerstr. 196, 4300 Essen 1; Markus Islinger, Am Sandacker 24b, 8401 Pentling; Martin Rutkowski, Urbanstr. 88, 1000 Berlin 61; Roman Geiger, Im Harfengarten, 7214 Zimmern 2; Armin Burkert, Staigerteschgasse 22, A-1220 Wien; Oliver Westphal, Hasselmannstr. 17, 2300 Kiel 1; Thorsten Stumpe, Paul-Klee-Str. 6, 2900 Oldenburg; Olaf Leszinski, Im Vogelsang 14, 3007 Gehrden 1; Claus Fischer, Königsberger Str. 13, 5974 Herscheld; Jens Müller, Marie-Juchacz-Str. 25, 4712 Werne; Andreas Rewald, Im Kleegrund 5, 3008 Garbsen 1; Ortwin Berger, Meintestr. 17, 3457 Lenne; Uwe Vettermann, Geraser Ring 2/68, 6800 Mannheim 31; Achim Ploschke, Ziethenweg 85, 4790 Paderborn; Michael Commans, Hexentaufe 3, 4300 Essen 1; Marcus Lübke, Klappenstr. 29, 2400 Lübeck 1; Stefan Semelt, Marktplatz 2, 8627 Marktgratz; Bernd Kratzer, Am Spitalwald 5, 7080 Aalen; Marcus Mettmann, In den Fleckenäckern 20, 7449 Neckartenzlingen; Rafaël Kosakowski, Hütteldorferstr. 88/2/4, A-1140 Wien; Melanie Gerbrandt, Theodor-Heuss-Str. 13, 2150 Buxtehude; Günter Glück, Hauptstr. 24, 7311 Schlierbach; Luc Vankan, Steerweg 106, B-3620 Rekem/Meerkerke; Jens Burger, Baltersbacherweg 12, 6682 Ottweiler; Carsten Schmitz, Robert-Koch-Str. 26, 8012 Ottonbrunn; Joachim Cremer, Stiftenweg 122, 7900 Ulm; Steffen Römer, Störnberg 33, 6305 Busseck 3; Peter Bradshaw, Heinstr. 4, 8500 Nürnberg 40.

Herzlichen Dank für die rege Teilnahme. Etwa 600 **MEGAGAMES**-Leser spielten mit. Fast alle haben die Fragen richtig beantwortet.



Dark Side

Herrliche 3-D-Grafik

Freescape heißt das Zauberwort für die Programmierer von Incentive. Mit diesem Entwicklungssystem für 3-D-Grafik von Major Developments entstand "Driller". Dieses Game imponierte durch eine schnelle 3-D-Darstellung von Objekten mit ausgefüllten Flächen. Mit Freescape lassen sich die tollsten 3-D-Effekte erzielen. Klar, daß man nach dem Erfolg von "Driller" Lust verspürte, in dieser Richtung weiterzumachen. So entstand ein neues Spiel mit dem Titel "Dark Side", das ebenfalls über schnelle 3-D-Grafiken verfügt.

200 Jahre nach dem "Driller"-Abenteuer planen die bösen Ketars, sich zu rächen. Auf der dunklen Seite eines Mondes von Evath steht eine gigantische Waffe, mit der die Ketars den Planeten Evath kurz und klein schießen wollen. Sie benötigt eine unvorstellbare Menge an Energie. Deshalb haben die bösen Ketars überall auf der Mondoberfläche

Freescape ermöglicht hervorragende 3-D-Grafik



Energiezellen aufgebaut. Diese soll der Spieler nun zerstören, damit die Waffe wirkungslos bleibt.

Ausgerüstet sind Sie mit einem Lasersystem und einem Schutzschild. Außerdem verfügen Sie noch über ein Jet Power Pack, das mit Benzin angetrieben wird. Auf dem Bildschirm sieht man das Szenario aus einer Cockpit-Perspektive. Ein hübscher Anblick für Freunde von 3-D-Grafik. Bis auf die Zerstörung der Energiezellen tut sich allerdings nicht viel. Neben der beeindruckenden Grafik fallen noch die Sound-Effekte auf, die beim Schießen auf die Energiezellen entstehen. Ansonsten konnte "Dark Side" mich nicht vom Hocker hauen.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Incentive
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



Marble Madness

Hier ist Geduld gefragt

Sicherlich hat jeder schon einmal ein Geduldsspiel gesehen, bei dem man eine kleine Kugel durch geschicktes Neigen der Spielfläche an Hindernissen vorbei in ein Loch lenken muß. Die Autoren von "Marble Madness" haben diese Spielidee aufgegriffen und sie um verschiedene Möglichkeiten erweitert, die ein moderner Rechner bietet. Da wechseln labyrinthähnliche

Strukturen mit schmalen mäanderförmigen Teilen, auf denen äußerste Konzentration beim Steuern nötig ist. Sprungschancen wollen überwunden werden, schräge Flächen bringen die Kugel leicht außer Kontrolle, plötzlich auftauchende Wesen drängen sie aus ihrer Bahn.

Die Ausführung des Spiels ist sehr gut. Das beginnt bei der hervorragenden dreidimensionalen Grafik und endet bei der absolut naturgetreuen Bewegung der Kugel, da hier Massenträgheit und Schwerkraft berücksichtigt werden. Die Steuerung erfolgt über Joystick oder Tastatur. Bei letzterer Möglichkeit wurde die Tastenbelegung jedoch so schlecht ausgewählt, daß ein exaktes Manövrieren nur sehr schwer möglich ist. Bei Joystick-Steuerung funktioniert dagegen alles sehr gut.

Die Motivation, die von diesem Spiel ausgeht, dürfte recht lange vorhalten, da es immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt. Um alle Level zu bewältigen, muß man sicher sehr viel Zeit und Geduld investieren. Andererseits ist keine Aufgabe so schwer, daß man ungewöhnlich lange zur Lösung benötigt.

System: MS-DOS-Rechner mit mindestens 256 KByte und Farbgrafikkarte
Hersteller: Electronic Arts
Info: Micro Partner

Leserservice

Folgende Großhändler geben Ihnen Auskunft, wo Sie die getesteten Programme in Ihrer Nähe beziehen können. Unter jedem Spiel ist in einem Info vermerkt, welches Unternehmen dieses Produkt zur Zeit des Redaktionsschlusses in seinem Sortiment führte.

Infoadressen:

Ariolasoft GmbH Postfach 13 50 Hauptstraße 70 4835 Gütersloh 1 Tel. 0 52 41 / 80 38 71	Rushware Microhandels-gesellschaft Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel. 0 21 01 / 60 70
Leisuresoft Industriestraße 23 4709 Bergkamen 5 Tel. 0 23 89 / 60 71	Micro-Partner Goethestr. 1 4830 Gütersloh 1 Tel. 0 52 41 / 18 34

Profisoft
Sutthausen Str. 50/52
4500 Osnabrück
Tel. 0541 / 5 39 05

DIABOLO

Versand mit den teuflischen Preisen! ★



★ NEU ★ NEU ★

- Salamander** 25.90 / 37.90
- Pink Panther** 25.90 / 37.90
- Samurai Warrior** 25.90 / 37.90
- Gold, Silver, Bronze** 39.00 / 59.00
(23 Sportspiele von Epix)
- Daley Thomson's**
- Olympic Challenge** 25.90 / 37.90
- Netherworld** 25.90 / 37.90
- Overlander** 25.90 / 37.90
- Garry Linneker Super Skills** 25.90 / 37.90
- Par 3** 39.00 / 49.00
(Leaderboard, Leaderboard Tournament, Worldclass Leaderboard)

- **Karate Ace**
7 Kampfspiele auf einem Budo-Sampler!
- Way of the Exploding Fist
- Bruce Lee
 - Kung Fu Master
 - Avenger
 - Samurai Trilogy
 - Uchimata
 - Way of the Tiger

Für Verletzungen oder andere Gebrechen, die aus der Anwendung dieser Games resultieren, übernimmt der DIABOLO-Versand keine Haftung!

