

9 September '88
4. Jahrgang

Das Magazin für alle Schneider-Computer



Super-Programme zum Abtippen

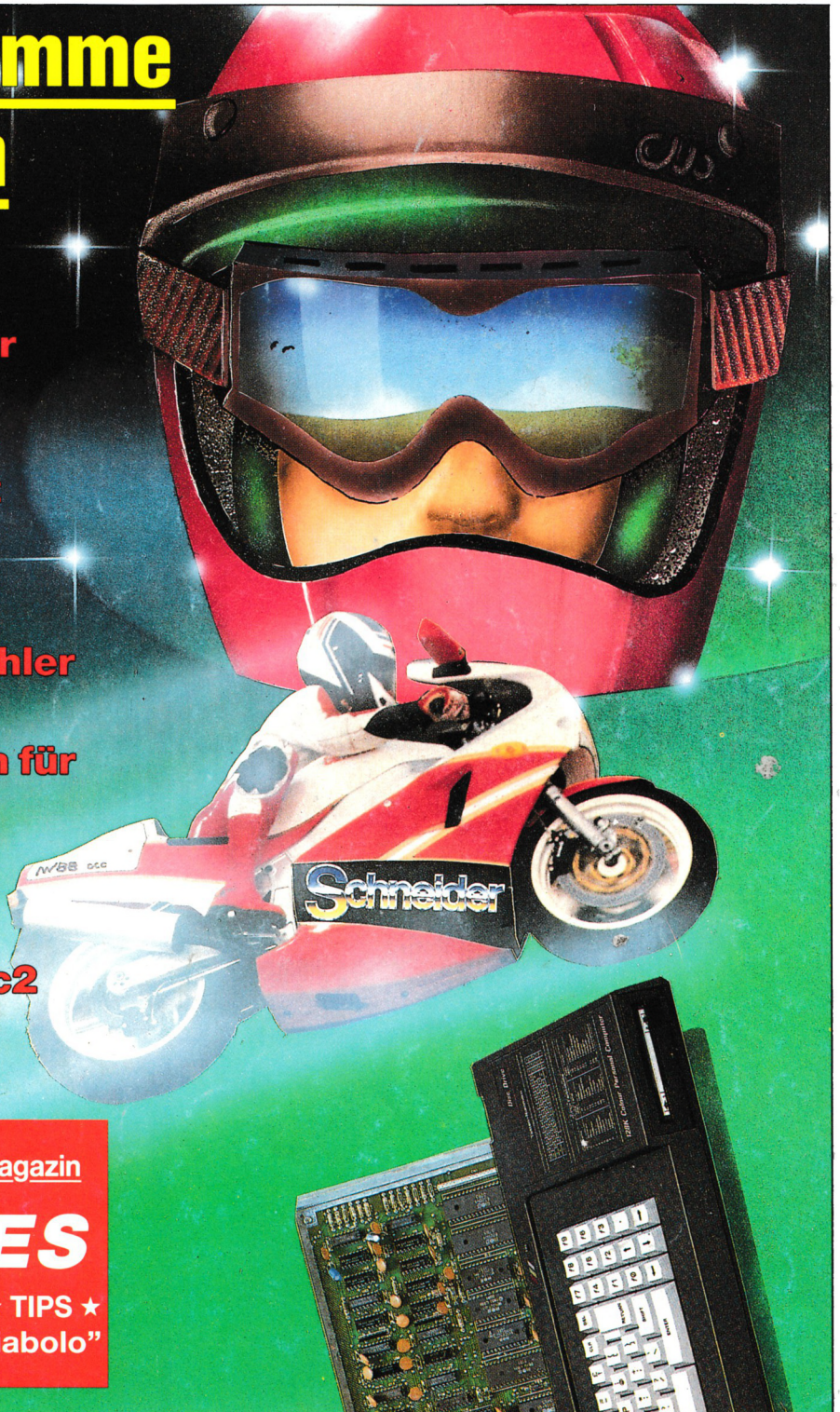
- "Tracer": Spiel mit List und Tücke
- "Zed": Zeicheneditor für "Paint"
- "DisDis": Diskettenmonitor mit Komfort

Drucken für alle

- So vermeiden Sie Fehler mit Ihrem Drucker
- LQ 3500 – 24 Nadeln für zu Hause

Perfekt mit PC

- Integrieren mit Basic2
- Utilities in Turbo-Pascal



Der große Spieleteil im Schneider Magazin

MEGAGAMES

★ NEWS ★ TRENDS ★ REVIEWS ★ TIPS ★
Gewinnen Sie Ihr Spiel von "Diabolo"

**Auf S. 15
finden Sie den
Bestellschein**

PC-PD

Public-Domain-Software für PCs

Utilities 1
Best.-Nr. PC-PD 01

DOSEDIT

Speichert die letzten Befehle auf DOS-Ebene und ermöglicht ihre Editierung.

DRUCKER!

Ein speicherresidentes Programm, mit dem Druckereinstellungen vom Computer auch aus laufenden Programmen heraus vorgenommen werden können.

CGA-EMULATOR

Wenn Ihr PC mit einer Hercules-Grafikkarte ausgerüstet ist, können Sie mit diesem Programm ab sofort auch Programme laufen lassen, die die CGA-Karte benötigen.

Utilities 2
Best.-Nr. PC-PD 02

DESKMATE

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

COPYPLUS

Ein einfaches, aber schnelles Kopierprogramm zur Erstellung von Sicherheitskopien von Ihren Programmen.

SOUND

Verblüffende Tonwiedergabe auch auf dem PC. Musikstücke werden mitgeliefert. Der Autor des Programms erstellt laufend neue Melodien.

Spiele 1
Best.-Nr. PC-PD 03

STRIKER

Klassisches, grafisch orientiertes Hubschrauberspiel mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SCHACH

Einfaches Schachprogramm mit Grafikdarstellung und 6 Schwierigkeitsstufen.

KNIFFEL

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

Alle Programme werden mit gedruckter deutschsprachiger Anleitung geliefert. Außerdem sind auf jeder Diskette zu den einzelnen Programmen weitere Hinweise in Deutsch enthalten.

Jede Diskette ist mit einem komfortablen Texteditor ausgestattet, der Ihnen das Lesen der Anleitung erleichtert. Nach Verlassen des Editors befinden Sie sich im Unterverzeichnis mit den für das jeweilige Programm nötigen Dateien, die automatisch aufgelistet werden.

Public-Domain-Software vom Schneider-Magazin sind Programme mit dem besonderen Service!

Jede Diskette **DM 20.-**

Editorial



Liebe Leser,

nette Komplimente erreichten mich. Nein, nicht aus Ihren Reihen, sondern von anderer Seite. Bisher war mein Abbild nur "öde", "traurig" oder "gähmend". Inzwischen habe ich mich anscheinend gesteigert. "Soundso dumm" und andere zutreffende Bezeichnungen erfreuen einen jeden Redakteur und machen diesen Beruf so interessant. Ja, einer dieser Herren meinte sogar, meinen zu müssen, ich beabsichtige Samantha Fox nachzuahmen. Nun denn, solange er mir keine Anträge macht, soll's mir egal sein.

Was mir nicht egal sein kann, und damit richte ich mich an eine bestimmte Gruppe unserer Leser, und zwar an die Hersteller, Händler und Vertriebsfirmen. Hier besteht bei einigen die Auffassung, daß wir um Anzeigen,

Testmaterial und Informationen zu betteln hätten. Das mit den Anzeigen mag ja noch einigermaßen zu vertreten sein. Aber wenn man telefonisch um Informationen anfragt und in den meisten Fällen nur zu hören bekommt, "Wissen wir nicht" – "Ist nicht im Haus" und anderes Ablehnendes, ist es schon schwer, die Leser und somit den Kundenkreis zu informieren.

In erster Linie dient doch eine Zeitschrift der Information. In redaktionellen Texten stellen die Mitarbeiter der Zeitschrift ihre Meinung und Erfahrung zu bestimmten Themen dar. Firmen können ihre Darstellungsweise über Anzeigen an die Kunden weitergeben. Und die Leser wiederum können auf die Zeitschrift durch ihre Rückmeldungen (gut, schlecht, Sch...) Einfluß nehmen. In Gesprächen geben wir diese Meinungen natürlich auch wieder an die Händler weiter.

Dieser Kreislauf muß natürlich auch finanziert werden. Sie, liebe Leser, tun dies, indem Sie das Schneider Magazin kaufen. Sie, liebe Händler, tun dies kaum. Ist Ihnen der CPC-Markt zu eng oder gefällt Ihnen unser Anzeigenleiter nicht? Oder soll doch Samantha Fox auf Seite 3 wie in den britischen Tageszeitungen?

So, nun genug geheult. Ich hoffe, daß auch diesmal wieder für jeden etwas im Schneider Magazin zu finden ist und Sie noch lange Spaß an Ihrem CPC haben werden.

Ihr

H. H. Fischer

PRO-DESIGN CPC 464*664*6128

PRO-DESIGN eröffnet Ihnen die faszinierende Welt des Grafik-Designs. Im Handumdrehen erstellen Sie professionelle Grafiken für alle Bereiche.

- * Ausführliches deutsches Handbuch im stabilen DIN A5 Ordner
 - * 10 tolle Schriften + CPC-Zeichensatz + Rahmen + Schmucklinien + Piktogramme
 - * Desktop-Steuerung mit selektiven Disketten-Katalogen (super komfortabel)
 - * Bis zu 16 Druckformaten / 48 Ausgabeformaten
 - * Druckertreiber f. Epson-Kompatible, NLQ 401, SP 1000 CPC, Star SG-10, CPA-80
 - * Eigenes Programm zur kinderleichten Druckeranpassung
 - * Viele Zusatzschriften auf Erweiterungsdisketten
 - * Hervorragendes Echo in der Fachpresse (Testbericht Schneider-Magazin 6/88)
 - * PRO-DESIGN, 3* -Diskette + Handbuch für nur DM 54,-95
- VERSAND GEGEN VORAUSLASSE (KOSTENFREI) ODER NACHNAHME (ZZGL. DM 3,-)

Kostenloses INFO



Axel Heber, Postfach 268154, D 5600 Huppertal 26

CRUSADER SOFTWARE

NEMESIS SOFTWARE FÜR IHREN CPC:

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

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

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

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

SPITZENKLASSE!

INHALT

MARKT

Freeware für CPC · Elektronik-Börse · Panasonic-Kopierer · Modem-Software · Monitorfilter · Lightpen · Turbo Hires 1512 · Mauspflege · Schnittstellenwandler · Völkner-Katalog · RAM-Erweiterung CPC **6-11**

TESTS

LQ 3500 **12**
24-Nadel-Drucker für zu Hause

Systemverwalter **PC 74**
Mit "Snap" haben Sie die Festplatte Ihres PC im Griff

SERIEN

Drucken für alle, Teil 1 **17**
So kommen Sie mit Ihrem Drucker schnell zum Erfolg

Basic intern, Teil 2 **22**
Die Routinen zur Bearbeitung von Fließkommazahlen

PROGRAMME

Zeicheneditor ZED **29**
Ergänzung zum Malprogramm aus der letzten Ausgabe

DisDis **40**
Ein komfortabler Diskettenmonitor mit besonderen Qualitäten



Binärfiles direkt von der Diskette disassemblieren, das kann "DisDis", unser "Tip des Monats". (Seite 40)

Tracer **48**
Nur mit Taktik und Reaktionsvermögen können Sie hier gewinnen

Line Runner **67**
Auf ihn wartet eine knifflige Aufgabe auf dem Planeten Neptun

TIPS UND TRICKS

Cat Syndrom **47**
Ein Tip schafft Abhilfe

FAST.COM **CP/M plus 54**
Mit diesem Programm beschleunigen Sie die Bildschirmausgabe des Betriebssystems

MODE.COM **CP/M plus 56**
Der von Basic bekannte Befehl zur Einstellung der Bildschirmauflösung auch für CP/M

Formatierprogramm **CPC 664 60**
Ein Programm für VDOS und Floppy F1-X

Screen Ex zusätzliche 16 KByte **CPC 6128 61**

Fensterrahmen **62**
Kleine Hilfe für ansehnliche Windows

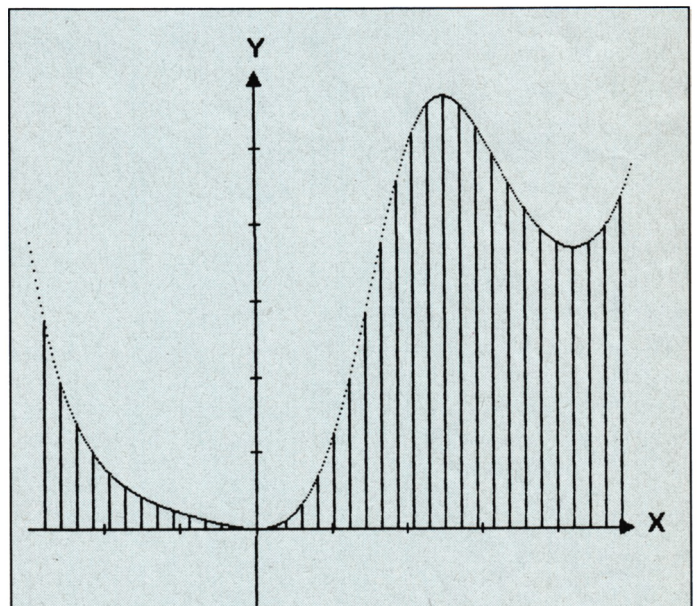
Grafikerweiterung **63**
Neue Möglichkeiten für grafische Anwendungen

Pattern-Copy **64**
Jetzt können Bildschirmfarben auf dem Drucker mit unterschiedlicher Schraffur wiedergegeben werden

Drucker

Sie sind die wichtigsten der sogenannten Peripheriegeräte. Textverarbeitung ist ohne sie nicht vorstellbar. Programmieren, Daten verwalten oder grafische Anwendungen wären ohne Drucker ebenfalls nur eine halbe Sache. Dennoch fangen die Probleme oft erst an, wenn der Drucker gekauft ist. Denn das einwandfreie Zusammenspiel von Computer, Programm und Drucker ist alles andere als selbstverständlich.

Wenn man gleich zu Beginn überhaupt etwas zu Papier bringt, dann meist nicht das, was man eigentlich erwartet hat. Hilfe tut not. Das Schneider Magazin bringt eine kleine Serie für CPC-User, damit solche Anfangsschwierigkeiten vermieden und der optimale Einsatz des Druckers von Anfang an ermöglicht wird.



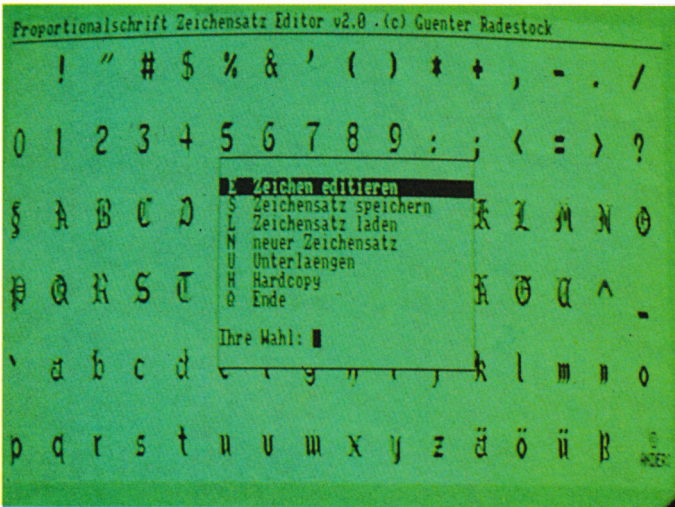
x - Achse :

Intervall von -3 bis 5 .
Eine Einheit entspricht 1 cm.

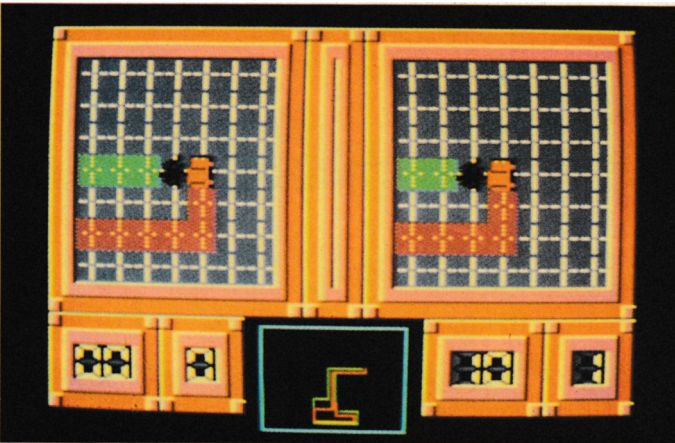
y - Achse :

Intervall von -1 bis 6 .
Eine Einheit entspricht 1 cm.

Nicht nur Integrale berechnen, sondern sie auch grafisch darstellen, das können Sie unter Basic2 auf Ihrem PC mit unserem Programm auf Seite 78



Nach der Installation der Maus und dem komfortablen Malprogramm "Gpaint" kommt als dritter Teil zu unserem Projekt "CPC und Maus" ein Zeicheneditor für Proportionschrift (S. 29)



Die Idee zu diesem Spiel kam dem Autor im Kino. "Tracer", ein spannendes Spiel für zwei, basiert auf der Lightcyclerace-Idee aus "Tron" (S. 48)

ROM-Erweiterungen		69
Mit einem kleinen Trick lassen sie sich abschalten		
Sonderzeichen		70
So bringen Sie die CPC-Sonderzeichen auch auf Ihren Drucker		
Hände hoch . . .		72
Grafikgags, 33. Folge		
Integrale berechnen	PC	78
Basic2-Programm mit grafischer Darstellung der Funktionen		
DUMP	PC	84
Turbo-Pascal-Programm zur hexadezimalen Darstellung beliebiger Dateien		
Zeit und Datum	PC	86
So manipulieren Sie beides unter Turbo-Pascal		
Cursorformen	PC	88
Kleines Maschinenprogramm zur Cursor-Veränderung		

UPDATES

Multitrainer (5/88)	62
Leserfragen (2/88)	62
Diskettensystem (5/88)	62
Schacharchiv (11/86)	37

RUBRIKEN

Software-Service	38
Kleinanzeigen	90
Buchbesprechungen	94
Leserfragen	96
Inserentenverzeichnis, Vorschau, Impressum	114

MEGAGAMES

99-113

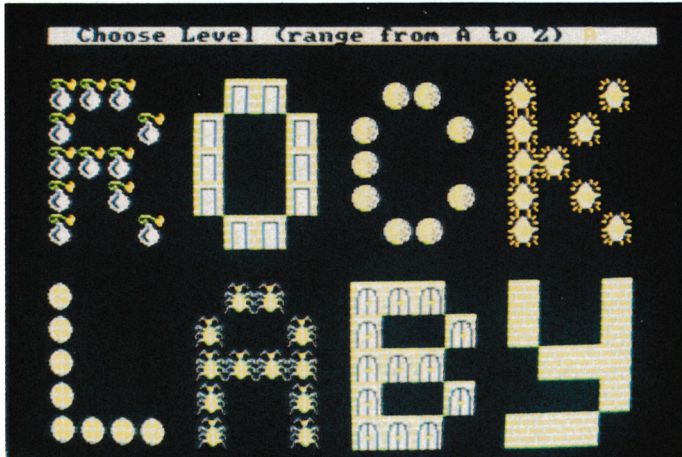
Der große Spieleteil im Schneider Magazin

- **Neue Low-budget-Spiele**
- **Die Gewinner**
- **News, Infos, Trends**
- **Fragen, Tips und Pokes**
- **Diabolo-Gewinnspiel: Großes Spielepaket zu gewinnen**
- **Fußball auf dem CPC**
- **SPIELREVIEWS:**
Impact,
Mindfighter,
She Fox,
20 000 Meilen unter dem Meer,
Shockled,
Desolator,
Beyond the Icepalace,
Lazer Tag,
Race against Time

Fußball

Kaum eine Sportart, die nicht auch auf dem Computer simuliert würde. Kein Wunder also, daß auch die "schönste Nebensache der Welt" am Computer gespielt werden kann. Wir haben die vorhandenen Fußball-Simulationen auf dem CPC gespielt und sagen Ihnen, was davon zu halten ist. Soviel sei hier schon verraten: Mit einem richtigen Ball wird's realistischer.





"Rocklaby" für Freunde von Actionspielen

Noch mehr Freeware für den CPC

Viele emsige Programmautoren haben dafür gesorgt, daß der Verlag Rätz-Eberle den Lesern des Schneider Magazins eine weitere Diskette randvoll mit Freeware anbieten kann. Auf der Freeware-Disk Nr. 4 sind diesmal ausschließlich Spiele enthalten. Für Tüftler stehen allein drei Adventures, einmal nur Text und zweimal mit Text und Grafik, zur Verfügung. Das beste der drei Adventures trägt den Namen "Antares" und spielt sich im Weltraum ab. Es besitzt eine ausgezeichnete Grafik und wurde vollständig in deutscher Sprache realisiert. Zum anderen steckt in "Antares" ein guter Befehlsinterpreter, der ganze Sätze ebenso versteht wie einzelne Worte. "Antares" macht einen sehr profes-

sionellen Eindruck und schlägt so manches Programm, das man für teures Geld im Laden kaufen muß.

Ein weiteres gutes Programm auf der Diskette ist "Crazy". Es ist eine "Arkanoid"-Umsetzung. "Arkanoid" begeistert ja vor allem durch die unterschiedlichen Formen der Mauer sowie durch Bonusmarken, die dem Schläger, der den Ball im Spiel hält, Sondereigenschaften verleihen. "Crazy" greift diese Spielidee auf und gibt noch eins obendrauf. Im Spiel ist ein Editor integriert, mit dem man zu den bereits vorhandenen noch weitere Spielfelder hinzufügen kann. Die Grafik ist sauber und detailliert. Gesteuert wird der Schläger über den Joystick, was allerdings etwas hakelig ist.

Wer Geduld- und Denkspiele bevorzugt, kommt ebenfalls auf seine Kosten. Die Klassiker "4 Gewinnt!" und "Solitaire" sind



Computerversion von "4 Gewinnt!"

ebenfalls vertreten. Die "4-Gewinnt!"-Version überzeugt durch eine sehr einfache Bedienung und drei wählbare Schwierigkeitsstufen. Zusätzlich zum "Solitaire"-Spiel ist ein Spiel enthalten, bei dem der Spieler auf ähnliche Weise wie bei "Solitaire" alle Spielsteine durch Überspringen vom Spielfeld entfernen muß. Allerdings dient hier als Spielfeld ein Schachbrett, auf dem Damesteine liegen.

Oder möchten Sie gegen den CPC lieber "Schiffe versenken" spielen? Kein Problem, auch dieses Spiel befindet sich auf der Diskette. Und wer kein Wasser mag, findet vielleicht eher Gefallen an einem Labyrinth mit unsichtbaren Wänden, in dem der Ausgang gesucht werden muß.

