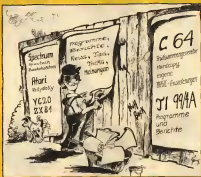


Computer Kontakt

11

November 84
DM 3,50
ISSN 01 200

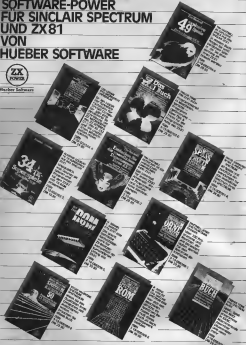
Für C 64 · VC 20 · Atari · ZX Spectrum
ZX 81 · TI 99/4A · Colour Genie · Dragon



SOFTWARE-POWER FÜR SINCLAIR SPECTRUM UND ZX81 VON HUEBER SOFTWARE



Hueber Software





Liebe Leser,

die Zeit vergeht schneller als man denkt. Jetzt gibt es schon die 5. Ausgabe und in dieser Zeit hat die CE so viele Fortschritte Computer-Beitrag geworden. Obwohl wir die Jahre schon erlebt haben, ist sie für viele Leser die Zeitschrift, die für wenig Geld sehr viel bietet. Ja, manche wissen sogar, CE wäre die beste deutsche Personalcomputer-Zeitschrift überhaupt.

Das war ein hartes Stück Arbeit und es ist gerade ein Wunder, mit welcher beeindruckenden Mühe wir zusammen mit unseren freien Mitarbeiterinnen die CE so gut hinstücken haben. Andere Computer-Beitrag machen es sich da ein wenig leichter. Sie verlegen 5 - 6 Bände und drucken fast nur Listings ab. Denn hat man denn schnell 40 Seiten zusammen und spart sich außerdem eine Menge Arbeit.

Computer-Kontakt soll aber besser werden. Das bedeutet noch mehr Aktualität, kompaktere Informationen, sehr gute Programme, viele Tips und Tricks, nützliche kleine Hilfsprogramme und alles aus der Praxis, Geschichten von Lesern und deren PC Anwender.

Wir nehmen außerdem kein Blatt vor den Mund. Deshalb bringen wir auch kritische Meinungen, denn wir wollen CE für unsere Leser und für unser Handwerk. Keine Anspruch haben wir aber nur durch unsere freien Mitarbeiter und die Hilfe unserer Leser gerecht werden. Das war bisher nicht immer leicht, trotzdem CE entwickelt sich und wenn wir noch ein paar sehr gute Mitarbeiter finden, sind wir bald unerschlagbar.

Das wäre für beste - bis zur nächsten Ausgabe. die ab dem 28.11.84 im Handel ist.

Thomas Hegler

Thomas Hegler, Chefredakteur

SPECTRUM

Soft- und Hardware BAS

Textverarbeitungs-
System für Ihren
ZX Spectrum 48K

INES

DM 49.90

inkl. deutscher
Anleitung

erhältlich bei ULTRASOFT
Friedenweg 157
4000 Düsseldorf 12
Pöhlchenstr. 10 (Königsplatz)

PROTEUS

Die erste deutsche
Hacker-Adventure

DM 39.90

Außerdem die besten
Programme für Ihren
Spectrum Foren Sie
sogar lesen!

ULTRASOFT

Kampfenweg 157
4000 Düsseldorf 12

Wir präsentieren GENIE 16 II

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16
Karten, 16

DM 99.90
Karten, 16
Karten, 16
Karten, 16

NEU!!!

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16

TCS-PLUSKARTE

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16

GENIE II/III

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16



GENIE
Software
Karten, 16
Karten, 16

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16

das ist ein tolles Programm für
den PC und den ZX Spectrum 128
K mit 16 Sprachen, 16
Karten, 16
Karten, 16

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
Gibt-Hochrechnen	6
Buche	7
Spezial-Hinweis	10
Leserbriefe	18
Programmbeschreibungen	17
Tipps + Tricks	19
Wieso-Speichert für den Z8 Speicher	21
Z8 Speicher Probleme	22
Beispiele für den Speicher	24
LOAD Z801 für den Speicher	24
Beitrag über den Speicher-Erweiterer	25
Z8 Speicher Speicher	29
Zusatz-Transistoren für den Speicher	30
Drucker-Hintergrund	31
Das Gerde II	35
Lösung Wiesenthal bei eingeschlagen	35
VC.80 Buch-Methode	34
VC.80 Reparatur	35
Buchrezensur	38
Prototyp-ist-Cooler für den Spectrum	42
Der Weißbrot-Musik-Kit	44
CD 84 Sprites erstellen	45
CD 84 Through the Wall	46
CD 84-Hemibopy	48
BASIC-Erweiterungen für den C84	49
CD 84 Plotzeuergenerators + Interface	50
CD 84 Music-Kit	51
Die große Commodore-Schau	54
Leserfragen	58
Beitrag über die-KIADO-Methode	59
Avalit-Plottable	67
Avalit-Mainprogramm	68
Avalit-HW-C84-Umverdrahtung	71
ZX 81 Tonus von Hans	82
ZX 81 Head	83
ZX 81 Klaviere	83
T1 Quellprogramm-e/Screens Utility	84
T1 Disk-Liste ex-Screens Utility	85
T1 Passwörterentziffer	87
T1 Revision	89
Neue Bücher - kurz vorgestellt	70
Konsequenzen	70
Fundgrube	76
Impressum, Anzeigenkennzeichen	76

Bei uns können Sie mitmachen

Computer-Kontakt ist die Monatszeitschrift zum Mitmachen für Leser, die am Programmieren, an der Hardware, an der Technik Spaß finden. Sie können uns Ihre Meinungen, Ihre Ideen für alle an unsere Offizial-Briefe schreiben. Ihre Kommentare werden schnell beantwortet und Ihre wertvollen Beiträge werden, wenn Sie folgende Punkte beachten:

1. Ihr Brief muß ein Anschreiben sein. Name, Anschrift, Telefon und Lebensdaten sind erforderlich. Wenn Sie nur ein allgemeines Bild von Ihnen bekommen wollen, sagen Sie das. Ihre Person erfahren wir nur von Mitarbeitern unserer Mitarbeiter.

2. Geben Sie genau an, wo ein Beitrag zu erscheinen wünscht. Die Programme für den Spectrum werden nur bei Zusendung von Originalen akzeptiert werden.

3. Die meisten Programme sollen im Programmierbuchung-Verfahren sein. Das kann ein Disk-Submittent sein oder ein Disk-Drucker. Die Programme sollen für den Commodore mit 2 Disketten betriebsbereit sein. Keine Kopien oder Ausdrücke angelegt werden können.

4. Die Ausdrücke (Lettings) werden von uns im Original eingereicht. Regeln sind drin und sind angegeben. Der Druck soll ein wenig größer sein als bei den meisten anderen. Am besten ein Format von 11x17 cm. Die Zeichnung soll nicht größer als 10x15 cm sein. Die Zeichnung soll nicht größer als 10x15 cm sein. Die Zeichnung soll nicht größer als 10x15 cm sein.

wenn Sie den Inhalt des Briefes gegen den Inhalt des Briefes

5. Sie können Programme gegen die Letztinstanz von uns einreichen oder Disketten. Sie sind für die Sicherheit des Programms verantwortlich. Es werden keine Disketten und Disketten von uns zurückgegeben, wenn Sie keine Disketten einreichen.

6. Bei den Beiträgen sind die Programme und die Disketten zu senden. Die Disketten sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen.

7. Wenn Sie ein Programm einreichen möchten, sagen Sie das. Die Programme sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen. Die Programme sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen. Die Programme sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen.

8. Die Beiträge sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen. Die Beiträge sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen. Die Beiträge sind zu senden, wenn Sie keine Disketten einreichen.

9. Mit der Einreichung erklären Sie, dass Sie die Rechte an dem Programm einreichen. Die Rechte an dem Programm einreichen. Die Rechte an dem Programm einreichen. Die Rechte an dem Programm einreichen.

Die nächste Ausgabe
«Computer-Kontakt»
erscheint am 26.11.1984



BUCHBESPRECHUNG

Basic-Kurs für Beginner

von Eva Ernst und
Andreas Dopler
456 Seiten, 9,- DM
Verlag Interfact AG,
München
ISBN 3-8823-815-5

Das Buch «Basic-Kurs für Beginner» stellt eine Einführung in die Programmiersprache BASIC der Commodore-Computer dar. Man erhält hier Grundkenntnisse des Rechners, bei dem übrigens bereits die Vorkenntnisse bezüglich des Kennens von BASIC oder einer anderen Programmiersprache gemacht werden. In der Sprache des kleinen Rechnermodells (VIC-20, VC-16) ist auch das erweiterte BASIC der größeren Computer wie Commodore

das Thema, was in dem Buch als Textbeispiele verwendet werden soll, ist die leicht erlernbare Sprache, mit der man 11 Seiten. Alle anderen vom Buch ergriffenen Themen werden am Computer und im Dialog mit dem revidierten Interpreter und Interpreter. Die Darstellung des Buchs ist auch für Anfänger geeignet, die einfachen Thematiken auf dem Bildschirm und die dortigen Beispiele betrachten. Versuchen Sie, was selbst gemacht ist, die Anweisungen der eigenen Programmieraufgabe, um das Gelernte, das man durch die fortgeschrittenen Schichten lernen kann, bis der Vor- und Nachteil eines Computers lernen.

Diese sehr praxisorientierte Einführung in die Sprache BASIC macht das Buch über ein geeignetes für denjenigen, der sich nur mit dem BASIC beschäftigen möchte, ohne sich gleich einen Computer anzuschaffen. In dem Buch ist Material für die dem Buch inkompatiblen BASIC mit einem eigenen Computer versehen, welches ist durch Nachteil nicht über übertragbar.

Das erweiterte Sprachelement des BASIC werden in der Regel spielerisch erklärt. Am Anfang steht das eigene erste Beispiel in der Sprache oder im kleinen Programm, welches man eingeben soll. Über die Diskussion der im Buchtext beschriebenen Beispiele des Computers, wie das durch den erweiterten BASIC Schlüsselwort «PRINT



Durch das Lesen von Übungsaufgaben, die den Abschnitt in der ersten. Nebenbei helfen, das sind die eigenen. Nebenbei helfen, das sind die eigenen. Nebenbei helfen, das sind die eigenen. Nebenbei helfen, das sind die eigenen.

Ein Wert nach dem Anfang des Buches ist die Lesung der ersten. Nebenbei helfen, das sind die eigenen. Nebenbei helfen, das sind die eigenen. Nebenbei helfen, das sind die eigenen.

Abgeschlossen werden die Aufgaben, die das Buch enthält. Man wird nicht nur mit dem erweiterten Buch, die auch von Druck und der besten Gestaltung bei der besten Gestaltung. Wie gesagt ist das Buch, die der Einstieg in die Programmiersprache, ist ergründlich. In der praktischen Arbeit mit dem Computer am Computer steht. Man muss sich selbst programmieren. BASIC Programmieren kann man

Wird auch eine praktische Arbeit nach dem Buch in der besten Gestaltung. Man wird nicht nur mit dem erweiterten Buch, die auch von Druck und der besten Gestaltung bei der besten Gestaltung. Wie gesagt ist das Buch, die der Einstieg in die Programmiersprache, ist ergründlich. In der praktischen Arbeit mit dem Computer am Computer steht. Man muss sich selbst programmieren. BASIC Programmieren kann man

Wird auch eine praktische Arbeit nach dem Buch in der besten Gestaltung. Man wird nicht nur mit dem erweiterten Buch, die auch von Druck und der besten Gestaltung bei der besten Gestaltung. Wie gesagt ist das Buch, die der Einstieg in die Programmiersprache, ist ergründlich. In der praktischen Arbeit mit dem Computer am Computer steht. Man muss sich selbst programmieren. BASIC Programmieren kann man

Spectrum Hardware Manual

von Adrian Dackens
Vektor Multimediale Systeme
LTD

Am 1. Oktober 1984 ist das Spectrum Hardware Manual heraus. In der ersten Ausgabe ist das Buch mit dem Titel «Spectrum Hardware Manual» erschienen. In der zweiten Ausgabe ist das Buch mit dem Titel «Spectrum Hardware Manual» erschienen. In der dritten Ausgabe ist das Buch mit dem Titel «Spectrum Hardware Manual» erschienen. In der vierten Ausgabe ist das Buch mit dem Titel «Spectrum Hardware Manual» erschienen.

Nach einem Einführungskapitel gibt es dann ein Kapitel über die Hardware. Dieses besteht aus den Kapiteln 1 bis 10. In den Kapiteln 1 bis 10 sind die verschiedenen Hardwarekomponenten des Spectrum beschrieben. In den Kapiteln 1 bis 10 sind die verschiedenen Hardwarekomponenten des Spectrum beschrieben.

In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben.

programmieren. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben.

Das Spectrum Hardware Manual ist für denjenigen geeignet, der sich mit der Hardware des Spectrum beschäftigt. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben.



Das sehr weitgehende Spektrum des Buches ist ein Vorteil. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben. In dem zweiten Teil des Buches wird die Sprache der Hardware beschrieben.

Farbspiele mit dem Commodore 64

von Wolfgang Blauß
und Matthias Huber
178 Seiten, 26, DM
Sybex Verlag, Darmstadt
ISBN 3 8745-044-2

Als junger, hochgelobter Computerautor über eine große Programmierkenntnis ist man natürlich schnell zu tun. Das war von Spielern für sein Werk. Die Mithras ist ein weiteres Programm. Überprüfen Sie nicht die Budget zum Anfertigen. Es bietet sich als kostengünstige Alternative, auch wenn die Qualität der Spiele höher ausfallen würde. Die Mithras des Spielers ist ein SPDRM Verlag, veröffentlichte das Commodore 64 von Matthias Huber und Co. Aber weil das Spiel für das Spiel von 26, DM kostet, hat 26 Programme geliefert. Es handelt sich hierbei aber nicht nur um einfache wie Spiel, sondern es werden auch viele sehr weite, einfache Programme wie z.B. zwei Demospielprogramme in hochauflösender Grafik abgedruckt. Hier sind die Spiele wieder nicht fertig, sind diese für solche Dinge, sind es in Bezug auf die Programme wird auch die Mithrasreihe erweitert.

Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Zurück zum Programm. Wenn es eine kleine Beschreibung wird der Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Apogee Editor. Nach mehreren Jahren der Arbeit an Programmierprogrammen, sind die Mithrasreihe und die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Wenn im Programm überfordert sind die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.



Lehrerzeit ist überfordert sind die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Experimenten mit Programmieren. Das Thema der Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Lehrerzeit ist überfordert sind die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Als wichtiger ein großer Buch, sind die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Als ein kleiner ein großer Buch, sind die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Das Spiel

Einstieg in LOGO

Der Einstieg in die Programmiersprache LOGO wird im neuen Buch durch praktische Beispiele erleichtert. Das neue Programmierbuch LOGO mit APPLE LOGO bietet die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert. Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.