Cass./Disk

37.90/39.90

- Empire Strikes Back** 25.90 / 37.90
- Roadblasters** 25.90 / 37.90
- Epix Games**
- "Winter Edition"** 25.90 / 37.90
- New's Copy / Star Copy** — / 37.90
(2 Kopierprogramme, die fast alles cracken)

SAMPLERS

- 4 SMASH HITS** 25.90/37.90
Exolon, Zynaps, Uridium II, Rana Rama
- GAME-SET-MATCH** 37.90/49.90
W. S. Baseball, W. S. Basketball, Super Soccer, Hyperforce, Pong Pong, D. Thompson's Supertest, Konami's Tennis, Boxing, Squash, Konami's Snooker
- EPICS EPIX** 25.90/49.90
Worldgames, Wintergames, Impossible Mission, Supercycle
- PRESTIGE COLLECTION** 25.90/37.90
Koronis Rift, Ballblazer, Rescue on Fractalus, The Eidolon
- SOLID GOLD** 25.90/49.90
Gauntlet, Ace of Aces, Leaderboard, Winter Games, Infiltrator
- PLAYER'S DREAM 4** 19.90/24.90
Q-Bert 2, 3D Snakes, Blasted Squares, Jump Around, Golf Master Chip, Diggler, Kalahari I + II, Ghosts, Hanseat, Pang
- TOP TEN** 25.90/37.90
Saboteur I, Saboteur II, Sygma III, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos, Bombjack II
- Arcade Force Four** 25.90/49.90
Road Runner, Gauntlet, Indiana Jones, Metrocross
- Six-Pack 3** 25.90/37.90
Ghost'n Goblins, Living Daylights, Escape from Singes Castle (nicht auf Disc), Dragons Lair, Paperboy, Enduro Racer

A-Z

Advanced Technical	Impossible		
Fighter 25.90	Mission II 25.90	37.90	37.90
Arkanoid II 25.90	Int. Karate + 25.90	37.90	37.90
Beyond Icepalast ... 25.90	Karnov 25.90	37.90	37.90
Buggy Boy 25.90	Knight Orc —	37.90	49.00
California Games ... 25.90	Mach III 25.90	37.90	37.90
Charlie Chaplin 25.90	Match Day II 25.90	37.90	37.90
Combat School 25.90	Mickey Mouse 25.90	37.90	37.90
Crazy Cars 25.90	Nebulus 25.90	37.90	37.90
Despotic 25.90	Nemesis 25.90	—	—
Dream Warrior 25.90	Out Run 25.90	37.90	37.90
Eddi Edwards Super Ski 25.90	Pirates (6128) —	37.90	49.90
Firetrap —	Rolling Thunder ... 25.90	37.90	37.90
Flintstones 25.90	Rygar 25.90	37.90	37.90
Footballer	Shackled 25.90	—	37.90
of the Year 14.90	Slapfight 25.90	—	—
Football Manager II .. 25.90	Solomon's Key 25.90	37.90	—
Gauntlet II 25.90	Starglider 33.90	37.90	44.90
Gary Lineker	Starrider II 25.90	37.90	37.90
Superstar Soccer ... 25.90	Street Sports	37.90	
Gee Bee Airally 25.90	Basketball 25.90	37.90	37.90
Gryzor 25.90	Star Wars 25.90	37.90	37.90
Hunt for the Red	Tetris 25.90	37.90	37.90
Octobre (engl.) 37.90	Trantor 25.90	49.90	37.90

ACHTUNG!

Wir nehmen Vorbestellungen für **BARBARIAN II** entgegen.
Wer das Spiel haben will, sollte schneller sein als die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.

25.90 DM 37.90



☎ **0 72 52 / 8 66 99**

Bestellannahme 24 Stunden. Von 13.00-16.30 Uhr erreichen Sie uns persönlich.

Software-Bestellschein

Kunden-Nummer [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

SM 10/88

Anzahl	Titel	Gesamt- preis

Computertyp _____

Name des Bestellers _____

Anschrift _____

PLZ/Ort _____

Ich wünsche folgende Bezahlung:
 Nachnahme (zuzüglich 5.70 DM Versandkosten)
 Vorauskasse (zuzüglich 3.- DM Versandkosten)
 Bankabbuchung (zuzügl. 3.- DM Versandkosten)
 Software ist vom Umtausch ausgeschlossen.

Datum/Unterschrift _____
 Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Diabolo-Versand, PF 1640, 7518 Bretten.
 Eine Abteilung des Verlags Werner Rätz.



Colossos Mah Jong

Spiel nach Originalregeln

"Colossos Mah Jong" ist die PC-Version eines historischen asiatischen Spiels, das schon vor ca. 2000 Jahren im Nahen Osten gespielt wurde. Zu Anfang dieses Jahrhunderts machten Seefahrer Mah Jong auch in Europa bekannt, als interessante Alternative zu Schach und Bridge. Vor allem in England schätzt man dieses Spiel, während es bei uns relativ unbekannt ist. Dennoch entschied sich die Firma Colossos, seine Computerumsetzung ins Angebot aufzunehmen.

Anders als bei diversen gleichnamigen Computerspielen wird hier nach den überlieferten Originalregeln gespielt. Die Idee von Mah Jong erinnert stark an

das bekannte Kartenspiel Rommé. Allerdings finden hier bemalte Steine Verwendung. Diese besitzen wie Spielkarten verschiedene Farben. Die einer Farbe sind in aufsteigender Rangfolge angeordnet.

Ziel des Spiel ist es, die zu Beginn verteilten Steine durch Tauschen und Aufnehmen so zu ergänzen, daß man eine Sequenz aufeinanderfolgender Steine einer Farbe oder von Steinen des gleichen Rangs, jedoch verschiedener Farbe erhält. Vier Personen nehmen teil. Doch keine Angst, fehlende Mitspieler ersetzt der Computer.

"Colossos Mah Jong" bietet folgende Optionen: einstellbare Spielgeschwindigkeit, Demomodus, Vorschläge für den nächsten Zug, zusätzliche Bedienung über Joystick, neun verschiedene Spielstärken der Computergegner, Rücknahme des letzten Zuges und 3-D-Darstellung. Hinzu kommt ein Lernprogramm, das sich als sehr nützlich beim Einstudieren der komplizierten Regeln erweist.

Die Ausführung des Programms ist eher mäßig. Der Benutzer muß sich mit einer einfachen grafischen Darstellung abfinden. Ärgerlich ist die recht umständliche Bedienung. Neben den Cursor-Tasten bzw. dem Joystick gibt es immerhin 13 Tasten, die spezielle Spielaktionen auslösen.

"Colossos Mah Jong" ist sicherlich etwas völlig Neues im Software-Einerlei unserer Tage. Es verlangt vom Benutzer jedoch ein sehr intensives Studium des Handbuchs, ehe er den ersten Zug ausführen kann. Da das Spiel hauptsächlich im englischen Sprachraum bekannt ist, wurde auf eine deutsche Übersetzung des Handbuchs verzichtet.

Meine persönliche Meinung zu "Colossos Mah Jong" ist eher negativ, obwohl ich mich sehr gern mit Umsetzungen von Karten- bzw. Brettspielen beschäftige.

Die Bedienung des Programms ist jedoch so umständlich, und die englischen Bildschirmausgaben erscheinen so fremdartig, daß bei mir keine Motivation aufkam. Über Geschmack läßt sich aber bekanntlich streiten. Wer mit dem Gedanken spielt, dieses Programm zu kaufen, sollte beim Händler unbedingt eine Proberunde spielen, um keine Enttäuschung zu erleben.