Ein wenig Action durfte natürlich auch nicht fehlen. Daher wurden auch zwei Action-Spiele für diese Diskette ausge-

sucht: "Rocklaby" und "Thunder". "Rocklaby" erinnert ein wenig an "Boulder Dash".

H.-P. Schwaneck

Münchner Elektronik-Börse

Nachdem sich auch die letzte Münchner Elektronik-Börse am 8. Mai großer Beliebtheit erfreute, wird sie vom gleichen Veranstalter am Sonntag, dem 20. November 1988, erneut durchgeführt. Von 11 bis 17 Uhr findet dann wieder im Salvator-keller am Nockherberg eine Verkaufsausstellung für Microcomputer, Fernseher, Hi-Fi und Funkausrüstung statt. Ergänzt wird sie durch eine Second-hand-Börse, einen elektronischen Flohmarkt.

Weitere Informationen sind erhältlich bei:

Eduard Welsch
Bereiteranger 4
8000 München 90

FIBUPLAN-Buchführung für CPC und Joyce

Dieses Programm erleichtert eine Buchführung in vielen Punkten. Die Bedienung ist dank den komfortablen Eingabemasken und der Menüsteuerung sehr einfach.

- ★ automatische MwSt.-Berechnung mit Steuerschlüssel
- ★ Steuerschlüssel 0, für Buchungen ohne MwSt.
- ★ 60 definierbare Konten mit 4stelligen Nummern
- ★ Ausdruck von Grundbuch und Kontenblättern
- ★ bequem mit einem Laufwerk zu nutzen
- ★ **FIBUPLAN, 3"-Diskette inkl. Anleitung nur 148.- DM**

Versand per Vorkasse (portofrei), Nachnahme (zgl. 5.- DM). Fordern Sie unser aktuelles Info an.

**VAN DER ZALM
SOFTWARE**

Elfriede van der Zalm - Software · Schieferstätte
2949 Wangerland 3 · Telefon 0 44 61 / 55 24

TOPANGEBOTE, TOPANGEBOTE

CPC-464/664/6128-Software

UNIVERSALDATEI (nur auf 3"-Diskette) **DM 49,90** - Komplettes Programm mit folgenden Einzelprogrammen: Adressverwaltung, Videodatei, Musikarchiv und als Bonus eine Vereinsverwaltung mit Lauschriftausdruck. Die Programme sind alle in Deutsch und über eine Bedienungsführung im Menüstil anzuwählen. Deutsche Umlaute (ä, ü, ö, ß) sind selbstverständlich.

3"-Disketten

PEGASYS CF 2 DD
1a-Markendisk. mit 12 Monaten Garant. 5 St. **DM 42,50**
100% geprüft u. fehlerfr., verpackt in einer 10 St. **DM 85,00**
5er-Disk.-Hardbox mit Klappscharnier 100 St. **DM 750,00**

MAXELL
CF 2 5 St. **DM 32,50**
10 St. **DM 60,00**
100 St. **DM 550,00**

5,25"-Disketten

PEGASYS MD 2 DD, 48 TPI neutral, mit Envelope 10er-Pack **DM 9,98**

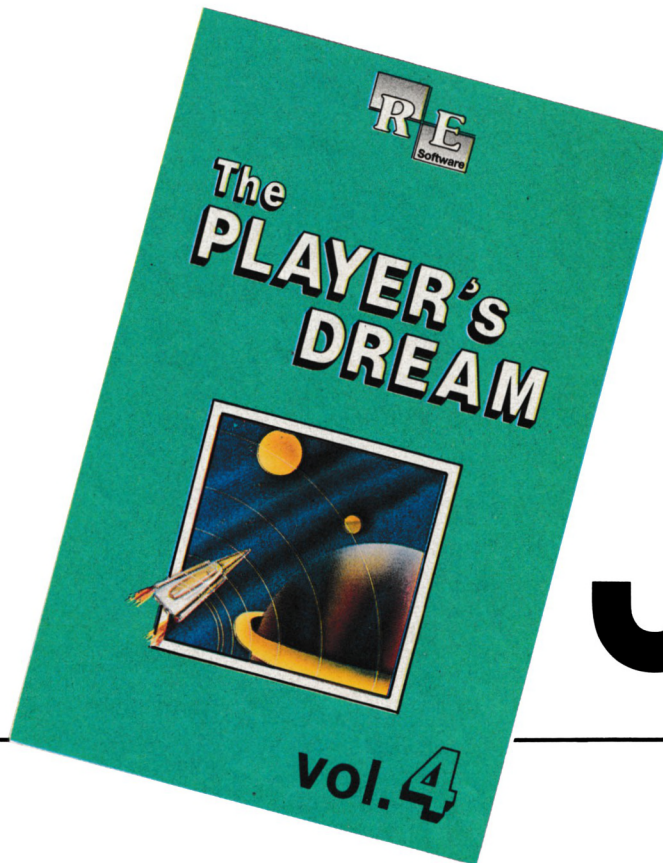
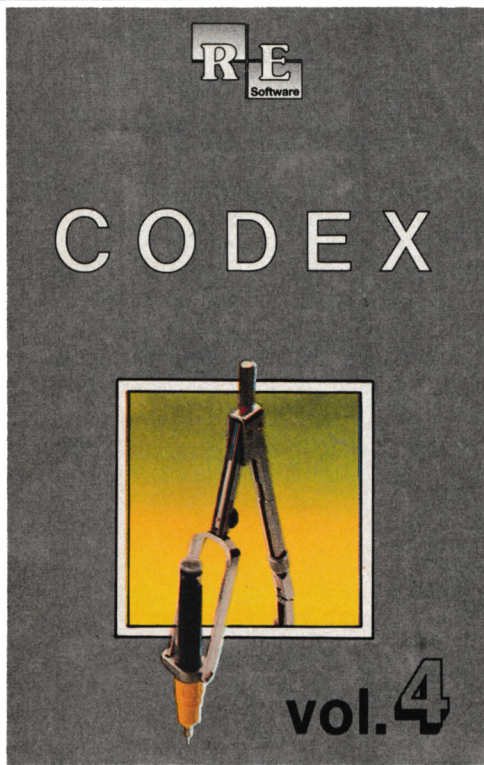
Zubehör

PEGASYS-Diskettenbox YA-3580L für ca. 80 St. 3"- od. 3,5"-Disk. mit Schloß u. Ersatzschlüssel, tragbar, antistatic DM 15,90	PEGASYS Diskettenbox YA-70L für 70 St. 5,25"-Disketten, antistatic, mit Schloß u. Ersatzschlüssel DM 17,90	PEGASYS Diskettenbox YA-50L für 50 St. 5,25"-Disketten, antistatic, mit Schloß u. Ersatzschlüssel DM 15,90	PEGASYS Monitorständer MS-14 dreh- und schwenkbar, rutschfest DM 35,00	WEICON Multischaum-spray, 400 ml Der Ozon-unschädliche Schaumreiniger für Ihr Computergehäuse sowie Tastatur und Monitor Dose DM 9,98
--	---	---	---	--

Göddeker Computer und Zubehör GmbH

Höftestr. 32, D-4400 Münster 24, ☎ 02 51 / 61 98 81 (8.30-18 Uhr), Telex 8 92 160 goede d

Darf's ein Programm mehr sein?



JA, bitte!

Die besten Anwenderprogramme auf CODEX 4 und die tollsten Spiele auf PLAYER'S DREAM 4 aus den zurückliegenden Schneider Magazinen. Eine geballte Ladung Software zu einem günstigen Preis.

CODEX

1 Hexmonitor (12/85), Sprites mit Editor (12/85), Kalender (12/85), Datenverwaltung (1/86), DIR-Doctor (Directory-Editor) (2/86), Mini-Monitor (3/86), Mathematik (3/86), Statistik (4/86), Baudcopy (4/86), Hidump (Hardcopy) (4/86), Bücherdatei (5/86), Labelassembler ASSO (6/86), Notizblock (Sidekick) (6/86), Basic-Compiler (8-9/86), Disassembler (10/86)

2 Softwareuhr (12/85), Disk-Doktor (1/86), CPC Orgel (1/86), Datagenerator (2/86), Taschenrechner (3/86), Painter (3/86), Periodensystem (3/86), Elektro-CAD (5/86), Scrollbremse (6/86), Copy??right!! V2.0 (6/86), 3-D-Prozessor (7/86), Digitalisierer (7/86), Tastenklick (8-9/86), Oszilloskop (8-9/86), Symbol-Editor (10/86), Fast-Routine (10/86), DFÜ (10/86), Datei (12/86), Neues HI-Dump (1/87)

3 Allgemeines: Mini-Texter (11/86), Haushalt (1/87) **Sound:** Hüllkurven (1/87), Musik-Compiler (3/87), Islam (8/87) **Grafik:** Mini-Movie (8/86), Fractals (4/87), Top-Grafik (5/87) **Programmiersprachen:** Forth-Compiler (11/86), Basic-Logo-Translator (12/86) **Utilities:** RSXINFO (8/86), File-Examiner (10/86), Windows (10/86), Window Creator (11/86), GIGADUMP (3/87), Strukto (3/87), UNERASE.COM (3/87), Suche (3/87), XREF (7/87), REM-Killer (8/87)

Player's Dream

1 Darts (12/85), Senso (12/85), Showdown (1/86), Jump Over (2/86), Pingo (2/86), Zentus (5/86), Steinschlag (6/86), Centibug (7/86), Jolly Jumper (8-9/86) und Pyramide (10/86)

2 Sepp im Hochhaus (4/86), Life (5/86), Minigolf (7/86), Tennis (11/86), Astronaut (12/86), Suicide Squad (2/87), Royal Flush (3/87), Flowers (4/87), Roulette (4/87) und Buggy Blaster (CK 10/85)

3 Partnertest (2/87), Memotron (5/87), Ritter Kunibert (6/87), Soft-Ball (7/87), Skat (8/87), Labyrinth (9/87), Frogger (10/87), Bulldozer (11/87), Dow Jones (12/87)

Es ist wieder soweit.

Ab sofort sind die Neuauflagen von CODEX und von PLAYER'S DREAM erhältlich. Und hier die Programme im Einzelnen:

CODEX 4

Schach Archiv (11/86), Kio-Fox-Assembler (4/87), Super Painter (6/87) TopCalc (7/87), Super Edit 1.1 (7/87), Girokontoführung (9/87), Entwurf (10/87), Sternenhimmel (12/87), Soundmaschine (12/87), TurboPlot (3/88), ALmonitor (4/88), ASCIIdatei-Wandler (5/88)

Player's Dream 4

Q-Bert 2 (12/87), 3D Snakes (1/88), Blasted Squares (1/88), Jump Around (2/88), Golf Master Chip (3/88), Diggler (4/88), Kalahari I + II (4/88), Ghosts (5/88), Hanseat (5/88), Pang (6/88)

Natürlich bleibt unser **Paketangebot Player's Dream I-III und Codex I-III** bestehen. Hier noch einmal die Preise auf einen Blick:

Cassette DM 19.90
Player's Dream I-III
Player's Dream I-III
Codex I-III

Diskette DM 24.90
Cassette DM 55.—
Diskette DM 70.—
Diskette DM 70.—



Kopierer mit bipolarem Kontakt-Bildsensor



In einem für solche Geräte völlig außergewöhnlichen Design präsentiert sich der Personal-Kopierer FN-P300. Modernste Kopiertechnik ermöglichte die ungewöhnlich flache Bauweise mit dem Effekt bester Transportierbarkeit. Das Gerät wiegt weniger als 6 kg und ist damit der weltweit leichteste Kopierer für DIN A4. Am herausklappbaren Handgriff läßt er sich problemlos an unterschiedliche Einsatzplätze transportieren. Seine Abmessungen von 367 mm x 405 mm x 120 mm (B x T x H) machen ihn zum idealen Partner für zu Hause, für kleine Büros, aber auch für unterwegs. Er kopiert alles, von der Visitenkarte bis zu DIN-A4-Vorlagen.

Als Kopiervorgang wird das Thermotransfer-Prinzip angewandt. Weil es nur eine kurze Warmlaufzeit von weniger als 1 Sekunde benötigt, kann man mit der Arbeit sofort beginnen. Die erste DIN-A4-Kopie dauert 13 Sekunden. Wahlmöglichkeiten erlauben einfachere Editierfunktionen.

Zusätzlich sind auch farbige Kopien möglich. Die eingebaute Sparfunktion bietet effizientes Arbeiten auch bei kleineren Formaten und Buchkopien. Für das Abtastverfahren wird ein bipolarer Bildsensor verwendet.

Der FN-P300 ist die neueste Entwicklung auf dem wachsenden Markt der Personal-Kopierer. Er bietet hohe Qualität bei leichter Bedienung und einem Minimum an Wartung.

Panasonic Deutschland GmbH
Winsberggring 15
2000 Hamburg 54

Neue Software für Modems der Firma Dr. Neuhaus

Die Dr. Neuhaus Mikroelektronik teilt mit, daß sie seit Mai 1988 zu ihren Modems Smarty und Fury die eigene, und verbesserte Kommunikations-Software "Furycom" mitliefert. Dies ist notwendig geworden, weil neben der Software-Firma Digital Management, von der bisher das Programm PROCOM bezogen wurde, jetzt auch ein Unternehmen namens Infex Exklusivvertriebsrechte an PROGROM beansprucht. Die Rechtslage ist damit unklar geworden.

Dr. Neuhaus Mikroelektronik
Haldenstieg 3
2000 Hamburg 61

L. Seifert

Vorsatzscheibe für Monitore

Um ein ermüdungsfreies Arbeiten an Datensichtgeräten auch für längere Zeit zu ermöglichen, ist eine klare Darstellung der Zeichen vor dem Hintergrund sehr wichtig. So soll z.B. der Kontrastwert heller Zeichen auf dunklem Untergrund im Bereich von 6:1 bis 10:1 liegen.

Oftmals werden allerdings die Kontrastwerte durch direkte oder indirekte Reflexionen auf dem Bildschirm verschlechtert. Das führt zu rascherer Ermüdung. Hier soll jetzt der Kontrastfilter CONTURAN, der exklusiv von der Firma boeder vertrieben wird, Abhilfe schaffen. Das Unternehmen Schott in Mainz entwickelte diese beidseitig beschichtete Vorsatzscheibe, die sowohl für einen höheren Kontrast als auch für eine Verminderung der Reflexion sorgt.

Der CONTURAN Kontrastfilter funktioniert folgendermaßen: Auf ein 4 mm dickes Flachglas werden durch einen Tauchvorgang Entspiegelungs- und Interferenzschichtsysteme aufgebracht, die die Reflexion des Umgebungslichtes auf dem Bildschirm von 4% auf 0,3% reduzieren. Die günstige Lichtabsorption des Gesamtsystems bewirkt eine deutliche Verbesserung des Kontrastes der Zeichen, da sie das Verhältnis von Nutzlicht zu Fremdlicht verbessert. Durch den neutralgrauen Farbton der Scheibe treten keine Farbverfälschungen auf.

Der CONTURAN Kontrastfilter wird in zwei Größen angeboten, passend für 12"- und 14"/15"-Monitore, monochrom und color. Die Montage ist durch praktische Klettverschlußtechnik einfach durchzuführen.

boeder GmbH
Wickerer Straße 50
6093 Flörsheim/Main

L. Seifert

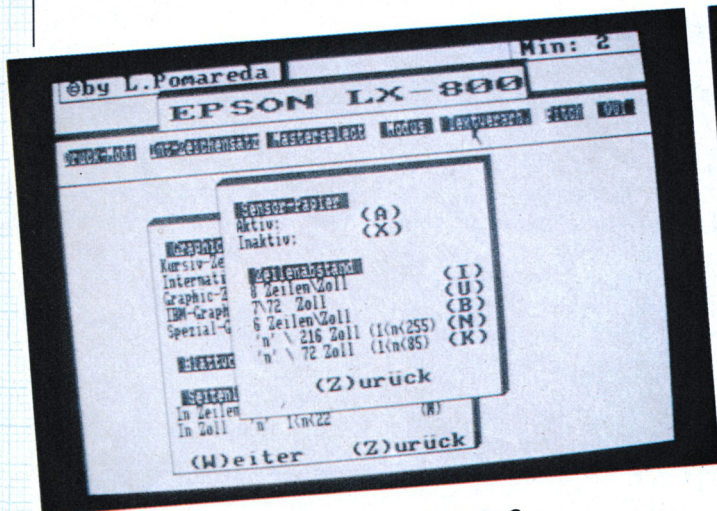


die idee

SCHNEIDER ● PUBLIC ● DOMAIN

DM 25.- je Diskette

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



Druckersteuerung ganz einfach mit ID Nr. 3



"Antares", das Grafikadventure auf ID Nr. 4

ID Nr. 1

Anwenderprogramme

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

Spiele

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

Utilities

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

ID Nr. 2

Anwenderprogramme

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

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

Spiele

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

ID Nr. 3

Anwenderprogramme

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

Utilities

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

Spiele

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

ID Nr. 4

Spiele

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

NEU

ID Nr. 5

Anwenderprogramme

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

Spiele

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

Utilities

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

Lightpen für jeden Computer

Einen Lichtgriffel, mit dem sich direkt über den Bildschirm Informationen eingeben lassen, sofern dieser für eine derartige Anwendung geeignet ist, bietet die Firma Schießlbauer derzeit für praktisch jeden Personal- oder Homecomputer an. Wenn der Kunde seinen genauen Rechner- und Bildschirmtyp angibt, erhält er einen "artgerecht" konfektionierten Lightpen.

Neben diesen Sonderanfertigungen, die übrigens alle zum Preis von 49.- DM angeboten werden, stehen natürlich auch Versionen für die gängigsten Computertypen zur Verfügung. Über spezielle Software, die auch selbst erstellbar ist, läßt

sich mit Hilfe des Lightpens z.B. eine schnelle und einfache Befehlseingabe erreichen, oder es kann auf dem Bildschirm gezeichnet werden. Für Interessenten steht weiteres Informationsmaterial zur Verfügung.

Klaus Schießlbauer
Postfach 1171
8458 Sulzbach-Rosenberg
Tel. 09661/6592

Turbo-Hires 1512

"Turbo-Hires 1512" ist eine Prozedurensammlung, die es ermöglicht, den Spezialmodus des Schneider PC mit 16 Farben bei einer Auflösung von 640 x 200 Pixeln innerhalb von Turbo-Pascal anzusprechen. Das Paket enthält insgesamt 20 Grafikroutinen, die als Include-File eingebunden

werden und die Standardgrafikbefehle von Turbo-Pascal ersetzen. Neben Prozeduren zum Zeichnen von Kreisen, Ellipsen und Rechtecken sind auch zwei Routinen enthalten, mit deren Hilfe sich die erstellten Grafiken auf Diskette sichern und wieder einlesen lassen. Auch ein Mini-Malprogramm, das sich leicht erweitern läßt, und eine Funktion zur Joystick-Abfrage sind zu finden. Die einzelnen Routinen liegen teils in Quellcode und teils als external-deklarierte *.COM-Files vor.

Jedoch wird nicht für alle Turbo-Grafikanweisungen ein entsprechender Ersatz angeboten. Daher muß man z.B. auf die Möglichkeiten der Mustererstellung, des Verschiebens von Monitorbereichen und auf die Turtle-Befehle verzichten, so-

fern man diese Erweiterungen nicht selbst zusammenbastelt. Durch das Einbinden der Include-Datei vergrößert sich ein kompiliertes Pascal-Programm um ca. 8 KByte.

Die Grafik-Toolbox arbeitet problemlos mit Turbo-Pascal 2.x und 3.x sowie Turbo 87 zusammen. Bei Turbo 4.0 sind eventuell kleine Änderungen nötig, die aber bei Kenntnis der Sprache leicht durchzuführen sind. Auf mehreren beiliegenden DIN-A-4-Blättern werden die einzelnen Funktionen anschaulich erklärt. Ein Demoprogramm findet sich auf der Diskette. "Turbo-Hires 1512" ist für 68.40 DM plus Porto unter folgender Adresse erhältlich:

SKD EDV-Beratung
Karl Harald Meyer
8602 Wachenroth

Ulf Neubert

Machen Sie den Test



A



B



C

Sehen Sie sich links die 3 Abbildungen an. Kreuzen Sie an, wie Sie **Ihr** Kind am liebsten sehen würden.

Bestimmt haben Sie, da Sie für Ihre Kinder nur das Beste wollen, Bild „B“ angekreuzt.

Auswertung

Sicherlich liegt es Ihnen auch am Herzen, daß die Sprößlinge eifrig und effektiv lernen und nicht nur stur büffeln.

Der Pädagoge Berthold Freier hat mit den Programmdisketten "Lernen mit Spaß" I und II ein Lerninstrument geschaffen, das in dieser Art einmalig ist.

Ihre Kinder bekommen Zahlen-, Text- und Farbverständnis vermittelt. Auch das Allgemeinwissen wird ausreichend gefördert.

Für Kinder ab 4 Jahre wird durch "Lernen mit Spaß" I und II der CPC-Computer zum lehrreichen Freund.

Beide Disketten sind beim Verlag Rätz-Eberle für je **29.- DM** erhältlich.



Bitte den Bestellcoupon auf Seite 15 benutzen!

Mauspflegeset

Wer ständig eine Maus benutzt, sollte diese von Zeit zu Zeit auch einer gründlichen Reinigung unterziehen. Schließlich verlangt doch jedes Arbeitsgerät nach sachgerechter Pflege. Vor allem Staub und sonstige Rückstände können schnell die Funktionen eines solch beweglichen Hilfsmittels beeinträchtigen. Für die Pflege einer Computermaus sind deshalb einige spezielle Utensilien sinnvoll.

Diese bietet die Firma bictech in einem praktischen Lederetui als Mauseinigungsset an. Von zwei Reinigern – davon einer für Kunststoffe – über eine Druckluftflasche und Wattestäbchen bis hin zu einem Spezialmesser und einer Pinzette ist alles Nötige für die Mauseinigungsset vorhanden. Für Wiederverkäufer ist zudem ein individueller Aufdruck auf dem Etui sowie den Etiketten für die Reinigungsflüssigkeiten erhältlich. Mit Lederetui kostet das Set 32.– DM, ohne 28.– DM.

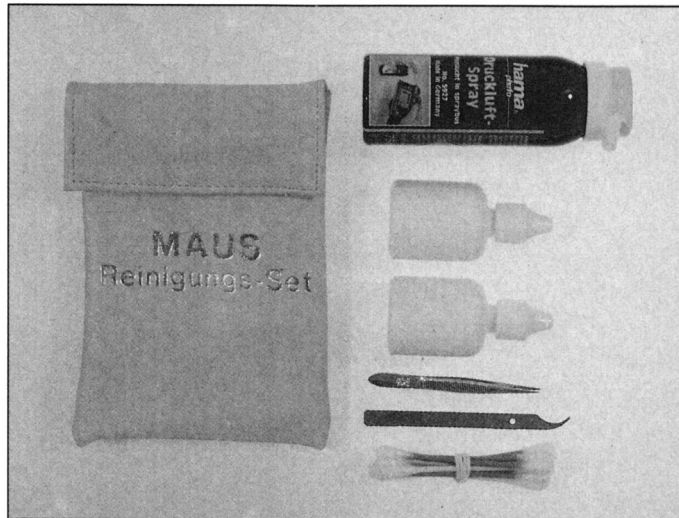
bictech GmbH
Marktplatz 13
7918 Illertissen
Tel. 0 73 03 / 50 45

Neue Speichererweiterung für CPC-Computer

In Kürze wird eine neue Speichererweiterung für die gesamte CPC-Familie in den drei Ausbaustufen 64, 256 und 512 KByte verfügbar sein. Die 64- und 256-KByte-Erweiterungen können nachträglich auf 512 KByte aufgerüstet werden.