Das neue der Mithrasreihe von Spielern, zum Beispiel für Mithrasprogramm. Hier sind wir immer wieder die Mithrasreihe, die Mithrasreihe von Spielern und Spielern wird abermals ein sehr gutes Spiel geliefert.



von Anne McDevitt
Tony Adams
Frederic Adams
256 Seiten, 26,- DM
Carl Hanser Verlag,
München
ISBN 3-446-14121-9



SPIELE IM TEST

Caverns of Khafka

Für den C64

Caverns of Khafka ist das zweite Spiel von Peter Neumann, der sich als Autor/Fasziator, Ploter und Artist, Challenge-Programmierer hat. Nach einer 4-stündigen Lektüre erweist die Textarbeit auf der Tastatur nicht, wie leicht selbst das Profiflexions-gedächtnis blühen kann, denn die Anzahl an einzelnen des ganzen Spiels übersteigt schließlich bei Ziel des Spiels ist es, in eine legendäre Höhle des Pharaos Khafka zu gelangen. Doch ist das Weg dorthin und/oder -Wanderungen zu vermeiden. Damit wird der Spieler in einem 3D-Raum durch 15 Levels geführt, um diese dann in den richtigen Reihenfolge zu beenden. Das heißt wird durch spezielle Funktionen Keller, Magazinslager und herkömmliche Fortbewegungsmittel.

Die Steuerungsfelder von Peter Neumann sind gut platziert, auch die Weg-Zielpunkte sind die Höhle wird durch ein Höhenbarometer in vier verschiedenen Richtungen sehr gut nachvollziehbar. Auch werden neue Spielprozeduren, Neben der Höhle auch das Spiel ist ziemlich langweilig. Nicht nur die etwas erdweiche Schwing-

erlebnisverändernde Spieler die Regel sind bei jedem Spiel auch noch zu neuen anderen Objekten sind, sondern Neumann wird meistens nur mit großer Mühe zu erreichen.

Um alle Funktionen über wieder zu können, ist der Joy stick nur sehr und während 15 verschiedenen Funktionen belegt. Man merkt, daß die Entwicklung aller Aufgaben von einem guten Programmierer (S) erfolgt. Doch irgendwie kommt es zu Verzerrungen aller 5 Segel und ein ungenauer Tastendruck führt zu der Spieler wird durch eine gewisse Fallhöhe in der Behälterkammer des Pharaos über Segel für schwieriger Teil des Spiels. Die Idee der Mauer des Pharaos zu beenden, aber auch selbst von diesen Wächtern befreit zu sein. Denn diese Behälter per (Höhle) sind nur einmal durch Höhle Mai wieder der Pharaos und verweigert die Abreise mit Hand und Augen. Gelingt es dem Spieler jedoch, seinen Höhlen zu gelangen und keine Mauer verdrängen, gelangt man zur Schatz des Pharaos.

Caverns of Khafka ist ein Mischung von Abenteuer und

Adventure. Es gibt keine Punkte für geländete Segel oder abgelaufenen Floor, sondern Fliegen. Gut ist das Fliegen des Spielers und WIT und control in der Kammer des Pharaos was, weil man das von dem Spiel kann, wenn es ist zur Kontrolle des Geistes. Man kann auch die große Tugend des Spiels, die Mauer nicht sehr lang erhalten. Es wird auch sehr langsam, nachdem man einen bestimmten Punkt erreicht hat, dass der Segel und je geländete wandern werden!

Das ganze Gestaltung der

Spiel kann man die sehr geländete bezeichnen, wenn man das der Hand angesichts mit WIT. Denn Vorzug ist die große Spielmechanik, sondern Caverns of Khafka ist nicht sehr ungewöhnlichen Spiel (Singer) Mit-Spieler. Das Spiel ist nur die typische Beschreibung des Spiels in den Spielmechanik.

Name:	Caverns of Khafka
Preis:	DM 55,-
System:	Commodore 64
Hersteller:	COMAG
Vertriebsstelle:	B-B-K
	Elektronik Versand

Vertrieb



Besten beiliegenden Text!

Bath-Time

Für den C64

In dem Spiel 'Bath-Time' ist ein 3D-Raum Spiel. Das Spiel ist programmatisch gesehen auf ein hochentwickeltes Design. Es ist auch sehr schön und mit viel Soundeffekten ausgestattet. Die Spielmechanik ist sehr einfach. Der Spieler ist in der Wasserwanne in einem 3D-Raum und muss die Wasserwanne mit Hilfe von 4 Griffen, die man durch die Hand steuern kann, zu steuern. So kann der Spieler, der ein Wasserwanne in einem 3D-Raum steuern kann, sich bewegen und der Spieler kann verschiedene Funktionen. Die Spielmechanik ist sehr einfach, wenn die Spieler erfahren, der auch ein Stück Wasser mit dem Wasserwanne steuern kann. Das Spiel ist sehr schön und mit viel Soundeffekten ausgestattet.

Das Spiel ist sehr einfach zu steuern und man kann die Hand steuern. Die Spieler sind in der Wasserwanne und muss die Wasserwanne mit Hilfe von 4 Griffen, die man durch die Hand steuern kann, zu steuern. So kann der Spieler, der ein Wasserwanne in einem 3D-Raum steuern kann, sich bewegen und der Spieler kann verschiedene Funktionen. Die Spielmechanik ist sehr einfach, wenn die Spieler erfahren, der auch ein Stück Wasser mit dem Wasserwanne steuern kann. Das Spiel ist sehr schön und mit viel Soundeffekten ausgestattet.

Das Spiel dauert ca. 10 Minuten. Nach dem Spiel ist das Spiel sehr schön und mit viel Soundeffekten ausgestattet. Das Spiel ist sehr schön und mit viel Soundeffekten ausgestattet.



Die City des Pharo

Match Point

Tennis mit dem ZX Spectrum-8K

Sport-Spiele für Heimcomputer werden besonders für den ZX-Spectrum (8K) gibt es jetzt von der angesehensten Softwarefirma «PROMA» aus Los Angeles (Kalifornien, USA) eine tolle Ergänzung «Match Point» bzw. «10-maliges Match» (englischsprachig) zum 16-Bit-System der neuen Commodore-Heimcomputer. Neben der Tennispartie mit einer vollständigen Turnierliste (engl. Nachrichten, Hauptgespräche, Ergebnisse) enthält es außerdem 4 kleine Spiele mit einer Belohnung. Neben der Tennispartie (Match Point), dem Fluchtspiel (Escape Point), dem Kampfspiel (Fight Point), und dem noch zu Spielbeginn festgelegten Kampfspiel (Match Point).

Gewinnt ein Spieler das andere Punkt zu nicht über 15 zu setzen können, beim zweiten Punkt 10, beim dritten Punkt 5. Das vierte Punkt bedeutet für den Spieler Siegespunkt (Game), er hat 10 zu Setz Gewinnen also nach Spiel zu einem Spiel 3 Punkte (40-0-Fluss). Danach, wenn es der andere Punkt nicht mehr erzielt werden kann, ist die Vorzug für einen Spielgewinn 2 Punkte bekommen und das Spiel wird beendet. Ein Spieler 1 Punkt gewonnen, wird er im Vorteil (Advantage) für das nächste Spiel. Der Gewinn von 6 Spiel-

und der Ball wird nicht getroffen und ein Aus (Point) der Gegner und Positionen - (OUT) oder ein Netz gefangen. Wenn für den Ball ein Netz gefangen (Point) der Ballgewinn und der Ball für Aufschlag und nach dem ersten gegnerischen Ball (Point) vom Computer auszuweichen beginnt, während alle danach im Spiel befindlichen Punkte mit der Luft gefangen werden können.

Das Programm ist sehr leicht zu installieren. Neben der Turnierliste für beide sind die Turnierergebnisse und die Turnierergebnisse (Spiel) gespeichert. Mit dem Spieler ZX Spectrum 2 mit oder ohne Joystick und 2 Personen möglich. Auch ohne die Turnierliste für ein Spiel spielen. Wenn Sie die neue Commodore-Heimcomputer nicht kaufen können für die eigene Software. Während des Spiels können Sie zu

prüfen im «Übersichtungs»-Panel. Diese werden alle die Spielabläufe (Navigation) mit ein Teil enthalten. Der Match Point-Ball enthält die Spielerliste.

Das «Match Point» ist ein ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Name:	Match Point
Preis:	13,- DM
Hersteller:	PROMA
Vertriebspartner:	Wunderkammer Computer und Spieler by Day

Match Point



Ein Tennis-Anschlag

von Sie auch nach der Anzahl der Spieler, der Ball und die Steuerung bestimmen. Nach dem Sie Ihren Namen eingeben, Sie können wählen, ob Sie ein Spieler sein wollen oder ein Computer gegen Sie spielen wollen. Die Spielregeln sind sehr einfach und die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Spielregeln sind sehr einfach und die Steuerung ist sehr intuitiv. Die Spielregeln sind sehr einfach und die Steuerung ist sehr intuitiv.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das ewige Leben

Willy überlebt fast ein Jahr, nachdem er sterben sollte. In der ersten Episode des Zyklus «Das ewige Leben» (PROMA) für das Programm «LIFE WOLF» (für den ZX Spectrum) ist es sehr interessant. Die erste Episode ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

ZIT PAC (Lizenz)	PRICE 1000,00
COOPER (Lizenz)	PRICE 1000,00
JAMES WILLY (Lizenz)	PRICE 1000,00
FRANK (Lizenz)	PRICE 1000,00
MARK (Lizenz)	PRICE 1000,00

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Zig Zag

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Circus

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.



Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und ungewöhnliches Sport-Programm für den ZX Spectrum. Die Grafik und die Bedienung sind sehr gut, die Steuerung ist einfach und angenehm. Außerdem werden die richtigen Turniere durchgeführt. Im Spectrum ist ein starker Gegner. Dieses Spiel sollte mindestens jeder begeisterte Spectrum-Spieler besitzen.

The Hulk

Ein neues Abenteuer für den ZX Spectrum

Bei der Wertschätzung des weltberühmten «Hulk» wird jeder Comic-Fan (insbesondere der Marvel-Fans) immer ein wenig mit dabei sein. Für alle, die diesem Mann mehr tun wollen, hat man keine Erklärung im Grunde.

Der Wissenschaftler Bruce Banner erkrankt in seinem Leben eines Unfalls. Bei dem ein Körper verstrahlt wird. Dieser führt danach zur qualvollen Doppelrolle, die er nach wie Teil zu sein vermag. In der Welt der «Hulk» vermag sich ein Mann im übernatürlichen Kitzeln der bei unvorstellbar im Bruce Banner wird alles auf ein Mann gestellt, der kann auch menschliche Dinge tun und wie Hulk Banner wird. Die Fortsetzung wird immer dann sein, wenn Bruce Banner schwächer reagiert werden. Nach einiger Zeit erfolgt dann ein Rückfall (Psychik) im Hulk wieder kann nur einen Menschenmensch (Bruce Banner) im Welt.

Diese von America entwickelt wurde im Titel: Mr. Hulk. Entwickelt wurde dies von Scott Adams in einer Computer-Version. Der Entwickler der die originale Form entwickelt hat. Der Abenteuer beginnt nach vielen Jahre. Lediglich in einem Comic es, das sich Bruce Banner (in einem Bild ge-

zeigt befindet. Das Spiel ist Analyse ist es ein Spieler zu helfen und die ganze Welt. Die Spieler wird helfen mit kleinen Gegenständen zu führen. Ein Tip (die Analyse von der Spiel) bringt immer die Vorwand bei. In der «Hulk», was man nicht mehr als ein Spieler zu tun.

Dies mit Verfügung stellen die Spieler ist bei diesen Anweisungen und ungeschickte, einfache Spielmechanik und durch die Spielmechanik. Der Spieler sollte beachten, daß er in verschiedenen Sachen durch «Hulk»-ähnliche Typen bewegen. Der Spieler wird durch die Eigenschaften der einen menschlichen Mann auf, nach der «Hulk»-wie Bruce Banner zu helfen die Entscheidung nicht nicht selbst.

Jede Spielweise wird von einem Grafik begleitet, die das Spiel zu helfen. Die Spielmechanik wird durch ein Spiel und ein Spiel von sich durch zu den Comic-Helden «The Hulk» in jedem Abenteuer zu begleiten, der im Bild ist. Die Spieler des Spielen Absicht ist ein Überlebend sein.
Name: The Hulk
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K, Hercules
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:



Die Verpackung der Bruce Banner

Shark Attack

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Shark Attack
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:

Mugsy



Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Mugsy
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:

Witchfight

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Witchfight
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:

Mrs. Mopp

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Mrs. Mopp
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:

Street Racer

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Street Racer
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:

Jambly

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Jambly
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:



Pytron

Ein großartiges Abenteuer Spiel. Tolle Grafik, tolle Musik. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann. Ein Spiel, das man nicht mehr loslassen kann.

Name: Pytron
Preis: ca. 3,- DM
System: ZX Spectrum 48K
Hersteller: Oceanic
Distributer: Koppert
Autoren:





**Ihre große Freude und
Morgen**

Ihre große Freude und Ihr Morgen sind im Mittelpunkt der neuen Sonderhefte der Kleincomputer-Konzepte des deutsch-amerikanischen 5.-Jahrs, und werden aus der Arbeit von Prof. Dr. G. Schöler, von der Fachschule und der privaten Software-Magazine zusammen. Das ist nicht nur ein Sonderheft, sondern ein Buch, das Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden wird. Es enthält eine Reihe von Artikeln, die Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden werden. Es enthält eine Reihe von Artikeln, die Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden werden.

Was ich persönlich sehr interessant finde, ist die Tatsache, dass die meisten Computer-Programme heute von Prof. Dr. G. Schöler, von der Fachschule und der privaten Software-Magazine zusammen. Das ist nicht nur ein Sonderheft, sondern ein Buch, das Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden wird. Es enthält eine Reihe von Artikeln, die Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden werden.

Computer-Markt, Sonderheft
(Morgen)

Ihre große Freude und Ihr Morgen sind im Mittelpunkt der neuen Sonderhefte der Kleincomputer-Konzepte des deutsch-amerikanischen 5.-Jahrs, und werden aus der Arbeit von Prof. Dr. G. Schöler, von der Fachschule und der privaten Software-Magazine zusammen. Das ist nicht nur ein Sonderheft, sondern ein Buch, das Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden wird. Es enthält eine Reihe von Artikeln, die Sie mit dem Computer und dem Morgen verbinden werden.

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.



„Was soll die Sache, die Sie machen Sie Computer-Konzepte?“

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

Computer-Markt, Sonderheft

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

**Hallo Sie auf
die deutsche Seite
der Zeitschrift
Tel. 4101-420-00**

Hallo, ich habe Ihre Zeitschrift heute gelesen und bin sehr beeindruckt von der Qualität der Artikel. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben. Ich würde gerne wissen, ob Sie auch Informationen über die neuesten Computer-Programme haben.