System: MS-DOS-Rechner mit mindestens 256 KByte und Farbgrafikkarte
Hersteller: Colossos

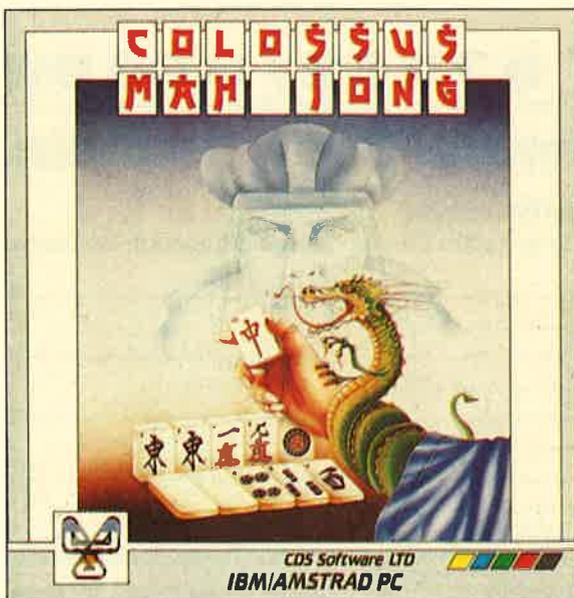
H.-P. Schwaneck



Bionic Commando

Tolle Action mit schwacher Grafik

Außerirdische haben die Erde überfallen. Unserer schönen Welt droht das Ende. Die Zivilisation wurde zerstört. Als sich die ersten Erdenbewohner wieder von ihrem Schrecken erholt haben, beschließen sie, eine Elitekampftruppe auszusenden, die dem Treiben der Aliens ein Ende bereiten soll. Das Bionic Commando ist für diese Aufgabe bestens ausgerüstet. Jedes Teammitglied verfügt über einen Bionic Arm, in dem übernatürliche Kräfte ruhen. So kann man damit klettern und sich von Plattform zu Plattform schwingen. Außerdem lassen sich mit ihm Verpflegung und zusätzliche Waffen aufnehmen, die per Fallschirm über dem Kampfgebiet abgeworfen werden.



Der Bionic Arm dient aber auch als Waffe. Mit ihm können Sie Ihren Gegnern einen verheerenden Schlag versetzen. Daneben tragen Sie noch eine andere Waffe mit sich, ein gefährliches Schrotgewehr. Damit schießen Sie auf alle Gegner, die Sie bedrohen. Auf dem Weg zum Hauptquartier der Aliens gelangt man durch fünf Zonen, die von Wachposten strengstens abgeschirmt werden. Bis man zur Alien-Basis vordringen kann, sind viele Kämpfe zu bestehen.

Im ersten Level bahnen Sie sich Ihren Weg durch den sterbenden Wald. Die Wachen der Aliens sind mit Handgranaten und Gewehren bis an die Zähne bewaffnet. Mit der Schrotflinte schießen Sie auf die Widersacher. Mit dem Bionic Arm können Sie auf Bäume klettern und vielleicht den gemeinen Wächtern entkommen. Haben Sie den Wald passiert, gelangen Sie in ein Schloß. Dort müssen Sie Schüssen von Kanonentürmen ausweichen und sich über eine Zugbrücke kämpfen. Die Aliens haben Stolperdrähte auf dem Weg installiert.

In der dritten Spielstufe geht es durch ein Abwassersystem. Vorsicht, auch hier gibt es viele Wesen, die es nicht gut mit Ihnen meinen. In Level 4 machen die Aliens mit Hubschraubern Jagd auf Sie. Im fünften ist das Bionic Commando am Ziel. In einem Silo müssen alle Verteidigungs- und Abschußanlagen zerstört werden. Nur so verhindern Sie den Abschluß der Rakete, die den Weltuntergang herbeiführen würde. Auf dem Weg durch die fünf Spielstufen können Sie drei Zusatzwaffen finden, ein Schnellfeuergewehr, einen Granatwerfer und eine Plasmawaffe.

Für Action ist in "Bionic Commando" gesorgt. Leider ist die Grafik auf dem CPC alles andere als gelungen. In schlichtem Schwarz-Grün präsentiert sich die Handlung in einem kleinen Bildschirmfenster. Von Anima-

tion der Sprites kann keine Rede sein. Bei jeder Bewegung ruckeln sie ein paar Millimeter weiter. Auch bezüglich des Sounds hat das Programm nichts zu bieten. Eine Titelmelodie gibt es überhaupt nicht, und die Schußgeräusche während des Spiels sind auch sehr mager. Eigentlich schade. Auf anderen Rechnern wie beispielsweise dem C 64 ist das Game wesentlich besser.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Go
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



Arcticfox

Ballerei am Südpol

In diesem Spiel geht es darum, mit einem hochmodernen Panzer eine Rettungsaktion in der arktischen Einöde des Südpols durchzuführen. Außerirdische sind dort gelandet und haben einige Sauerstoffumwandler installiert, um aus der Atmosphäre der Erde ein für sie erforderliches Gemisch giftiger Gase zu machen.

Mit dem Spezialpanzer Arcticfox dringt der Spieler in die Zone der Außerirdischen vor, um die gefährlichen Sauerstoffumwandler zu zerstören. Der Gegner läßt sich dies nicht ohne Gegenwehr gefallen und schickt Arcticfox ein ganzes Arsenal von Waffensystemen entgegen. Man muß sich mit verschiedenen Panzertypen, Flugzeugen, Raketenwerfern und Luftminen herumschlagen, bis man endlich zu den feindlichen Stationen gelangt.



"Arcticfox" ist sicherlich ein Spiel der Kategorie Weltraumballerei. Es ähnelt sehr stark dem Hit "Starglider". Dennoch zählt es zur Extraklasse. Es besitzt eine einzigartige 3-D-Vektorgrafik, die in beachtlicher Geschwindigkeit animiert ist und alle Anforderungen einer räumlichen Darstellung erfüllt. Gesteuert wird wahlweise über Tastatur oder Joystick. Die Simulation der Bewegungen vermittelt in realer Weise Massenträgheit und Geschwindigkeit.

Ein Bionic-Arm verleiht ungeahnte Kräfte im Kampf gegen die Außerirdischen.

Durch die verschiedensten Objekte, deren Palette von ortsfesten Gebäuden über rollende Panzer bis hin zu verschiedenen schnell fliegenden Kampfflugzeugen reicht, kommt keine Langeweile auf. Neben einem guten Auge beim Kampf ist auch geschicktes Steuern wichtig. Die verschiedensten Geländeformen wie Hügel, Gletscherspalten, Schlamm, Tiefschneefelder und Felsen stellen den Spieler vor immer neue Aufgaben.

Neben der Diskette mit dem Programm erhält der Käufer auch eine sehr ausführliche deutschsprachige Anleitung, die ihm wichtige strategische Tips gibt. In seiner PC-Fassung steht "Arcticfox" den Versionen für Homecomputer in nichts nach. Wer bereits "Starglider" kennt, findet bei "Arcticfox" allerdings nichts Neues.

System: MS-DOS-Rechner mit mindestens 512 KByte und Farbgrafikkarte
Hersteller: Electronic Arts
Info: Micro Partner

H.-P. Schwaneck



Die Arche des Captain Blood

Fünf Doppelgängern auf der Spur

Nach einem unerbittlichen Kampf mit einer außerirdischen Spezies versucht Captain Blood, durch den Hyperraum zu entkommen. Doch da passiert ihm ein kleines Mißgeschick: Just in dem Moment, als er in den Hyperraum eintreten will, spielt die Materie verrückt. Sein Körper spaltet sich in viele genetische Kopien, die durch die hohe Fluggeschwindigkeit in den Welt- raum geschleudert werden. Blood muß nun unbedingt alle Kopien finden, sonst nimmt er ein grauenvolles Ende.