Neben dem zusätzlichen RAM-Speicher sind auch zwei Sockel für 2764/27128-EPROMs vorhanden. Die ROM-Nummer der beiden Sockel ist dabei frei von 1-15 wählbar.

In einem der beiden Sockel steckt die mitgelieferte Software in Form eines 27128-EPROMs. Darin sind der RAM-Disk-Treiber für Basic, Patchprogramme für CP/M 2.2



Das Mauseinigungsset mit diversen Utensilien zur sinnvollen Pflege

und CP/M Plus sowie einige zusätzliche RSX-Befehle enthalten (unter anderem auch die kompletten BANKMAN-Befehle, wie sie beim CPC 6128 auf Diskette mitgeliefert werden). Der zweite Sockel kann mit beliebiger weiterer EPROM-Software (z. B. X-DDOS, Maxam oder Protext) bestückt werden.

In der maximalen Ausbaustufe steht unter CP/M 2.2, CP/M Plus und unter Basic eine 448-KByte-RAM-Disk zur Verfügung. Die restlichen 64 KByte sind unter CP/M 2.2 für die erweiterte TPA, unter CP/M Plus für das Betriebssystem und unter Basic für die BANKMAN-Befehle reserviert.

Die neue Erweiterung ist 100% kompatibel zur dk'tronics-Speichererweiterung und zur dk'tronics-Silicon-Disc. Dadurch ist CP/M Plus auch auf einem CPC 464/664 lauffähig. Die 256-KByte-Ausbaustufe kann außerdem gleichzeitig mit einer 256-KByte-dk'tronics-RAM-Erweiterung oder Silicon-Disc betrieben werden. Der dk'tronics-Speicher wird dabei vollständig durch die Software unterstützt.

Mit der Möglichkeit, die TPA unter CP/M 2.2 auf 63 KByte zu vergrößern, laufen dann auch endlich Programme wie dBase II oder WordStar einwandfrei. Durch den Einsatz von hochin-

tegrierten Bauelementen findet die komplette CPC-Erweiterung in einem nur 160×83×20 mm großen Kunststoffgehäuse Platz. Sie wird über den Expansionsport des CPC angeschlossen. Der Eingriff in den Rechner entfällt somit. Über den an der Rückseite der Karte herausgeführten Expansionsbus können zudem weitere Erweiterungen angeschlossen werden.

Die Grundkonfiguration (aufrüstbar) wird für unter 100.– DM zu haben sein.

Dobbertin Industrie-Elektronik GmbH
Brahmsstr. 9
6835 Brühl
Tel. 0 62 02 / 7 14 17

Schnittstellenwandler

Computer mit eingebautem oder angeschlossenem V.24-(RS-232)-Interface können jetzt zwei Drucker bedienen. Das lästige Umstöpseln zwischen Matrixdrucker und Typenraddrucker kann dann endlich entfallen.

Der Schnittstellenwandler von RDE mit dem schlichten Namen I 3000 ist in einem grauen Kunststoffgehäuse eingebaut und mit einem knapp 20 cm langen Flachbandkabel mit Centronics-Stecker versehen. Der Anschluß an die Platine ist über einen Quetschverbinder

mit solider Zugentlastung realisiert.

Zum Anschluß an den V.24-Port ist entweder ein Kabel oder eine 25polige V.24-Buchse am anderen Ende der Platine angeschlossen, je nachdem, wie bestellt wurde. Die Version ohne Kabel ist natürlich billiger. Eine kleine Broschüre gibt die nötigen Auskünfte über Anschlußbelegung und Bedienung des Wandlers. Das Gehäuse ist leicht zu öffnen, damit man schnell und unkompliziert an die 7 DIP-Schalter gelangt, über die man Baud-Rate, 7- oder 8-Bit-Modus, Soft- oder Hardwarehandshake und den Pin für die Handshake-Leitung einstellen kann. Der Wandler verfügt zudem über einen Puffer, der bis zu 8191 Zeichen aufnimmt.

Die Stromversorgung von 5V wird entweder durch den Datenempfänger über das Centronics-Kabel oder ein externes Netzteil sichergestellt. Die Buchse für den 2.5-mm-Klinkenstecker ist eingebaut. Der Wandler ist über den Elektronik-Fachhandel zu beziehen.

RDE
7311 Schlierbach

Völkner-Katalog 1988/89

Für Elektronikbastler und -profis ist der im Mai 1988 erschienene Völkner-Katalog 1988/89 eine wahre Fundgrube. Er enthält auf 450 Seiten viele Angebote, vom Bauelement bis zum fertigen Gerät der Hi-Fi-Technik. Auch dem Computerfan ist ein Listenteil gewidmet, der sich allerdings hauptsächlich am Commodore orientiert.

Völkner electronic GmbH & Co
Postfach 5320
3300 Braunschweig

L. Seifert

Computer Dictionary

Wörterbuch und Sprachtrainer für Englisch/Deutsch – Deutsch/Englisch. Einzigartig am Softwaremarkt, über 20000 (40000) fest gespeicherte Vokabeln, eine echte Bereicherung jeder Software-Sammlung. Auf Diskette für CPC, Joyce, PC DM 99.– plus 5.– DM für Porto und Verpackung.

B&S-Versand, L. Köpfer, Altenrond 20,
7821 Bernau, ☎ 0 76 75 / 2 98 (ab 18 Uhr)

24 Nadeln für zu Hause

Der Amstrad LQ3500 bringt ein ungewöhnliches Design und preiswerte Druckqualität für den Anwender

Mit dem LQ3500 stellt Schneider einen 24-Nadel-Drucker vor, der die Geschäftspolitik, Qualität zu niedrigem Preis zu liefern, fortsetzen soll. Dieser Drucker stellt einerseits eine Ergänzung zum DMP1360 dar, andererseits soll er auch als dessen Nachfolger gelten. Was das Gerät für knappe 900 DM (Listenpreis) bietet, soll unser Testbericht zeigen.

24 Nadeln zum kleinen Preis

Mittlerweile ist der LQ3500 überall zu haben. Eine nähere

Beschreibung findet man im Prospekt von Schneiders Spitzenprodukt, dem EGA-AT. Mit seinem Preis/Leistungs-Verhältnis soll dieser Drucker die Epson- und Star-Konkurrenten übertrumpfen.

Auffälliges Design

Der LQ3500 macht vor allem durch sein unkonventionelles Design auf sich aufmerksam. Er besitzt ein nach vorne herausgezogenes Bedienungsfeld, das eine einfache und übersichtliche Handhabung erlaubt. Außerdem

spart es durch seine günstige Positionierung auf der Frontseite Standplatz für den Drucker, da das übrige Gehäuse kurz bleibt. Insgesamt stehen dem Benutzer vier verschiedene Tasten zur Verfügung. Mit ihnen können die gängigen Funktionen Form Feed und Line Feed (Seiten- und Zeilenvorschub) angewählt werden. Darüber hinaus gibt es eine Taste für LQ/Draft-Einstellung und für den schrittweisen Papiertransport (vorwärts und rückwärts).

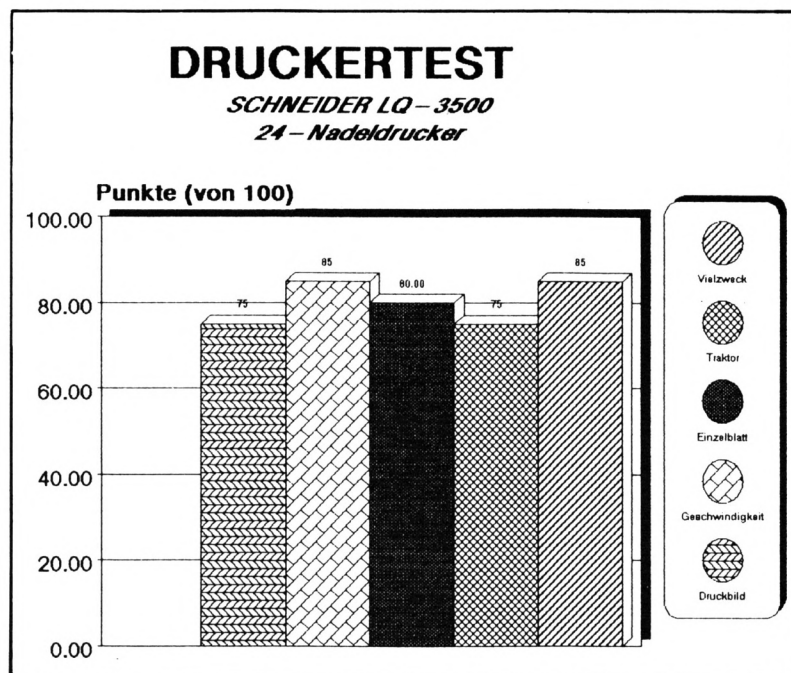
Papierverarbeitung

Die Papiereinführung läßt sich durch einen Hebel steuern, der sich gut zugänglich an der rechten Gehäuseoberseite befindet. Mit ihm kann man die Andruckrollen der Walze lösen, um eine genaue Positionierung des Papiers zu erreichen. Außerdem läßt sich damit ein benutzerfreundlicher Papiereinzug einleiten. Durch mechanische Kontakte überprüft der LQ3500, ob sich Papier im Drucker befindet. Ist dies nicht der Fall, wird automatisch nach kurzem Check das eingelegte Endlos- oder Einzelblatt-papier bis zur genauen Druckposition eingezogen.

Eine nachträgliche Justierung kann man zudem noch durch das Handrad für manuellen Papiertransport vornehmen, das seitlich am Drucker angebracht ist. Der LQ3500, der Papier bis DIN-A4-Breite verarbeitet, kann auch über den mitgelieferten Zugtraktor Endlospapier benutzen. Dieses wird korrekt geführt und bedarf keiner ständigen Nachjustierung.

Schnittstellen

Serienmäßig ist das Gerät mit einer parallelen Centronics-Schnittstelle ausgestattet. Ein serielles Interface läßt sich ohne Probleme nachrüsten; der LQ3500 ist mit einem Steckplatz dafür ausgestattet (Schacht unter der Papierführung). Wie die parallele Schnittstelle wird auch die



serielle an der Rückseite des Druckers herausgeführt.

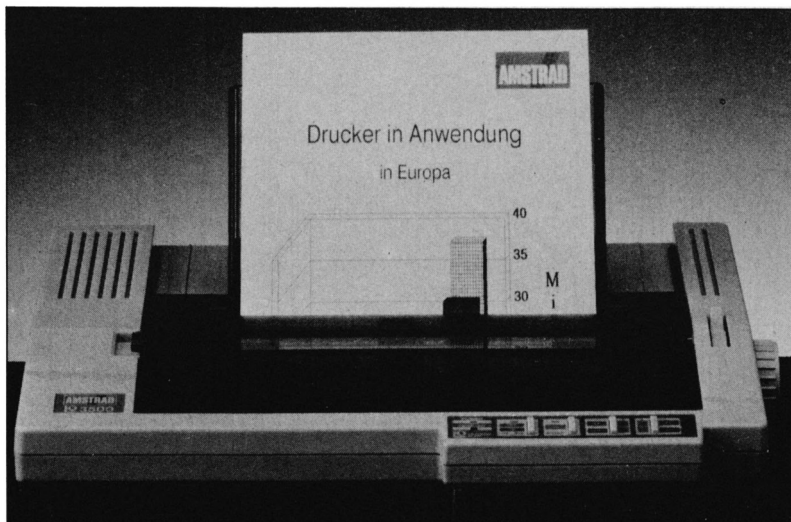
DIP-Schalter leicht zugänglich

An der Rückseite des LQ3500 befinden sich zwei DIP-Schalterblöcke, mit denen sich sämtliche Voreinstellungen (Zeichensatz, Papierlänge, Schriftart und -größe usw.) problemlos vornehmen lassen. Direkt neben ihnen wird das Netzkabel herausgeführt. Es ist leider integriert und besitzt somit keinen Euro-Anschluß, der einfaches Austauschen bzw. Verlängern ermöglichen würde.

Druckkopf,- matrix,- bild

Im relativ kleinen Druckkopf befinden sich 24 Nadeln, die in zwei parallelen 12er Reihen angeordnet sind. Im Draft-Modus (24-Nadel-Schnellschrift) bilden sie eine Druckmatrix von 9 x 7 Punkten, die in LQ-Schrift aber auf 24 x 14 Punkte vergrößert wird. Der Druck erfolgt in allen Modi bidirektional, d.h. von links nach rechts und zurück. Die LQ-Geschwindigkeit entspricht mit 54 Zeichen pro Sekunde dem Durchschnitt. Jede Zeile wird dabei in einem Wagenlauf gedruckt. Der Druckkopf wird auf zwei Stahlschienen geführt, und über einen Zahnriemen erfolgt seine Positionierung bzw. Bewegung. Mit ca. 200 DM (Ersatzteilpreis) ist er kostengünstig; seine Druckqualität ist zufriedenstellend.

Kennt man das Schriftbild eines NEC P6, Epson LQ-500/LQ-850 oder Toshiba P321SL, dann kann die LQ-Schrift des Schneiders LQ3500 nur als verbesserte NLQ gelten. Es handelt sich auf keinen Fall um Schreibmaschinenqualität, wie sie andere, nur geringfügig teurere Drucker (z.B. Epson LQ-500) eher bieten. Das Farbband entspricht dem des Joyce. Es wird über die gesamte Druckbreite gespannt, läßt sich leicht ein- bzw. ausbauen und kostet im Ersatz- und Zubehörhandel ca. 25 DM.



Ein gutes Design beinhaltet auch die überlegte Platzierung des Bedienfeldes. Der Amstrad LQ 3500 läßt hier keine Wünsche offen.

Verschiedene Schriftarten

Die Schriftarten Elite und Pica stehen dem Benutzer sowohl in Draft als auch LQ zur Verfügung. Darüber hinaus kann man diese mit den übrigen Standard-schriftarten (Fett-, Breit-, Schräg-, Proportional-schrift usw.) fast beliebig mischen. Neben der vierfachen Dichte ist für Grafikausdrucke auch eine 8-Nadel-Emulation vorgesehen. So läßt sich ältere Software, die

noch keine 24-Nadel-Unterstützung besitzt, ebenfalls nutzen, wenn auch nicht in 24-Nadel-Qualität. Mit dem eingebauten Druckerpuffer, der 7 KByte beträgt, ist es möglich, eigene Draft- und LQ-Zeichen zu definieren. Das Handbuch gibt hierzu Anregungen. Es ist knapp gehalten, geht aber in ausreichendem Maße auf die Bedienung des Druckers, dessen Software-Ansteuerung und Wartung ein. Es liegt in Deutsch vor.

Drucker: SCHNEIDER LQ 3500

NORMALSCHRIFT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [\] ~
UNTERSTRICHEN	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [\] ~
FETTSCHRIFT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [\] ~
KURSIVSCHRIFT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [\] ~
HOCHGESTELLT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [\] ~
TIEFGESTELLT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [\] ~
ist Breitschrift AB CDE	

Gute Schriftqualität, aber die Herkunft aus dem Nadeldrucker ist deutlich zu erkennen

Drucker: SCHNEIDER LQ 3500

Das ist NORMALSCHRIFT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
Das ist UNTERSTRICHEN	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
Das ist FETTSCHRIFT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
Das ist KURSIVSCHRIFT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
Das ist HOCHGESTELLT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
Das ist TIEFGESTELLT	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
Das ist Breitschrift AB	

Kein Schwergewicht

Im Gehäuse wurden kaum Metallteile verwendet, und sämtliche Komponenten sind auf einer Hauptplatine integriert. Dadurch ist der LQ3500 für seine Abmessungen sehr leicht. Leider hat man auch an Teilen für die Geräuschdämpfung gespart, so daß es kaum zu überhören ist,

wenn der Drucker arbeitet. Die zur Abdeckung vorgesehenen Plexiglasplatten mildern die Geräuschentwicklung kaum. Aus gleichem Material sind auch zwei integrierte Papierzuführer, die aufgeklappt werden können und so eine einfache Einzelblattzuführung bilden. Sie machen keinen stabilen Eindruck. Andererseits sind sie aber recht nützlich.

Hier wäre eine Verbesserung angebracht.

Kompatibilität – kein Problem

Der Schneider LQ3500 ist Epson- und IBM-kompatibel, besitzt also den erweiterten Industriestandard ESC/P und arbeitet daher mit jeglicher Software zusammen. Wer ihn an einem PC betreibt, hat im IBM-Modus natürlich alle Sonderzeichen des Rechners zur Verfügung.

Überlegenswert

Der LQ3500 ist eine Mischung aus NLQ- und LQ-Drucker. Er eignet sich eher für den Heimbereich, da hier Druckbild und -geschwindigkeit im LQ-Modus sich zwar gut vom gängigen NLQ-Standard vieler 9-Nadel-Printer abheben, jedoch nicht mit den LQ-Daten anderer Geräte zu vergleichen sind. Die Geräuschentwicklung ist sehr hoch, da an dämpfenden Materialien gespart wurde. Durch sein geringes Gewicht läßt sich der LQ3500 leicht transportieren. Davon ist aber aufgrund des einfachen Kunststoffgehäuses abzuzuraten.

Der günstige Preis des Druckers ging leider auf Kosten der Qualität. LQ-Schriftbild und Gehäusestabilität sind nicht für häufigen Korrespondenzdruck ausgelegt. Hier erkennt man deutlich die Amstrad-Herkunft. Wer einen zuverlässigen Printer mit überdurchschnittlichem NLQ-Schriftbild für den Heimbereich sucht, wird Gefallen am LQ3500 finden. Wer jedoch ein robustes Gerät für den Dauereinsatz braucht, sollte lieber ein paar Mark mehr ausgeben und einen anderen Markendrucker kaufen. Um die Konkurrenz zu überrunden, sollte Schneider im Zubehörsektor eine ähnliche Entwicklung fördern wie bei den Computern (Euro PC, Tower AT, EGA AT).

Markus Pisters

Technische Daten des LQ3500

Druckertyp	Punktmatrix-Nadeldrucker
Nadeln im Druckkopf	24
Druckrichtung	bidirektional im Text- und Grafikmodus
Durchschläge	Original plus zwei Durchschläge
Druckgeschwindigkeit	Draft 160 Z/s (Standardschrift) Draft 74 Z/s (Schmalschrift) LQ-Schrift 64 Z/s
Druck-Charakteristik	Zeichensätze: 96 ASCII-Zeichen und Kursivzeichen, IBM-Grafikzeichen Zeichenmatrix: 9 × 7 (Draft) 24 × 14 (Schönschrift) Grafikauflösung: 480 bis 1920 Punkte/Zeile Zeichenspeicher: maximal 128 frei definierbare Zeichen (Draft und LQ)
Schriftvarianten	normal, kursiv, unterstrichen, fett, Doppeldruck, hoch- und tiefgestellt, Eng- und Breitschrift
Schrifttypen	Pica, Elite
Papierzuführung	Standard: Einzelblätter 4" – 9,5" breit, Endlospapier 4,5" – 10" breit halbautomatischer Papiereinzug, Zugtraktor
Schnittstellen	Standard: Centronics, 8 Bit parallel Option: RS 232C seriell Eingangsspeicher: 7 KByte Puffer
Farbsystem	Farbe: schwarz, Typ: Cassette, Lebensdauer: 1,2 Mio. Zeichen bei 50 P/Z
Gerätedaten	Maße (B × T × H) in mm: 440 × 400 × 100 Gewicht: 5,9 kg
Listenpreis	898.– DM
durchschnittlicher Verkaufspreis	850.– DM
Vertrieb	Schneider Computer Division, Postfach 120, 8939 Türkheim 1
Bezugsquelle	Schneider-Fachhandel



BUCHVERSAND

S. 115

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

Zwischensumme _____

PC-Disk

S. 79

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

Zwischensumme _____

PC-PD die mit dem besonderen Service

S. 2

St. Utilities 1 (PC-PD 01) DM 20.- _____
 St. Utilities 2 (PC-PD 02) DM 20.- _____
 St. Spiele 1 (PC-PD 03) DM 20.- _____

Zwischensumme _____

Rückseite beachten! SONDERANGEBOT

S. 16

Stellen Sie Ihr persönliches SixPack zusammen.

1 x SixPack DM 25.90 2 x SixPack DM 50.00 _____

Zwischensumme _____

FINGERSCHONEND

S. 38

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

Zwischensumme _____

DAS KNÜLLERANGEBOT

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



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

Zwischensumme _____



S. 9

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

Zwischensumme _____



HEFTE

S. 83

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

St. Stehsammler für 12 Hefte DM 12.80 _____

Zwischensumme _____



SOFTWARE

S. 7

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

Zwischensumme _____

Endsumme

zuzüglich Versandkosten

Rechnungsbetrag

Versandkosten bei Versand per Nachnahme DM 5.70, bei Vorauskasse DM 2.00 Versandkostenbeitrag.

Bitte ankreuzen:

Nachnahme DM 5.70
 Vorauskasse DM 2.00

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

Computertyp: **CPC** **PC**

(bitte unbedingt angeben!)

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

Ihre Kunden-Nr.

Zuname Vorname

Straße PLZ, Wohnort

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

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

6 aus 29



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

Sie haben die Wahl:

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

So wird's gemacht:

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

Fast jeder Besitzer eines CPC wird sich bald nach der Anschaffung des Computers mit dem Gedanken beschäftigen, seine Ausrüstung mit einem Printer zu komplettieren. So könnte man dann schnell das eingegebene Listing ausdrucken, um in Ruhe nach dem immer noch nicht gefundenen Fehler zu suchen. Mit Hilfe der im Schneider Magazin abgedruckten Textprogramme ließen sich Briefe und sonstige Schreibarbeiten komfortabel und speichergesichert durchführen. Man könnte Gruß- und Glückwunschkarten mit einem Grafikprogramm nach eigenem Geschmack und mit sehr persönlichen Angaben gestalten. Das immer wiederkehrende Ausfüllen von Formularen wie beispielsweise Überweisungen wäre schnell und zuverlässig mit dem Computer zu erledigen.