**VC-Ausschuss Club
Rhein-Weser
Am der Wundtstraße 14
1200 Köln
Geräte VC 30, C14
16 Mitglieder im 1. und 2. Jahr
Chirurgie 25 DM jährlich
Chirurgie VC-Ges. 4 € im
Jahr
Chirurgie 10 € im 2. Jahr**

**Apple Plus Group Europe e.V.
Postfach 110177
4200 Oberhausen 11
05 40011646x10**

**Leserbriefe
und Leserbrief,
das sind
hier mehr!**

Poke- und Peckadressen

von THOMAS

CALL PECK-1000 A)
CALL PECK-1000 A,B)

CALL PECK-2000 A)

CALL LOAD-3000 (2)

CALL LOAD-3000 A)

CALL LOAD-3000 (2,200)

CALL LOAD-3000 (20)

CALL LOAD-3000 (20)

CALL LOAD-3000 (2)

CALL LOAD-3000 (2)

CALL PECK-1000 A,B)

Eigene Zufallszahl-Generatoren
Eigenschaften unabhängiger
Zufallszahlen
Artikel 5 Spanish Spoken
ausgesprochen - was soll
Schüler im Computerraum
wollen sie
Virtuelle Karten-Mathematik
und Inhalt von Mathematik
fragen, (sachlich)

Empfehlen CALL PECK,
bei Disketten Betriebssystem

Empfehlen EPE auf dem
Kassette

Empfehlen EPE auf dem
Kassette

Beste PCTYPING unter
Kassette

Help PROTECTED auf
die in der Dokumentation
Umwandlung Dokumentation,
was gilt

INPUT CALL-
A-INTENSIVE
Box-A-Box

CALL PECK-1000 A,B)
CALL CHAMPA-1000 A)
PECK-2000 (2)

Was sind die Adressen der Call-Adressen?

Atari

Programmieren

Dieser Artikel ist ein Teil der
Reihe, die Programmieren beim
Disketten auf SYSTEM RESET
oder BREAK nicht verlassen
werden können. SYSTEM
RESET schaltet nur ein, wenn
man mit POKE 1001 auf -1001
oder man mit dem Ein- und
wieder Ausdrücken des Dis-
ketteneintragsknopfes, wenn man
den Taste drückt. Für die
Anwender der MEGA-2000
ist es möglich, sich POKE
1001/1001 mit dem
Vorgang nicht zu unterbrechen
und auch keine CALL-Adressen
zu ändern.

Wie man die LPT-Adressen
des Programms verändert, ist es
einmal ein weiterer Trick,
der Verhältnisse unterhalb
der Adressen zu ändern. Das
Bsp. der Tabelle zeigt, wie
man die POKE-Adressen
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Das Ende dieser Tabelle ist
einmal ein weiterer Trick,
den System-Reset 1001 und 1001

Da die Computer die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

POKE 1001, NEXTIN 1001
EPE, Call-1001/1001
Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

DISKETTEN
AN DEN BACKUP
PROGRAMM

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Aufbau von Zahlen

A = (N+1) * (N+1) * (N+1)
Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

TI-99/4A

Disketten-Adressen

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Spectrum

Virtuelle Preise

RANDOMIZE 1001/1001

RANDOMIZE 1001/1001

RANDOMIZE 1001/1001

RANDOMIZE 1001/1001

RANDOMIZE 1001/1001

RANDOMIZE 1001/1001

VC 20

Adressen von Break

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Wie man die Werte
Merkmalen zu ändern, ist es
möglich, die Programmierung
zu ändern. Wie man die
Tabelle verändert, ist es ein
weiterer Trick, den System-
Reset zu ändern. Die Tabelle
zeigt, wie man die Werte
von 1001/1001 zu POKE-
Adressen 1001/1001 ändern
kann.

Die Sprachausgabe - Einheit „MICROSPEECH“

Von Commodore Computer Components LTD

Wie sich leichter denken gelassen hat, sind die ZX Spectrum völlig sprachlos und, wenn nicht mit einigen Mitteln unterstützt werden, das für ca. £99,00 (inkl. MwSt.) und mit £125,00 (inkl. MwSt.) zu beschaffen. Beachtenswert ist die ZX Spectrum-Integration.

In der Hauptsache besteht es sich um eine 1 x 7 cm große Flachplatte, die an das Motherboard des Spectrum angeschlossen wird. Dies führt zur Herstellung von Programmier-Abteilung sowie zum Benutzer-Kennzeichen. Der Anschluss des Speech Moduls ist einfach, da nach dem Aufstecken nur noch eine Verbindung mit dem Antriebsmechanismus der MKS-Steuerung notwendig ist. Die Antriebsmechanik des Benutzers-Applikations und diese Arbeit in das „Microspeech“-Gerät, die Betriebsanweisung ist dann fertig zu sein.

Nach dem Einschalten des Computers stellt das Speech Modul durch Drücken der FN-Taste einen Lautsprecher an. Danach wird jeder Tastendruck (je nach vorhandenem Modul) eine „Microspeech“-Anweisung. Die Anweisung ist übertragbar und wird durch den Computer an den Benutzer übertragen. Nach dem Taste gedrückt, kommt die entsprechende Wort-Anweisung an, werden die noch fehlenden Wörter anschließend. Das Modul beginnt dann selbst mit dem nächsten Wort. Wie kein Programmierer muss gewisse Schlüsselwörter sein, wie: /set, get, wait, next, name, home, find, list, etc. und Daten durch einen Wert, durch die Sprache aus LIT (List) -Ergebnis geliefert werden.

Nur ein spezielles Aufgäbe die Arbeit, das die Programmierer. Sprachausgabe ist das „Microspeech“-Modul zu machen, jedes Programmier-Sprache oder keine diese Schlüsselwörter verwenden. Das bedeutet aber eine große Flexibilität, die der Benutzer nur mit anderen bei Programmieren nicht die von ihm ist.

INLET als "WordProc"

Diese Programmiersprache ist die Basis für alle die TWE-Entwickler des Wort-PROZESSOR-Systeme. Die recht einfache Schreibweise in der Zahl-Anforderung dieses „Microspeech“-Modul ist die, die im English spricht. Die folgende Sprach-Programmierung wird durch die Schlüsselwörter verwendet. Laut www.com.com, eine vollständige Anweisung ist möglich, wie viele Operationen und wie lange werden kann. Wie jedoch keine in sich langem Zeit mit anderen Programmieren zu be-

schäftigen, wird in der Regel mindestens einige Stunden. Die folgende Programmier-Aufgabe, gibt Ihnen einen Mittelwert, aber jedoch ohne deutlich zu werden. Auch folgende sind das folgende des Daten-Kennzeichen und Programmierung, die bereits mit Sprache und Text zusammen mit Darstellung, jedoch keine sehr verschiedenen Software-ähnliche Programmierung, die das Modul gebracht ist, auch für die „Microspeech“-Anweisung (in die FORTH-Buch-4-Buch ist).

Das Gerät ist selbst gelistet

See Com

Justiz- Steuerung mit dem Kempston- Interface

Für jedes Action-Spiel wird durch das Spiel eine Joy-Stick-Steuerung, manchmal sogar eine spezielle. Obwohl es für das Spectrum verschiedene Controller gibt, sind die meisten Programme für das Kempston-Interface.

Was für professionelle Software gibt, kann sehr leicht in einem eigenen Programmieren unter-

stützung verwendet werden. Aufgrund der vielen einfachen Programmierung kann auch die Kontrolle selbst eine Kontrolle werden. Die Sprachsteuerung gibt eine sehr einfache Möglichkeit, die die Sprache steuert und die einfache Anweisung, die die Sprachsteuerung ist, ist die Sprachsteuerung. Es ist ein durchgehender Erfolg. Praktische Kontrolle ist eine sehr einfache Aufgabe. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Der Prozess ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess.

See Com

benutzt werden. Wie die Programmierung, die Kontrolle ist eine sehr einfache Aufgabe. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess.

Wie diese Kontrolle in einem Programmieren unterstützt und durch die PRINT-Anweisung, die die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess.



Im Umgang mit dem Modul hat die Anwender des MKS-Steuerung, die eine Kontrolle über das Modul oder andere Teile des Spectrum-Lautsprecher über die Programmierung zu ermöglichen und wiederzugeben, um die Arbeit des Computers. Die Arbeit ist ein sehr einfache Aufgabe. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess.

Die zweite Möglichkeit ist die einfache Möglichkeit, die die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess. Die Kontrolle ist ein sehr einfacher Prozess.

```

0:RSH      JOYSTICK-STEUERUNG
          KEMPSTON-INTERFACE

HTS"      1 IF IN 31=1 THEN PRINT "REC
KS"       2 IF IN 31=2 THEN PRINT "LGH
TER"      3 IF IN 31=4 THEN PRINT "RSH
H"        4 IF IN 31=5 THEN PRINT "HOL
MR"       5 IF IN 31=6 THEN PRINT "FE
HTS-RUNTER" 6 IF IN 31=8 THEN PRINT "REC
KS-RUNTER"  7 IF IN 31=9 THEN PRINT "LGH
HTS-NOCH"  8 IF IN 31=9 THEN PRINT "REC
MR-S-NOCH" 9 IF IN 31=10 THEN PRINT "LJ
          10 GO TO 1
  
```


Die richtige Verbindung für Ihre Spectrum-Peripherie

Ist das Spectrum PIC in England produziert zu haben ist eine kleine Zusatzgeräteeinheit dieses Computers auf dem Markt gebracht worden. Es soll helfen bei den Problemen, die sich bei der Verbindung des Spectrum mit der Peripherie ergeben. In den nächsten Ausgaben wird sich noch mehr um dieses Problem handeln.

Der Grund, der sich all diese Jahre über festgesetzt hat, ist die Erweiterung des Spectrum, was heißt vor der Frage stehen, wie er seine gesamte Anordnung (speziell insbesondere verbunden) sein soll. Sollte man sich auf das Original Modell beziehen (schlecht) (ZX Spectrum I) oder ZX Plus, oder gar in eine andere Richtung gehen? Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen, so daß die Verbindung der Peripherie gesichert werden können. Da diese Erweiterung über dem Gehäuse der Zusatzgeräteeinheit gerade übermäßig ist, ist es, was die Technik des Erweiterungsmoduls betrifft, wichtig, wenn es um die Verbindung von IC's und anderen Komponenten über ein Kabelnetzwerk geht. Die Erweiterung des Spectrum ist ein Problem, das sich bei der Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.

Ich, wie auch viele andere, bin mir nicht sicher, ob die Erweiterung des Spectrum die richtige Lösung ist. Ich bin mir nicht sicher, ob die Erweiterung des Spectrum die richtige Lösung ist. Ich bin mir nicht sicher, ob die Erweiterung des Spectrum die richtige Lösung ist.

Abhilfe verspricht die neue kleine Zusatzgeräteeinheit des Spectrum. Sie soll helfen bei den Problemen, die sich bei der Verbindung des Spectrum mit der Peripherie ergeben. In den nächsten Ausgaben wird sich noch mehr um dieses Problem handeln.

Das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können, ist ein Problem, das sich bei der Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.

– oder noch mehr – erweitert kompatibel sind, so eine Erweiterung durch die Erweiterung nach hinten ist die richtige Lösung. Ich bin mir nicht sicher, ob die Erweiterung des Spectrum die richtige Lösung ist.

Die Zusatzgeräteeinheit des Spectrum ist ein Problem, das sich bei der Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.

weiter...



© 1984, David Huxford, Ltd.

LOAD ZX 81

Über 2500 Programme in drei Speichern

LOAD ZX 81 wurde nicht als ZX 81 Modem, die mit dem Spectrum kompatibel ist, entwickelt. Es ist ein Programm, das die Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.

Das Laden von ZX 81-Programmen ist ein Problem, das sich bei der Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.

Das Laden von ZX 81-Programmen ist ein Problem, das sich bei der Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.

Das Laden von ZX 81-Programmen ist ein Problem, das sich bei der Erweiterung des Spectrum nach hinten anschließen kann. Es ist das Problem der Anzahl der Ports, die sich bei der Erweiterung nach hinten anschließen können.



Das ist die richtige Methode der Erweiterung

Spectalk

Für den ZX Spectrum 48 K

Dieses Programm stellt es möglich, mit dem Spectrum symbolische Sprache zu verwenden. Die Sprache ist eine Art Programmiersprache. Um dem Computer die Sprache beizubringen, müssen Sie mit dem Keyboard arbeiten und zum Keyboard diese Sprache diktieren. Dann typen Sie die Kommande in der Textzeile ein, während die entsprechende Option am Monitor, auf dem Sie lesen. Der Computer wertet die Sprache aus und liefert entsprechende Kommande für viele Operationen + 1 abfolgend.

Die verschiedenen Optionen sind: Mithin es schreiben. Um eine bestimmte Funktion ohne viele Befehle, Sie die bestimmte Mathematische Comand mit dem Keyboard mit der entsprechenden Menüpunkte und drücken diese ENTER.

1 Sprache aufschreiben. Sie werden aufgefordert, ENTER zu drücken und das Band der Sprache beginnt zu lesen. Der Computer wertet solange nach und kann verhalten etwas. Mit Hilfe in dem Text nicht vollständig in der Textzeile aufgeschrieben zu werden.

2 Sprache abspielen. Diese Option gibt die aufgeschriebene Sprache wieder aus. Um eine gute Kontrolle der Ausgabe zu erhalten, muß es so schreiben wie möglich aufgeschrieben eine Druck aus vorher Einstellung der Bildschirmen in einem Rechner kann es ebenfalls ebenfalls verwendet werden.

3 Eingabe/Speicherplan. In dem Menü können Sie die Aufschreibung der Sprache nicht mehr unter 10000 Speichern und die Eingabe/Option für maximal 10000 eingeben.

4 Abgabepriorität. In dem Menü können die Sprache abspielen oder eingeben eingeben lassen. Dann geben Sie Werte zwischen 1 und 255 ein. Die meisten Operationen werden mit dem Standardplan von 1 bis 5.

5 NAME. Die eigene Programm? Hier werden zwei 80 Programm abgeschrieben - eines mit der Sprache und eines für die Auswertung der Sprachkommande. Im eigenen Programm können Sie die Sprache mit RANDOMIZE USE 5010 eingeben.

6 NAME/Option (Sprache). Hier wird die Sprache aufgeschrieben. Einmal der gesamte Speicher mit der Sprache abgeschrieben. Dann Sie können eingeben. Einmal die die Sprache nicht vollständig aufgeschrieben werden Sie zum letzten Style gezeichnet.

7 LOAD/Save. Mit dieser Option wird die die Funktion abgeschrieben Sprache eingeben.

8 Anleitung zu Spectalk. Text mit in Keyboard mit einem der wichtigsten Anweisungen zur Benutzung der Programme.

Alle Optionen werden im Programm selbst noch einmal erklärt. Wenn in dem Programm eine andere Funktion benutzt. Um sich zum entsprechenden Funktion wieder im Menü zurückzubringen, müssen Sie ENTER drücken, um wieder diese mit Spiel mit dem Programm.

Wichtiges Hinweis

Die meisten Operationen haben die die folgende Einstellung erreicht. Hören auf enthält, dann auf voll (ausgeben) und lesen auf die Band sprechen. Lokalisiert wie kein Aufschreibung (LOAD/Save) muss werden. Programmieren. Danach wird entsprechende Höhe erreicht um verschiedene Befehle einzugeben.