In Todesangst setzt sich der Captain in seine Arche und geht auf eine langwierige Suche. Nach 800 Jahren hat er fast alle Kopien gefunden. Nur noch fünf Doppelgänger treiben irgendwo im Universum ihr Unwesen. Blood ist nach dieser langen Zeit aber auch ein alter Mann geworden.

Auf dem Weg zu fernen Planeten sucht Captain Blood seine Doppelgänger



Seine Arme sehen aus wie die eines Skeletts. Es gibt für ihn nur noch eine Möglichkeit, seinem Schicksal zu entinnen: Ein junger Spund (möglichst Schneider-User) muß Blood bei der Suche ein wenig unterstützen.

Von seinem heimischen Monitor aus greift der Spieler nun in die Handlung ein. Ausgerüstet mit dem Joystick und einem Notizblock hilft er Captain Blood bei seiner aufregenden Suche nach den fünf Doppelgängern. Auf dem Bildschirm befindet sich zu Beginn der Reise nur das Cockpit der Arche. Mit Hilfe des Joysticks steuert man die Hand Captain Bloods und kann so die verschiedenen Knöpfe im Cockpit bedienen. Um die fünf Doppelgänger aufzufinden, muß man zahlreichen Planeten einen Besuch abstatten und dort versuchen, von den Bewohnern wichtige Hinweise über den Aufenthaltsort der Kopien zu erhalten.

Zu Beginn des Spiels sieht man durch das Cockpit-Fenster den ersten Planeten. Wenn einer in Sicht ist, kann der Spieler drei verschiedene Aktionen einleiten. So besteht die Möglichkeit, die Oberfläche des Planeten zu scannen. Sobald diese Option mit dem Joystick angewählt wurde, sieht man, wie einige Farbmuster vom linken zum rechten Bildschirmrand scrollen. Für Grafikliebhaber findet sich hier der erste Augenschmaus, den "Die Arche des Captain Blood" zu bieten hat. Nach dem Scannen sollte man mit Hilfe eines Drohnengefährts auf dem Himmelskörper landen und dann über ihn hinwegrasen.

Die Planetenlandschaft ist durch eine Fraktal-Grafik dargestellt. Berge und Täler rauschen am Spieler vorbei. Die rasante Fahrt birgt allerdings zwei Gefahren. Fliegt man zu hoch, wird man von radioaktiver Strahlung getroffen, die zur Zerstörung der Drohne führt. Der zweite Gefahrenpunkt wurde recht lustig in Szene gesetzt. Wenn man mit der Drohne zu tief fliegt, bleibt sie an

einem Berg hängen. Der Bildschirm zittert, und die Drohne beschwert sich mit einigen unverständlichen Lauten.

Um die Bewohner zu treffen, muß man auf jedem Planeten in einen Tunnel fliegen. In "Star Wars"-Manier rast man so lange durch den Tunnel aus Fraktal-Grafik, bis sich vor dem Cockpit-Fenster ein Außerirdischer aufbaut. Da man es mit Bewohnern von fremden Sternen zu tun hat, ist es nicht weiter verwunderlich, daß diese nicht des Spielers Sprache sprechen. Aber die Drohne ist ja mit allen wichtigen Instrumenten ausgerüstet, so auch mit einem Übersetzungscomputer.

Der Außerirdische fängt nun munter an, in Symbolen zu sprechen. Wenn man ihm antworten möchte, sucht man mit dem Joystick auf einer nach links und rechts scrollenden Leiste des Übersetzungscomputers die entsprechenden Symbole dazu heraus. Jedes von ihnen steht für ein Verb, Nomen oder einen anderen Satzbaustein. Mit Hilfe der etwa 100 verschiedenen Symbole kann man sich nach einer Weile gut verständigen. Nach einer langen Small-Talk-Phase rücken die Außerirdischen dann auch langsam mit den ersten wichtigen Informationen heraus. Sollte man an einen besonders pfiffigen geraten, so lassen sich sogar die Koordinaten für den Aufenthaltsort eines Doppelgängers herausbekommen.

Wenn man keine Lust mehr hat, sich mit den Planetenbewohnern zu unterhalten, läßt man sich wieder zurückbeamen. Oben in der Arche angekommen, sollte man von der eindrucksvollsten Option des Spiels Gebrauch machen, dem Zerstören von Planeten.

In den ersten Stunden hat man mit diesem technisch brillant umgesetzten Programm eine Menge Spaß. Auf Dauer ist es jedoch sehr langweilig, immer nur Planeten anzusteuern, Außerirdische anzuquatschen und durch

den Hyperraum zu anderen Sternen weiterzufliegen. Bis man einen Doppelgänger findet, vergehen viele langatmige Stunden. Am interessantesten sind die Gespräche mit den Außerirdischen. Aber oftmals kann man von diesen nichts erfahren, was beim Aufspüren der Doppelgänger weiterhilft. Gerührt bzw. verärgert nimmt man Sätze wie "Ich liebe Dich", oder ähnliches zur Kenntnis. Wenn einen der häßliche außerirdische Zwerg in der Symbolsprache vollquatscht und dabei zusammenhangloses Zeug quasselt, kommt man schnell in Versuchung, den ganzen Planeten einzuäschern.

Grafisch ist "Die Arche des Captain Blood" hervorragend gelungen. Der Sound verdient ebenfalls Bewunderung. Die Motivation läßt allerdings nach mehreren Stunden nach. Dem französischen Hersteller Infogrames ist aber im großen und ganzen ein originelles Spiel gelungen, das Action- und auch Adventure-Elemente enthält.

Unsere Testversion lag leider komplett in Französisch vor. Wer diese Sprache nicht beherrscht, hat keine Chance, mit der komplexen Anleitung zurechtzukommen. Das gleiche gilt für die erwähnten Kommunikationssymbole, die auf dem Bildschirm in Französisch erklärt sind. Doch

Bomico wird schon bald für eine deutsche Version sorgen.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Infogrames
Info: Bomico

Carsten Borgmeier



A Peasant's Tale

"Gauntlet"-Abklatsch

König Otto, der Herrscher von Ospania, grämt sich vor Sorge. Sein wunderhübsches Töchterchen ist durch das mysteriöse goldene Tor gelaufen. Das blinde Kind ist völlig hilflos. Ein mutiger Ritter soll es zurückholen. King Otto beauftragt seine besten Leute, doch die Ritter scheitern allesamt.

Eines schönen Tages, als der König gerade wieder einen Anfall von Verzweiflung erlebt, sieht er aus dem Schloßfenster. Ein junger Schwertkämpfer setzt

sich gegen drei ausgewachsene Räuber durch. Der König läßt ihn herbeischaffen und verspricht ihm die Hälfte seines Königreichs und seine Tochter zur Frau, wenn er das liebevolle Kind aus dem Land hinter dem goldenen Tor befreit. Für den wagemutigen Helden ist das eine Verlockung. Also schnappt er sein magisches Schwert und läuft los.

Der Käufer von "A Peasant's Tale" nimmt mit dem Joystick an der Handlung teil. Er steuert den Helden durch 244 Bilder, sammelt Schlüssel, um Türen zu öffnen, liefert sich mit Bösewichtern packende Fechtduelle und trägt Bonusgegenstände zusammen. Das tut er so lange, bis er endlich die Prinzessin entdeckt. Dann ist das Spiel aber noch nicht zu Ende. Erst muß der Held eine Zeitbombe aktivieren, die das goldene Land zerstört. Bleiben Sie aber nicht stehen! Sie müssen so schnell wie möglich den Rückweg antreten, sonst explodiert die Bombe, und Sie sind noch mitten im Schlamassel. Sie müssen sich wahnsinnig konzentrieren. Mit dem Joystick steuern Sie den Helden aus der goldenen Welt, per Tastatur die Prinzessin. Keine Angst, so schwierig ist das nicht.