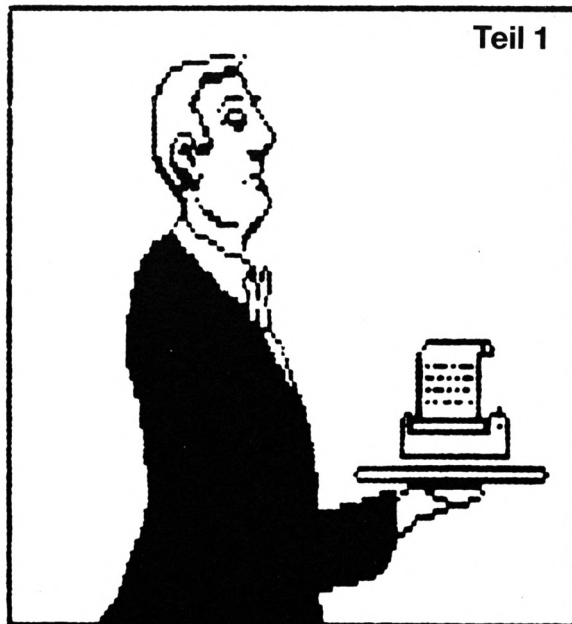
Diesen Überlegungen folgt in vielen Fällen die Anschaffung eines Druckers. Aber statt gelöster Probleme tauchen nun viele ungelöste auf. Wer dachte, mit dem Aufstellen des Gerätes und Anschließen eines Kabels sei alles erledigt, der wird mit Unklarheiten konfrontiert, die ihm sehr schnell die Lust am Drucker vergällen. Die zu Rate gezogenen Handbücher erwecken den Anschein, nur für Spezialisten geschrieben zu sein. So kommt, was kommen muß. Nach vielen vergeblichen Versuchen steht das Gerät hinter dem CPC und fristet dort ein Schattendasein.

Genau an dieser Stelle soll unsere Serie ansetzen. Sie ist nicht für den Profi gedacht, der sich für die Ansteuerung des achten Bit in Maschinensprache interessiert. Wir wollen uns vielmehr dem CPC-Besitzer zuwenden, der zum ersten Mal in seinem Leben mit einem Drucker zu tun hat. Deshalb werden wir auch Grundsätzliches ansprechen und unter weitgehendem Verzicht auf unerklärte Fachausdrücke möglichst anschaulich darstellen. Zur Sprache kommen wichtige Begriffe und Zusammenhänge. Dazu gesellen sich natürlich

praktische Umsetzungen, die in Basic programmiert werden. Über diese Sprache verfügt schließlich jeder CPC-Benutzer.

Alle Beispiele sollen so beschrieben werden, daß man nicht nur die Wirkungen am Schluß beobachten kann, sondern auch weiß, was intern dabei geschieht. Nur dann ist sichergestellt, daß Sie nach Abschluß der Lektüre auch selbst erfolgreich in diese Materie weiter eindringen und für Ihre Probleme ganz persönliche Lösungen erarbeiten können.

Bei der Besprechung der notwendigen Schritte werden wir uns auf die Computer der CPC-Reihe und die vorgesehenen Drucker, den NLQ 401 und die Geräte der DMP-Serie, beschränken. Dies ist notwendig, um wirklich konkrete Vorschläge und Beispiele durchzuarbeiten und genaue Angaben zu machen. Aber auch für Besitzer anderer Drucker ist diese Serie interessant. Die meisten Printer sind ja



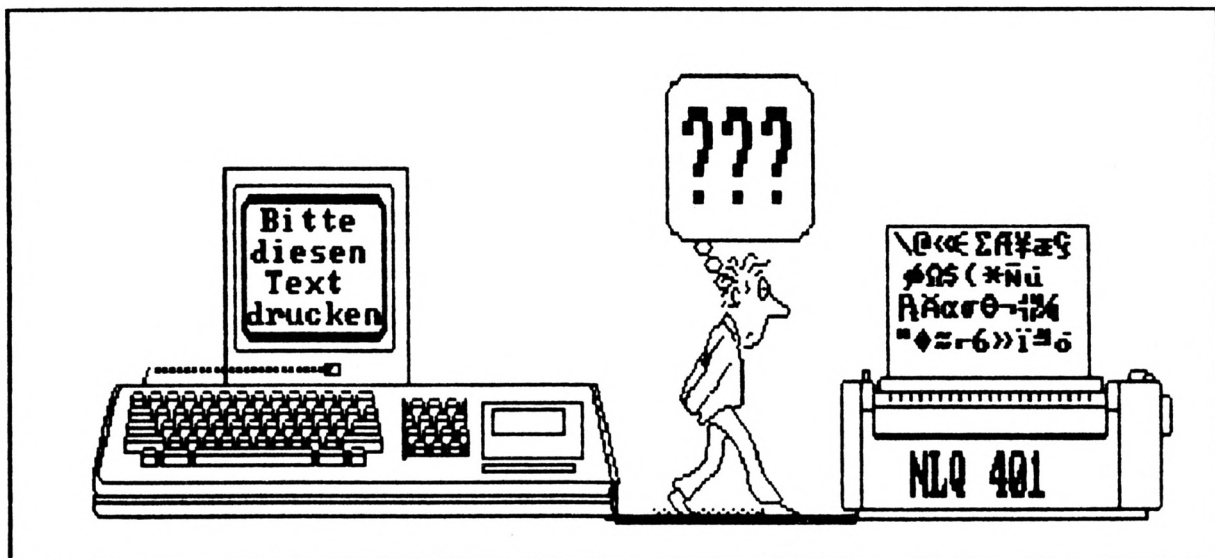
Drucken für alle

Eine Einführung

heutzutage Epson-kompatibel, so daß ihre Funktionen den hier beschriebenen weitgehend entsprechen. Wer erst einmal die Funktion einer bestimmten Anweisung verstanden hat, wird sie mit wenig Mühe auf sein Gerät übertragen können.

Die Druckertypen

Nach so viel Grundsätzlichem stürzen wir uns jetzt mitten hinein in den Drucker. Aber nehmen Sie das bitte nicht zu wörtlich. Vor allem im NLQ 401 wird es schnell eng. Die DMPs und der NLQ von Schneider gehören zu den Nadel-Matrixdruckern, die ihre Buchstaben aus einzelnen Punkten zusammensetzen, die von aus dem Druckkopf vorschneidenden Nadeln erzeugt werden. (Mit diesem Vorgang und den Möglichkeiten seiner Beeinflussung werden wir uns im dritten Teil ausführlicher beschäftigen.) Das Gegenstück dazu sind Typenraddrucker. Bei ihnen wird das jeweilige Zeichen als ganzes durch Aufschlagen auf



ein Farbband zu Papier gebracht. Mit den übrigen Printer-Typen wie Laser-, Thermo- oder Tintenstrahldrucker wollen wir uns hier gar nicht lange aufhalten. Das würde uns nur vom eigentlichen Thema wegführen.

Nach dem Auspacken

Dieser Vorgang ist beispielsweise im Handbuch zum NLQ 401 sehr deutlich und detailliert beschrieben. Man kann hier kaum gravierende Fehler machen. Entnehmen Sie also das Gerät wie beschrieben, und stellen Sie es auf. Anschließend sollten Sie ohne Probleme den in Abschnitt 2.2 gezeigten Anschluß an einen Rechner durchführen können.

Dazu benötigen Sie ein Druckerkabel, das hoffentlich gleich beim Kauf des Gerätes besorgt wurde. An einem Ende des Kabels befindet sich eine 36polige Buchse, die in den Centronics-Anschlußstecker an der Rückseite des Printers paßt. Auf der anderen Seite sehen Sie eine 34polige Flachbuchse, die am Druckeranschluß Ihres CPC aufgesteckt wird. Achten Sie besonders bei der Verwendung von Flachbandkabel darauf, daß keine Knickstellen entstehen. Diese könnten zu unerklärlichen Fehlfunktionen führen.

Die Schnittstelle

Unsere Geräte verwenden die parallele Datenübertragung. Es wird also immer ein ganzes Byte (das sind 8 zusammengehörige Daten) auf einmal losgeschickt bzw. empfangen. So finden sich auch bei der Darstellung der Schnittstelle im Anhang E des Handbuchs zum NLQ 401 acht Leitungen, die mit DATA 1 bis DATA 8 durchnummeriert sind. Leider haben Schneider und Amstrad hier einen eigenen Weg eingeschlagen. Die CPCs übertragen nur 7 Bit, das achte fehlt. Bei Interesse können Sie dieses aber nachrüsten. Anleitungen dazu erschienen im Schneider Magazin (s. Ausgaben 4/88 bis 6/88).

Die Datenleitungen belegen bei der Schnittstelle am Drucker die Anschlüsse 2 bis 9. Darunter, auf Pin 1, finden Sie den sogenannten STROBE. Man muß sich das wie beim Fotografieren vorstellen. Erst wenn alle Beteiligten in der richtigen Anordnung aufgestellt sind, wird die Aufnahme gemacht. Diese Leitung sendet also immer einen Impuls, wenn alle Datenleitungen fertig eingestellt sind. Dann schießt der Drucker eine Aufnahme mit sieben Werten von 0 oder 1 und gibt das dadurch definierte Zeichen aus. Danach schließt STROBE wieder die Kamera. Die Datenleitungen werden neu gestellt.

Wenn alles fertig ist, gibt STROBE den Impuls für die nächste Zeichenaufnahme. So geht das weiter – natürlich in einem atemberaubenden Tempo mit mehreren tausend Zeichen pro Minute.

Das Gegenstück zu STROBE befindet sich auf Pin 10 und heißt ACKNOWLEDGE. Hier sendet der Drucker ein Zeichen zum Computer, daß er den Buchstaben empfangen hat und für eine weitere Übertragung bereitsteht.

Anschluß 11 ist mit BUSY belegt; dies bedeutet soviel wie beschäftigt. Auch auf diesem Kanal gibt der Drucker den Ton an. Er meldet sich hier, sobald er nicht mehr in der Lage ist, Daten aufzunehmen. Ein Grund dafür kann eine gerade laufende Datenaufnahme sein. Der Drucker schaltet diese Sperre aber auch während des eigentlichen Druckvorganges, bei Betätigung der Online-Taste und bei Fehlermeldungen ein. Dadurch wird verhindert, daß Daten abgesendet werden, die niemals ankommen könnten.

Über Pin 12 meldet der Drucker, wenn es ihm an Papier mangelt. Der Anschluß mit der Nummer 13 dient der Stromversorgung mit 5 Volt. Zu Pin 14 und dem geheimnisvollen AUTO FEED XT werden Sie später bei der Einstellung der DIP-Schalter mehr erfahren. Die Anschlüsse

15 bis 30 sind nicht belegt oder dienen der Erdung für die Signalleitungen. Sie sind für uns nicht weiter von Interesse.

Pin 31 mit der Belegung INIT ist dafür verantwortlich, daß der Drucker in sämtlichen Einstellungen zurückgesetzt wird. Dies geschieht auf alle Fälle nach dem Einschalten des Gerätes. Später kann man den Vorgang über diese Leitung absichtlich noch einmal wiederholen. Mit den Einzelheiten zur Vorgehensweise und den Auswirkungen werden wir uns in der nächsten Folge befassen.

Der Anschluß 32 ist FAULT gewidmet. Hier meldet wiederum der Drucker an den Computer zurück, falls bei ihm ein Fehler aufgetreten ist. Dies kann durch das Papierende, durch Drücken des Online-Schalters oder eine andere druckerinterne Fehlermeldung ausgelöst werden.

Die Pins 33 bis 35 dienen erneut der Erdung oder sind unbelegt. Als letzten Pin haben wir die Nummer 36 mit SLCT IN. Er ist zur Erkennung spezieller Codes vorgesehen, die zur internen Steuerung des Druckers notwendig sind.

Es geht auch anders

Der Vorteil der parallelen Übertragung liegt in der hohen Geschwindigkeit. Nachteilig wirkt sich ihre Störanfälligkeit aus, wenn beispielsweise die Kabel länger als 2 Meter sind. Für solche Fälle ist die serielle Übertragung geeigneter. Hier werden die Daten einzeln hintereinander gesendet. Bei den Schneider-Druckern ist lediglich die erste Möglichkeit durchführbar, da diese Geräte nur eine parallele Anschlußbuchse aufweisen. Schaden wird Ihnen das Wissen um die serielle Übertragung aber keineswegs. Es ist ja durchaus denkbar, daß Sie sich eines Tages eine anderen Drucker anschaffen wollen. Serielle Schnittstellen sind für den CPC nämlich nachrüstbar.

Die DIP-Schalter des NLQ 401



Jetzt wird es schwierig

Während sich bis zu diesem Zeitpunkt alles noch recht einfach anließ, kommt es nun sicherlich zu ersten Irritationen. Im Handbuch ist das Einstellen der DIP-Schalter knapp beschrieben, wobei darauf hingewiesen wird, daß deren Funktionen und Einstellungen auf der nächsten Seite stehen. Dort finden Sie aber keine Beschreibungen, sondern nur eine Tabelle mit ziemlich unklaren Anweisungen. Aber ich will hier nicht meckern, sondern weiterhelfen; also ran an die entsprechenden Schalter.

Die DIP-Schalter

DIP bedeutet soviel wie Dual In Line Pin. (Daneben findet sich oft auch der Begriff DIL.) Dual bedeutet, daß diese Schalter nur zwei Zustände kennen, die meist auf der Außenseite mit OFF bzw. ON oder AUS bzw. EIN angege-

ben werden. In Line besagt, daß die Schalter in Reihen zusammengefaßt sind. (Im Falle des NLQ 401 sind es acht Stück, die fortlaufend von 1 bis 8 durchnummeriert sind.) Pin drückt aus, daß die Schalterreihe auf der Platine aufgelötet wird und damit direkt in die Elektronik regelnd eingreifen kann.

Um diese Einstellhilfen überhaupt zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie beim NLQ 401 zunächst einmal die Oberflächenabdeckung auf beiden Seiten etwa in Höhe des Bedienfeldes leicht zusammendrücken. Dann gelingt es, sie nach oben zu bewegen. Hinten wird sie durch zwei Nasen in entsprechenden Ausparungen gehalten. Durch leichtes Ziehen nach vorne läßt sie sich ganz entfernen. Erst jetzt erblicken Sie das im Handbuch dargestellte Bild. Unter der Leitschiene und dem Schaltriemen sehen Sie die winzigen Schalter, manchmal als "Mäuseklavier"

bezeichnet, hinter einer durchsichtigen Abdeckung liegen.

Schon an dieser sehr versteckten Anordnung läßt sich erkennen, daß es nicht zum alltäglichen Betrieb gehören wird, die Schalter neu einzustellen. Die DIP- oder DIL-Schalter werden in aller Regel vor der ersten Inbetriebnahme entsprechend eingestellt und bleiben dann in der festgelegten Position. Dazu ist es natürlich notwendig, sich über die Bedeutung und Wirkung der einzelnen Teile klar zu sein. Mit diesen Punkten wollen wir uns nun befassen.

Schalter 1 bestimmt die Länge des hauptsächlich verwendeten Papiers. Zeigt er auf AUS, ist die Einstellung von 12 Zoll vorgenommen. Dies ist das übliche Maß für Endlospapier und sollte bei dessen Verwendung so gewählt werden. In Stellung EIN erwartet Ihr Drucker Papier mit einer Länge von 11 Zoll. Es ist etwas kürzer als das in Deutschland übliche DIN-A4-Format. Bei Benutzung solcher Blätter sollten Sie also die werkseitig vorgegebene Einstellung nicht ändern.

Schalter 2 bestimmt, welchen Zeilenabstand der Drucker bei einer Zeilenschaltung vornimmt. EIN läßt ihn das Papier vor Beginn einer neuen Druckzeile um $\frac{1}{8}$ Zoll hochschieben, bei AUS ist es $\frac{1}{6}$ Zoll. Letzteres ist der gebräuchlichere Wert.

Schalter 3 bestimmt den Zeichenvorrat. Um hier Klarheit zu erlangen, sollten Sie schnell einmal die Seiten 55 und 56 des NLQ-Handbuches aufschlagen. Dort finden Sie Ausdrücke der beiden zur Verfügung stehenden Zeichensätze. Beachten Sie vor allem die Zeichen mit den Nummern 91 bis 93 und 123 bis 126. Hier stehen nämlich im Zeichensatz 1 die deutschen Umlaute, in Nummer 2 erscheinen an diesen Stellen eckige und geschweifte Klammern usw.

Große Unterschiede sind noch beim Zeichen mit der Nummer 64 zu beachten. Es enthält entwe-

der den Paragraphen oder den sogenannten Klammeraffen. Die meisten Anwender werden diesen Schalter wohl auf EIN stehen lassen, um die deutschen Umlaute, das scharfe S und das Paragraphenzeichen zu erhalten. Sie selbst müssen hier nichts tun. Die interne Steuerung des Druckers setzt jeweils das geforderte Zeichen richtig ein.

Schalter 4 bestimmt die Qualität des Ausdrucks, die voreingestellt werden soll. Wer häufig Briefe schreibt, wird den Wähler auf EIN bringen. Wer nur Rohausdrucke seiner Listings wünscht, wird sich eher für AUS entscheiden. Keine Angst, all dies sind nur Voreinstellungen, die sich jederzeit während des Druckens noch ändern und anpassen lassen. Doch dazu im nächsten Teil mehr. Entscheiden Sie also jetzt nach der voraussichtlichen Nutzung.

Schalter 5 ist nur bei der Verarbeitung von Endlospapier interessant. Steht er auf EIN, überspringt der Drucker am Seiteneinde die Perforation und läßt einen Zwischenraum von 1 Zoll. Damit vermeidet man, daß eine Zeile je zur Hälfte auf zwei verschiedenen Seiten steht und kaum mehr lesbar ist.

Schalter 6 bestimmt, ob der Drucker bei vollem Puffer mit Zeilenvorschub weiterarbeiten oder diese Zeilensprünge weglassen soll. Lassen Sie diesen Schalter vorerst in seiner Stellung. Später können Sie ja einmal die andere Position ausprobieren.

Der berühmterberühmte doppelte Zeilenvorschub

Schalter 7 ist für CR (AUTO FEED XT) zuständig. Hier dreht es sich nur um die Frage, ob der Drucker am Ende jeder Zeile das Papier von sich aus um eine Zeile weiterschieben soll. Wenn Sie jetzt denken, das müßte er, so ist Ihnen wahrscheinlich nicht bekannt, daß die Computer der CPC-Reihe von sich aus an den

Schluß jeder Zeile neben den Befehl zum Wagenrücklauf auch das Kommando für einen Zeilenvorschub setzen! Wer also hier auf EIN schaltet, druckt mit doppeltem(!) Zeilenabstand, einmal vom CPC, einmal vom Drucker bestimmt. Lassen Sie diesen Schalter also auf AUS.

Schalter 8 mit den Buchstaben SLCT IN legt fest, ob das Signal, daß der Drucker vom Computer angewählt wurde, eingeschaltet bleiben soll oder immer wieder ausgeschaltet wird. Falls Sie nicht mit ganz speziellen Programmen arbeiten, sollten Sie hier die Vorgabe belassen.

Wir hoffen, daß Sie die Funktionen und Bedeutungen dieser Schalter nun verstanden haben. Wenn Sie Änderungen vornehmen wollen, schalten Sie zunächst das Gerät aus, demontieren die Abdeckung und stellen alles entsprechend ein. In Zukunft wird der Drucker bei jedem Einschaltvorgang anhand dieser Schalter merken, welche Grundeinstellung Sie wünschen, und diese dementsprechend festlegen.

Diese Ausführungen beziehen sich auf den NQL 401. Andere Drucker besitzen oft noch mehr solcher Schalter. Sie haben dann auch mehr Möglichkeiten zu Voreinstellungen. Die hier genannten Schalter finden Sie aber nahezu auf jedem Epson-kompatiblen Gerät.

Versuchen Sie immer, erst zu verstehen, welche Wirkungen der jeweilige Schalter hervorruft, bevor Sie sich an Änderungen wagen. Im Zweifelsfall kann man sich immer an seinen Fachhändler wenden.

Jetzt wird aber endlich gedruckt

Sicher sind einige von Ihnen bereits ungeduldig geworden und fragen sich: Was soll eine Serie über Drucker, wenn dann nicht auch gedruckt wird? Die bisherigen Ausführungen sind aber unbedingt Voraussetzung für eine

echte Beherrschung des Geräts. Voreinstellungen lassen sich nun einmal schlecht im Nachhinein bewerkstelligen. Schalten Sie jetzt den CPC und den Drucker ein. Sobald sich der Computer vom Basic aus mit "Ready" meldet, kann es losgehen.

Wohl jedem ist der Befehl PRINT bekannt. Mit ihm lassen sich Zeichen auf dem Bildschirm ausgeben. Diesem Kommando kann als Ergänzung nach dem Summenzeichen ein Kanal mit einer Nummer zugewiesen werden. Die Zahl 0 bewirkt die Ausgabe auf dem Standardbildschirm; die Ziffern 1 bis 7 stehen für die verschiedenen Fenster auf dem Monitor zur Verfügung. 9 kennzeichnet die Ausgabe in eine Datei auf Cassette oder Diskette. Dazwischen liegt mit Ziffer 8 der Drucker! Der Angabe des Kanals muß ein Komma folgen, sodann der gewünschte Text in Anführungszeichen oder die gewünschte Variable. Probieren Sie ruhig einmal aus, was geschieht, wenn Sie im Direktmodus folgendes eingeben:

```
PRINT #8,"Hallo, hier ist der Ducker!"
```

```
hugo$="Hugo Heimlich"
PRINT #8,hugo$
```

```
anzahl=12345
PRINT #8,anzahl
```

Experimentieren Sie mit den verschiedensten Werten und Kombinationen. Falls Sie zur besseren Kontrolle eine gleichzeitige Ausgabe auf dem Bildschirm wünschen, müssen Sie lediglich eine zweite PRINT-Zeile ohne Angabe der Kanalnummer einfügen.

DIN-Tastatur

Wie Sie bei Ihren Versuchen schnell erkennen werden, kommt es aber nun zu Unstimmigkeiten, sobald man Tasten drückt, die in der amerikanischen Belegung zwar vorhanden sind, aber ein anderes Zeichen ansprechen. Wie können wir nun erreichen, daß auf Bildschirm

und Drucker genau dasselbe ausgegeben wird? Ganz einfach, wir müssen nur die entsprechenden Zeichen anders definieren.

Bei den CPC-Computern gibt es dazu ein spezielles Kommando; es heißt SYMBOL. Diesem Codewort müssen dann durch Komma voneinander getrennte Daten folgen. Dies ist zunächst die Nummer des zu definierenden Zeichens, dann folgen acht Zahlen, welche die Gestaltung der jeweiligen Zeile enthalten. Lassen Sie sich nun aber keine grauen Haare wachsen, wie Sie etwas so Kompliziertes ermitteln können, sondern starten Sie einfach einen Zeichengenerator wie den aus dem Schneider Magazin 10/86, S. 82, und schon läuft alles programmgemäß ab.

Vor den Anfang Ihrer Definitionen sollten Sie lediglich die Zeile SYMBOL AFTER 32 setzen. Beispiele für die Umdefinierung finden Sie im Listing DIN-TAST.BAS. Dort sehen Sie dann auch im zweiten Teil die Zuordnung der Zeichen zu den Tasten. Hinter den Befehl KEY DEF schreiben Sie als erstes die Tastennummer, die im Hand-

buch des CPC 464 im Anhang III auf Seite 16 steht. Anschließend kommt als zweiter Wert die Wiederholungszahl. Da wir jedes Zeichen meistens nur einmal benötigen, setzen wir also eine 1 ein. Dann folgen die Belegungen als normale Taste, in Verbindung mit SHIFT und, falls erforderlich, in Verbindung mit CTRL.