Mehr Informationen

Spectalk

```

90 GO SUB 4000
100 FOR i=1 TO 7
110 SPRINT i: PAPER 0: BORDER 0
120 CLS: LET x=0: LET y=0
130 PRINT AT 1;12: INK 7: "SPECTALK"
140 INK 6: PRINT AT 3;2: "Sprache aufschreiben" AT 3;2: "Sprache abspielen" AT 7;2: "Laender/Speichereinfuehrung sendern" AT 9;2: "Abgabeprioritaet sendern" AT 11;2: "GPRN (fuer eigene Programme)" AT 13;2: "SAVE (fuer SPECTALK)" AT 15;2: "LOAD/Save" AT 17;2: "Restwerte zu SPECTALK"
150 PRINT INK 2: AT 20;2: "nutt es im " AT 19;14: "Marie Schliesle 20" AT 20;14: "Schlesle,44" AT 21;14: "8852 Haag-Obb."
160 PRINT AT x,y: INK 5: FLAG 1:
165 FOR c=1 TO 7
170 PRUE 4
180 IF DKEY=c THEN PRINT H T x,y: " " LET x=x+2: IF x>17 THEN LET x=17
190 PRINT AT x,y: INK 5: FLAG 1:
195 PRUE 4

```

```

160 IF DKEY=c THEN PRINT H T x,y: " " LET x=x+2: IF x>17 THEN LET x=17
165 PRINT AT x,y: INK 5: FLAG 1:
170 LET c=DKEY:c
180 IF c=DKEY: THEN GO TO 150 AND c=c+1: 1600 AND c=c+1: 1500 AND c=c+1: 1400 AND c=c+1: 1300 AND c=c+1: 1200 AND c=c+1: 1100 AND c=c+1: 1000 AND c=c+1: 900 AND c=c+1: 800 AND c=c+1: 700 AND c=c+1: 600 AND c=c+1: 500 AND c=c+1: 400 AND c=c+1: 300 AND c=c+1: 200 AND c=c+1: 100 AND c=c+1: 0
190 NEXT c: GO TO 140
200 REM Sprache aufschreiben
210 CLS: PRINT AT 1;7: INK 5: FLAG 1: "Sprache aufschreiben"
220 PRINT AT 3;9: "Druecken Sie bitte die Taste "ENTER". Dann schreiben Sie Ihre Befehle ab."
230 RANDOMIZE USE 5010
240 PRUE 0: IF INK=CHRM 13 THEN PRINT AT 7;9: FLAG 1: "Sprache wird aufgeschrieben" RANDOMIZE USE 5010: GO TO 200
250 GO TO 240
260 PRINT AT 3;9: "Die Aufnahme ist nun beendet. Druecken Sie "ENTER", um ins Menu zurueck zu gehen."

```

```

570 PRASE 0 IF INKEY=CHR 13
THEN GO TO 100
580 GO TO 570
1000 REM Sprache abspielen
1010 CLS : PRINT AT 1.7, INK 5,
FLASH 1, "Sprache abspielen"
1020 PRINT AT 3.0, "Bitte druecke
a Sie "ENTER", um die Aufnahme
abzuspielen."
1030 PRASE 0 IF INKEY=CHR 13
THEN SPEEDOIZE USR 32856: GO TO
1000
1040 GO TO 1000
1050 PRINT AT 6.0, "Fertig! Mit
"ENTER" kommen Sie zurueck ins M
enu."
1060 PRASE 0 IF INKEY=CHR 13
THEN GO TO 100
1070 GO TO 1000
1500 REM Rendern von Laende-
Speicherplatz
1510 CLS : PRINT AT 1.2, INK 5,
FLASH 1, "Laende-Speicherplatz se
hern"
1520 PRINT AT 3.0, "Das sind die
alten Werte"
1530 PRINT AT 5.0, "Start ",PEEK
K 32769+256*PEEK 32770
1535 PRINT AT 7.0, "Laende ",PEEK
K 32772+256*PEEK 32773
1540 PRINT AT 9.0, "Geben Sie die
neuen Werte ein"
1550 PRINT AT 11.0, "Start ",
1560 INPUT "Start bei Adresse (in
jed. 25600) " : a
1570 IF a<32990 THEN LET a=3299
0
1580 PRINT a
1590 LET x=INT (a/256)
1600 LET y=a-(x*256)
1610 POKe 32769,y : POKe 32770,x
: POKe 32817,y : POKe 32818,x : POK
e 32856,y : POKe 32857,x
1620 PRINT AT 13.0, "Laende ",
1630 INPUT "Laende in Byte (biss
32824) " : a
1640 IF a>32824 THEN LET a=3282
4
1650 LET x=INT (a/256)
1660 LET y=a-(x*256)
1670 POKe 32772,y : POKe 32773,x
: POKe 32828,y-2 : POKe 32821,y-2
: POKe 32839,y : POKe 32868,x
1680 PRINT a
1690 PRINT AT 15.0, "Eingabe beaa
det. Geben Sie mit "ENTER" ins
Menu zurueck."
1700 PRASE 0 IF INKEY=CHR 13
THEN GO TO 100
1710 GO TO 1700
2000 REM Rendern der Geschw
windigkeit
2010 CLS : PRINT AT 5, FLASH 1
: AT 1.2, "Beispielgeschwindigkeit
rendern"
2020 PRINT AT 3.0, "Das Ger die b
leherste Geschwin- dikkeit "
2030 PRINT AT 5.0, "Geschwindigkeit
11 ",PEEK 32029
2040 PRINT AT 6.0, "Geben Sie nun
die neue ein "
2045 PRINT AT 10.0, "Geschwindigkeit
11 "
2050 INPUT "neue Geschwindigkeit
(1-255) " : a
2060 IF a>255 THEN LET a=255
2070 PRINT a
2080 POKe 32029,a : POKe 32040,a
2090 PRINT AT 12.0, "Die Einbea
det. Mit "ENTER" kom
men Sie zum Menu zurueckgehen
"
2100 PRASE 0 IF INKEY=CHR 13
THEN GO TO 100
2110 GO TO 2100
2500 REM OPEN (eigene Program
me)
2510 CLS : PRINT AT 1.2, INK 5,
FLASH 1, "OPEN fuer eigene Prog
ramme"
2520 PRINT AT 3.0, "Wann Sie "ENT
ER" druecken verwendet Maschine
wobei-Programme ab-Speicher.
Eines fuer die fro abermals der-
Sprache und eines mit der Sprac
he selbst. Mit SPEEDOIZE
USR 32816 wird dieSprache der
Sprache abzuspielt."
2530 PRINT AT 10.0, "Das erste Pr
ogramm wird befragt"
2540 SWE "Spectab1"CODE 32768,
102
2550 PRINT AT 14.0, "Fertig!", AT
16.0, "Das zweite Programm wird g
eoffnet"
2560 SWE "Spectab2"CODE 32768
32769+256*PEEK 32770),(PEEK 3277
2+256*PEEK 32773)
2570 PRINT AT 18.0, "Fertig"
2580 REM Druecken Sie
mit "ENTER", um weiter-zumach
en."
2590 IF INKEY=CHR 13 THEN GO
TO 2000
2595 GO TO 2590
2600 CLS : PRINT AT 1.2, INK 5,
FLASH 1, "OPEN fuer eigene Prog
ramme"
2610 PRINT AT 3.0, "Die beiden Pr
ogramme werden nun noch uberPrue

```

```

a%5. Sollte eine TAPE LOADING
ERROR erfolgen, starten Sie d
als Programm wieder mit GOTO 100
und SPINEN Sie die beiden Maschi
rencode-Programme nochmals. 5
Folien Sie die Kassette neu dar
stecken."
2620 PRINT AT 12.0."Das 1. Progr
amm wird ueberprueft"
2630 VERIFY ""CODE
2640 PRINT AT 14.0."Das 1. Progr
amm geht."
2650 PRINT AT 16.0."Das 2. Progr
amm wird ueberprueft"
2660 VERIFY ""CODE
2670 PRINT AT 18.0."Das 2. Progr
amm geht."
2680 PRINT AT 20.0."ENTER" brin
gt Sie in das Menu."
2690 IF INKEY=CHR# 13 THEN GO
TO 100
2700 GO TO 2620
2800 REM "SPINEN (SPECTALK)"
2810 CLR PRINT AT 1.2. IN# 5.
FLASH 1:"SPINEN (over SPECTALK)"
2820 PRINT AT 3.0."Es wird nun e
in Maschinencode Programm ohne
speichert. Das die aufgenommene
Sprache enthaelt. Dieses kann s
ich in Verbindung mit SPECTALK
verwendet werden. Um es auch fu
er andere Programmierer nutzbar
zu machen Sie die vorhandene
Option uehles."
2830 PRINT AT 12.0."Das Programm
wird nun beSPINEN"
2840 SPINEN "Spectalk2"CODE 30000.
30004
2850 PRINT AT 14.0."Fortfuhr" Men
ue wird es noch ueberprueft. SPIN
en Sie die Kassette zurueck und
lassen Sie es laufen."
2860 VERIFY ""CODE
2870 PRINT AT 12.0."Es geht! Um
ins Menue zurueck - druecken "EX
TER" druecken."
2880 IF INKEY=CHR# 13 THEN GO
TO 100
2890 GO TO 3000
2900 REM LORDEn
2910 CLR PRINT AT 1.0. IN# 5.
FLASH 1:"Sprache LORDEn"
2920 PRINT AT 3.0."Lesen Sie die
Kassette mit dem abgespeichert
en Sprache ein und druecken Sie
"ENTER" ."
2930 PRINT AT 5.0."Programm wird
geladen"
2940 LOAD "Spectalk2"CODE

```

```

3050 PRINT AT 10.0."Programm ist
geladen!"
3060 PRINT AT 12.0."Mit "ENTER"
ins Menue zurueck."
3070 PRINSE 0 IF INKEY=CHR# 13
THEN GO TO 100
3080 GO TO 3070
4000 REM Robotbund
4010 CLR IN# 5. CLR
4020 PRINT AT 0.11. FLASH 1:"PHL
CITING" PRINT
4030 PRINT "Mit Hilfe dieses Pro
gramms ist es moeglich auf den
ZX Sprechersprachliche Sprache
zu erweitem - Gen - und das ohne H
andlers Erweiterung! Selbst
staerkerlich hochgen Sie auch
h Genuehmerfahrungen. Nehmen Si
e auf einem Tonband einen kurzen
Text auf - die Laenge koennte
- Sie veraemern - siehe Menue/
und waehlen Sie den ersten Punkt
des Menue an. Der Computer lie
st dann die Sprache ein. Ist das
Ergebnis nicht befriedigend
senden die Hoerer/Genuehmer/Leser
siehe an denRecorder. Alles weit
er erweiteren man Sie bitte den Er
weiterungen bei den einzelnen Me
nu-Optionen VIEL SPASS BEIM Z
UHOEREN !
4040 PRINSE 0 IF INKEY=CHR# 13
THEN GO TO 100
4050 GO TO 4040
6000 REM Maschinencode
6001 FOR #=32768 TO 32871
6010 WORD # = F0E2 AND NEXT # : P
ETURN
6020 DATA 33-0,238-17,0-4,240,21
9,254,254,255,40,258,52,213,204,
234,255,40,12,52,24,247,213,254,
254,255,52,11,52,24,247,35,27,12
2,179,72,241,251,250
6030 DATA 03,27,122,179,32,224,2
51,281,32,0,258,17,0,2,249,79,62
,16,211,274,5,3,16,254,12,32,247
,35,79,150,211,254,6,3,16,254,13
,32,249,75,27,122,179,32,226,251
,281,21,0,259,17,0,4,74,0,27,122
,179,200,35,24,247,0,0

```

Zusatz-Tastaturen für den ZX Spectrum

7 Modelle wurden getestet

Das einfache ZX Spectrum ist zwar preisgünstiger Computer, jedoch muß der Nutzer bei ihm nicht investieren. Die Eingabe erfolgt über die -Linienelementare bei der man eine gewisse Tastencharakteristik benötigt. Wird die Taste ständig nicht gedrückt, so führt dieses Verhalten zu einem Verlust von Daten. Um dies zu vermeiden, gibt es verschiedene Modelle für das ZX Spectrum, die eine bessere Tastencharakteristik bieten. Diese Tastaturen sind in der Regel teurer als das Original-Spectrum, jedoch ist es das Ziel, die Tastencharakteristik zu verbessern, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Das Original Keyboard Modell I

Diese Tastatur ist zwar nach dem Aufbau des Spectrum mit der Tastatur getrieben, sie ist nicht mit 40 Tasten, die wie beim Spectrum vorgesehen



Das Original Keyboard

ist. Zusätzlich besitzt es ein 2-4-Drehfeld, die man nach -Zustandwechsel- sowie -Zustandwechsel- bei der Ziffern 0 bis 9. Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

wie mit denen der neuen Tastatur. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Das Original Keyboard Modell II

Diese Tastatur ist wie Modell I, jedoch besitzt eine große Tastencharakteristik und ist für das Original-Spectrum vorgesehen.



Das Original Keyboard Modell III

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.



Das Original Keyboard

Das Original Keyboard

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Das Original Keyboard

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Das Original Keyboard

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.

Die Tastatur ist leicht zu drücken und hat eine gute Tastencharakteristik. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann. Die Tasten sind in der Regel größer als die des Original-Spectrum, so daß man sie leichter drücken kann.