Leider ist das ganze Spiel aber furchtbar langweilig. Die Charaktere sind aus der Vogelperspektive dargestellt. Darüber hinaus ist die Grafik dermaßen eintönig, daß man schon nach einigen Minuten einschläft. Bis auf einige Schuß- und Schlaggeräusche ist auch keinerlei Sound zu hören. Wer sich an der schlechten technischen Ausführung nicht stört, hat vielleicht Spaß an dem "Gauntlet"-Verschnitt. Eines muß man den Programmierern lassen. Die Joystick-Steuerung wurde gut gelöst. Aber das ist meiner Meinung nach kein Grund, das Spiel zu kaufen.

"A Peasant's Tale", eine etwas lahme Geschichte



System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Crysos Software
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



Hopping Mad

Verrückte Hüpferei

Mit diesem Actiongame hat Elite ein originelles Spiel auf den Markt gebracht. Der Spieler steuert vier hüpfende Gummibälle von links nach rechts über den Bildschirm. Durch Drücken auf den Feuerknopf veranlaßt man die Bälle, höher zu springen. Achtung! Ballfressende Pflanzen, Riesenbienen und Steine dürfen nicht berührt werden, sonst platzen die Gummibälle. Zu Beginn ist es nicht einfach, alle vier über den Bildschirm zu steuern. Ständig muß man sie beschleunigen, höher hüpfen lassen oder die Bewegungen verlangsamen. Mit der Zeit bekommt man aber ein Gespür für das intelligent ausgeklügelte Steuersystem.

Während der Hopserei muß man 10 Luftballons einsammeln. Erst dann gelangt man in den nächsten Level. Es gilt, diesen mit möglichst vielen Bällen zu erreichen. Das bringt nämlich die meisten Punkte. Platzt ein Ball,

Mal etwas anderes: "Hopping Mad", zu deutsch: Verrückte Hüpferei.



steuert man die übrigen durch die scrollende Landschaft. Wer alle bis auf einen verloren hat, sollte sehr besonnen spielen. Platzt nämlich auch der letzte, ist das Game vorbei.

Hintergrundgrafiken der einzelnen Level sind stets andersartig gestaltet. Mal spielt man im Wald, mal in der Wüste. "Hopping Mad" macht Spaß. Nach dem Laden des Spiels ertönt ein überaus fetziger Sound, der mich total begeistert hat. Grafisch ist Elites neuestes Game aber nicht so gut gelungen. Alle Sprites sind in derselben Farbe dargestellt; die Hintergrundgrafik setzt sich nur aus vier Farben zusammen. Wer sich daran nicht stört, hat an der lustigen Hüpferei bestimmt seine Freude.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Elite
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



Street Sports Basketball

Epyx' neuester Streich!

Wenn ein Spiele-Freak den Namen Epyx hört, schlägt sein Herz schneller. Der amerikanischen Firma haben wir schließlich die ausgezeichneten Sportspiele aus der Games-Serie zu verdanken ("Summergames I + II", "Wintergames", "Worldgames" und "California Games"). Das Unternehmen ruht sich aber nicht auf seinen Lorbeeren aus,

sondern produziert gerade eine neue Serie. Es sollen Spiele umgesetzt werden, mit denen sich Amerikas Kinder auf Straßen, Parkplätzen oder Schulhöfen vergnügen. Ob die "Street Sports"-Programme genauso gut sind wie die der Games-Serie, soll unser Test zeigen.

Der erste Titel der neuen Reihe heißt "Street Sports Basketball". Vier verschiedene Schauplätze stehen zur Verfügung, ein Schulhof, ein Hinterhof in den Slums, eine ruhige Straße in der Vorstadt und ein Parkplatz mitten in der City. Hat man eines der vier Spielfelder ausgesucht, folgt die Wahl des Spielmodus (ein oder zwei Teilnehmer). Wer ein Match gegen den Computer vorzieht, muß sich für eine von drei Schwierigkeitsstufen entscheiden (easy, intermediate, tough).

Nach der Eingabe der Namen wird eine Münze geworfen, um festzulegen, welcher der beiden Mannschaftsführer mit der Wahl der Spieler beginnt. Neun Basketballer stehen zur Verfügung, von denen man drei für das eigene Team aussuchen darf. Jeder Sportler besitzt andere Eigenschaften. So gibt es einen, der schon von Kindesbeinen an Basketball auf der Straße spielt. Ein anderer träumt während des Matches und ist deshalb für die Mannschaft unbrauchbar. Hat man nach bestem Wissen die Spreu vom Weizen getrennt, beginnt das Spiel aber noch lange nicht. Erst lädt der CPC noch für kurze Zeit. Dann legt man fest, wie viele Körbe das Siegerteam erzielen soll.

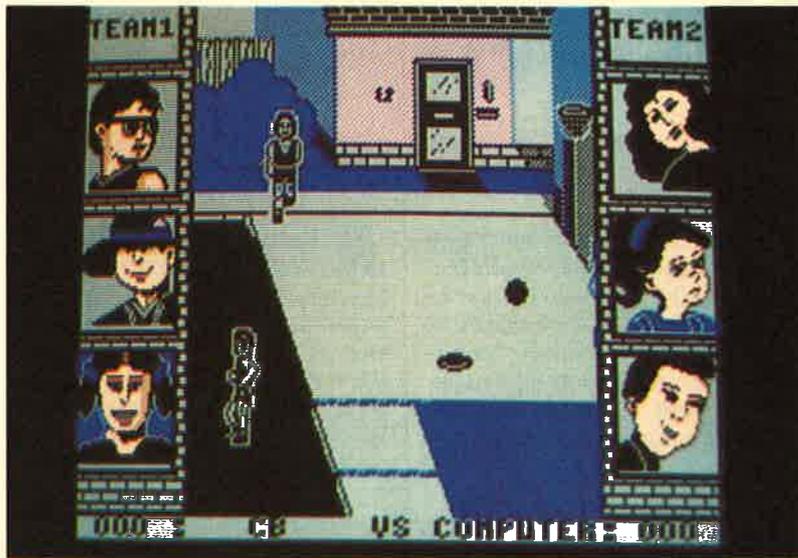
Hat man alle Optionen nach seinen Wünschen bestimmt, startet das Match. Die beiden Mannschaften stehen in der Mitte des Spielfelds. Der Ball wird hochgeworfen, und dann geht's los. Mein Team stürmt vor. Zwei gegnerische Spieler stellen sich in den Weg. Sie bekommen einen Tritt; der Weg zum Korb ist frei. Nach einem Weitwurf hat der Gegner das Nachsehen. 2:0 für mich!

Das Grundkonzept von "Street Sports Basketball" ist sehr gut. Die Auswahl der Spieler bringt einen Hauch Strategie ins Spiel. Die Möglichkeit, den Gegner zu rempeln, halte ich ebenfalls für eine gute Idee. Schwach ist allerdings die Sprite-Grafik. Grobkörniger hätte man die Basketballer nicht zeichnen können. Bei der Farbwahl hat man sich ebenfalls keine Gedanken gemacht. Wie soll man nur zwischen den Spielern der beiden Mannschaften unterscheiden, wenn alle Basketballer in Schwarz gehüllt sind? Die einzige Ausnahme bildet derjenige, der gerade den Ball besitzt. Wer einen Doppelpaß ausführen will, weiß nie, ob er nicht gerade den Gegner angespielt hat.