Sie sollten diese DIN-Belegung in alle Ihre Programme als Unterprogramm einfügen, das einmal beim Start aufgerufen und dann nicht mehr benutzt wird. Dazu muß als letzte Zeile selbstverständlich ein RETURN folgen. Wie man solche Blöcke mit RENUM und der Startzeilennummer in andere Bereiche verlegt, dürfte bekannt sein.

Damit sind wir am Ende des ersten Teils angelangt. Das nächste Mal wollen wir uns mit den Möglichkeiten befassen, wie sich der Drucker per Programm oder Direktbefehl mit den sogenannten Steuerzeichen beeinflussen läßt. Sie werden staunen, wie einfach das alles ist, wenn man es erst einmal verstanden hat.

Berthold Freier

DIN-Tastatur

```

«104C» 10 '*** Schreibmaschinentastatur
          '*** nach DIN
«01E7» 20 SYMBOL AFTER 32
«05EC» 30 SYMBOL 64,30,57,60,102,60,156,120,0
«0674» 40 SYMBOL 91,90,60,102,102,126,102,102,0
«07EF» 50 SYMBOL 92,186,108,198,198,198,108,56,
          0
«060C» 60 SYMBOL 93,102,0,102,102,102,102,60,0
«0684» 70 SYMBOL 123,72,0,120,12,124,204,118,0
«05D3» 80 SYMBOL 124,36,0,60,102,102,102,60,0
«062A» 90 SYMBOL 125,68,0,102,102,102,102,62,0
«075F» 100 SYMBOL 126,60,102,102,124,102,102,12
          4,96
«0336» 110 KEY DEF 17,1,43,42
«0337» 120 KEY DEF 19,1,35,39
«0374» 130 KEY DEF 22,1,60,62
«03C4» 140 KEY DEF 24,1,94,96
«03CE» 150 KEY DEF 25,1,126,63
«03F6» 160 KEY DEF 26,1,125,93
«03FE» 170 KEY DEF 28,1,123,91
«040B» 180 KEY DEF 29,1,124,92
«03CA» 190 KEY DEF 30,1,45,95
«03B1» 200 KEY DEF 31,1,46,58
«03C1» 210 KEY DEF 32,1,48,61
«03CC» 220 KEY DEF 39,1,44,59
«03D7» 230 KEY DEF 41,1,55,47
«0451» 240 KEY DEF 43,1,122,90
«03EC» 250 KEY DEF 56,1,52,36
«0313» 260 KEY DEF 57,1,51,64
«038A» 270 KEY DEF 71,1,121,89

```

Die Basic-Vektoren des CPC (Teil 2)

Die Floatingpoint-Routinen (Fließkommaroutinen)

In diesem zweiten Teil werden Routinen zur Bearbeitung von Fließkommazahlen vorgestellt. Sie sind sehr wichtig für den Programmierer, da sie recht aufwendig selbst zu schreiben sind. Leider ist die Darstellung von Fließkommazahlen im Rechner auch nicht besonders einfach, so daß hier zunächst die Grundlagen dazu erklärt werden sollen. Im letzten und dritten Teil folgen dann Umrechnungsroutinen für die verschiedenen Zahlenformate und ein Beispielprogramm zur Verwendung von Fließkomma- und Integer-Zahlen, natürlich mit ausführlichen Erläuterungen.

Die Darstellung von Fließkommazahlen im Rechner

Zunächst sei darauf hingewiesen, daß dieser Abschnitt für die Anwendung der Routinen nicht erforderlich ist. Später werden dann einfache Möglichkeiten aufgezeigt, wie man mit Fließkommazahlen arbeiten kann, ohne sich in deren Darstellung auskennen zu müssen. Ich setze hier aber voraus, daß Sie zumindest wissen, wie einfache Fließkommazahlen dual aussehen, denn diese Erläuterung möchte ich mir ersparen.

Betrachten wir zwei einfache Fließkommazahlen, z.B. 212.75 und 0.25. Ihre duale Darstellung sieht so aus:

$$212.75 = 11010100.11$$

$$0.25 = 0.01$$

Im ersten Schritt werden diese Zahlen mit einem Exponenten versehen. Die Basis des Zahlensystems – also 2, da Dualsystem – wird mit diesem Exponenten potenziert und mit der Zahl multipliziert. Wir wollen die Mantisse (duale Darstellung der Zahl ohne Exponent) zunächst beibehalten. Also muß die Zahl mit 1 multipliziert werden, damit keine Änderung erfolgt. Wir wählen daher als Exponenten 0, da 2^0 eins ergibt. Wir erhalten folgende Zahlendarstellungen:

$$212.75 = 11010100.11 * 2^0$$

$$0.25 = 0.01 * 2^0$$

Im zweiten Schritt erfolgt nun die Normierung der Mantisse. Diese ist normiert, wenn vor dem Komma eine Null steht und direkt nach dem Komma die erste Eins folgt. Die normierten Mantissen von 212.75 und 0.25 sind 0.1101010011 und 0.1. Da jetzt die Zahlen natürlich nicht mehr stimmen, müssen diese durch Änderung des Exponenten wieder korrigiert werden.

Wie man sich denken kann, genügt es, für jede Stelle, um die das Komma nach links gerückt wurde, den Exponenten um 1 zu erhöhen und ihn für jede Rechtsverschiebung des Kommas um 1 zu vermindern. Bei der ersten Zahl kam das Komma um acht Stellen nach links. Der richtige Exponent ist folglich 8. Bei der zweiten Zahl wurde das Komma um eine Stelle nach rechts geschoben. Daher lautet der Exponent -1 . Damit erhalten wir folgende normierte Darstellungen der Zahlen:

$$212.75 = 0.1101010011 * 2^8$$

$$0.25 = 0.1 * 2^{-1}$$

Wie Sie sich überzeugen können, stimmen die Zahlen jetzt wieder. Weiterhin sieht man, daß Exponenten größer 0 Zahlen größer 1 darstellen. Zahlen mit Exponenten kleiner oder gleich 0 sind immer kleiner 1.

All dies hat noch nicht sehr viel mit der internen Darstellung der Zahlen im Rechner zu tun. Fließkommazahlen werden dort in fünf Bytes abgebildet. Die ersten vier Bytes dienen der Darstellung der Mantisse, das fünfte Byte der des Exponenten. Auf letzteres gehe ich später ein. Zunächst wollen wir uns nur um die Mantisse kümmern. Auch negative Zahlen interessieren uns im Moment noch nicht.

Wir haben vier Bytes oder 32 Bits zur Darstellung der Mantisse. Weiter wissen wir, daß vor dem Komma immer eine Null steht. Aus diesem Grund muß diese Null nicht abgelegt werden, so daß uns also volle 32 Bits zur Speicherung der Nachkommastellen verbleiben. Deshalb wird die Mantisse bis auf 32 Bits mit Nullen aufgefüllt. Sollte sie länger als 32 Bits sein, z.B. bei Perioden, erfolgt eine Rundung der 32. Stelle; alle anderen werden vergessen.

Nach Ausdehnung der Mantisse auf 32 Bits sehen unsere beiden Beispielszahlen so aus:

$$212.75 = 0.11010100110000000000000000000000 * 2^8$$

$$0.25 = 0.10000000000000000000000000000000 * 2^{-1}$$

Diese 32 Bits werden nun in den vier Bytes abgespeichert, und zwar im vierten Byte die ersten acht Bits, im dritten die zweiten acht, im zweiten die dritten acht und im ersten Byte die letzten acht Bits. Dabei wird in jedem Byte das erste Bit der Gruppe in Bit 7 abgelegt, das zweite in Bit 6 usw. Damit sähe die Mantisse der Beispielszahlen in Bytes unterteilt so aus:

	Zahl: 212.75	Zahl: 0.25
1. Byte	00000000	00000000
2. Byte	00000000	00000000
3. Byte	11000000	00000000
4. Byte	11010100	10000000

Damit wären wir mit der Darstellung der Mantisse schon fast fertig. Jetzt sind negative Zahlen zu betrachten. Für diese sollte ein Bit zur Speicherung des Vorzeichens zur Verfügung stehen. Erinnern wir uns, daß hinter dem Komma immer eine Eins stehen muß. Das bedeutet, daß Bit 7 von Byte 4, welches das erste Mantissen-Bit speichert, immer 1 ist. Also können wir dieses Bit zur Speicherung des Vorzeichens verwenden. Genau dies geschieht auch im CPC. Ist das Bit gesetzt, so ist die Zahl negativ, bei zurückgesetztem Bit ist sie positiv. Da unsere beiden Zahlen positiv sind, müssen wir Bit 7 von Byte 4 zurücksetzen, uns aber merken, daß dieses Bit eigentlich immer 1 ist. Die Darstellung der Mantisse sieht dann so aus:

	Zahl: 212.75	Zahl: 0.25
1. Byte	00000000	00000000
2. Byte	00000000	00000000
3. Byte	11000000	00000000
4. Byte	01010100	00000000

Damit wäre diese Frage schon geklärt. Wir müssen uns jetzt noch um die Darstellung des Exponenten kümmern. Wie wir gesehen haben, benötigen wir positive und negative Exponenten.

Die Lösung des Problems sieht so aus, daß zu jedem Exponenten die Zahl 128 addiert wird. Danach spricht man nicht mehr vom Exponenten, sondern von der Charakteristik. Haben wir beispielsweise den Exponenten 8, so speichern wir im Byte 5 einfach den Wert $128 + 8 = 136$. Der Exponent -1 würde durch $128 - 1 = 127$ repräsentiert. Daraus ergibt sich, daß der größte darstellbare Exponent 127 ist, da $127 + 128 = 255$ die größte darstellbare Zahl in einem Byte ist. Der kleinste Exponent wäre eigentlich -128 , denn $-128 + 128$ ergibt 0. Dies ist allerdings anderen Zwecken vorbehalten, auf die ich gleich eingehen werde. Die kleinste Charakteristik ist also 1 und der kleinste Exponent damit -127 . Der Exponent 0 hat die Charakteristik $0 + 128 = 128$.

Die Zahl 0 wird besonders häufig verwendet und hat deshalb einen Sonderstatus. Ihre Mantisse läßt sich nämlich auch nicht normieren, da keine 1 vorkommt. Aus diesem Grund wird die Charakteristik 0 benutzt, um die Null darzustellen. Dies hat den Vorteil, daß sich das ganz schnell prüfen läßt, denn es muß ja nur ein Byte statt fünf getestet werden.

Kommen wir zurück zu den Beispielzahlen, die dann in der vollständigen Kodierung mit Exponent bzw. Charakteristik so aussehen:

	Zahl: 212.75	Zahl: 0.25
1. Byte	00000000	00000000
2. Byte	00000000	00000000
3. Byte	11000000	00000000

4. Byte 01010100 00000000
5. Byte 10001000 (136) 01111111 (127)

Hilfsprogramme für die Erzeugung von Fließkommazahlen

Wir haben zu diesem Artikel drei kurze Hilfsprogramme abgedruckt. Sie dienen dem Umgang mit Fließkommazahlen. Das erste soll deren Darstellung im Rechner aufzeigen. Nach dem Start des Programms können Sie eine Fließkommazahl eingeben. Dann erhalten Sie zunächst die byteweise Darstellung der Zahl im Computer. Diese Anzeige erfolgt in dezimaler Schreibweise. Schließlich wird die Zahl noch mit Mantisse und Exponent ausgegeben (Exponent in dezimaler, Mantisse in dualer Schreibweise).

Das zweite Programm dient dazu, eine Floatingpoint-Zahl im Speicher abzulegen. Sie müssen zuerst eine entsprechende Zahl eingeben. Anschließend ist noch die Adresse mitzuteilen, ab der die Zahl abgespeichert werden soll. Sicher können Sie das Programm so umschreiben, daß Zahlen, die in den Speicher kommen sollen, damit erzeugt werden können.

Wer mit einem Maschinenprogramm Floatingpoint-Operationen durchgeführt hat, weiß, daß das Ergebnis ab einer bestimmten Adresse im Speicher steht. Hier setzt Listing 3 an. Mit ihm läßt sich unter Angabe einer Adresse die Floatingpoint-Zahl in die Variable zahl kopieren. So kann das Resultat dann ganz normal unter Basic weiterverwendet werden.

Der Aufbau der Routinenübersicht

Die Überschrift zu jeder Routine besteht aus ihren drei Einsprungadressen. Ganz links befindet sich die für den CPC 464, in der Mitte die für den 664 und rechts die für den 6128. Vom CPC 464 aus können alle Routinen direkt angesprungen werden. Für den 664 und den 6128 gilt das ebenfalls, mit Ausnahme von FLO SUB. Wie mit dieser Routine zu verfahren ist, wird später erläutert.

Neben den drei Adressen (in hexadezimal) finden Sie den englischen Namen sowie darunter eine kurze Erklärung der Routine. Schließlich folgen unter dem Punkt Input die Eingabe-, unter Output die Rückgabeparameter. Alle veränderten Register sind unter dem Punkt Verändert aufgelistet.

Abschließend ist die Funktion der Routine ausführlich erklärt. Noch ein Wort zu den Flags. Normalerweise wird im Carry-Flag bei allen Routinen der Fehlerstatus zurückgegeben. Ist dieses gesetzt, wurde die Routine ordnungsgemäß und ohne Fehler durchgeführt. Ist es jedoch zurückgesetzt, war dies nicht mög-

lich. Trat ein Fehler auf, so wird dessen Art in drei anderen Flags spezifiziert:

- Z-Flag = 1, wenn Division durch 0
- S-Flag = 1, wenn ungültiger Parameter
- P-Flag = 1, wenn Überlauf

Beachten Sie bitte, daß die von Ihnen verwendeten Fließkommaspeicher nicht unter einem ROM liegen dürfen. Sie müssen sich also im Bereich von #4000 bis #BFFF befinden.

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

Nun folgt die Übersicht der Fließkommaroutinen.

Floatingpoint-Operationen

#BD58 #BD79 #BD7C FLO ADD
(HL) = (HL) + (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die erste FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die zweite FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt auf die Summe der beiden Zahlen.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), BC, AF, IX, IY

Funktion: Die beiden Floatingpoint-Zahlen (FLP-Zahlen), auf die HL und DE weisen, werden addiert. Auf das Ergebnis zeigt nachher HL. Dabei kommt das Ergebnis allerdings nicht in einen neuen Speicherbereich, sondern exakt an die Stelle, wo sich die erste FLP-Zahl befand. Aus diesem Grund wurde auch nicht HL verändert, sondern (HL). Sowohl DE als auch die Zahl, auf die DE zeigte, bleiben unverändert.

#BD5B #349A #349A FLO SUB
(HL) = (HL) - (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die erste FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die zweite FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt auf die Differenz der beiden Zahlen.

Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), BC, AF, IX, IY

Funktion: Die beiden Floatingpoint-Zahlen (FLP-Zahlen), auf die HL und DE weisen, werden subtrahiert. Auf das Ergebnis zeigt nachher HL. Dabei kommt das Ergebnis allerdings nicht in einen neuen Speicherbereich, sondern exakt an die Stelle, wo sich die erste FLP-Zahl befand. Aus diesem Grund wurde auch nicht HL verändert, sondern (HL). Sowohl DE als auch die Zahl, auf die DE zeigte, bleiben unverändert.

Achtung! Beim CPC 664 und 6128 kann diese Routine nicht direkt angesprungen werden, da sie im unteren ROM liegt. Sie müssen also vor ihrem Aufruf zunächst das untere ROM freischalten (z.B. mit CALL #B906).

#BD5E #BD7F #BD82 FLO SUB*
(HL) = (DE) - (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die zweite FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die erste FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt auf die Differenz der beiden Zahlen.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), BC, AF, IX, IY

Funktion: Die beiden Floatingpoint-Zahlen (FLP-Zahlen), auf die HL und DE weisen, werden subtrahiert. Auf das Ergebnis zeigt nachher HL. Dabei kommt das Ergebnis allerdings nicht in einen neuen Speicherbereich, sondern exakt an die Stelle, wo sich die erste FLP-Zahl befand. Aus diesem Grund wurde auch nicht HL verändert, sondern (HL). Sowohl DE als auch die Zahl, auf die DE zeigte, bleiben unverändert.

#BD61 #BD82 #BD85 FLO MULT
(HL) = (HL) * (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die erste FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die zweite FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt auf das Produkt der beiden Zahlen.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), BC, AF, IX, IY

Funktion: Die beiden Floatingpoint-Zahlen (FLP-Zahlen), auf die HL und DE zeigen, werden multipliziert. Auf das Ergebnis zeigt nachher HL.

#BD64 #BD85 #BD88 FLO DIV
(HL) = (HL) / (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die erste FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die zweite FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt auf den Quotienten der beiden Zahlen.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), BC, AF, IX, IY

Funktion: Die beiden Floatingpoint-Zahlen (FLP-Zahlen), auf die HL und DE zeigen, werden dividiert (Ganzzahldivision). Auf das Ergebnis zeigt nachher HL.

#BD6A #BD8B #BD8E FLO VGL
Vergleich von (HL) und (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die erste FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die zweite FLP-Zahl.

Output: Wenn (HL) = (DE), dann A = 0,
 Zero-Flag = 1, Carry = 0.
 Wenn (HL) < (DE), dann A = -1,
 Zero-Flag = 0, Carry = 1.
 Wenn (HL) > (DE), dann A = 1,
 Zero-Flag = 0, Carry = 0.

Verändert: AF, IX, IY

Funktion: Die beiden FLP-Zahlen, auf die HL und DE zeigen, werden miteinander verglichen. Entsprechend dem Ergebnis erfolgt das Setzen der Flags und von A.

#BD7C #BD9D #BDA0 FLO POT
(HL) = (HL) ^ (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die erste FLP-Zahl.
 (DE) : DE zeigt auf die zweite FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt auf die Potenz der beiden Zahlen.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), BC, AF, IX, IY

Funktion: Die beiden Floatingpoint-Zahlen (FLP-Zahlen), auf die HL und DE zeigen, werden potenziert. Auf das Ergebnis zeigt nachher HL.

Achtung! Diese Routine enthält einen kleinen Fehler. Dem Ausdruck 0 hoch 0,

der nicht definiert ist, wird ohne Fehlermeldung der Wert 1 zugewiesen.

#BD3D #BD5E #BD61 FLO MOVE
(HL) = (DE)

Input: (HL) : HL zeigt auf die fünf Bytes, wo (DE) hinkopiert werden soll.
 (DE) : DE zeigt auf die zu kopierende FLP-Zahl.

Output: (HL) : HL zeigt unverändert auf die fünf Bytes; dort befindet sich jetzt jedoch dieselbe FLP-Zahl wie in (DE).
 A : Charakteristik von (DE)
 Carry-Flag ist immer 1.

Verändert: (HL), AF

Funktion: Die FLP-Zahl, auf die DE zeigt, wird in den Bereich kopiert, auf den HL zeigt. Dabei erfährt HL selbst natürlich keine Veränderung. Außerdem wird die Charakteristik der FLP-Zahl, die sich im Byte 5 befindet, im A-Register zurückgeliefert.

Floatingpoint-Funktionen

#BD55 #BD76 #BD79 FLO 10^A
(HL) = (HL) * 10^A

Input: (HL) : HL zeigt auf die zu potenzierende FLP-Zahl.
 A : Exponent

Output: (HL) : HL zeigt auf das Ergebnis.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY

Funktion: Multipliziert die FLP-Zahl, auf die HL zeigt, mit 10 hoch A.

#BD67 — — FLO 2^A
(HL) = (HL) * 2^A

Input: (HL) : HL zeigt auf die zu potenzierende FLP-Zahl.
 A : Exponent

Output: (HL) : HL zeigt auf das Ergebnis.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
 Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY

Funktion: Multipliziert die FLP-Zahl, auf die HL zeigt, mit 2 hoch A.

Achtung! Auf dem CPC 664 und dem 6128 existiert diese Funktion nicht.

#BD6D #BD8E #BD91 FLO VZW

Vorzeichenwechsel von (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl mit umgekehrtem Vorzeichen.
 Verändert: (HL), AF, IX
 Funktion: Die FLP-Zahl, auf die HL zeigt, wird mit -1 multipliziert, es erfolgt also ein Vorzeichenwechsel.

#BD79 #BD9A #BD9D FLO SQR

(HL) = Wurzel von (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf die Wurzel der übergebenen Zahl.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY
 Funktion: Bildet die Wurzel einer FLP-Zahl. Gelangt eine negative Zahl zur Übergabe, wird mit einem Fehler zurückgekehrt.

#BD7F #BDA0 #BDA3 FLO LOG NAT

(HL) = LN (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf den Logarithmus zur Basis e dieser Zahl.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY
 Funktion: Bildet den natürlichen Logarithmus einer Zahl, und zwar den zur Basis e. Gelangt eine Zahl kleiner oder gleich 0 zur Übergabe, wird mit einer Fehlermeldung zurückgekehrt.

#BD82 #BDA3 #BDA6 FLO LOG DEC

(HL) = LOG (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf den Logarithmus zur Basis 10 dieser Zahl.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY
 Funktion: Bildet den natürlichen Logarithmus einer Zahl, und zwar den zur Basis 10. Gelangt eine Zahl kleiner oder gleich 0 zur Übergabe, wird mit einer Fehlermeldung zurückgekehrt.

#BD85 #BDA6 #BDA9 FLO POT E

(HL) = E^(HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die gewünschte Potenz von E.
 Output: (HL) : HL zeigt auf das Ergebnis.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY
 Funktion: Potenziert E (die Eulersche Zahl: 2,7182...) mit der FLP-Zahl HL und legt das Ergebnis ab HL ab.

#BD88 #BDA9 #BDAC FLO SIN

(HL) = Sinus von (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf den Sinus dieser Zahl.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY
 Funktion: Bildet den Sinus einer FLP-Zahl. Mit der Routine FLO DEG/RAD kann man einstellen, ob die Berechnung mit DEG oder RAD erfolgen soll. Bei Übergabe eines zu großen Arguments wird mit einer Fehlermeldung zurückgekehrt.

#BD8B #BDAC #BDAF FLO COS

(HL) = Cosinus von (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf den Cosinus dieser Zahl.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY
 Funktion: Bildet den Cosinus einer FLP-Zahl. Mit der Routine FLO DEG/RAD kann man einstellen, ob die Berechnung mit DEG oder RAD erfolgen soll. Bei Übergabe eines zu großen Arguments wird mit einer Fehlermeldung zurückgekehrt.

#BD8E #BDAF #BDB2 FLO TAN

(HL) = Tangens von (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
 Output: (HL) : HL zeigt auf den Tangens dieser Zahl.
 Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat. Näheres siehe Z, P, S.
 Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY

Funktion: Bildet den Tangens einer FLP-Zahl. Mit der Routine FLO DEG/RAD kann man einstellen, ob die Berechnung mit DEG oder RAD erfolgen soll. Bei Übergabe eines zu großen Arguments wird mit einer Fehlermeldung zurückgekehrt.