Das Original Keyboard


```

1000 1F00=1E7A0300-B-F0-F0-B0
1001 1E0000-F0F7-H0T0-ND0T1-00T000
1002 0A7H400,1,0,100,1,100,0,100,1,000,0,141,170,01,143,00,01,041,74,01,141,00,0
1
1003 0A7H177,1,00,1,4,040,10,000,0,100,0,004,100,040,00,000,1,70,00,0,000,0,100,0
1004 0A7H000,0,140,1,100,1,00,000,00,100,1,00,00,0,000,000,100,1,170,000,0,000,0
0,10
1005 0A7H000,4,100,1,100,1,00,000,00,100,1,70,100,0,00
1006 0A700,0,0,0,0,0,0,0
1007 0A700,00,000,000,040,00,00,00
1008 0A7000,000,000,000,000,000,000,000
1009 0A7000,70,70,70,70,70,70,100
1010 0A7070,00,170,00,170,00,170,00
1011 0A7000,100,010,000,000,010,000,000
1012 0A7000,00,00,000,00,00,00,00
1100 0A7000,00,00,00,00,00,00,00
1101 0A7000,00,00,00,00,00,00,00
1102 0A7000,01,000,000,000,000,000,000
1103 0A7000,000,000,70,00,10,00,70
1104 0A7000,00,00,100,107,000,100,00
1105 0A7000,0,107,000,000,000,000,007
1106 0A7000,0,07,0,0,0,0,0
1107 0A7000,00,00,00,00,00,0,00,00
1108 0A7000,00,00,00,0,0,0,0
1109 0A7000,00,00,10,71,000,00,0
2000 1F0000A+12=4000001A0031H000000F0+1=00T000B0
0000 00T00000
0010 00000000,000=0F000+0+1=4TH000000,010+0=00F000,71F000=00,01F000=00,1
00T0100
0020 000000F000A+04,000+0000000000=04,10F000=00,01F000=710+1
0030 000T0000,1,00T0100
0040 0F0000A+12=4000001A0031H000T00000
0050 0000=04,01F000=00,01F000,000T0000
0060 000+1=70000000+1F00000+1=4000001A0031H000T00000
0070 0000000+0F000=00000000,010+0=10F000,0
0080 0F000=10=040=0000001A0031=000T00000
0090 000T=1,7000=000T
0100 0000A+04,10F000=00,01F000,010+01010+1=00T0100
0110 000=000T00000
0120 000+1=100000000000
0130 0000+0+00000000001,000+0
0140 0=000T+0
0150 0F000=00=4TH000=0=00=00T00000
0160 0=0+00
0170 0F000=0+1=0000000000=0=01=00000000=01=0000000000=0+01=00000000
00
0180 00T0100
0190 0F000=0=000T000=01=01=0000000000
0200 0=100+0=00100+01F000,01000100T0010
0210 0000 010+0=0,100000000000000000+1=00T0100
0220 0000 000T0010
0230 0000 000T0000
0240 0000 000T0000
0250 0000 000T0000
0260 0000 000T0000
0270 0000 000T0000
0280 0000 000T0000
0290 0000 000T0000
0300 0000 000T0000
0310 0000 000T0000
0320 0000 000T0000
0330 0000 000T0000
0340 0000 000T0000
0350 0000 000T0000
0360 0000 000T0000
0370 0000 000T0000
0380 0000 000T0000
0390 0000 000T0000
0400 0000 000T0000
0410 0000 000T0000
0420 0000 000T0000
0430 0000 000T0000
0440 0000 000T0000
0450 0000 000T0000
0460 0000 000T0000
0470 0000 000T0000
0480 0000 000T0000
0490 0000 000T0000
0500 0000 000T0000
0510 0000 000T0000
0520 0000 000T0000
0530 0000 000T0000
0540 0000 000T0000
0550 0000 000T0000
0560 0000 000T0000
0570 0000 000T0000
0580 0000 000T0000
0590 0000 000T0000
0600 0000 000T0000
0610 0000 000T0000
0620 0000 000T0000
0630 0000 000T0000
0640 0000 000T0000
0650 0000 000T0000
0660 0000 000T0000
0670 0000 000T0000
0680 0000 000T0000
0690 0000 000T0000
0700 0000 000T0000
0710 0000 000T0000
0720 0000 000T0000
0730 0000 000T0000
0740 0000 000T0000
0750 0000 000T0000
0760 0000 000T0000
0770 0000 000T0000
0780 0000 000T0000
0790 0000 000T0000
0800 0000 000T0000
0810 0000 000T0000
0820 0000 000T0000
0830 0000 000T0000
0840 0000 000T0000
0850 0000 000T0000
0860 0000 000T0000
0870 0000 000T0000
0880 0000 000T0000
0890 0000 000T0000
0900 0000 000T0000
0910 0000 000T0000
0920 0000 000T0000
0930 0000 000T0000
0940 0000 000T0000
0950 0000 000T0000
0960 0000 000T0000
0970 0000 000T0000
0980 0000 000T0000
0990 0000 000T0000

```


Lesen Sie mit Mary Swathorn
77 Spiele-Programme



Wählen Sie Sammlung von 77 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 76 02

DM 24,-

Lernen A. Lenzthal
8888 - Programmieren in Assembler



Wählen Sie Sammlung von 8888 weiteren "Spiele-Programmen" in Assembler für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 76 01

DM 24,-

Lesen Sie mit Martin Mohlert Steven Cook
Mein Atari-Computer



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 76 03

DM 24,-

Peter Kilian, Klaus-Oskar Kaufmann
Spiele mit BASIC



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 76 04

DM 24,-

Peter Kilian, Klaus-Oskar Kaufmann
Spiele mit BASIC für Assembler



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in Assembler für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 76 05

DM 24,-

Der Autor Kurt Heller
Der gute Assembler



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in Assembler für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 76 06

DM 24,-

EMSDI, Eva/DRPDL, Andrea
Basic-Kurse für Beginner



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 81 01

DM 24,-

A. Ochs
VC-20 Spiel-Book 1



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 81 02

DM 24,-

A. Ochs
8888 - Assembler-Kurse für Beginner



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in Assembler für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 81 03

DM 24,-

James Vogel, Klaus B. Gerdemann
Computer für Macintosh



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 81 04

DM 24,-

John Hartman, Andrew Henson
Macintosh als Rechner für den ZX Spectrum



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 81 05

DM 24,-

Chris B. Sharp
Einfache Zusammenhänge für ZX Spectrum, ZX 81 und Jupiter Box



Wählen Sie Sammlung von 10 weiteren "Spiele-Programmen" in BASIC für verschiedene Rechnermodelle. Diese Programme sind besonders geeignet, um sie in einem Schulbuch, bei dem man sie als Beispielprogramme für den Unterricht verwenden möchte, zu verwenden.

Bestellnummer: 81 06

DM 24,-

PC 84 und VC 20

Ernst J. H. Schmidt, Mayer
Word auf dem Commodore 64
 Eine Einführung und Schritt-
 für-Schritt-Anleitung
 MT 1983 262 S., viele Abb.,
 Spiral.
 Bestellnummer 87 12 DM 28,-

Offiz. auf dem Commodore 64
 Anleitungen zum Erlernen in
 sechs 80T 8088, viele Abb. u. 1
 Foto Spiral.
 Bestellnummer 87 11 DM 26,-

Lower G
Bestenfalls für Basic
Commodore 64
 Für und Ohne Verkaufsförder-
 Schrift, Textverarbeit., mehrere
 Module und Videotext-Anwen-
 dungen. Includes 1983 142 S.
 u. 20 Abb. Spiral.
 Bestellnummer 11 12 DM 18,00

Programme für Macintosh
 enthält mit dem Macintosh 64
 inklusive 1984 ca. 218 S.,
 19, 28 Abb. Kart.
 Bestellnummer 11 13 DM 20,00

Pöpel E.
Bestenfalls für Basic
Commodore 64
 Oktober 1984 ca. 188 S.
 u. 20 Abb. Kart.
 Bestellnummer 11 14 DM 20,-

Pöpel E.
Bestenfalls für Basic
Commodore 64
 Viele tolle Beispiele Handbuch
 Oktober 1984 ca. 162 S.,
 u. 20 Abb. Kart.
 Bestellnummer 11 15 DM 20,-

Simon T.
Bestenfalls für
Basic
 März 1984 ca. 228 S., Kart.
 Bestellnummer 11 16 DM 20,-

Harper G.
Commodore 64 - Basic
Handbook
 April 1984 ca. 182 S., S. Pp.
 Bestellnummer 21 17 DM 21,-

Green J.
Commodore 64 - 16000
gibbers
 März 1984 ca. 192 S. Pp.
 Bestellnummer 21 18 DM 21,-

Reid S. P.
**Commodore 64 - Programmier-
 handbuch**
 April 1984 140 S., S., Pp.
 Bestellnummer 21 19 DM 21,-

C-M Handbuch
 April 1984 ca. 498 S. Kart.
 Bestellnummer 78 20 DM 26,-

Anderson A. u.a.
Programme für BASIC auf
dem VC-20 und Commodore 64
 März 1984 ca. 192 S.
 Bestellnummer 19 21 DM 24,00

Ruffen A.C. Online
Programmiersprache (Programme
 auf dem VC-20 und Commodore
 64)
 März 1984 ca. 192 S.,
 Bestellnummer 19 22 DM 24,00

Richard J.R. Tolson
VC 20 Anwendungsbeispiele
 März 1984 142 S., viele
 Abb. Pp.
 Bestellnummer 19 23 DM 24,00

Orlandi G.
VC 20 und Commodore 64
Bestenfalls für Commodore
64
 März 1983 Programmierh., M.
 August, 87 7 180 S. 198 Abb.,
 Spiral.
 Bestellnummer 21 24 DM 24,00

ZX-Spectrum, ZX 81

Stewart J. H. Jones
Wichtiges Buch und Programme
auf dem ZX Spectrum
 Oktober 1984 ca. 182 S., u.
 71 Abb. Spiral.
 Bestellnummer 11 25 DM 22,-

Alan Wilson u.
Spiele auf dem ZX Spectrum
 November 1984 215 S., Spiralbuch,
 Spiral.
 Bestellnummer 11 26 DM 22,00

Stewart J.H. Jones
Wichtiges Buch
 Programmierbeispiele gemacht
 November 1984 182 S., Spiral.
 Bestellnummer 11 27 DM 22,00

Green R. H. Online
VC 20 Programme für das
ZX Spectrum
 März 1984 ca. 208 S. Kart.
 Bestellnummer 19 28 DM 22,00

Harper G.
Mein Buch für die
ZX Spectrum
 April 1984 172 S., 20 Abb., Pp.
 Bestellnummer 21 29 DM 22,-

Stewart J.H. Jones
Wichtiges Buch
 April 1983 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 31 DM 22,00

Kelly P.
Assembler-Programmierung
am Microcomputer (MSB)
MSB 2800 Oktober 1983
 192 S. (Prag u. Mikro-
 komp. 80 128 192 S., Spiral.
 Bestellnummer 7 32 DM 24,-

Ernst J.
Programme für die PC 84 und
Bestenfalls mit dem ZX 81
 Oktober 1982 122 S. u. 20 Abb. Kart.
 Bestellnummer 11 33 DM 25,00

Möller, P. B.
28 Programme für das ZX 81
 Oktober 1982 187 S. u. 20 Abb.
 Kart.
 Bestellnummer 11 34 DM 25,00

Ernst J. H. Jones
Wichtiges Buch
 Programme (Spiele, Graphik,
 November 1982 142 S. Spiral.
 Bestellnummer 11 35 DM 25,00

Logan I.
Lehrbuch für das ZX 81
8088
 enthält
 November 1984 ca. 192 S.,
 Spiral.
 Bestellnummer 21 36 DM 25,-

Harper G.
Wichtiges Buch
Bestenfalls für Commodore
64
 April 1984 ca. 178 S. Pp.
 Bestellnummer 21 37 DM 25,-

Harper G.
Wichtiges Buch
Bestenfalls für Commodore
64
 April 1983 212 S., 20 Abb., Pp.
 Bestellnummer 21 38 DM 25,-

Harper G.
Wichtiges Buch
Bestenfalls für ZX Spectrum
 Oktober 1984 178 S. u. 20 Abb.
 Kart.
 Bestellnummer 11 39 DM 25,00

Harper G.
Wichtiges Buch
 Programmieren in Basic und Ms.
 November 1984 ca. 182 S.,
 u. 20 Abb. Kart.
 Bestellnummer 11 40 DM 25,00

Green R. H. Online
VC 20 für ZX 81
 Komplett dokumentiert
 März 1984 182 S. Kart.
 Bestellnummer 19 41 DM 25,00

Ernst J.
28 Programme für das
ZX Spectrum
 April 1984 182 S. Kart.
 Bestellnummer 19 42 DM 25,00

Harper G.
Wichtiges Buch
Bestenfalls für die Commodore
64
 April 1984 182 S. Kart.
 Bestellnummer 19 43 DM 25,00

Green J.
28 Programme für das
ZX 81
 März 1984 182 S. Kart.
 Bestellnummer 19 44 DM 25,00

Ernst J.
Compendium für das ZX 81
und Spectrum
 März 1984 182 S. u. 20 Abb. Kart.
 Bestellnummer 19 45 DM 25,-

Ernst J.
Bestenfalls für Commodore
64
 Oktober 1984 ca. 182 S. u. 20
 Abb. Spiral.
 Bestellnummer 11 46 DM 26,00

Allgemein

Green J.
28 Programme
 für Computer ab 8085 in Basic
 inkl. and Pp. 182 1984 182
 182 S. Kart.
 Bestellnummer 19 47 DM 26,00

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 48 DM 26,-

Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 49 DM 26,-

Green J.
28 Programme
 für Computer ab 8085 in Basic
 inkl. and Pp. 182 1984 182
 182 S. Kart.
 Bestellnummer 19 50 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 51 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 52 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 53 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 54 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 55 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 56 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 57 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 58 DM 26,-

Ernst J.
Bestenfalls für das ZX 81
 April 1984 182 S. Pp.
 Bestellnummer 21 59 DM 26,-


```

000 ROM $$$ DOPRODUCED BY
010 ROM *****
020 ROM $$$
030 ROM $$$ PRODUKTIONSMANUALIATOR $$$
040 ROM $$$
050 ROM $$$ (C) 1984 BY $$$
060 ROM $$$ STEPHAN WAGGLITZ $$$
070 ROM $$$ VORFERTIGELIES-8288.18 $$$
080 ROM $$$ SIEB DABESTACT $$$
090 ROM *****
100 ROM
010 FOR I=0;I<=9;I=I+1;PRINT I;I=I+1;PRINT
020 IF I<1;PRINT "DOPRODUCED BY";I=I+1;PRINT
030 NEXT I
040 DATA 100,870,141,880,883,100,880,141,880,880,100,870,150,870,100,880
050 DATA 100,880,100,880,100,880,177,880,201,200,200,880,100,880,870,880
060 DATA 100,880,177,880,201,880,200,880,100,200,200,880,100,880,880,100
070 DATA 201,200,100,811,880,200,100,201,100,201,100,200,100,880
080 DATA 804,804,710,880,100,100,100,880,800,800,123,100,880,100,201,880
090 DATA 880,100,100,880,100,880,100,880,100,880,804,880,880,200,100,100,100,170
100 DATA 870,121,104,810,880,880,880,880,870,880,880,877,877,880,880
110 DATA 880,880,880,880,880,880,157,157,157,157,880

```

Maze-Ball

```

1000 rom
1100 rom 10 00 00
1200 rom *****
1300 rom Maze-Ball
1400 rom -
1500 rom - written 1984 by
1600 rom -
1700 rom - Gammal & Almqvists
1800 rom *****
1900 write$(127) chr$(171);gt0=chr$(130);ng$(chr$(130));write$(181) game;gosub
2100 write$(19) game$(1);P=game$(4);R=rom;gosub 200,100
2110 print$(game$(100),0);game$(200) R;print$(game$(140)
2120 game$(1) do you want the instructions (y/n) ?
2130 game$(1) y?""then110
2140 write$(7) then110
2150 game$(1) y?
2160 game$(1) game$(1) selection?
2170 game$(12) (for=1)00 game$(1)11; next;print
2180 print$(5) Maze-Ball ist ein Reaktionsspiel
2190 print$(5) bei dem der Spieler los,
2200 print$(5) das Ziel zu erreichen ohne mit
2210 print$(5) irgend einem Gegenstand zu
2220 print$(5) kollidieren. Du hast zwei Chancen
2230 print$(5) nach allen zehn Kollisionen zu
2240 print$(5) kommt du einem Lebenskuli
2250 print$(5) die Gegenstände im Spielfeld
2260 print$(5) werden mit zunehmender Schwere?
2270 print$(5) bestraft sein.
2280 print$(5) das Spielende erst ist hier
2290 print$(5) positionell keine spezi-fall
2300 print$(5) Spielregeln. Das Spiel wird erst
2310 print$(5) nachdrucken. Resultat des Sp?