Die Uniformität der Basketballer sorgt für Verwirrung, Enttäuschung und letztendlich für Frustration. Das ist schade. Hätte Epyx dieses Manko beseitigt, wäre "Street Sports Basketball" ein gutes Sportspiel.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Epyx
 Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



Gutes Spiel mit Schwächen: "Street Sports Basketball"

ist endlich für den CPC zu haben. Man steuert darin eine Gruppe von bis zu sechs Abenteurern, die allesamt andere Charaktereigenschaften besitzen.

Ihr Weg führt durch Skara Brae, eine Stadt, die von einem Bösewicht namens Mangar verhext wurde. Der Oberschurke rechnet damit, daß man ihm ans Leder will. Deshalb hat er sich in einem hohen Gemäuer verschantzt. Bis Sie zu Mangar gelangen, haben Sie einen langen Weg vor sich. Sie müssen unterirdische Labyrinthsysteme erforschen und in einigen Gebäuden knifflige Rätsel lösen. Während der Erkundungstour treffen die Abenteurer auf viele finster dreinblickende Monster. Sie sind

mit verschiedenen Waffen zu besiegen, die man während des Spiels findet. Wenn auch Waffen nicht mehr helfen, können Sie sich eines vernichtenden Zauberspruchs bedienen.

Die Grafik erscheint zwar nur in einem kleinen Ausschnitt auf dem Bildschirm, dafür ist sie aber für CPC-Verhältnisse gut gelungen. Fans von Rollenspielen ist "Bard's Tale" nur zu empfehlen. Für alle anderen kann das Programm einen guten Einstieg in die phantastische Welt der Rollenspiele darstellen. Probieren Sie es doch aus!

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Electronic Arts
 Info: Rushware

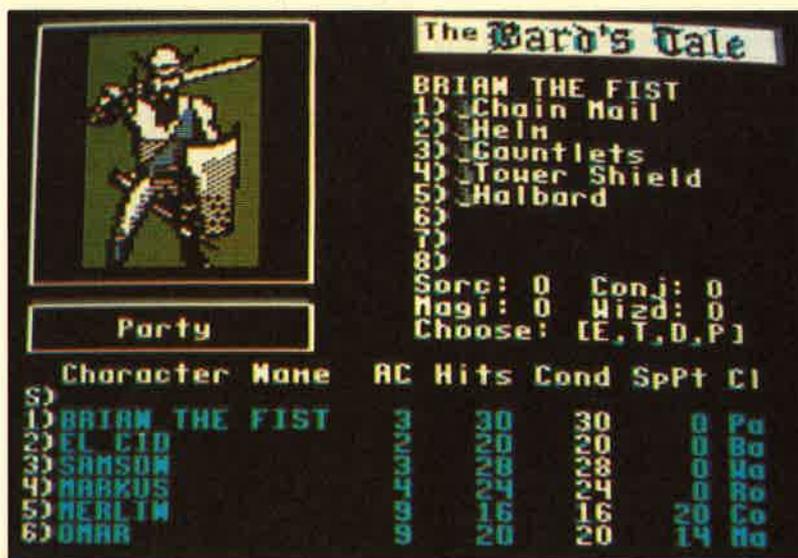
Carsten Borgmeier



Bard's Tale

Endlich auf dem CPC

Rollenspielfans, die einen CPC besitzen, warten schon seit der Veröffentlichung der C-64-Version vor drei Jahren auf die CPC-Umsetzung dieses Spiels. Jetzt ist es soweit. Das erfolgreichste Rollenspiel aller Zeiten

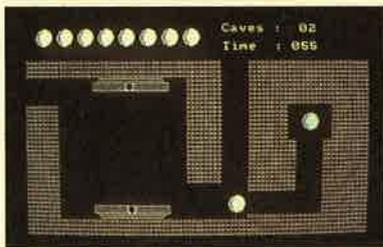


Klassisches Rollenspiel endlich auf dem CPC: "Bard's Tale"

VORSCHAU

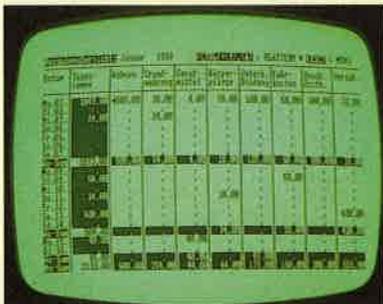
Gravity

Steuern Sie ein Atom durch eine Versuchsanlage, in der es von Magnetfeldern und anderen Hindernissen nur so wimmelt. Die Zerfallszeit des Atoms ist im Gegensatz zur Natur sehr rasant. 42 Bilder sind zu bewältigen. Das verspricht viel Beschäftigung für lange Novemberabende.



Haushaltsbilanz

So kurz vor Weihnachten ist es vielleicht ganz gut zu wissen, ob man am Ende des Monats überhaupt noch ein paar Mark für sich selbst übrig hat. Wer bisher die Pi mal Daumen Methode für seine privaten Bilanzen verwendete, wird womöglich Schreckliches entdecken. Also schnell mal die paar Zeilen eingetippt und das fast vergangene Jahr nachkalkuliert.



Schneider Magazin Nr. 11/88
erscheint am 26.10.88

Word 4.0

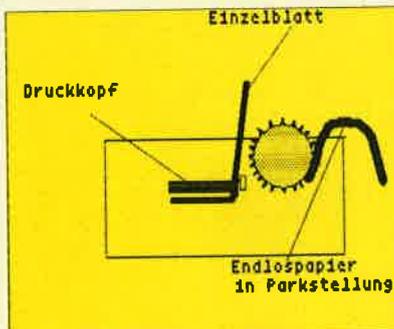
Ein Textprogramm der Superlative für den PC stellt Word 4.0 dar. Ein besonderes Feature dieses Programmes ist die Möglichkeit, Makros zu programmieren, d.h. bestimmte wiederkehrende Abläufe zu automatisieren. Ganz einfach ist das allerdings nicht. Im nächsten Schneider Magazin zeigen wir, wie's geht.

MC-Relocator

Haben Sie sich auch schon über eines der ansonsten hervorragenden Maschinenprogramme, die im Schneider Magazin zu finden sind, geärgert, weil es sich nicht so ohne weiteres verschieben läßt? Jetzt kommt Abhilfe. Einige praktische RSX-Befehle nehmen Ihnen in Zukunft die meisten Sorgen ab.

Noch mehr Druck

Die Serie "Drucken für alle" fand hohen Anklang. In der nächsten Ausgabe kommt noch mehr Unterstützung für all diejenigen, die sich noch nicht so recht mit der Übertragung von Daten aus dem Computer auf ein Stück Papier anfreunden konnten.



INSERENTEN

Becker	42
CMZ Clasen	3
Crusador	84
Diabolo	99
Dobbetin	19
Göddeker	68
Hippchen	3
Köpfer	7
Merz	83
Mimsoft	3
Rätz	2, 9, 15, 16, 58, 69, 91
Schleißbaur	85
Schogue-Soft	75
Schuster	54
Software-Paradies	75
Van der Zalm	42
Welzel & Wunsch	85

Dieses Heft enthält eine Beilage
des Interest-Verlages.