#BD91 #BDB2 #BDB5 FLO ARCTAN
(HL) = Arcustangens von (HL)

Input: (HL) : HL zeigt auf die FLP-Zahl.
Output: (HL) : HL zeigt auf den Arcustangens dieser Zahl.
Carry-Flag = 0, wenn Fehler auftrat.
Näheres siehe Z, P, S.

Verändert: (HL), DE, BC, AF, IX, IY

Funktion: Bildet den Arcustangens einer FLP-Zahl. Mit der Routine FLO DEG/RAD kann man einstellen, ob die Berechnung mit DEG oder RAD erfolgen soll. Bei Übergabe eines zu großen Arguments wird mit einer Fehlermeldung zurückgekehrt.

#BD73 #BD94 #BD97 FLO DEG/RAD

Input: A : DEG/RAD-Flag (A = 0: RAD, sonst DEG)
Output: -
Verändert: -
Funktion: Setzt ein Flag, das anzeigt, ob die Berechnung der trigonometrischen Funktionen mit DEG oder RAD erfolgen soll.

#BD76 #BD97 #BD9A FLO PI
(HL) = PI

Input: (HL) : Speicher für die Zahl Pi.
Output: (HL) : HL zeigt auf Pi.
Carry-Flag ist immer 1.
Verändert: DE, AF
Funktion: Schreibt in die fünf Bytes ab HL die Zahl Pi = 3,1415...

Die Routinen für Zufallszahlen

#BD97 #BDB8 #BDBB FLO RANDOMIZE 0
Randomize 0

Input: -
Output: -
Verändert: HL
Funktion: Die Funktion ist analog zum Basic-Befehl RANDOMIZE 0. Die Randomize-Zahl

ist wichtig für die Erzeugung von Zufalls-
werten.

#BD9A #BDBB #BDBE FLO RANDOMIZE
Randomize festlegen

Input: (HL) : HL zeigt auf die Randomize-
Fließkommazahl.
Output: -
Verändert: DE, B, AF, IX
Funktion: Weist die Fließkommazahl, auf die HL zeigt, Randomize zu.

#BD9D #BD7C #BD7F FLO RND
Zufallszahl holen

Input: HL : Zeigt auf fünf freie Bytes für die
Zufallszahl.
Output: HL : Zeigt auf die Zufallszahl.
Verändert: DE, BC, AF, IX
Funktion: Berechnet eine neue Zufallszahl und legt diese ab der Adresse, auf die HL zeigt, ab. Die Zufallszahl liegt im Bereich von 0 (inklusive) und 1 (exklusive).

#BDA0 #BD88 #BD8B FLO LAST RND
alte Zufallszahl holen

Input: HL : Zeigt auf fünf freie Bytes für die
Zufallszahl.
Output: HL : Zeigt auf die alte Zufallszahl.
Verändert: DE, BC, AF, IX
Funktion: Berechnet keine neue Zufallszahl, sondern holt die zuletzt berechnete aus dem Speicher und legt sie ab der Adresse, auf die HL zeigt, ab. Die Zufallszahl liegt im Bereich von 0 (inklusive) und 1 (exklusive).

Im nächsten Teil werden wir uns mit den noch ausstehenden Basic-Vektoren beschäftigen. Es handelt sich dabei hauptsächlich um Routinen, die Zahlen zwischen verschiedenen Formaten konvertieren. Außerdem wird ein ausführliches Programmbeispiel veröffentlicht.

Andreas Zallmann

Programm: Floating-Point-Routinen

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Veranschaulichung

Listings: 3

Listing 1

```

«091B» 1000 REM =====
«01C0» 1010 REM
«0D36» 1020 REM Programm zur Ausgabe der fuenf
«0BE5» 1030 REM Bytes einer Fließkommazahl.
«00DF» 1040 REM
«084E» 1050 REM =====
«010D» 1060 MODE 2
«0988» 1070 INPUT "Zahl eingeben --> ",zahl
«057F» 1080 adr=@zahl
«0876» 1090 REM =====
«09C0» 1100 REM Ausgabe im Byteformat
«088A» 1110 REM =====
«08EE» 1120 PRINT:PRINT "Bytes im Speicher:"
«0133» 1130 PRINT
«0478» 1140 FOR i=0 TO 4
«04FA» 1150 PRINT "Byte";i;
«06D3» 1160 PRINT PEEK(adr+i)
«014C» 1170 NEXT
«0165» 1180 PRINT
«08DA» 1190 REM =====
«0D16» 1200 REM Ausgabe als Fließkommazahl im
«070D» 1210 REM Dualformat
«08F8» 1220 REM =====
«0B99» 1230 exponent=PEEK(adr+4)-128
«1835» 1240 IF exponent=-128 THEN PRINT "Mantis
se 0.0 Exponent 1 Zahl Null":PRINT:GO
TO 1380
«0AE9» 1250 vorzeichen=PEEK(adr+3)
«05C5» 1260 PRINT "Mantisse ";
«0D4F» 1270 IF vorzeichen>=128 THEN PRINT "-";
ELSE PRINT "+";
«01FF» 1280 PRINT "0.1";
«078B» 1290 FOR byte=3 TO 0 STEP -1
«0491» 1300 maske=128
«076F» 1310 FOR bit=7 TO 0 STEP -1
«0A72» 1320 IF byte=3 AND bit=7 THEN 1350
«129A» 1330 IF (maske AND PEEK(adr+byte))
=0 THEN PRINT "0"; ELSE PRINT "1";
«0830» 1340 maske=maske/2

```

```

«0336» 1350 NEXT bit
«0374» 1360 NEXT byte
«0A2D» 1370 PRINT " Exponent";exponent:PRINT
«0183» 1380 GOTO 1070

```

Listing 2

```

«091B» 1000 REM =====
«01C0» 1010 REM
«0C09» 1020 REM Programm zum Ablegen einer
«0B75» 1030 REM Floatingpointzahl ab einer
«099F» 1040 REM einzugebenen Adresse
«00E9» 1050 REM
«0858» 1060 REM =====
«0AE1» 1070 INPUT "Floating Point Zahl";zahl
«0A76» 1080 INPUT "Adresse zum Ablegen";adr
«0594» 1090 FOR byte=0 TO 4
«0DD2» 1100 POKE adr+byte,PEEK(@zahl+byte)
«0110» 1110 NEXT
«0129» 1120 PRINT
«0241» 1130 GOTO 1000

```

Listing 3

```

«091B» 1000 REM =====
«01C0» 1010 REM
«0B91» 1020 REM Programm, um eine ab einer
«0C63» 1030 REM Adresse abgelegte Fließkomma-
«0B08» 1040 REM zahl in die Variable 'ZAHL' zu
«073F» 1050 REM ueberfuehren
«00F3» 1060 REM
«0862» 1070 REM =====
«0383» 1080 zahl=0
«093D» 1090 INPUT "Adresse der Zahl";adr
«059E» 1100 FOR byte=0 TO 4
«0DDC» 1110 POKE @zahl+byte,PEEK(adr+byte)
«011A» 1120 NEXT
«06A9» 1130 PRINT:PRINT "Zahl:";zahl
«030D» 1140 PRINT:GOTO 1000

```

Der CPC-Prüfsummengenerator

im Schneider Magazin

```

:RETURN
«0138» 580 GOTO 520
«0E4B» 590 CLS #1:PRINT#1,"S;
Position ?"
«126C» 600 PLOT -2,-2,1:TAG:N
k$::TAGOFF:MOVE 308,17
WR 0,-22:DRAWR -22,0:I
«0771» 610 po=LEN(ze$):GOSUB
«0A81» 620 a$=INKEY$:IF a$=Cf
«1200» 630 IF INKEY(8)=0 AND
o=po+1:GOSUB 760
«1359» 640 IF INKEY(8)=32 ANI
N po=po+10:GOSUB 760
«0F51» 650 IF INKEY(1)=0 AND
GOSUB 760
«0FA5» 660 IF INKEY(1)=32 ANI
0:GOSUB 760
«078B» 670 IF INKEY(69)=128 T
«0200» 680 GOTO 620
«075B» 690 IF LEN(ze$)=0 THEN
«1E16» 700 ad=19999+LEN(ze$)*
)*200:IF 1<>0 THEN CAL
1

```

PSG

Der Prüfsummengenerator des Schneider Magazins soll Ihnen helfen, die Listings ohne Tippfehler einzugeben. Die hexadezimale Zahl vor den Zeilennummern ist die Prüfsumme, die das Programm ermittelt und mit der sie leicht feststellen können, ob die Zeile richtig ist. Natürlich dürfen Sie diese Zahl nicht mit eintippen. Zusätzlich sind die Listings immer in einer Breite von 40 Zeichen ausgedruckt. Dies entspricht beim CPC Mode 1, so daß die Kontrolle besonders einfach ist.

Der CPC-Prüfsummengenerator PSG wurde im Schneider Magazin Nr. 11/87 veröffentlicht und ausführlich beschrieben. Das Programm befindet sich aber auch auf jeder Ausgabe des Programmservice "Fingerschonend" ab Heft 11/87.

Der CPC und die Maus (Teil 3)

Der Zeichensatzeditor ZED

ZED wurde ursprünglich für ein Textprogramm entwickelt, das Proportionalschrift am Bildschirm darstellen sollte. Diese Absicht zerschlug sich, und so habe ich den Editor für das Grafikprogramm verwendet. Er ist sehr leistungsfähig, war aber ursprünglich für reine Tastaturbedienung vorgesehen und ist daher nicht optimal an die Maus angepaßt. Dennoch sollte es jedem, der über eine Maus verfügt, möglich sein, weitgehend ohne Tastatur zu arbeiten.

Die proportionalen Zeichensätze

Bei Proportionalschrift hat jedes Zeichen, im Gegensatz zum Schreibmaschinenausdruck, eine individuelle Breite. Ein M beansprucht z.B. wesentlich mehr Platz als ein l. Bücher werden im allgemeinen in Proportionalschrift gedruckt, da sie leichter lesbar ist als Schrift mit gleich breiten Zeichen.

"Paint" benutzt ebenfalls Proportionalschrift zum Beschriften der Bilder. Hierzu wird ein spezieller Zeichensatz von Diskette geladen, da der im CPC-ROM gespeicherte nicht proportional ist. Mit ZED können Sie die drei bestehenden Zeichensätze modifizieren oder neue kreieren. Jeder von "Paint" benutzte Zeichensatz hat zwei feste Parameter, die Zeichenhöhe (bis zu 20 Punkte) und die Anzahl der Unterlängpunkte. Letztere bestimmt nur, wohin die Unterstreichungsline kommt. Diese festen Größen gelten für alle Zeichen des Zeichensatzes. Jedes wird mit einer Breite von bis zu 32 Punkten gespeichert. Ein Zeichensatz enthält die Zeichen mit den ASCII-Codes von 32 bis 127.

Bedienung von ZED

ZED kann über Tastatur, Maus oder Joystick bedient werden. Beim Start überprüft ZED, ob eine Maus eingesteckt ist; deren späteres Anschließen ist nicht möglich. Die linke Maustaste bzw. Feuer1 beim Joystick wird mit der COPY-Taste belegt, die rechte Maustaste bzw. Feuer2 (falls vorhanden) beim Joystick mit ESC. Die Bewegung der Maus oder des Joysticks entspricht dem Drücken der Cursor-Tasten (ohne SHIFT oder CTRL). Im folgenden wird nur die Bedienung der Tastatur erklärt. Sie können natürlich auch den Joystick oder die Maus benutzen.

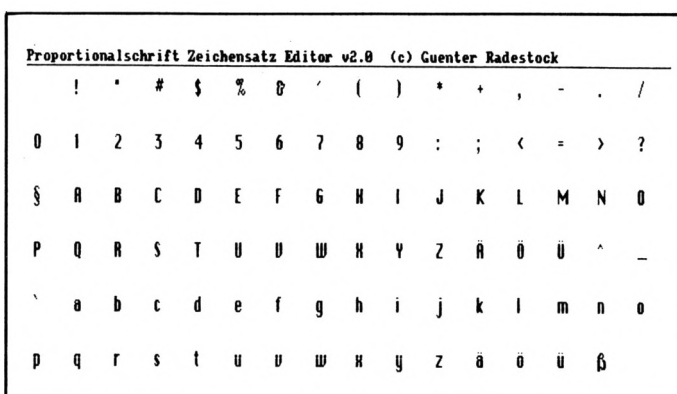
Nach Laden des Programms erscheint in der linken oberen Ecke des ansonsten leeren Bildschirms ein

kleiner Kasten. Er kann mit den Cursor-Tasten an die Positionen der 96 Zeichen des Zeichensatzes bewegt werden. Über welchem Zeichen Sie sich gerade befinden, erkennen Sie an dem Symbol in der rechten oberen Bildschirmcke. Nach dem Start befinden Sie sich im Editiermodus. Mit der ESC-Taste öffnet sich in der Bildschirmmitte ein Fenster mit dem Hauptmenü von ZED, das folgende Funktionen enthält:

E Zeichen editieren
S Zeichensatz speichern
L Zeichensatz laden
N neuer Zeichensatz
U Unterlängen
H Hardcopy
Q Ende

Die Auswahl einer Menüfunktion erfolgt entweder durch Eingabe des Zeichens links von der entsprechenden Funktion oder durch Bewegen eines Inversbalkens auf die entsprechende Menüzeile und Drücken der COPY-Taste.

Mit der E-Taste gelangen Sie in den Editiermodus von ZED zurück. Der Bildschirm füllt sich mit allen 96 Zeichen und dem erwähnten Kasten. Zum Editieren eines Zeichens bewegen Sie diesen an die entsprechende Position und drücken COPY oder ENTER. In der Mitte des Bildschirms erscheint dann die vergrößerte Darstellung des Zeichens. In der obersten Zeile befinden



det sich in der letzten Spalte des Zeichens ein Fadenkreuz. Mit ihm können Sie jedes Pixel des Zeichens anfahren und mit COPY verändern. Mit CLR läßt sich das ganze Zeichen löschen, mit SHIFT und den Pfeiltasten kann es im Raster verschoben werden.

Wenn Sie mit einem Zeichen fertig sind, müssen Sie den Cursor auf dessen letzte Spalte bewegen und ESC drücken. Nach der letzten Spalte zieht ZED einen senkrechten Strich und fragt dann, ob Sie das Zeichen so haben möchten. Wenn Sie jetzt mit NEIN antworten, ändert sich an dessen ursprünglicher Definition nichts. Bei Eingabe von JA wird das vergrößerte Zeichen in den Zeichensatz übernommen. Danach verschwindet die Vergrößerung, und Sie können ein anderes Zeichen zum Editieren auswählen. Beim Laden von Zeichensätzen ist darauf zu achten, daß man keine anderen Dateien lädt. In diesem Fall kann ZED abstürzen.

NEUER ZEICHENSATZ löscht den gerade im Speicher geladenen Zeichensatz und stellt die Höhe und Anzahl der Unterlängenspunkte neu ein. Mit UNTERLÄNGEN können Sie die Anzahl der Unterlängenspunkte variieren, ohne den Zeichensatz zu zerstören. HARDCOPY erzeugt einen Ausdruck des Zeichensatzes auf einem Epson-kompatiblen Drucker. ENDE bricht das Programm ab und lädt "Hello" von Diskette.

Proportionalchrift Zeichensatz Editor v2.0 (c) Guenter Radestock																
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_	
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	127	

Hier noch einige Hinweise für Benutzer meines alten Grafikprogramms "Gpaint 1.x" bzw. "HGRgraf" oder "EXTgraf". Damit gespeicherte Bilder lassen sich von "Paint" laden. Bei solchen von "HGRgraf" und "Gpaint 1.x" werden auch der Bildschirmmodus und die Farbpalette erkannt. Bei anderen Grafiken erfolgt die Speicherung der Farbpalette mit dem Bild folgendermaßen:

&C7D0-&C7DF	Farbnummern der Inks 0 bis 15
&C7E0	Bildschirm-Mode
&C7E1	Prüfsumme: Farbnummern MOD 256

Wenn Sie in "EXTgraf"-Bildern die Prüfsumme und den Mode eintragen, können diese auch mit den Farben von "Paint" gelesen werden. Die Farben sind schon bei "EXTgraf" in der gleichen Weise abgelegt. (Ebenso verhält es sich mit dem von vortex vertriebenen Grafikprogramm "Grama".)

Die Proportionalchrift-Zeichensätze von "Gpaint 1.x" können von "Paint" nicht gelesen werden. Das Programm CONVERT.BAS dient dazu, die Zeichensätze von "Gpaint 1.4" (*.CHR) in das von "Paint" lesbare Format (*.IMG) zu übersetzen.

Guenter Radestock

Erstellen der Datei ZED.BAS

Listing 1 abtippen

```
SAVE"ZED."
CALL 0
```

Listing 2 abtippen

```
SAVE"ZED.LDR"
RUN
CALL 0
LOAD"ZED."
OPENOUT"$"
MEMORY &1AE
CLEAR
LOAD"ZED.BIN",&1B0
POKE &AE66-29*(PEEK(&39)=&39),&70
POKE &AE67-29*(PEEK(&39)=&39),&0D
SAVE"ZED.BAS"
```

Erstellen der Datei SYSTEM.IMG

Listing 3 abtippen

```
SAVE"SYSTEM.LDR"
RUN
CALL 0
```

Erstellen der Datei OLD.IMG

Listing 4 abtippen

```
SAVE"OLD.LDR"
RUN
CALL 0
```

Erstellen der Datei MACLIKE.IMG

Listing 5 abtippen

```
SAVE"MACLIKE.LDR"
RUN
CALL 0
```

Programm: Maus-Painter, Teil 3

Computer: CPC 464/664/6128

**Funktion: Zeichensatzeditor
inkl. 3 Zeichensätze**

Listings: 5

**Steuerung: Cursor-Tasten
[Joystick]
[Atari-Maus]**

Zusätze: [Maus-Adapter (Eigenbau)]

Listing 1

```
<089A> 10 REM (c) Guenter Radestock
<018E> 20 CALL &1B0
<02CE> 30 RUN "HELLO"
```