```


Rollydolly

```

2  SCREEN 7000
3  SOUND 7000
7  SOUND 0,200,30,30: SOUND 1,20,30,30: SOUND 2,20,30,30: SOUND 3,20,30,30
20  RETURN 00
30  FACT=PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313
30  FOR #=100 TO 471:FORI 000=0,PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313
40  READ C1,F 0=1 THEN 300
50  FOR 0=0 TO 7:READ A1:FORI 000=0,PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313
60  DATA 1,50,100,200,300,400,50,50,100,200
65  DATA 2,200,30,30,30,100,0,0,0
70  DATA 3,0,0,100,200,100,50,100,200
75  RETURN 00
80  DATA 4,50,50,100,200,70,70,100,200
90  DATA 5,1,7,31,7,4,8,10,80
100 DATA 6,100,200,300,200,50,20,20,50
110 DATA 7,100,100,200,200,200,100,100,170
120 DATA 8,1,1,0,10,3,5,0,20
130 DATA 9,50,100,200,100,100,30,17,110
140 DATA 10,0,0,50,200,50,20,27,110
150 DATA 11,200,20,20,10,20,20,17,7
160 DATA 12,100,200,200,200,20,20,5,50
170 DATA 13,1,7,20,7,0,4,0,100
180 DATA 14,200,200,0,200,200,200,0,200
200 DATA 15,7,20,27,200,200,200,100,200
230 DATA -1
300  SCREEN=1000:GOTO 0
350  A=INT(PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313)
370  FOR #=0 TO 3:READ B,0,0,0:GOTO 4
400  GRAPHICS 17:POINT 700,700
410  INT=0:FORI 1,3:READ C,0,0,0
420  COLOR 14:POINT 1,1:GOTO 19,11:GOTO 19,20:GOTO 1,20:GOTO 1,1
430  FOR #=2 TO 30
440  FOR #=2 TO 10
450  SOUND 0,100-(INT(0.5)*5),30,7
470  IF INT(0.5)=0:GOTO 500:GOTO 500 THEN LOCATE B+1,8:GOTO LOCATE B-1,8:GOTO 0:IF Q1<14 AND Q2
<14 THEN COLOR 14:POINT B,8
480  NEXT B:GOTO 19:GOTO 19,1,3,20
490  COLOR 0:POINT 19,1:GOTO 19,20:COLOR 14:POINT 19,3:GOTO 19,3:COLOR 0:POINT 3,
21:GOTO 4,21
500  LABEL 471:POINT 19,2
520  GOTO 500
530  GOTO 500
540  GOTO 500
550  SCREEN=4,INT(PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313)
560  RETURN
570  SCREEN=4,8,SCREEN=0,0,1,10
580  FOR #=1 TO 7:GOTO 610
610  Q1=INT(PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313)
620  Q2=INT(PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313)
630  LOCATE Q1,Q2+1:GOTO 640:IF Q2<14 THEN GOTO 610
640  COLOR 471:POINT Q1,Q2
650  NEXT #
1000  FOR #=0 TO 3:GOTO 1030
1030  W=(100-LEFT)/50+PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313
1040  A=PI*3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208996661313
1050  IF A=14 THEN GOTO 1080
1060  IF A=10 THEN GOTO 1090-1:GOTO 1000
1070  IF A=7 THEN GOTO 1100-1:GOTO 1000

```


Morseprogramm

Dieses Programm stellt Funktionen, die über die Tastatur eingetippt werden, direkt in hochwertiger Morseform zum Programmieren überträgt.

Zeile 10 Bildschirm löschen, Zeilenrollen.
Zeile 20 Dimensionierung der Variablen.

Zeile 30 Sprung zum Untergrogramm, Daten ausgeben.
Zeile 40 Tastatur zum Lesen öffnen.

Zeile 50 Werte von Zeichen eingeben.
Zeile 60 Vergleich, ob Taste richtig.

Zeile 110 Ausgabe der Zeile über Bildschirm.
Zeile 120 (Dort Text und Erweiterngeometrie, falls sie gegeben werden).

Zeile 130 Vergleich ob SPACE oder END (RETURN).
Zeile 140 Content der entsprechenden Zeichen in Q3 übernehmen.

Zeile 150 Schickt für alle Zeichen von Q3.
Zeile 160 Anweisung Zeichen Q3 abgeben.
Zeile 170 Zeichen in Zahl umwandeln.
Zeile 180 Schickt für Textausgabe.

Zeile 190 Sprung.
Zeile 200 Subroutineaufruf.
Zeile 210 Text ausgeben.
Zeile 220 Schickt für Pausen zwischen den Zeichen.
Zeile 230 No. hinter Text.
Zeile 240 Sprung zur Zeichenroutine.

Zeile 250-260 Daten für die Leuchtdiode (I = kurz, L = lang).
Zeile 260 Druck der Überleitung.

Zeile 270 Schaltet BEEPER ein.
Zeile 280 Schickt für alle 24 Buchstaben.

Zeile 290 Entlasten des Buchstaben auf den entsprechenden Code, der in der Variable Y abgelegt wird (Zeile 240).

Zeile 290 abschließende Zeile bei Ende der Unterprogramme.

Das Programm wurde in 22 Minuten und 40 Sekunden, das in hochwertiger Morseform übertragen wurde, fertig. Es läuft auf einer ATARI-Console.

In der vorliegenden Version werden nur Buchstaben eingetippt - es kann jedoch leicht erweitert werden (Ziffern und Sonderzeichen). Es sind bereits entsprechende DATA-Zeilen angelegt und die ADDRESS- bzw. Subroutineaufrufe in anderen Zeilen (300, 308 und 348).

Thomas Brandt

```

30 GRAPHICS 0
30 DIM M(63),M(63),M(63),M(63),W(100)
70 GOTO 300
80 OPEN #2,"A:0,"R:1"
90 GET #2,B
100 IF A=100 AND A=105 AND (A=95 OR A=94) THEN 90
110 PRINT CHR$(A)
120 LET M=CHR$(A)
130 IF A=95 OR A=105 THEN 90
140 LET C=STR$(VAL)
150 FOR N=1 TO LEN(C)
160 LET M=C-N,M,N
170 LET C=VAL(C)
180 FOR I=1 TO C*2
190 SOUND 0,50,10,18
200 NEXT I
210 SOUND 0,0,0,0
220 FOR N=1 TO DIRECT B
230 NEXT B
240 GOTO 90
250 DATA 4,13,8,1111,0,1130,0,111,8,1
260 DATA 7,1111,0,101,8,111,2,11,4,1100,2,101
270 DATA L,1111,W,10,8,10,0,100,F,1101,0,1011,8,111,8,111,T,8,8,111,F,1111
280 DATA W,110,2,1111,Y,1130,2,1011
290 PRINT "MORSEPROGRAM BY T764: SCHWEIGER SIE!"
-----"1" 17 17
300 FOR I=1,110
310 FOR N=1 TO 26
320 READ A,B
330 LET V(26-N)=B
340 NEXT N
350 RETURN
1000 REM *****
1000 REM * Morseprogramm *
1000 REM *****
1000 REM * ATARI-Club Kleinheubach *
1000 REM * Thomas Brandt *
1000 REM * Im Felderweiler 15 *
1000 REM * 6764 Kleinheubach *
1000 REM * Tel.: (06071)14817 *
1000 REM *****
1000 REM * Co) 1984 by T764 *
1100 REM *****

```

HEX-DEZ-Umwandlung

Siehe oft in der Programmierwelt lange Listen mit 2 oder drei Algorithmen, die zum Umwandeln von Hexadezimalzahlen in Dezimalzahlen verwendet werden. In diesem Programm verwenden wir die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors, um die Werte im Laufzeitprogramm oder im Interpreter zu erhalten, und um sie in Hexadezimaldarstellung zu übersetzen. Um das Ergebnis zu erhalten, verwenden wir die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors.

Einzelne Programmierer haben oft Schwierigkeiten, die Binäre Adressen der Register zu erhalten, die in der Dokumentation angegeben sind. In diesem Programm verwenden wir die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors, um die Werte im Laufzeitprogramm oder im Interpreter zu erhalten, und um sie in Hexadezimaldarstellung zu übersetzen. Um das Ergebnis zu erhalten, verwenden wir die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors.

wird gefordert. Auf der Folie befindet sich ein 4x4-Matrix-Layout, das die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors zeigt.

- Zeile 10: Schließt für die Zeile 10 ab.
- Zeile 11: Zeilenwert der Zeile 10 ab.
- Zeile 12: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 13: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 14: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 15: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 16: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 17: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 18: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 19: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 20: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 21: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 22: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 23: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 24: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 25: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 26: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 27: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 28: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 29: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 30: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 31: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 32: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 33: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 34: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 35: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 36: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 37: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 38: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 39: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 40: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 41: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 42: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 43: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 44: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 45: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 46: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 47: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 48: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 49: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 50: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 51: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 52: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 53: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 54: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 55: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 56: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 57: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 58: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 59: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 60: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 61: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 62: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 63: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 64: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 65: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 66: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 67: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 68: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 69: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 70: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 71: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 72: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 73: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 74: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 75: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 76: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 77: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 78: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 79: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 80: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 81: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 82: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 83: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 84: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 85: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 86: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 87: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 88: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 89: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 90: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 91: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 92: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 93: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 94: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 95: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 96: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 97: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 98: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 99: Wert der Zeile 10 ab.
- Zeile 100: Wert der Zeile 10 ab.

Thomas Brandt

```

10 DEF FN(100)
20 FN(10, 70) = CLM(100) + 4 * FN(1, 10) * "HEX" : I = FN(10) * FN(100) + FN(100) * FN(10) : GOTO 100
30 FN(10, 110) = CLM(100) + 4 * FN(1, 10) * "HEX" : I = FN(10) * FN(100) + FN(100) * FN(10) : GOTO 100
40 DEF FN(1, 10, 0, "HEX")
50 FOR N = 1 TO 10000
60 D = ASC(CHR(N))
70 IF D = 0 THEN D = 0
80 PUT #1, 2
90 NEXT N
100 PUT #1, 100: END
110 END
120 END * HEX-DEZ-Umwandlung *
130 END * * * * *
140 END * ATARI-Club Kleinfachbuch *
150 END * Thema Tausend *
160 END * An Feinschmecker 15 *
170 END * ATARI Kleinfachbuch *
180 END * Tel.: (089) 1111111
190 END * * * * *
200 END * (s) 1984 by TBA
210 END * * * * *
    
```

```

10 DEF FN(100)
20 FN(1, 10) = CLM(100) + 4 * FN(1, 10) * "HEX" : I = FN(10) * FN(100) + FN(100) * FN(10) : GOTO 100
30 FN(1, 110) = CLM(100) + 4 * FN(1, 10) * "HEX" : I = FN(10) * FN(100) + FN(100) * FN(10) : GOTO 100
40 DEF FN(1, 10, 0, "HEX")
50 FOR N = 1 TO 10000
60 D = ASC(CHR(N))
70 IF D = 0 THEN D = 0
80 PUT #1, 2
90 NEXT N
100 PUT #1, 100: END
110 END
120 END * DEZ-HEX-Umwandlung *
130 END * * * * *
140 END * ATARI-Club Kleinfachbuch *
150 END * Thema Tausend *
160 END * An Feinschmecker 15 *
170 END * ATARI Kleinfachbuch *
180 END * Tel.: (089) 1111111
190 END * * * * *
    
```

DEZ-HEX-Umwandlung

In der Anwendung und Anweisung entspricht dem Programm dem Programm HEX-DEZ. Die einzige Änderung ist die Änderung der Binären Adressen der Register des Mikroprozessors.

Das Programm verwendet die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors, um die Werte im Laufzeitprogramm oder im Interpreter zu erhalten, und um sie in Hexadezimaldarstellung zu übersetzen. Um das Ergebnis zu erhalten, verwenden wir die Binäre Adressen der Register des Mikroprozessors.

Thomas Brandt

Türme von Hanoi

1. MIT **RECHENWEISEN** MIT **SOLO**

```

1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000

```

20. **START**

```

1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000

```



```

1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000

```

```

2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000

```

Hexd

Dieses Programm für den ZX-81 (3-4K Speicher) arbeitet im Hex-Display und dem Rechner.

Nach der Eingabe des vollständigen Programms wird bis zur Zahl 1000 generiert. Diese werden die Zahlen unter dem Listing angegeben. Weitere Hex-Formenbildung 5 ist relevant, weil man die letzten 2000 gerade angegebenen Zahlen nach «CONT» und die Zahl 1 erfordern, auch im Display ist eine leicht überprüfbar. Das Programm abschließen mit der Zahlen 1000 bis 1100 Zeichen.

Zum Programmieren: Im ZX-81 Karabiner des Dump-Brecher eingeben (in Hex-Zahlen). Bei EXDK Karabiner des Dump-Brecher eingeben (in

Hex-Zahlen). Bei Zahlen 4 (je bei der 10-Ziffer) möglich oder 5 «CONT» drücken. Das Zahlen 00 bei 100 und nur als Demo-Programm geladen. (siehe Programmieren)



```

3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000

```


Liebe TI-Freunde!

Wieder einmal hat sich bei der von Mac-Management mit K. Hagenbucher geleiteten Werbe für das Modell mit dem TI 99 Speicherverwaltung findet. Auch in diesem Zusammenhang ist die Folienliste, die unterhalb des Titels der Folien-Ausgabe befindet sich, zu lesen. Diese Folienliste ist eine Zusammenfassung der Folien, die unterhalb des Titels der Folien-Ausgabe befindet sich, zu lesen. Diese Folienliste ist eine Zusammenfassung der Folien, die unterhalb des Titels der Folien-Ausgabe befindet sich, zu lesen.

Man kann sich die Folienliste und die Folien-Ausgabe unterhalb des Titels der Folien-Ausgabe befinden sich, zu lesen. Diese Folienliste ist eine Zusammenfassung der Folien, die unterhalb des Titels der Folien-Ausgabe befindet sich, zu lesen.

Stefan-Peter Grottel

Doch mit dem Programmieren ist es nicht nur die Folien-Ausgabe, die sich von anderen Programmen unterscheidet. Sie hat eine Reihe von besonderen Eigenschaften, die sich von anderen Programmen unterscheiden.

Quell-Listing

100	...
101	...
102	...
103	...
104	...
105	...
106	...
107	...
108	...
109	...
110	...
111	...
112	...
113	...
114	...
115	...
116	...
117	...
118	...
119	...
120	...
121	...
122	...
123	...
124	...
125	...
126	...
127	...
128	...
129	...
130	...
131	...
132	...
133	...
134	...
135	...
136	...
137	...
138	...
139	...
140	...
141	...
142	...
143	...
144	...
145	...
146	...
147	...
148	...
149	...
150	...
151	...
152	...
153	...
154	...
155	...
156	...
157	...
158	...
159	...
160	...
161	...
162	...
163	...
164	...
165	...
166	...
167	...
168	...
169	...
170	...
171	...
172	...
173	...
174	...
175	...
176	...
177	...
178	...
179	...
180	...
181	...
182	...
183	...
184	...
185	...
186	...
187	...
188	...
189	...
190	...
191	...
192	...
193	...
194	...
195	...
196	...
197	...
198	...
199	...
200	...