IMPRESSUM

Herausgeber	Werner Rätz
Techn. Redaktion	Werner Rätz
Redaktion	Helmut Fischer Robert Kaltenbrunn
Ständige freie Mitarbeiter	Andreas Zallmann Manfred W. Thoma Rolf Knorre Markus Pisters Dipl.-Ing. H. P. Schwaneck Dipl.-Ing. Hans Joachim Janke Prof. Walter Tosberg Friedrich Lorenz Christoph Schillo Berthold Freier
Megagames	Carsten Borgmeier
Versandservice	Irene Staub
Anzeigen	Lothar Neff Es gelten die Anzeigenpreise der Media-Mappe '87
Layout u. Montage	Bernhard Müller
Titel	AW Grafik 7507 Pfingztal
Satz	Druckerei Sprenger 7143 Vaihingen/Enz
Druck	Gießen-Druck, Gießen
Vertrieb	Verlagsunion 6200 Wiesbaden
Anschrift des Verlages	Verlag Werner Rätz Postfach 1640 Melancthonstraße 75/1 7518 Bretten Telefon 0 72 52 / 30 58

Manuskript- und Programmensendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Verlag Werner Rätz herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträgern. Für unvorangig eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Mit Ausnahme der gesetzlich zugelassenen Fälle ist eine Verwertung ohne Einwilligung des Verlages strafbar.

Das Schneider Magazin erscheint monatlich jeweils am letzten Mittwoch des Vormonats. Das Einzelheft kostet 6,- DM.

Know how für Schneider-User

Den Bestellschein finden Sie auf Seite 15



Brückmann/Schieb
Das Floppy-Buch zum CPC

422 Seiten
Was man alles aus der DDI-1 des CPC holen kann, zeigt dieses Buch auf eindrucksvolle Weise. Neben den nötigen Erklärungen und einem ausführlichen DOS-Listing gibt es zahlreiche Utilities: eine komfortable Dateiverwaltung, einen Disk-Monitor und einen Disk-Manager. Selbst CP/M-Grundlagen und die relative Dateiverwaltung werden erklärt. So findet wirklich jeder CPC-Besitzer in diesem Buch einen wertvollen Ratgeber.

Best.-Nr. DB 04125 DM 49.-



Englisch/Germer/
Scheuse/Thrun
CPC 464 Tips & Tricks
Eine Fundgrube für den CPC-Anwender

263 Seiten
Rund um den CPC 464 viele Anregungen und wichtige Hilfen. Von Hardwareaufbau, Betriebssystem, Basic-Tokens, Zeichnen mit dem Joystick, Anwendungen der Windowtechnologie und sehr vielen interessanten Programmen wie einer umfangreichen Dateiverwaltung, Soundeditor, komfortablen Zeichengenerator bis zu kompletten Listings spannender Spiele bietet das Buch eine Fülle von Möglichkeiten.

Best.-Nr. DB 04106 DM 49.-



Hans Lorenz Schneider
Das Schneider CPC Grafikbuch

336 Seiten
Der Autor behandelt zunächst die einzelnen Grafik-Modi, die Grafik-Befehle und die wichtigen Betriebssystem-Routinen. Es folgen universell einsetzbare Basic-Untersprogramme zum Zeichnen bestimmter Figuren (z. B. Quader, Kreise, Ellipsen). Auch der Geschäftsgrafik ist ein Kapitel gewidmet, in dem die Programmierung von Diagrammen (Linien-, Balken-, Torten- und Säulendiagramme) vorgestellt wird. Diejenigen Leser, die an Animation interessiert sind, finden ein eigenes Kapitel, das sich mit der Erzeugung von Sprite-Grafik befaßt. Eine Hardcopy-Routine, die die Ausgabe der erstellten Grafiken auf einen Drucker ermöglicht, rundet das Buch ab.

Best.-Nr. SY 06111 DM 48.-

vergriffen



Siegmund Wittig
Basic-Brevier für den Schneider CPC 464

224 Seiten
Dieses Buch zeigt, wie man auf dem Schneider CPC in Basic programmiert. Auch ohne Vorkenntnisse kann jeder nach kurzer Zeit seine eigenen Programme schreiben. Zahlreiche Aufgaben und Programmbeispiele tragen dazu bei, das Wissen zu festigen. Hier findet man fast alle Probleme wieder, die sich einem "Einsteiger" mit dem CPC 464 stellen. Dieses Buch würde sogar das Handbuch des Herstellers voll ersetzen.

Best.-Nr. HE 11104 DM 29.80



Robert Fürst
MS-DOS - Einfache Zugänge

162 Seiten
Das Buch ordnet die vielfältigen MS-DOS-Befehle und Programmiermöglichkeiten nach den Bedürfnissen des PC-Alltags. Es setzt keine MS-DOS-Kenntnisse voraus und ist nach den typischen Alltagsproblemen aufgebaut. In übersichtlicher Darstellung werden die MS-DOS-Befehle in sofort benutzbarer Form gezeigt. Nicht zuletzt durch die gelungene Aufmachung macht MS-DOS mit diesem Buch Spaß.

Best.-Nr. TW 0302 DM 39.-



R. Kost
Der Schneider PC

354 Seiten
Der PC 1512 mit seinen beiden Betriebssystemen und der grafischen Benutzeroberfläche GEM ist eine Herausforderung für die Welt der Mikrocomputer. Wie man MS-DOS und DOS Plus einsetzt wird in diesem Buch anschaulich beschrieben. Die Funktionsweise von GEM und die Arbeit mit seinen Utilities stellt den Hauptteil dieses Bandes dar. Der Anwender wird schrittweise in GEM eingeführt und mit den anderen GEM-Produkten bekannt gemacht.

Best.-Nr. MT 0101 DM 49.-



Peter Heiß
Z80-Maschinensprachkurs für den CPC 464/664/6128

194 Seiten
Schon im CPC Magazin 6/86 haben wir diesen wirklich guten Kurs vorgestellt. Er wendet sich an alle Benutzer der CPCs 464/664/6128, die bereits über Basic-Kenntnisse verfügen und nun in die Maschinensprache programmieren einsteigen wollen. Die Befehle des Z80-Prozessors werden anhand kleiner Beispielprogramme erklärt. Die Anpassungen für den 664/6128 sind jeweils angegeben. Das Buch enthält eine Tabelle aller Z80-Befehle und einen einfachen Direktassembler, der auch auf Cassette bezogen werden kann.

Best.-Nr. HE 11111 DM 34.-



Chaos Computer Club
Die Hackerbibel

259 Seiten
Überall in den Medien ist seit geraumer Zeit Rede von den Hackern. Und wenn man "Hacker" sagt, meint man in diesem unserem Lande zumeist Mitglieder, des Chaos Computer Club Hamburg und seine Ableger. Seies der 130 000 DM Coup bei der Hamburger Sparkasse oder die diversen Auftritte in Tagesschau, bei Frank Elstner und anderswo: über sie ist viel berichtet worden. Hier erstmals ein Buch von ihnen. Nicht nur über das "Wie" des Hackens, sondern auch über das "Warum".

Best.-Nr. CH 09500 DM 33.33



Miedel/Kotulla
Das große CPC-Arbeitsbuch

456 Seiten
Wenn Sie alles aus Ihrem CPC herausholen wollen, brauchen Sie dieses Buch. Mit Hilfe der Demonstrations- und Hilfsprogramme wird hier ein Wissen vermittelt, das es in sich hat. Programmricks zeigen, was alles in den CPCs steckt. Im Umgang mit der Peripherie erhalten Sie alles notwendige Know-how. Insgesamt pralle 456 Seiten, die Sie brauchen, wenn Ihnen Software von der Stange nicht genügt.

Best.-Nr. FR 08124 DM 68.-



D. A. Lien
Basic 2 - Praxis unter GEM Desktop

450 Seiten
Den schnellen Zugang zu Basic2 werden Sie mit diesem Buch finden. Die Handhabung von Basic2 unter GEM wird ebenso erläutert, wie die einzelnen Befehle übersichtlich dargestellt und ihr praktischer Einsatz mit Listings anschaulich gemacht wird. Ein Buch, das Sie direkt neben die Maus legen sollten.