Listing 2

```
<0833> 1 : 'MC-Generator: ZED.ldr
<004B> 2 :
<076E> 3 : 'erzeugt : ZED.bin
<004D> 4 :
<0C3D> 5 : 'Copyright : Guenter Radestock
<004F> 6 :
<100D> 100 DATA CD,48,BB,CD,BD,01,21,1B,02,F5,C
3,11,03,CD,24,BB,E6,40,CA,21,02,3A,&094E
<0FBF> 101 DATA 39,00,FE,39,21,FE,1C,28,06,FE,4
1,21,86,1E,C0,22,FE,02,21,4C,02,11,&073F
<1041> 102 DATA 00,80,01,C5,00,ED,B0,01,48,FF,7
9,CD,27,BB,79,CD,2D,BB,79,CD,33,BB,&0AB5
<1084> 103 DATA 0C,3E,4E,B9,20,EE,06,E0,3E,4C,C
D,27,BB,06,FC,3E,4D,CD,27,BB,CD,24,&09AB
<0FC7> 104 DATA BB,01,FF,81,11,10,80,21,02,80,C
D,EF,BC,21,00,80,C3,E3,BC,21,00,80,&099C
<1066> 105 DATA C3,E6,BC,3E,48,06,F0,CD,27,BB,3
E,49,06,F1,CD,27,BB,3E,4A,06,F2,CD,&0B0A
<106B> 106 DATA 27,BB,3E,4B,06,F3,CD,27,BB,3E,4
C,06,E0,CD,27,BB,3E,4D,06,FC,CD,27,&09B3
<0EF7> 107 DATA BB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,01,0E,F4,F3,&037A
<1071> 108 DATA ED,49,06,F6,ED,78,E6,30,4F,F6,C
0,ED,79,ED,49,04,C5,0E,92,ED,49,E6,&0CD3
<1062> 109 DATA 30,F6,49,05,ED,79,06,F4,ED,78,2
F,5F,C1,3E,82,ED,79,05,ED,49,FB,7B,&0B5F
<1014> 110 DATA E6,03,21,79,80,4E,77,87,87,B1,C
D,5B,80,7B,E6,0C,4F,7E,71,0F,0F,B1,&09A9
<0FBB> 111 DATA CD,5B,80,18,35,23,C6,80,4F,06,8
0,0A,B7,28,11,FE,02,20,04,7E,87,18,&076E
<0F17> 112 DATA 01,77,23,86,EA,74,80,77,23,C9,2
3,23,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,01,&0572
<0FAE> 113 DATA FF,02,FF,00,02,01,01,02,00,FF,0
2,FF,01,00,21,7B,80,CD,B4,80,38,0B,&0767
<0F3E> 114 DATA 01,01,01,20,03,01,00,02,CD,B1,8
0,21,7E,80,CD,B4,80,D8,01,00,01,20,&0641
<1003> 115 DATA 02,06,04,C3,00,00,7E,B7,FA,BF,8
0,D6,06,D8,77,AF,C9,C6,06,77,F6,01,&0A1A
<1036> 116 DATA C9,CD,87,0B,3E,08,32,6F,15,01,1
5,15,CD,38,BC,AF,01,1A,1A,CD,32,BC,&07AF
<0FDD> 117 DATA 3E,01,01,00,00,CD,32,BC,3E,02,C
D,0E,BC,CD,26,09,50,72,6F,70,6F,72,&0750
<0FB7> 118 DATA 74,69,6F,6E,61,6C,73,63,68,72,6
9,66,74,20,5A,65,69,63,68,65,6E,73,&08D3
<0F4C> 119 DATA 61,74,7A,20,45,64,69,74,6F,72,2
0,76,32,2E,30,20,20,28,63,29,20,47,&0657
<0F4F> 120 DATA 75,65,6E,74,65,72,20,52,61,64,6
5,73,74,6F,63,6B,00,11,00,00,21,7C,&0701
<102B> 121 DATA 01,CD,C0,BB,11,7F,02,21,7C,01,C
D,F6,BB,0E,20,C5,CD,02,0D,C1,CD,33,&0987
<1017> 122 DATA 09,CD,26,09,1F,50,01,00,79,CD,5
A,BB,CD,06,BB,CD,33,09,CD,26,09,08,&076B
<1054> 123 DATA 10,00,FE,F0,28,1B,FE,F1,28,1C,F
E,F2,28,1D,FE,F3,28,1D,FE,0D,28,26,&0A38
<100B> 124 DATA FE,E0,28,22,FE,FC,CA,2E,04,18,C
7,79,D6,10,18,0B,79,C6,10,18,06,79,&0965
<100F> 125 DATA 3D,18,02,79,3C,E6,7F,FE,20,30,0
2,3E,20,4F,18,AC,CD,33,09,79,C5,CD,&0846
<0FD8> 126 DATA 03,0C,CD,E4,09,CD,26,09,1F,28,1
8,5A,65,69,63,68,65,6E,20,73,6F,20,&070C
<0FD0> 127 DATA 64,65,66,69,6E,69,65,72,65,6E,2
0,28,6A,2F,6E,29,3F,20,8F,00,CD,0E,&0752
<108D> 128 DATA BB,CD,1D,09,FE,4E,28,0A,FE,4A,2
0,F2,E1,E5,7D,CD,33,0C,C1,C3,8D,03,&0AE9
```

```
<0FC2> 129 DATA 11,CF,00,21,10,01,CD,C0,BB,11,C
0,01,21,10,01,CD,F6,BB,11,C0,01,21,&07CF
<1033> 130 DATA 5E,00,CD,F6,BB,11,CF,00,21,5E,0
0,CD,F6,BB,11,CF,00,21,10,01,CD,F6,&098E
<1005> 131 DATA BB,3E,01,CD,B4,BB,21,08,1A,11,1
2,37,CD,66,BB,CD,26,09,0C,0A,20,45,&0738
<0F8C> 132 DATA 20,20,5A,65,69,63,68,65,6E,20,6
5,64,69,74,69,65,72,65,6E,0D,0A,20,&0716
<0F85> 133 DATA 53,20,20,5A,65,69,63,68,65,6E,7
3,61,74,7A,20,73,70,65,69,63,68,65,&081C
<0FA7> 134 DATA 72,6E,0D,0A,20,4C,20,20,5A,65,6
9,63,68,65,6E,73,61,74,7A,20,6C,61,&0718
<0FA0> 135 DATA 64,65,6E,0D,0A,20,4E,20,20,6E,6
5,75,65,72,20,5A,65,69,63,68,65,6E,&0701
<0FAA> 136 DATA 73,61,74,7A,0D,0A,20,55,20,20,5
5,6E,74,65,72,6C,61,65,6E,67,65,6E,&0776
<0F6F> 137 DATA 0D,0A,20,48,20,20,48,61,72,64,6
3,6F,70,79,0D,0A,20,51,20,20,45,6E,&0574
<0FB2> 138 DATA 64,65,0D,0A,0A,49,68,72,65,20,5
7,61,68,6C,3A,20,00,0E,00,CD,5C,05,&05B4
<1086> 139 DATA CD,81,BB,CD,06,BB,CD,84,BB,47,C
D,5C,05,78,FE,F0,28,22,FE,F1,28,25,&0C04
<0FEC> 140 DATA FE,E0,28,29,CD,1D,09,06,07,21,7
A,05,BE,23,5E,23,56,23,20,05,D5,AF,&0753
<1018> 141 DATA C3,B4,BB,10,F1,C3,07,05,79,B7,2
8,C5,0D,18,C2,79,FE,06,30,BD,0C,18,&0994
<0FE8> 142 DATA BA,79,87,81,6F,26,00,11,7B,05,1
9,5E,23,56,18,D8,C5,69,2C,2C,26,01,&06EE
<1074> 143 DATA CD,75,BB,06,1E,CD,8A,BB,3E,09,C
D,5A,BB,10,F6,CD,26,09,1F,0C,0A,00,&0893
<0FFF> 144 DATA C1,C9,45,8F,05,53,FC,05,4C,94,0
5,4E,ED,06,55,A5,07,48,7F,08,51,79,&0877
<102C> 145 DATA 05,0E,20,C3,8D,03,3E,01,CD,B4,B
B,CD,26,09,0C,5A,65,69,63,68,65,6E,&07CF
<102C> 146 DATA 73,61,74,7A,20,6C,61,64,65,6E,0
D,0A,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,&065F
<100E> 147 DATA 3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,0D,0A,0A,4
4,61,74,65,69,6E,61,6D,65,3A,20,00,&05AE
<1016> 148 DATA CD,97,06,CD,77,BC,30,19,21,6A,1
5,CD,83,BC,30,11,01,6F,15,CD,82,06,&087A
<1078> 149 DATA CD,7A,BC,30,06,CD,02,0D,C3,2E,0
4,3E,07,CD,5A,BB,CD,06,BB,C3,2E,04,&08B4
<1016> 150 DATA 3E,01,CD,B4,BB,CD,26,09,0C,5A,6
5,69,63,68,65,6E,73,61,74,7A,20,73,&089E
<102A> 151 DATA 70,65,69,63,68,65,72,6E,0D,0A,3
D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,&0641
<1022> 152 DATA 3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,0D,0
A,0A,44,61,74,65,69,6E,61,6D,65,3A,20,00,&0608
<102A> 153 DATA 20,00,CD,97,06,CD,8C,BC,D2,F1,0
5,01,91,EA,CD,82,06,21,8D,16,5E,23,&097D
<0FDE> 154 DATA 56,23,D5,7E,CD,E3,0C,D1,19,23,2
3,23,23,23,EB,21,6A,15,01,00,00,3E,&06EB
<107E> 155 DATA 02,CD,98,BC,F5,01,6F,15,CD,82,0
6,F1,D2,F1,05,CD,8F,BC,D2,F1,05,C3,&0C4E
<0FD3> 156 DATA 2E,04,3E,60,21,70,15,5E,23,56,E
B,09,EB,72,2B,73,23,23,3D,20,F1,&06F3
<10DC> 157 DATA C9,CD,7D,BC,CD,92,BC,21,CD,06,0
6,00,CD,81,BB,CD,06,BB,CD,84,BB,FE,&0C94
<101D> 158 DATA 0D,20,07,21,DC,06,11,6A,0D,C9,F
E,20,38,E8,FE,7F,28,10,30,E2,77,78,&087C
<102E> 159 DATA FE,10,30,DC,7E,CD,5A,BB,23,04,1
8,D4,78,B7,28,D0,CD,26,09,08,10,00,&08C8
<0EF3> 160 DATA 2B,05,18,C6,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&014C
<101F> 161 DATA 01,CD,B4,BB,CD,26,09,0C,4E,65,7
5,65,6E,20,5A,65,69,63,68,65,6E,73,&0899
<1036> 162 DATA 61,74,7A,20,61,6E,6C,65,67,65,6
E,0D,0A,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,&0685
<107D> 163 DATA 3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3
D,3D,3D,3D,3D,0D,0A,0A,00,CD,26,26,&04E4
<0FF0> 164 DATA 09,48,6F,65,68,65,20,69,6E,20,5
0,75,6E,6B,74,65,6E,3F,20,00,CD,97,&07B1
<0FFF> 165 DATA 06,04,05,28,1F,7E,CD,78,08,30,1
9,05,28,0E,4F,87,87,81,87,4F,23,7E,&05FA
<0FEA> 166 DATA CD,78,08,30,09,81,FE,03,38,04,F
E,15,38,33,CD,26,09,07,0D,0A,44,65,&0685
<0FD2> 167 DATA 72,20,57,65,72,74,20,6D,75,73,7
3,20,7A,77,69,73,63,68,65,6E,0D,0A,&07BE
<0F96> 168 DATA 33,20,75,6E,64,20,32,30,20,6C,6
9,65,67,65,6E,21,0D,0A,00,18,91,32,&05C3
<1047> 169 DATA 6F,15,CD,87,0B,18,3A,3E,01,CD,B
4,BB,CD,26,09,0C,55,6E,74,65,72,6C,&0832
<100A> 170 DATA 61,65,6E,67,65,6E,20,66,65,73,7
4,6C,65,67,65,6E,0D,0A,3D,3D,3D,3D,&0756
```

```

<1099> 171 DATA 3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3
D,3D,3D,3D,3D,3D,0D,0A,00,CD,&052E
<1002> 172 DATA 26,09,0D,0A,55,6E,74,65,72,6C,6
1,65,6E,67,65,6E,70,75,6E,6B,74,65,&07C5
<0FED> 173 DATA 3F,20,00,CD,97,06,04,05,28,2C,1
6,01,7E,FE,2B,28,06,FE,2D,20,06,16,&0579
<0FD3> 174 DATA 00,23,05,28,1B,7E,CD,78,08,30,1
5,05,28,47,4F,87,87,81,87,4F,23,7E,&0644
<0FD6> 175 DATA CD,78,08,30,05,81,FE,15,38,35,C
D,26,09,07,0D,0A,44,65,72,20,57,65,&0694
<0FC9> 176 DATA 72,74,20,6D,75,73,73,20,7A,77,6
9,73,63,68,65,6E,0D,0A,2D,32,30,20,&071F
<0FBC> 177 DATA 75,6E,64,20,2B,32,30,20,6C,69,6
5,67,65,6E,21,00,C3,DF,07,15,28,02,&0691
<1035> 178 DATA ED,44,5F,2A,6F,15,26,00,B7,ED,5
2,22,6A,15,CD,02,0D,C3,2E,04,D6,30,&07D2
<1079> 179 DATA 3F,D0,FE,0A,C9,CD,02,0D,CD,88,0
8,C3,2E,04,ED,73,01,09,3E,1B,CD,03,&08A1
<0FC8> 180 DATA 09,3E,33,CD,03,09,3E,15,CD,03,0
9,21,8E,01,3E,09,CD,03,09,11,00,00,&0460
<105C> 181 DATA CD,C8,08,CD,C8,08,3E,0D,CD,03,0
9,3E,0A,CD,03,09,01,0E,00,B7,ED,42,&0774
<101E> 182 DATA 30,E0,3E,1B,CD,03,09,3E,40,C3,0
3,09,3E,1B,CD,03,09,3E,4C,CD,03,09,&0624
<1036> 183 DATA 01,40,01,79,CD,03,09,78,CD,03,0
9,C5,E5,01,00,07,E5,D5,C5,CD,F0,BB,&098E
<1055> 184 DATA C1,D1,E1,D6,01,3F,CB,11,2B,2B,1
0,EE,E1,79,CD,03,09,13,C1,0B,78,B1,&09F4
<1094> 185 DATA 20,DD,C9,00,00,C5,CD,09,09,C1,C
9,4F,79,CD,2B,BD,D8,CD,09,BB,30,F6,&0B00
<10EA> 186 DATA FE,FC,20,F2,ED,7B,01,09,C9,FE,6
1,D8,FE,7B,D0,D6,20,C9,E3,F5,7E,23,&0DFF
<10AA> 187 DATA B7,C4,5A,BB,20,F8,F1,E3,C9,F5,C
5,D5,E5,79,D6,20,5F,E6,70,87,ED,44,&0E95
<1047> 188 DATA C6,BA,6F,26,00,EB,7D,E6,0F,6F,8
7,87,85,6F,62,29,29,29,23,23,23,EB,&0914
<101B> 189 DATA 29,CD,C0,BB,3E,01,CD,59,BC,11,2
3,00,21,00,00,CD,F9,BB,11,00,00,21,&079A
<1090> 190 DATA CE,FF,CD,F9,BB,11,DD,FF,21,00,0
0,CD,F9,BB,11,00,00,21,32,00,CD,F9,&0B07
<10AE> 191 DATA BB,AF,CD,59,BC,E1,D1,C1,F1,C9,1
1,08,C1,21,99,0B,ED,4B,6E,15,3A,6A,&0B77
<1046> 192 DATA 15,4F,ED,43,E2,09,D5,06,04,C5,0
6,08,4E,23,AF,CB,11,30,02,3E,FF,12,&07AE
<1010> 193 DATA 13,10,F5,C1,10,ED,E3,06,07,EB,2
1,00,08,19,EB,D5,C5,01,20,00,ED,B0,&0936
<1036> 194 DATA C1,E1,10,EF,ED,4B,E2,09,0D,20,0
A,C5,3E,66,06,20,1B,12,10,FC,C1,11,&0895
<1016> 195 DATA 50,C8,19,EB,E1,10,B9,C9,00,00,B
7,28,01,3D,F5,11,BF,00,21,60,01,CD,&08C0
<1051> 196 DATA C0,BB,3A,6F,15,ED,44,C6,16,87,8
7,87,3D,6F,26,00,29,22,AD,0A,E5,11,&08A5
<1070> 197 DATA BF,00,CD,F6,BB,11,C0,01,E1,CD,F
6,BB,11,C0,01,21,60,01,CD,F6,BB,11,&0B51
<10CB> 198 DATA BF,00,21,60,01,CD,F6,BB,CD,8C,0
9,E1,2E,00,CD,3C,0B,CD,06,BB,CD,3C,&09DB
<1141> 199 DATA 0B,FE,FC,28,5C,FE,0D,28,58,FE,F
4,CA,D8,0A,FE,F5,CA,F2,0A,FE,F6,CA,&0E29
<10FF> 200 DATA 24,0B,FE,F7,CA,0C,0B,FE,F0,28,1
E,FE,F1,28,1D,FE,F2,28,1C,FE,F3,28,&0BBA
<10A4> 201 DATA 1B,FE,E0,28,4E,FE,10,20,C3,E5,C
D,F8,0B,CD,8C,09,E1,18,B9,2D,18,07,&0A75
<0FEB> 202 DATA 2C,18,04,25,18,01,24,2C,28,AC,2
D,24,28,A8,25,7C,FE,20,38,01,25,3A,&0522
<102E> 203 DATA 6F,15,3D,BD,30,9A,2D,18,97,E5,2
A,AF,0A,11,08,00,19,EB,D5,21,60,01,&0760
<1078> 204 DATA CD,C0,BB,D1,2A,AD,0A,CD,F6,BB,C
1,04,C9,00,00,00,00,E5,7D,44,21,98,&0A65
<0FFC> 205 DATA 0B,11,04,00,B7,28,04,19,3D,18,F
A,78,23,D6,08,30,FB,C6,09,47,3E,01,&0664
<106C> 206 DATA 0F,10,FD,AE,77,CD,8C,09,E1,C3,2
A,0A,E5,11,99,0B,21,9D,0B,01,4C,00,&082B
<1086> 207 DATA ED,B0,AF,06,04,12,13,10,FC,CD,8
C,09,E1,C3,2A,0A,E5,11,E8,0B,21,E4,&09AF
<106E> 208 DATA 0B,01,4C,00,ED,B8,AF,06,04,12,1
B,10,FC,CD,8C,09,E1,C3,2A,0A,E5,21,&082F
<107D> 209 DATA 99,0B,0E,14,06,04,B7,CB,1E,23,1
0,FB,0D,20,F5,CD,8C,09,E1,C3,2A,0A,&07FA
<1070> 210 DATA E5,21,E8,0B,0E,14,06,04,B7,CB,1
6,2B,10,FB,0D,20,F5,CD,8C,09,E1,C3,&091B
<1041> 211 DATA 2A,0A,F5,E5,3E,15,95,87,87,87,5
F,7C,C6,18,6F,26,00,54,29,29,29,22,&07CA
<1084> 212 DATA AF,0A,EB,29,CD,C0,BB,3E,01,CD,5
9,BC,11,03,00,21,00,00,CD,C3,BB,11,&08C7

```

```

<106D> 213 DATA 00,00,21,0C,00,CD,F9,BB,11,FD,F
F,21,FA,FF,CD,C3,BB,11,06,00,21,00,&0958
<1058> 214 DATA 00,CD,F9,BB,AF,CD,59,BC,E1,F1,C
9,21,70,15,11,90,16,06,60,73,23,72,&0A78
<0F25> 215 DATA 23,36,00,23,10,F7,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&024C
<0EC0> 216 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
<0EC1> 217 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
<0EF2> 218 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
<1035> 219 DATA 06,FF,04,D6,08,30,FB,C6,08,78,C
1,C8,3C,C9,21,99,0B,06,50,36,00,23,&085A
<10EC> 220 DATA 10,FB,C9,CD,F8,0B,CD,D3,0C,5E,2
3,56,23,ED,4B,6E,15,7E,F5,CD,E9,0B,&0B39
<104F> 221 DATA B7,20,03,F1,AF,C9,4F,EB,11,99,0
B,C5,D5,06,00,ED,B0,E3,11,04,00,19,&0980
<1086> 222 DATA EB,E1,C1,10,F0,F1,C9,4F,ED,43,7
0,0C,CD,D3,0C,22,72,0C,5E,23,56,23,&0A88
<10CC> 223 DATA E5,ED,53,74,0C,3E,7F,91,C4,76,0
C,3A,71,0C,E1,77,CD,E9,0B,4F,ED,5B,&0AA0
<100D> 224 DATA 74,0C,21,99,0B,3A,6F,15,47,C5,E
5,06,00,ED,B0,E1,01,04,00,09,C1,10,&0757
<105E> 225 DATA F2,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2
3,E5,CD,E3,0C,E5,3A,71,0C,CD,E3,0C,&094A
<109E> 226 DATA D1,B7,ED,52,22,D1,0C,E1,C1,C8,C
5,4E,23,46,2B,EB,2A,D1,0C,09,EB,73,&0B30
<10C3> 227 DATA 23,72,23,23,C1,10,ED,2B,7E,D5,C
D,E3,0C,D1,19,ED,5B,D1,0C,ED,52,ED,&0B0E
<108F> 228 DATA 4B,74,0C,ED,42,C8,79,4D,6F,78,4
4,67,CB,7A,20,09,09,2B,E5,19,EB,E1,&0986
<109A> 229 DATA ED,B8,C9,E5,B7,ED,52,D1,ED,B0,C
9,00,00,D6,20,5F,87,83,6F,26,00,30,&0BA4
<1046> 230 DATA 01,24,11,70,15,19,C9,CD,E0,B0,5
F,16,00,6A,62,ED,4B,6E,15,19,10,FD,&0780
<1091> 231 DATA C9,7C,C6,08,67,D0,C6,C0,67,7D,C
6,50,6F,D0,24,C9,21,50,D0,06,BE,C5,&0BC0
<1075> 232 DATA E5,54,5D,13,36,00,01,4F,00,ED,B
0,E1,CD,F3,0C,C1,10,ED,0B,21,A1,C0,06,&09BF
<104E> 233 DATA 06,3E,20,C5,E5,06,10,C5,F5,E5,C
D,44,0D,E1,23,23,23,23,F1,3C,C1,&095F
<10D0> 234 DATA 10,EF,4F,06,20,E1,CD,F3,0C,10,F
B,79,C1,10,DE,C9,E5,CD,D3,0C,5E,23,&0B2F
<10D2> 235 DATA 56,23,7E,D5,CD,E9,0B,E1,D1,B7,C
8,ED,4B,6E,15,4F,C5,D5,06,00,ED,B0,&0C05
<0CA9> 236 DATA D1,EB,CD,F3,0C,EB,C1,10,F1,C9,0
0,00,00,00,00,00,&06FE
<027D> 237 DATA EOF
<00F5> 238 :
<0309> 239 MEMORY &43E7
<0DF4> 240 zeile=100:schritt=1:adr=&43E8
<0740> 241 PRINT"Zeile:"zeile ;
<02E6> 242 READ b$
<0846> 243 IF b$="EOF" GOTO 255
<07FE> 244 IF MID$(b$,1,1)="&" GOTO 250
<0780> 245 b = VAL("&"&b$)
<0528> 246 POKE adr,b
<0AC8> 247 sum = sum + PEEK(adr)
<076D> 248 adr = adr + 1
<02F4> 249 GOTO 242
<0834> 250 checksum=VAL(b$)
<0F5C> 251 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<05A7> 252 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0EC4> 253 sum=0:zeile=zeile+schritt
<02D7> 254 GOTO 241
<0815> 255 SAVE"ZED.bin",b,&43E8,&BC0
<009F> 256 END

```

Listing 3

```

<0938> 1 : 'MC-Generator: SYSTEM.ldr
<004B> 2 :
<0877> 3 : 'erzeugt : SYSTEM.img
<004D> 4 :
<0C3D> 5 : 'Copyright : Gounter Radestock
<004F> 6 :
<0F10> 100 DATA 08,00,00,00,00,0A,21,01,09,35,0
1,04,3F,01,09,53,01,0E,67,01,0A,7B,&020F
<0F83> 101 DATA 01,09,8F,01,0C,A3,01,05,AD,01,0
7,B7,01,07,C1,01,0C,D5,01,0C,E9,01,&055D