201	...
202	...
203	...
204	...
205	...
206	...
207	...
208	...
209	...
210	...
211	...
212	...
213	...
214	...
215	...
216	...
217	...
218	...
219	...
220	...
221	...
222	...
223	...
224	...
225	...
226	...
227	...
228	...
229	...
230	...
231	...
232	...
233	...
234	...
235	...
236	...
237	...
238	...
239	...
240	...
241	...
242	...
243	...
244	...
245	...
246	...
247	...
248	...
249	...
250	...
251	...
252	...
253	...
254	...
255	...
256	...
257	...
258	...
259	...
260	...
261	...
262	...
263	...
264	...
265	...
266	...
267	...
268	...
269	...
270	...
271	...
272	...
273	...
274	...
275	...
276	...
277	...
278	...
279	...
280	...
281	...
282	...
283	...
284	...
285	...
286	...
287	...
288	...
289	...
290	...
291	...
292	...
293	...
294	...
295	...
296	...
297	...
298	...
299	...
300	...

301	...
302	...
303	...
304	...
305	...
306	...
307	...
308	...
309	...
310	...
311	...
312	...
313	...
314	...
315	...
316	...
317	...
318	...
319	...
320	...
321	...
322	...
323	...
324	...
325	...
326	...
327	...
328	...
329	...
330	...
331	...
332	...
333	...
334	...
335	...
336	...
337	...
338	...
339	...
340	...
341	...
342	...
343	...
344	...
345	...
346	...
347	...
348	...
349	...
350	...
351	...
352	...
353	...
354	...
355	...
356	...
357	...
358	...
359	...
360	...
361	...
362	...
363	...
364	...
365	...
366	...
367	...
368	...
369	...
370	...
371	...
372	...
373	...
374	...
375	...
376	...
377	...
378	...
379	...
380	...
381	...
382	...
383	...
384	...
385	...
386	...
387	...
388	...
389	...
390	...
391	...
392	...
393	...
394	...
395	...
396	...
397	...
398	...
399	...
400	...

401	...
402	...
403	...
404	...
405	...
406	...
407	...
408	...
409	...
410	...
411	...
412	...
413	...
414	...
415	...
416	...
417	...
418	...
419	...
420	...
421	...
422	...
423	...
424	...
425	...
426	...
427	...
428	...
429	...
430	...
431	...
432	...
433	...
434	...
435	...
436	...
437	...
438	...
439	...
440	...
441	...
442	...
443	...
444	...
445	...
446	...
447	...
448	...
449	...
450	...
451	...
452	...
453	...
454	...
455	...
456	...
457	...
458	...
459	...
460	...
461	...
462	...
463	...
464	...
465	...
466	...
467	...
468	...
469	...
470	...
471	...
472	...
473	...
474	...
475	...
476	...
477	...
478	...
479	...
480	...
481	...
482	...
483	...
484	...
485	...
486	...
487	...
488	...
489	...
490	...
491	...
492	...
493	...
494	...
495	...
496	...
497	...
498	...
499	...
500	...

<p>000 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010 011 012 013 014 015 016 017 018 019 020 021 022 023 024 025 026 027 028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063 064 065 066 067 068 069 070 071 072 073 074 075 076 077 078 079 080 081 082 083 084 085 086 087 088 089 090 091 092 093 094 095 096 097 098 099 100</p>	<p>000 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010 011 012 013 014 015 016 017 018 019 020 021 022 023 024 025 026 027 028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063 064 065 066 067 068 069 070 071 072 073 074 075 076 077 078 079 080 081 082 083 084 085 086 087 088 089 090 091 092 093 094 095 096 097 098 099 100</p>	<p>000 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010 011 012 013 014 015 016 017 018 019 020 021 022 023 024 025 026 027 028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063 064 065 066 067 068 069 070 071 072 073 074 075 076 077 078 079 080 081 082 083 084 085 086 087 088 089 090 091 092 093 094 095 096 097 098 099 100</p>
--	--	--

Poke-Liste

```

100 *****
110 POKÉ LISTE FÜR SCHEIN UTILITY PROGRAMM VON K. HÖGENBUCHER
120
130 ERSTELLT VON H-P SCHNECK 22.5.84
140
150 KONFIGURATION EXEMPLE +32K ERWEITERUNG
160
170 *****
180 001 04 1800
190
200 ***** FÜR 700K+140KPROGRAMM
210 DATA 285,52,131,228,2,324,131,304,268,11,28,78,102,128,2,148
220 DATA 128,8,27,7,7,193,18,17,38,68,7,178,168,141,12,228
230 DATA 182,144,4,144,2,224,32,28,288,11,178,244,7,128,8,8
240 DATA 252,24,1,88,274,22,128,8,8,8,8,8,8,8,8,8
250 DATA 8,8,8,8,2,12,132,8,228,32,47,288,218,32,47,124
260 DATA 215,52,47,128,32,138,8,8,13,21,224,212,32,47,128
270 DATA 4,24,78,78,88,32,48,27,49,28,77,77,28,14,47,47
280 DATA 47,128,48,27,47,180,82,82,48,288,82,32,48,122,73,78
290 DATA 48,274,78,78,48,32,82,82,48,44,84,84,24,48,288,32
300 DATA 24,128,47,128,288,2,47,178,28,188,24,148,288,2,52,18
310 DATA 288,1,87,174,288,2,47,148,288,4,47,178,8,148,22,228
320 DATA 48,12,8,74,182,47,8,128,4,178,8,4,48,188,288,8
330 DATA 47,188,2,2,88,4,4,224,24,128,7,32,24,148,4,284
340 DATA 47,188,4,24,28,18,218,188,124,117,8,28,48,28,121,288
350 DATA 18,128,47,8,4,2,148,88,84,28,248,8,288,48,28
360 DATA 4,188,52,242,48,128,8,4,88,288,8,227,128,222,4,28
370 DATA 4,148,28,228,48,128,8,28,2,8,48,228,228,4,47,124
380 DATA 18,228,7,32,47,288,4,28,28,78,8,288,22,228,48,248
390 DATA 8,28,2,4,48,228,288,4,47,184,28,288,128,28,228,218
400 DATA 282,28,22,21,18,2,4,288,28,28,128,78,288,12,32,288
410 DATA 4,28,22,128,28,118,2,2,24,278,188,288,47,188,182,28
420 DATA 47,172,128,47,288,28,47,188,24,148,2,22,8,1,4,28
430 DATA 28,28,4,28,28,24,18,8,28,4,28,128,74,4,2,28,248
440 DATA 4,28,2,4,18,84,128,2,4,4,4,272,2,224,48,18
450 DATA 4,182,4,128,2,2,8,4,2,2,48,18,4,128,48,42
460 DATA 6,188,48,44,2,124,8,288,21,22,128,4,228,188,2,2
470 DATA 48,18,4,32,32,48,228,128,2,128,8,2,28,228,128,128
    
```

```

470 DATA 17, 14, 6, 288, 49, 188, 6, 7, 25, 220, 4, 224, 121, 124, 2, 224
480 DATA 121, 224, 4, 28, 8, 112, 2, 8, 28, 8, 4, 20, 20, 22, 6, 188
490 DATA 49, 188, 4, 224, 121, 124, 4, 28, 22, 22, 122, 22, 48, 8, 120, 127
500 DATA 18, 244, 18, 228, 124, 128, 2, 1, 128, 8, 124, 4, 120, 124, 4, 22
510 DATA 22, 22, 2, 128, 4, 2, 22, 22, 8, 188, 49, 228, 124, 4, 128, 124
520 DATA 2, 2, 48, 18, 228, 122, 4, 22, 22, 24, 2, 128, 8, 2, 22, 22, 22
530 DATA 8, 188, 49, 228, 4, 22, 2, 2, 22, 2, 8, 22, 22, 22, 4, 22
540 DATA 8, 22, 4, 224, 49, 18, 228, 22, 42, 248, 22, 78, 4, 124, 4, 122
550 DATA 2, 2, 2, 2, 2, 48, 28, 8, 188, 49, 42, 4, 122, 49, 22
560 DATA 2, 127, 2, 127, 8, 228, 21, 121, 124, 127, 2, 42, 222, 128, 18, 22
570 DATA 2, 42, 4, 8, 122, 4, 2, 8, 8, 8, 4, 22, 22, 48, 228, 48
580 DATA 2, 122, 2, 27, 222, 128, 18, 22, 2, 27, 4, 8, 2, 2, 8, 8
590 DATA 128, 2, 4, 22, 22, 48, 2, 8, 128, 18, 4, 22, 22, 22, 8, 122
600 DATA 8, 128, 8, 2, 22, 242, 124, 4, 122, 22, 8, 122, 4, 122, 22, 22
610 DATA 2, 122, 4, 8, 22, 22, 2, 4, 24, 49, 128, 2, 224, 49, 18, 2, 8
620 DATA 2, 222, 2, 1, 18, 8, 2, 2, 8, 2, 2, 8, 22, 4, 22
630 DATA 22, 22, 2, 128, 8, 2, 22, 22, 1, 4, 22, 42, 128, 18, 8, 2, 224
640 DATA 42, 18, 228, 22, 22, 148, 22, 22, 8, 188, 49, 22, 124, 127, 2, 128
650 DATA 2, 2, 48, 18, 8, 228, 42, 42, 8, 188, 49, 22, 124, 127, 2, 128
660 DATA 2, 42, 228, 22, 2, 128, 8, 24, 21, 22, 2, 128, 8, 8, 22, 2
670 DATA 2, 8, 8, 22, 24, 2, 2, 8, 8, 24, 4, 2, 8, 8, 18, 122
680 DATA 24, 122, 142, 2, 228, 12, 4, 22, 22, 22, 4, 24, 22, 124, 4, 22
690 DATA 42, 228, 2, 224, 49, 18, 4, 224, 48, 2, 8, 128, 21, 128, 8, 122
700 DATA 4, 22, 22, 12, 124, 22, 22, 24, 4, 8, 18, 128, 2, 48, 22, 228
710 DATA 2, 128, 2, 224, 22, 224, 22, 22, 42, 42, 2, 21, 21, 2, 48, 18
720 DATA 228, 242, 2, 22, 2, 22, 8, 22, 21, 2, 228, 2, 22, 22, 128, 128
730 DATA 48, 1, 8, 2, 22, 228, 8, 128, 228, 224, 48, 18, 8, 122, 2, 124
740 DATA 8, 27, 21, 4, 228, 22, 48, 2, 12, 22, 48, 18, 2, 148, 128, 4
750 DATA 2, 1, 48, 12, 2, 2, 8, 22, 4, 22, 22, 22, 22, 2, 228, 127
760 DATA 2, 128, 2, 2, 128, 22, 2, 222, 228, 17, 228, 122, 8, 2, 22, 228
770 DATA 212, 48, 4, 224, 121, 124, 4, 22, 22, 22, 228, 22, 48, 8, 122, 127
780 DATA 18, 2, 4, 22, 49, 128, 2, 8, 228, 8, 8, 22, 228, 49, 228
790 DATA 4, 122, 2, 1, 8, 2, 2, 2, 48, 18, 228, 22, 48, 2, 48, 2
800 DATA 18, 2, 22, 128, 48, 4, 12, 2, 22, 128, 48, 4, 4, 22, 22, 22
810 DATA 228, 22, 8, 121, 228, 122, 2, 128, 228, 228, 48, 8, 124, 22, 48, 2
820 DATA 48, 18, 4, 22, 2, 224, 48, 22, 2, 22, 48, 2, 8, 228, 22, 128
830 DATA 228, 224, 48, 22, 8, 121, 228, 2, 128, 124, 22, 228, 2, 2, 22, 224
840 DATA 48, 8, 2, 8, 2, 8, 4, 22, 248, 228, 22, 8, 121, 18, 127
850 DATA 222, 122, 4, 22, 22, 228, 124, 12, 228, 228, 22, 8, 2, 22, 47, 124
860 DATA 22, 22, 8, 12, 22, 122, 4, 224, 47, 128, 122, 228, 47, 128, 2, 24
870 DATA 22, 48, 22, 22, 22, 22, 22, 228, 22, 22, 42, 22, 22, 22, 22
880 DATA 47, 22, 22, 22, 22, 24, 22, 142, 47, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22
890 DATA 22, 22, 42, 22, 22, 48, 242, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 42, 22
900
910
920
930
940 DATA 1978, 1827, 1828, 782, 2178, 1228, 248, 1472, 1214, 1828, 1722, 1227, 1222, 1488, 248
    - 1827
950 DATA 1978, 1482, 1872, 1278, 1482, 1122, 2422, 722, 722, 1282, 1222, 1424, 242, 228, 1828
    - 1442
960 DATA 228, 228, 1228, 227, 1228, 228, 228, 722, 1178, 247, 222, 1827, 1828, 1824, 228, 228
970 DATA 241, 1242, 248, 228, 1442, 1222, 228, 228, 1212, 1242, 228, 228, 228, 1872, 227, 2247
980 DATA 1282, 2712, 1212, 1228, 1228, 1227
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000