Best.-Nr. TW 0301 DM 59.-

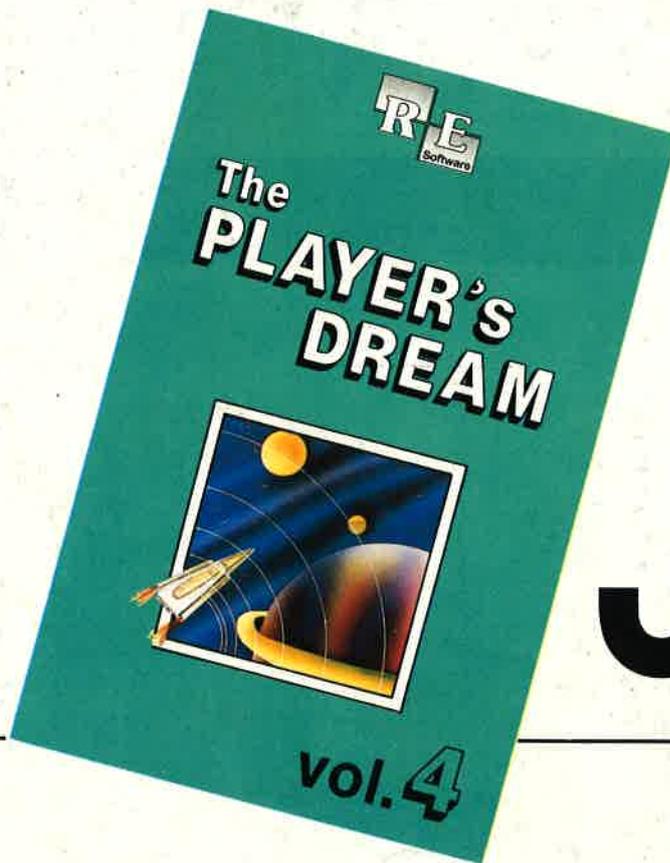
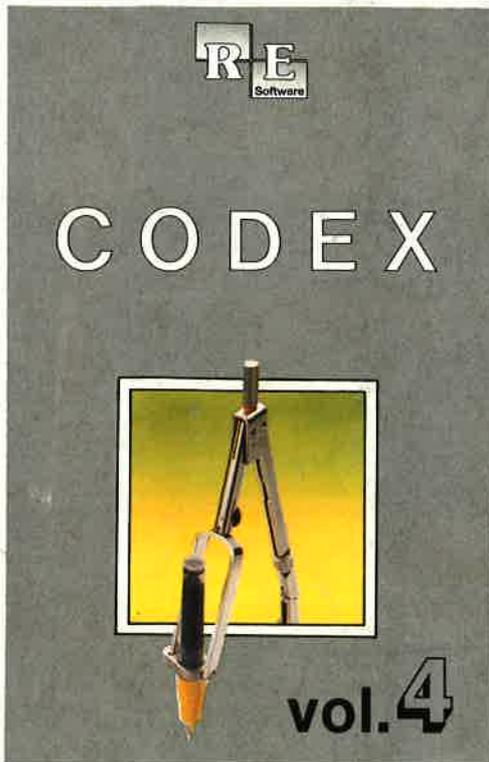


Data Becker Führer
Schneider PC

126 Seiten
Für das schnelle Nachschlagen während der Arbeit am Schneider PC ist dieses Buch ideal. Thematisch geordnet wird in Stichworten auf die einzelnen Funktionen und Befehle eingegangen und ihr Einsatz an Beispielen erläutert. Das handliche Format tut ein übriges, um dieses Buch für Ihre Praxis unentbehrlich werden zu lassen.

Best.-Nr. DB 0402 DM 29.80

Darf's ein Programm mehr sein?



JA, bitte!

Die besten Anwenderprogramme auf CODEX 4 und die tollsten Spiele auf PLAYER'S DREAM 4 aus den zurückliegenden Schneider Magazinen. Eine geballte Ladung Software zu einem günstigen Preis.

CODEX

- 1** Hexmonitor (12/85), Sprites mit Editor (12/85), Kalender (12/85), Datenverwaltung (1/86), DIR-Doc (Directory-Editor) (2/86), Mini-Monitor (3/86), Mathematik (3/86), Statistik (4/86), Baudcopy (4/86), Hidump (Hardcopy) (4/86), Bücherdatei (5/86), Labelassembler ASSO (6/86), Notizblock (Sidekick) (6/86), Basic-Compiler (8-9/86), Disassembler (10/86)
- 2** Softwareuhr (12/85), Disk-Doktor (1/86), CPC Orgel (1/86), Datagenerator (2/86), Taschenrechner (3/86), Painter (3/86), Periodensystem (3/86), Elektro-CAD (5/86), Scrollbremse (6/86), Copy??right!! V2.0 (6/86), 3-D-Prozessor (7/86), Digitalisierer (7/86), Tastenklick (8-9/86), Oszilloskop (8-9/86), Symbol-Editor (10/86), Fast-Routine (10/86), DFÜ (10/86), Datei (12/86), Neues HI-Dump (1/87)

3 **Allgemeines:** Mini-Texter (11/86), Haushalt (1/87) **Sound:** Hüllkurven (1/87), Musik-Compiler (3/87), Islam (8/87) **Grafik:** Mini-Movie (8/86), Fractals (4/87), Top-Grafik (5/87) **Programmiersprachen:** Forth-Compiler (11/86), Basic-Logo-Translator (12/86) **Utilities:** RSXINFO (8/86), File-Examiner (10/86), Windows (10/86), Window Creator (11/86), GIGADUMP (3/87), Strukto (3/87), UNERASE.COM (3/87), Suche (3/87), XREF (7/87), REM-Killer (8/87)

Player's Dream

- 1** Darts (12/85), Senso (12/85), Showdown (1/86), Jump Over (2/86), Pingo (2/86), Zentus (5/86), Steinschlag (6/86), Centibug (7/86), Jolly Jumper (8-9/86) und Pyramide (10/86)
- 2** Sepp im Hochhaus (4/86), Life (5/86), Minigolf (7/86), Tennis (11/86), Astronaut (12/86), Suicide Squad (2/87), Royal Flush (3/87), Flowers (4/87), Roulette (4/87) und Buggy Blaster (CK 10/85)
- 3** Partnertest (2/87), Memotron (5/87), Ritter Kunibert (6/87), Soft-Ball (7/87), Skat (8/87), Labyrinth (9/87), Frogger (10/87), Bulldozer (11/87), Dow Jones (12/87)

Es ist wieder soweit.

Ab sofort sind die Neuauflagen von CODEX und von PLAYER'S DREAM erhältlich. Und hier die Programme im Einzelnen:

CODEX 4

Schach Archiv (11/86), Kio-Fox-Assembler (4/87), Super Painter (6/87) TopCalc (7/87), Super Edit 1.1 (7/87), Girokontoführung (9/87), Entwurf (10/87), Sternenhimmel (12/87), Soundmaschine (12/87), TurboPlot (3/88), ALMonitor (4/88), ASCIIdatei-Wandler (5/88)

Player's Dream 4

Q-Bert 2 (12/87), 3D Snakes (1/88), Blasted Squares (1/88), Jump Around (2/88), Golf Master Chip (3/88), Diggler (4/88), Kalahari I + II (4/88), Ghosts (5/88), Hanseat (5/88), Pang (6/88)

Natürlich bleibt unser **Paketangebot** Player's Dream I-III und Codex I-III bestehen. Hier noch einmal die Preise auf einen Blick:

Cassette DM 19.90
Player's Dream I-III
Player's Dream I-III
Codex I-III

Diskette DM 24.90
Cassette DM 55.—
Diskette DM 70.—
Diskette DM 70.—