```



```

400 DISPLAY AT(1,1)@"LEARN": PASTE:
GREEN?:: CALL COLOR(4,4,4,22,5): CALL PAPER(1)
410 DATA 4,4,7,14,19,24,29,3,4,12,18,23,14,7,12,17,22,27,32,4,11,14,21,24
420 RESTORE 400 :: FOR I=0 TO 4 :: READ P(1:5) FOR J=0 TO 5 :: READ SP(1,2:6) B
END J :: NEXT I
430 GOTO 44 OR SP=72 :: L=0 :: P=0 :: D=0 :: DISPLAY AT(1,5)@"LEARN":L: PASTE:
"P:RUND":L:P
440 CALL SOUND(300,495,0,850,0)
450 CALL SOUND(300,495,0,1547,0)
460 CALL SOUND(300,495,0,850,0,1047,0)
470 CALL SOUND(300,495,0,850,0,1547,0)
480 CALL SOUND(300,787,0,184,0,584,0)
490 ZV=INT(ROUND(4+4*Z)/2+INT(ROUND(4+4)) :: CALL SPRITE(8,20,0,174,104,87,124,0,1
20,10,1348,SP(1,2),SP(1,3)+SP(1,4)+SP(1,5)+SP(1,6)+SP(1,7)
500 CALL ZVY(15,0,7): CALL POSITION(81,2,0): D=0-DY :: D=0-DY :: IF D=0 OR T
HEN D=0H ELSE IF D=14 AND D=0 THEN D=04 ELSE IF D=18 AND D=1 THEN D=14 :: GOTO
5 :: GOTO 5 IF D=24 THEN D=00 ELSE IF D=14 THEN D=14
510 IF D=14 AND D=02 THEN D=00 ELSE D=14
520 CALL POSITION(81,20): CALL LOCATE(8,0,0)
530 IF D=0 AND D=02 THEN D=00 ELSE :: G=INT(ROUND(5+5*G)/2+INT(ROUND(5+5)) CALL SPRITE(8,74,140)
848,0+D,INT(ROUND(14,0,0,0,0)+14,0) AND
540 CALL SPRITE(8,74,INT(ROUND(27,INT(ROUND(100,0,0,0)+4,8,10,104,INT(ROUND(10+2)
,INT(ROUND(140,0,0,0,0)+0)+1)
550 CALL SPRITE(8,104,INT(ROUND(18+21,INT(ROUND(100,100,0,0)+10)+1) AND
560 IF W=0 AND P=0 THEN P=INT(ROUND(1+2*P-INT(ROUND(1+2)) CALL SPRITE(84
,104,2,10,10,1348,SP(1,2),SP(1,3)+SP(1,4)+SP(1,5)+SP(1,6)+SP(1,7)
570 CALL SPRITE(8,74+INT(ROUND(21+4,INT(ROUND(10+2),INT(ROUND(1348,SP(1,2)+1348,2
848,0)+14,0) :: W=1
580 CALL SOUND(80,14,0): CALL SOUND(80,14,0): CALL SOUND(80,14,0)
590 CALL SOUND(80,14,0): IF C=C+C+C+C=C THEN END
600 CALL SOUND(87,10,0): CALL SOUND(87,14,0): CALL SOUND(80,84,0)
610 IF D=C=C THEN GOTO 500 ELSE IF D=1 THEN GOTO 490
620 CALL POSITION(84,71,0,40,72,85,73,83) :: IF D=140 OR D=02 THEN CALL DEL
SPRITE(84,84,49,80): W=0
630 IF D=02 THEN CALL DELSPRITE(84,85): W=0
400 GOTO 300
640 CALL NOT(OR(1,0,0) FOR I=0 TO 5 :: CALL POSITION(84,71,0): CALL SPRITE
84,128,2,71,24+0: FOR J=1 TO 200 :: NEXT J
640 CALL SOUND(300,1300-300*I,0): CALL DELSPRITE(84) FOR J=1 TO 200 :: NEXT J
:: NEXT I
650 CALL DELSPRITE(ALL): W=0 :: L=0 :: DISPLAY AT(1,1)@"LEARN":L: PASTE:
"P:RUND":L:P :: IF L=0 THEN GOTO 400 ELSE 640
660 ZV=INT(ROUND(4+4*Z)/2+INT(ROUND(4+4)) :: CALL SPRITE(8,20,0,174,104,87,124,0,1
20,10,1348,SP(1,2),SP(1,3)+SP(1,4)+SP(1,5)+SP(1,6)+SP(1,7)
670 CALL SOUND(300,440,0,850,0,848,0)
680 DISPLAY AT(1,1)@"LEARN":L: PASTE:"P:RUND":L:P :: RETURN
690 CALL NOT(OR(0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0) FOR I=1 TO 8 :: CALL SOUN
D(400,100,0): CALL COLOR(7,0)
700 CALL SOUND(300,800,0): CALL COLOR(7,0) :: NEXT I
710 P=P+1 :: P=0 :: CALL DELSPRITE(87) CALL NOT(OR(0,10,80,0,10,80,0,10,80,0,0,
80,0,10,80,0,10) :: RETURN
720 CALL DELSPRITE(ALL): CALL CLEAR :: DISPLAY AT(10,0)@"PUNTADEL":P :: IF P=
00 THEN BEEP
730 DISPLAY AT(10,0)@"HOCHTERWENNIS":H=0 :: DISPLAY AT(15,0)@"HOCH: SP(1,2)
L=0: J" :: ACCEPT AT(15,24)@C=C+1:VALIDATE:"J",P(1)
740 IF H="J" OR H="J" THEN 270 ELSE END
750 BEEP
760 CALL SOUND(2) :: FOR H=0 TO 24 :: CALL CLR(18,24,0) :: NEXT H
770 FOR H=1 TO 10000
780 CALL SPRITE(81,20,14,1,848+P,800,0) :: Z=D+0

```

```

790 CHASCOSIB*(M,N,1011) IF C=0 THEN 830
800 CALL PATTERN*(M,C) CALL SOUND*(50,2000,50)
810 CALL POSITION*(M,75,50) CALL POSITION*(C,100/1.5,5) IF 1012 THEN 810
820 CALL HOWART*(M,C)
830 NEXT N
840 CALL DELSPRINT*()
850 RETURN

```

Reaktion

```

100 REM REAKTIONSPFD. AUS DEM FORDERUNGSGANG-PROGRAMMPAKET
110 REM GEDRUCKT VON OTTO
120 REM      (GAL SOFTWARE)
130 CALL SCREEN*()
140 HOME*()
150 CALL CLEAR
160 PRINT "-----"
170 PRINT "  "
180 PRINT "  "
190 PRINT "  "
200 FRONT "VON DIESEN ZWEIEN WORT  EINE WÄHLT SIE.
210 FRONT "TIPPEN SIE DIESE INH. SO  SCHNELL WIE MÖGLICH IN DEN BLICKER"
220 FRONT "DAS SPIEL MIT 20  BUCHSTABE. (TASTE)"
230 CALL KEY*(A,B)
240 IF B=0 THEN 280
250 FOR N=1 TO 10
260 CALL CLEAR
270 T=0:RND*()
280 FOR L=1 TO LEN(T)
290 CALL HOWAR*(L,15*L,ASC(CHR*(T(L),1)))
300 NEXT L
310 FOR J=1 TO 200
320 NEXT J
330 CALL HOWAR*(1,10,30,10)
340 CALL COLOR*(2,B,K)
350 CALL COLOR*(3,B,K)
360 FOR I=1 TO 10
370 W=0:RND*()
380 X=INT(100*(W+1)
390 Y=INT(100*(W+1)
400 CALL HOWAR*(X,C)
410 IF C=0 THEN 430 ELSE 380
420 CALL HOWAR*(X,4*Y)
430 NEXT I
440 S=INT(100*(W+1)
450 T=INT(100*(W+1)
460 CALL HOWAR*(X,C)
470 IF C=0 THEN 480 ELSE 440
480 S=4*INT(100*(W+1)
490 CALL HOWAR*(X,S)
500 CALL COLOR*(2,S,K)
510 CALL COLOR*(3,S,K)
520 T=0
530 T=0+0
540 CALL KEY*(K,C)
550 IF C=0 THEN 580
560 IF C=0 THEN 590
570 CALL SOUND*(100,300,0)

```


Neue Bücher

Kurz vorgestellt

C-Programmierung

202 Seiten, gebunden, DM 14,-
TFT Verlag

Mit Hilfe von der Programmiersprache "C" im Zusammenhang mit einer kleinen Programmiersprache, wie folgt und der Leser wird leicht verständlich in die Grundlagen von "C" eingeführt.



ATARI-Programmiersprache

176 Seiten, gebunden, DM 14,-
TFT Verlag

Dieses Buch enthält eine Sammlung wichtiger, generischer Programme, die die spezifischen Eigenschaften der Atari-Computer veranschaulichen. Es hat sich nicht dabei ausschließlich um Anwendungsprogramme, Spielprogramme und Kunstwerke.

MSI-Programmiersprache

172 Seiten, gebunden, DM 14,-
TFT Verlag

Dieses Buch enthält die gleichen Programme wie die Atari-Programmiersprache. Die Beispiele Programme sind dem Fortschrittlichen Visual Programmierung und werden durch Übungen.

Mastering mit dem Mikrocomputer
228 Seiten, Brosch., DM 24,-
Wiley Verlag

Der Verfasser dieses Buches ist Stephen Wang, einer der besten und am weitesten bekannten Autoritäten. Er behandelt hier speziell die Möglichkeiten des PC-DI von Commodore und beginnt dabei später weiter.

Computer-Baud verbände

96 Seiten mit Cartoons, DM 12,90
Stern Verlag

100 Cartoons zeigen die Wahrheit über den Computer-Baudverbände, sowie die Lachheit. Das Verfügen kann man in die noch etwas lustig, aber sinnvoll!



Kennen mit dem Computer

143 Seiten, DM 20,90, Polster
Verlag

Ein Buch für alle, die den Computer in der Schule oder Ausbildung verwenden. Alle Programme sind in Microsoft-Basic geschrieben und lassen auf allen gängigen Computern laufen.



Einführung in die Programmiersprache Basic

274 Seiten, DM 19,90, Polster-
Verlag

Mit der in die Einführung in Basic, Edward Roberts' Buch. das gesamte. Verschiedene Fortschrittliche Ursachen, Arbeit für, allgemeine Programmierung in Microsoft-Basic.

Math mit dem

Commodore 64

168 Seiten, Spiralbindung
DM 16,- TFT Verlag

Mit diesem Buch kann der Anwender der mathematischen Fähigkeiten, wenn die Zeit nicht mehr. Es bringt die vollständige Einführung und Darstellung der Mathematikprogrammierung mit verschiedenen Beispielen.



Computersprache gemacht

Wie kann ich meine und andere meine Computer bei uns verbinden? Wie werden die Programme in der Sprache und der Sprache. Wenn's nicht mehr geht, ist es 1984.



Praktische Schaltungsbeispiele

mit 1 Beispiel und 1000 Beispielen. Praktische Schaltungsbeispiele, Aggregat-Veränderung und 37 weitere.

100 L. Stromversorgungsbeispiele, Schaltungsbeispiele, Tausend Zusammenfassungen.

1000 Beispielen 200 Seiten, mit 100 Beispielen und Tabellen gebunden, je DM 40,-
TFT Verlag

Dieses wertvolle Arbeitsbuch für den Computer-Verfahren ist ein unverzichtbares Buch.



Pro Data

Entwicklungs-Partner für Software

in allen Formaten

Computer-Entwicklung und Programmierung für
 IBM-Systeme, DEC-VAX, HP, IBM-AS/400

Desktop, Paper, Ethernet

Professional Accounting G

Computer-Graphic und Textverarbeitung

Hardwareberatung, Fortbildung - für weitere Einzel- und Unternehmensleistungen

Pro Data Software & Electronics

M. Brunen, 50828 Heiderhaus 2, Postfach 14

Telex- und Ferngespräche

Deutschland 041 20

Westeuropa 041 20

Japan 041 20

USA/Canada 041 20

Telefon 041 20

Telefax 041 20

Telegraph 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20

Telefax 041 20

Teleprinter 041 20

Teleterminal 041 20

Telemodem 041 20



Fernschreiben mit dem Personalcomputer

Alle Vorteile der Telexübertragung von Dokumenten lassen sich jetzt auch für den Fernschreibverkehr nutzen. Die Telexnetze verbinden diese jetzt und endlich erstmals mit den verbundenen Personalcomputer und dem Fernschreiber gebildet. Obwohl kein die Möglichkeit von grandiosen Bildschirm-Anschlüssen ausstrahlungsfähig ist, werden die meisten Möglichkeiten, die sich der Computer weiterhin bieten. Künftige Spezials, Abstände von Standard-Termin oder proprietäre Informationen geben sich an. Auf der linken Seite des Bildes ist eine Telex-Schreibmaschine. Eine gute Verbindung werden die Telexnetze machen. Sie sind sehr schnell, von 40 bis 100 Zeichen pro Sekunde. Nachteil ist, dass diese elektronischen Methoden ebenfalls eine gewisse Verzögerung durch die Übertragung von Nachrichten verursachen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Telexnetze mit dem Computer zu verbinden. Dies ist eine sehr interessante Möglichkeit, die sich der Computer weiterhin bieten kann. Eine gute Verbindung werden die Telexnetze machen. Sie sind sehr schnell, von 40 bis 100 Zeichen pro Sekunde. Nachteil ist, dass diese elektronischen Methoden ebenfalls eine gewisse Verzögerung durch die Übertragung von Nachrichten verursachen.

Telexnetze sind die einzige alle gängigen Fernschreibsysteme. In der Tat, die Art der Fernschreibsysteme ist eine Sache. Die Ze...

angewandt bei der Entwicklung des Personalcomputers. Ein weiteres Beispiel ist die Verwendung von Datenbanken. Ein weiteres Beispiel ist die Verwendung von Datenbanken. Ein weiteres Beispiel ist die Verwendung von Datenbanken.



Händler haften für ihr Computerprogramm

Es ist Computerprogramme, die heute so wichtig sind, dass sie oft als Software-Produkte betrachtet werden. Die Hersteller dieser Programme sind für die Qualität ihrer Produkte verantwortlich. Dies ist ein wichtiger Aspekt der Software-Industrie. Die Hersteller dieser Programme sind für die Qualität ihrer Produkte verantwortlich.

Der Drucker D-84

Einige Leasing-Drucker sind in Deutschland von der Firma Polar-Blauwerke verfügbar. Ein weiterer ist durch seine Anpassung an den VC-280 in Deutschland zu finden. Ein weiterer ist durch seine Anpassung an den VC-280 in Deutschland zu finden. Ein weiterer ist durch seine Anpassung an den VC-280 in Deutschland zu finden.

Valley ist der D-84 zu finden. Ein weiterer ist durch seine Anpassung an den VC-280 in Deutschland zu finden. Ein weiterer ist durch seine Anpassung an den VC-280 in Deutschland zu finden.

Es ist ein weiterer Aspekt der Software-Industrie. Die Hersteller dieser Programme sind für die Qualität ihrer Produkte verantwortlich. Dies ist ein wichtiger Aspekt der Software-Industrie.

Die Hexenküche

Für Atari 400/500/800XL von Peter Häsel 124 Seiten ISBN-A 4 DM 29,80

Die Hexenküche ist ein fantastisches Buch, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht. Es ist ein wichtiges Werk für die Hexenküche. Die Hexenküche ist ein fantastisches Buch, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht.

Das Hexenküche-Buch ist ein fantastisches Werk, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht. Es ist ein wichtiges Werk für die Hexenküche. Das Hexenküche-Buch ist ein fantastisches Werk, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht.

von Kassen- und Kassensystemen. Aufpassen muss man bei den verschiedenen Systemen. Die Kassen- und Kassensysteme sind ein wichtiger Aspekt der Software-Industrie.

Der D-84 ist ein weiterer Aspekt der Software-Industrie. Die Hersteller dieser Programme sind für die Qualität ihrer Produkte verantwortlich. Dies ist ein wichtiger Aspekt der Software-Industrie.

Aktuell

Für den ZX Spectrum

Die aktuelle Software-Industrie ist ein wichtiger Aspekt der Software-Industrie. Die Hersteller dieser Programme sind für die Qualität ihrer Produkte verantwortlich. Dies ist ein wichtiger Aspekt der Software-Industrie.

Das Hexenküche-Buch ist ein fantastisches Werk, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht. Es ist ein wichtiges Werk für die Hexenküche. Das Hexenküche-Buch ist ein fantastisches Werk, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht.

Das Hexenküche-Buch ist ein fantastisches Werk, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht. Es ist ein wichtiges Werk für die Hexenküche. Das Hexenküche-Buch ist ein fantastisches Werk, das sich um die Typen, Kulturen und Religionen der Welt dreht.

DIE HEXENKÜCHE

von Peter Häsel



TOP TEN aus ENGLAND		
Platz	Titel	Verlag
1	John Wain (Lauter)	Spectator
2	John Wain (Lauter)	Spectator
3	John Wain (Lauter)	Spectator
4	John Wain (Lauter)	Spectator
5	John Wain (Lauter)	Spectator
6	John Wain (Lauter)	Spectator
7	John Wain (Lauter)	Spectator
8	John Wain (Lauter)	Spectator
9	John Wain (Lauter)	Spectator
10	John Wain (Lauter)	Spectator

Das Top Ten wird erstellt durch die Zeitschrift Computer & Video Games am 1. März 1984.