```

```

«0F14» 102 DATA 05,F3,01,0A,07,02,05,11,02,09,2
5,02,0C,39,02,08,43,02,0A,57,02,0C,&0257
«0FD3» 103 DATA 6B,02,0A,7F,02,0B,93,02,0C,A7,0
2,0A,BB,02,0C,CF,02,0C,E3,02,05,ED,&05D4
«0F1C» 104 DATA 02,05,F7,02,07,01,03,0B,15,03,0
7,1F,03,0C,33,03,0C,47,03,12,65,03,&0269
«0FAB» 105 DATA 0B,79,03,0B,8D,03,0B,A1,03,0B,B
5,03,0B,C9,03,0B,DD,03,0B,F1,03,04,&0559
«0F90» 106 DATA FB,03,0B,0F,04,0A,23,04,0B,37,0
4,0D,4B,04,0B,5F,04,0C,73,04,0B,87,&0372
«0FC3» 107 DATA 04,0C,9B,04,0B,AF,04,0C,C3,04,0
C,D7,04,0C,EB,04,10,FF,04,11,1D,05,&0568
«0F3B» 108 DATA 0B,31,05,0C,45,05,0B,59,05,08,6
3,05,09,77,05,08,81,05,0A,95,05,0B,&0332
«0FBD» 109 DATA A9,05,05,B3,05,0C,C7,05,0C,DB,0
5,0B,EF,05,0C,03,06,0C,17,06,0A,2B,&04A1
«0F92» 110 DATA 06,0C,3F,06,0D,53,06,08,5D,06,0
C,71,06,0D,85,06,08,8F,06,12,AD,06,&03A5
«0FA4» 111 DATA 0B,C1,06,0C,D5,06,0D,E9,06,0C,F
D,06,0A,11,07,0A,25,07,09,39,07,0C,&0471
«0FC2» 112 DATA 4D,07,0E,61,07,10,75,07,0F,89,0
7,0E,9D,07,0D,B1,07,08,BB,07,04,C5,&04FF
«0EF7» 113 DATA 07,08,CF,07,12,ED,07,11,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&01FC
«0F20» 114 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,C0,00,00,00,00,66,00,CC,00,00,00,&0672
«0EF5» 115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,30,C0,FF,F0,30,C0,&03CF
«0F3D» 116 DATA 30,C0,FF,F0,30,C0,00,00,00,00,0
0,00,18,00,7E,00,C0,00,7E,00,03,00,&05A6
«0EC9» 117 DATA 03,00,7E,00,18,00,00,00,00,00,0
0,00,C6,00,0C,00,18,00,30,00,60,00,&0213
«0F2C» 118 DATA C6,00,00,00,00,00,00,18,00,2
C,00,18,00,3C,00,66,C0,C3,00,C7,80,&048E
«0F35» 119 DATA 7C,C0,00,00,00,00,E0,60,C0,00,0
0,00,00,00,00,00,38,00,C0,C0,C0,C0,&06D4
«0F4E» 120 DATA 60,38,00,00,E0,30,18,18,18,18,3
0,E0,00,00,00,00,73,80,1E,00,FF,C0,&05E8
«0F1D» 121 DATA 1E,00,73,80,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,0C,00,0C,00,FF,C0,0C,00,&02F4
«0EB8» 122 DATA 0C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,E0,60,C0,00,00,00,&020C
«0EBB» 123 DATA 00,00,00,00,FF,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&00FF
«0EE3» 124 DATA 00,00,E0,E0,00,00,00,00,06,00,0
C,00,18,00,30,00,60,00,C0,00,00,00,&033A
«0F7E» 125 DATA 00,00,00,00,3F,00,61,80,C2,C0,C
4,C0,C8,C0,D0,C0,61,80,3F,00,00,00,&085E
«0F17» 126 DATA 00,00,30,F0,30,30,30,30,FC,0
0,00,7E,00,C3,00,03,00,06,00,3C,00,&0492
«0F24» 127 DATA 60,00,C0,00,FF,00,00,00,00,00,7
F,C0,01,80,03,00,0F,00,01,80,00,C0,&0532
«0F68» 128 DATA 61,80,3F,00,00,00,00,00,0C,00,1
C,00,3C,00,6C,00,CC,00,FF,00,0C,00,&03C7
«0F6C» 129 DATA 0C,00,00,00,00,00,FF,80,C0,00,C
0,00,FE,00,03,00,01,80,C3,00,7E,00,&05CE
«0F53» 130 DATA 00,00,00,00,3F,00,60,00,C0,00,D
F,00,F1,80,C0,C0,61,80,3F,00,00,00,&064F
«0EF4» 131 DATA 00,00,FF,00,03,00,06,00,0C,00,1
8,00,30,00,60,00,60,00,00,00,00,00,&027C
«0F38» 132 DATA 3F,00,61,80,61,80,3F,00,61,80,C
0,C0,61,80,3F,00,00,00,00,00,3F,00,&0600
«0F64» 133 DATA 61,80,C0,C0,63,C0,3E,C0,00,C0,0
1,80,3F,00,00,00,00,00,00,00,E0,E0,&07C2
«0F2E» 134 DATA 00,00,E0,E0,00,00,00,00,E0,E0,0
0,00,E0,60,C0,00,00,18,30,60,C0,60,&0748
«0EF0» 135 DATA 30,18,00,00,00,00,00,00,FF,80,0
0,00,00,00,FF,80,00,00,00,00,00,00,&0346
«0F29» 136 DATA 00,00,00,C0,60,30,18,30,60,C0,0
0,00,3F,00,61,80,C0,C0,01,80,07,00,&05E0
«0F77» 137 DATA 0C,00,00,00,0C,00,00,00,00,00,3
F,00,61,80,C0,C0,C7,C0,CC,C0,C7,80,&0712
«0F26» 138 DATA 60,00,3F,00,00,00,00,00,01,80,0
0,03,C0,00,06,60,00,0C,30,00,1F,F8,&039C
«0F23» 139 DATA 00,30,0C,00,60,06,00,C0,03,00,0
0,00,00,00,00,00,FE,00,C3,00,C3,00,&03E9
«0F70» 140 DATA FE,00,C3,00,C1,80,C3,00,FE,00,0
0,00,00,00,3F,00,61,80,C0,00,C0,00,&0763
«0F66» 141 DATA C0,00,C0,00,61,80,3F,00,00,00,0
0,00,FE,00,C3,00,C1,80,C1,80,C1,80,&0824
«0F9F» 142 DATA C1,80,C3,00,FE,00,00,00,00,00,F
F,80,C0,00,C0,00,FC,00,C0,00,C0,00,&087D
«0F9E» 143 DATA C0,00,FF,80,00,00,00,00,FF,80,C
0,00,C0,00,C0,00,FE,00,C0,00,C0,00,&087C
«0F4E» 144 DATA C0,00,00,00,00,00,3F,00,61,80,C
0,00,C0,00,C7,80,C1,80,61,80,3F,00,&0708
«0F8C» 145 DATA 00,00,00,00,C1,80,C1,80,C1,80,C
1,80,FF,80,C1,80,C1,80,C1,80,00,00,&0A46
«0F54» 146 DATA 00,00,00,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,0
0,00,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,&0885
«0F86» 147 DATA 01,80,C3,00,7E,00,00,00,00,00,C
3,00,C6,00,CC,00,D8,00,F8,00,CC,00,&06B3
«0F52» 148 DATA C6,00,C3,00,00,00,00,00,C0,00,C
0,00,C0,00,C0,00,C0,00,C0,00,C0,00,&06C9
«1005» 149 DATA FF,80,00,00,00,00,C0,60,E0,E0,F
1,E0,DB,60,CE,60,C4,60,C0,60,C0,60,&0BFD
«0FA4» 150 DATA 00,00,00,00,C1,80,E1,80,F1,80,D
9,80,CD,80,C7,80,C3,80,C1,80,00,00,&0A84
«0F73» 151 DATA 00,00,3F,00,61,80,C0,C0,C0,C0,C
0,C0,C0,C0,61,80,3F,00,00,00,00,00,&0840
«0F7D» 152 DATA FE,00,C3,00,C1,80,C3,00,FE,00,C
0,00,C0,00,C0,00,00,00,00,00,3F,00,&0742
«0FE5» 153 DATA 61,80,C0,C0,C0,C0,C0,CC,C0,CC,C0,6
7,80,3F,00,06,00,03,80,FE,00,C3,00,&0A5D
«0F76» 154 DATA C1,80,C3,00,FE,00,C6,00,C3,00,C
1,80,00,00,00,00,3F,00,61,80,60,00,&074C
«0F67» 155 DATA 3F,00,01,80,00,C0,61,80,3F,00,0
0,00,00,00,FF,C0,0C,00,0C,00,0C,00,&0483
«0FA7» 156 DATA 0C,00,0C,00,0C,00,0C,00,0C,00,00,0
0,00,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,&07B0
«0F78» 157 DATA C0,C0,61,80,3F,00,00,00,00,00,C
0,0C,C0,0C,60,18,30,30,18,60,0C,C0,&0654
«0F3A» 158 DATA 07,80,03,00,00,00,00,00,C0,06,0
0,C0,06,00,60,0C,00,61,0C,00,33,98,&03BA
«0F29» 159 DATA 00,36,D8,00,1C,70,00,18,30,00,0
0,00,00,00,00,C1,80,63,00,36,00,&03BC
«0F4A» 160 DATA 1C,00,1C,00,36,00,63,00,C1,80,0
0,00,00,00,C0,C0,61,80,33,00,1E,00,&04C4
161 DATA 0C,00,0C,00,0C,00,0C,00,00,00,00,00,0
0,00,FF,80,03,00,06,00,0C,00,18,00,&01DC
«0FA2» 162 DATA 30,00,60,00,FF,80,00,00,00,00,F
C,C0,C0,C0,C0,C0,FC,00,00,00,00,&0887
«0F47» 163 DATA C0,00,60,00,30,00,18,00,0C,00,0
6,00,00,00,00,00,00,00,FC,0C,0C,0C,&029A
«0F4E» 164 DATA 0C,0C,0C,FC,00,00,18,00,3C,00,6
6,00,C3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&029D
«0EDF» 165 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,80,&017F
«0EFB» 166 DATA 00,00,E0,C0,60,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,7E,00,03,00,7F,00,&0300
«0FBB» 167 DATA C3,00,C3,00,7E,C0,00,00,00,00,C
0,00,C0,00,DF,00,F1,80,C0,C0,C0,C0,&0994
«0F50» 168 DATA F1,80,DF,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,3F,00,61,80,C0,00,C0,00,61,80,&05D1
«0FB4» 169 DATA 3F,00,00,00,00,00,00,00,C0,00,C0,3
E,C0,63,C0,C0,C0,C0,C0,63,C0,3E,C0,&0901
«0F60» 170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3F,00,6
1,80,FF,C0,C0,00,61,80,3F,00,00,00,&04BF
«0EF4» 171 DATA 00,00,0F,00,18,00,30,00,FE,00,3
0,00,30,00,30,00,30,00,00,00,00,&0215
«0FA5» 172 DATA 00,00,00,00,3F,80,60,C0,C0,C0,6
0,C0,3F,C0,C0,C0,61,80,3F,00,C0,00,&081E
«0FAB» 173 DATA C0,00,DF,80,F0,C0,C0,60,C0,60,C
0,60,C0,60,00,00,00,00,30,00,F0,30,&099F
«0F88» 174 DATA 30,30,30,FC,00,00,00,C0,00,00,0
3,C0,00,C0,00,C0,00,C0,00,C0,C0,&078F
«0FD6» 175 DATA 61,80,3F,00,C0,00,C0,00,C3,80,C
E,00,F8,00,CE,00,C3,80,C0,E0,00,00,&095A
«0F58» 176 DATA 00,00,F0,30,30,30,30,30,FC,0
0,00,00,00,00,00,00,00,DE,7C,00,F3,&0559
«0F4D» 177 DATA C6,00,C1,83,00,C1,83,00,C1,83,0
0,C1,83,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&05D6
«0F6B» 178 DATA 00,00,DE,00,F3,00,C1,80,C1,80,C
1,80,C1,80,00,00,00,00,00,00,00,00,&06D5
«0F8E» 179 DATA 3F,00,61,80,C0,C0,C0,C0,61,80,3
F,00,00,00,00,00,00,00,00,DF,80,&069F
«0FC8» 180 DATA F0,C0,C0,60,C0,60,F0,C0,DF,80,C
0,00,C0,00,00,00,00,00,3F,00,61,80,&099F
«0FB9» 181 DATA C0,C0,C0,C0,63,C0,3E,C0,00,C0,0
0,E0,00,00,00,00,DF,00,F0,00,C0,00,&0950
«0F54» 182 DATA C0,00,C0,00,C0,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,7E,00,C0,00,00,03,00,&03FF
«0F22» 183 DATA C3,00,7E,00,00,00,00,00,30,00,3
0,00,FE,00,30,00,30,00,30,00,18,00,&0347
«0FB4» 184 DATA 0E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C
0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,63,C0,3E,C0,&082F
«0F23» 185 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C0,30,6
0,60,30,C0,19,80,0F,00,06,00,00,00,&034E

```

```

<0F7B> 186 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0,0C,C3,0C,6
7,98,6C,D8,38,70,30,30,00,00,00,00,&04E6
<0F80> 187 DATA 00,00,00,00,00,E0,38,38,E0,0F,80,0
F,80,38,E0,E0,38,00,00,00,00,00,00,&057E
<0F4E> 188 DATA 00,00,C0,30,60,60,30,C0,19,80,0
F,00,06,00,1C,00,F0,00,00,00,00,00,&045A
<0FC4> 189 DATA FF,E0,01,C0,07,00,1C,00,70,00,F
F,E0,00,00,00,00,00,3C,60,30,E0,30,&06EE
<0FC5> 190 DATA 60,3C,00,00,C0,C0,C0,C0,00,C0,C
0,C0,C0,00,00,F0,18,30,1C,30,18,F0,&0928
<0F26> 191 DATA 00,00,3E,00,00,63,00,00,C1,83,0
0,00,C6,00,00,7C,00,00,00,00,00,00,&0327
<0F04> 192 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2
1,CF,80,62,20,80,20,21,00,20,42,00,&0315
<0CB3> 193 DATA 20,82,00,21,02,00,73,E2,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,&021A
<0252> 194 DATA EOF
<00CA> 195 :
<0332> 196 MEMORY &7FFF
<0D1E> 197 zeile= 100:schritt= 1:adr=&8000
<0715> 198 PRINT"Zeile:"zeile ;
<02BB> 199 READ b$
<07F0> 200 IF b$ = "EOF" GOTO 212
<07A8> 201 IF MID$(b$,1,1)="&" GOTO 207
<0755> 202 b = VAL("&"+b$)
<04FD> 203 POKE adr,b
<0A9D> 204 sum = sum + PEEK(adr)
<0742> 205 adr = adr + 1
<029E> 206 GOTO 199
<0809> 207 checksum=VAL(b$)
<0F31> 208 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<057C> 209 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0E99> 210 sum=0:zeile=zeile+schritt
<0281> 211 GOTO 198
<0795> 212 SAVE"SYSTEM.img",b,&8000,&810
<0173> 213 END

```

Listing 4

```

<082F> 1 : 'MC-Generator: OLD.ldr
<004B> 2 :
<076E> 3 : 'erzeugt : OLD.img
<004D> 4 :
<0C3D> 5 : 'Copyright : Guenter Radestock
<004F> 6 :
<0EFA> 100 DATA 0D,00,00,00,00,10,21,01,0B,41,0
1,07,51,01,0F,71,01,10,91,01,0E,B1,&02C7
<0F19> 101 DATA 01,10,D1,01,0E,F1,01,09,11,02,0
9,31,02,09,51,02,0D,71,02,0D,91,02,&03B7
<0F46> 102 DATA 09,B1,02,0E,D1,02,08,E1,02,0F,0
1,03,0D,21,03,09,41,03,0E,61,03,0E,&0399
<0F58> 103 DATA 81,03,0F,A1,03,0E,C1,03,0E,E1,0
3,10,01,04,0D,21,04,0E,41,04,07,51,&03ED
<0F51> 104 DATA 04,09,71,04,0B,91,04,0D,B1,04,0
B,D1,04,0D,F1,04,0B,11,05,12,41,05,&043F
<0F15> 105 DATA 13,71,05,13,A1,05,12,D1,05,12,0
1,06,13,31,06,13,61,06,12,91,06,0E,&03BE
<0F17> 106 DATA B1,06,12,E1,06,13,11,07,13,41,0
7,14,71,07,13,A1,07,12,D1,07,12,01,&047A
<0F0F> 107 DATA 08,13,31,08,13,61,08,13,91,08,1
3,C1,08,11,F1,08,12,21,09,14,51,09,&040C
<0F40> 108 DATA 13,81,09,12,B1,09,13,E1,09,12,1
1,0A,12,41,0A,11,71,0A,13,A1,0A,0D,&0447
<0FC6> 109 DATA C1,0A,09,E1,0A,0F,01,0B,0E,21,0
B,0D,41,0B,0E,61,0B,0D,81,0B,0D,A1,&042E
<0FC2> 110 DATA 0B,0E,C1,0B,0D,E1,0B,09,01,0C,0
A,21,0C,0E,41,0C,0A,61,0C,0F,81,0C,&0399
<0FDF> 111 DATA 0C,A1,0C,0D,C1,0C,0D,E1,0C,0D,0
1,0D,0B,21,0D,0C,41,0D,0C,61,0D,0D,&03C2
<0FDE> 112 DATA 81,0D,0D,A1,0D,11,D1,0D,0F,F1,0
D,0D,11,0E,0D,31,0E,0F,51,0E,0D,71,&04A9
<0EF7> 113 DATA 0E,0D,91,0E,0D,B1,0E,20,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&01A6
<0EC6> 114 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,E0,F0,F0,F0,&03B0
<0F87> 115 DATA F0,F0,F0,F0,70,00,70,F0,E0,00,0
0,00,0C,30,1C,70,38,E0,71,C0,C3,00,&0A44
<0E5C> 116 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
<1089> 117 DATA 30,C0,38,E0,38,E0,FF,F8,FF,F8,3
8,E0,38,E0,38,E0,FF,F8,FF,F8,38,E0,&0F5C
<0F81> 118 DATA 38,E0,18,60,00,00,00,00,00,00,0
C,00,7F,80,EC,40,CC,00,CC,00,EC,00,&064B

```

```

<0FA4> 119 DATA 7F,80,0D,C0,0C,E0,0C,E0,8C,E0,C
C,C0,7F,00,0C,00,00,00,00,00,00,&0727
<100C> 120 DATA 70,00,F8,70,D8,F0,F9,E0,73,C0,0
7,80,0F,00,1E,70,3C,F8,78,D8,70,F8,&0BBC
<0F25> 121 DATA 00,70,00,00,00,00,00,00,1C,00,3
E,00,63,00,63,00,7E,00,3C,00,7E,E0,&03A8
<0FA0> 122 DATA E7,E0,C3,80,C1,C0,E3,E0,7E,F0,3
C,70,00,00,00,00,00,00,18,00,3C,00,&08BC
<0ECA> 123 DATA 3C,00,3C,00,38,00,70,00,C0,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&01E0
<0F02> 124 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C,00,3
C,00,78,00,F0,00,F0,00,F0,00,F0,00,&0490
<0F01> 125 DATA F0,00,F0,00,78,00,3C,00,1C,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0480
<0F41> 126 DATA 78,00,3C,00,3C,00,3C,00,3C,00,3
C,00,3C,00,78,00,F0,00,E0,00,00,00,&0428
<0F5A> 127 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0C,00,1
E,00,FF,C0,7F,80,3F,00,3F,00,7F,80,&0465
<0EEF> 128 DATA FF,C0,1E,00,0C,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,00,&0207
<0FB0> 129 DATA 1E,00,1E,00,FF,C0,FF,C0,FF,C0,1
E,00,1E,00,1E,00,00,00,00,00,00,00,&05D3
<0E6A> 130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
<0EF5> 131 DATA 3C,00,3C,00,3C,00,3C,00,78,00,E
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0248
<0F4C> 132 DATA 00,00,FF,C0,FF,E0,7F,E0,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&04FD
<0ECE> 133 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7
8,F8,F0,00,00,00,00,00,00,38,00,78,&0310
<0F66> 134 DATA 00,F0,01,E0,03,C0,07,80,0F,00,1
E,00,3C,00,78,00,F0,00,E0,00,00,00,&05CC
<0FBC> 135 DATA 00,00,00,00,1E,00,3F,00,61,80,C
1,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,&0A3F
<0F1E> 136 DATA E0,C0,61,80,3F,00,1E,00,00,00,0
0,00,00,00,30,00,78,00,B8,00,38,00,&0476
<0F05> 137 DATA 38,00,38,00,38,00,38,00,38,00,3
8,00,38,00,38,00,1C,00,00,00,00,00,&01DC
<0FB1> 138 DATA 00,00,3F,80,7F,C0,E0,E0,E0,00,0
0,E0,01,C0,0F,80,3E,00,70,00,E0,00,&093C
<0FA7> 139 DATA E0,00,FF,E0,7F,80,00,00,00,00,0
0,00,3F,C0,7F,E0,60,E0,01,C0,07,80,&08A4
<0F7C> 140 DATA 0E,00,07,C0,03,E0,00,E0,80,E0,C
0,E0,7F,C0,3F,80,00,00,00,00,00,00,&0796
<0FCC> 141 DATA 03,00,05,80,09,C0,11,C0,21,C0,4
1,C0,81,C0,FF,F0,7F,F8,01,C0,01,C0,&0A2D
<0F90> 142 DATA 00,C0,00,40,00,00,00,00,00,00,3
F,E0,7F,C0,FF,00,C0,00,C0,00,FF,80,&075C
<0FC9> 143 DATA FF,C0,01,E0,00,E0,00,E0,C1,E0,7
F,C0,3F,80,00,00,00,00,00,00,0F,C0,&08CE
<1013> 144 DATA 1F,80,30,00,60,00,C0,00,C7,80,C
F,C0,D0,E0,E0,E0,C0,E0,E1,E0,7F,C0,&0CD5
<0F64> 145 DATA 3F,80,00,00,00,00,00,00,3F,FC,7
F,F8,80,30,00,60,00,C0,01,80,03,00,&05C5
<0F01> 146 DATA 07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,0
7,00,00,00,00,00,00,00,3F,80,7F,C0,&0228
<1032> 147 DATA E1,C0,C0,C0,E1,C0,7F,80,7F,80,E
1,C0,C0,C0,C0,C0,E1,C0,7F,80,3F,00,&0E40
<0FBF> 148 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3F,80,7F,C0,F
0,E0,E0,60,E0,60,E0,E0,F1,60,7E,60,&0A3D
<0F2B> 149 DATA 3C,60,00,C0,01,80,7F,00,FE,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,70,&03CA
<0F08> 150 DATA F0,E0,00,00,70,F0,E0,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,1C,00,&042C
<0F43> 151 DATA 3C,00,38,00,00,00,00,00,3C,00,3
C,00,3C,00,3C,00,78,00,E0,00,00,00,&02BC
<0F5B> 152 DATA 07,00,0F,00,1E,00,3C,00,78,00,F
0,00,78,00,3C,00,1E,00,0F,00,07,00,&02C0
<0F43> 153 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,7F,C0,FF,C0,FF,80,00,00,&047D
<0F58> 154 DATA 00,00,7F,C0,FF,C0,FF,80,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,00,&055D
<0F5E> 155 DATA F0,00,78,00,3C,00,1E,00,0F,00,1
E,00,3C,00,78,00,F0,00,E0,00,00,00,&0473
<0F88> 156 DATA 00,00,00,00,00,00,3F,00,7F,80,F
3,C0,E1,C0,E1,C0,63,80,07,00,0E,00,&072B
<0F41> 157 DATA 0E,00,00,00,0E,00,1E,00,1C,00,0
0,00,00,00,00,00,3F,00,62,00,FE,00,&01F5
<0F91> 158 DATA F0,00,78,00,3E,00,67,00,C3,00,C
3,00,E6,00,7C,00,1E,00,0F,00,7F,00,&05A1
<0F6B> 159 DATA 46,00,FC,00,1E,00,00,27,00,00,0
7,80,00,06,C0,00,0E,E0,00,3E,B0,00,&04B0
<0F89> 160 DATA 0E,98,00,06,98,00,07,F8,00,06,9
8,00,06,98,00,26,9D,00,1F,0E,00,00,&046F

```

```

«0F58» 161 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0F,9C,0
0,3A,2E,00,04,47,00,0C,C7,00,1C,C7,&0314
«0FD5» 162 DATA 00,3C,C6,00,1C,F8,00,0C,EE,00,0
C,A7,00,0D,A7,00,0E,27,00,0E,27,00,&04E1
«0F5F» 163 DATA 1F,FC,00,38,00,00,00,00,00,00,0
0,00,02,3B,00,0C,5E,00,1D,92,00,39,&02E2
«0F54» 164 DATA 90,00,39,90,00,39,90,00,39,90,0
0,39,90,00,3B,10,00,3E,10,00,1C,16,&047F
«0F4E» 165 DATA 00,0F,FC,00,07,F0,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,21,F0,00,1F,F8,00,&042A
«0FCF» 166 DATA 0F,3C,00,02,5C,00,06,4E,00,0C,8
E,00,0C,8E,00,0C,8E,00,18,8E,00,19,&038A
«0F3C» 167 DATA 0E,00,3F,1C,00,3F,F8,00,30,F0,0
0,20,00,00,00,00,00,00,00,01,38,&0319
«0FCD» 168 DATA 00,07,7E,00,00,0E,A4,00,0C,A0,00,1
D,BC,00,1D,B8,00,1D,A0,00,1D,A0,00,&050B
«0F65» 169 DATA 1D,A0,00,1D,A0,00,0F,22,00,07,F
C,00,03,F8,00,00,00,00,00,00,00,00,&03A9
«0F49» 170 DATA 00,00,0F,30,00,01,FE,00,03,60,0
0,03,60,00,03,60,00,07,7E,00,1F,78,&0437
«0F00» 171 DATA 00,03,60,00,03,60,00,03,60,00,0
3,60,00,03,60,00,03,60,00,37,00,00,&02E9
«0F3F» 172 DATA 18,00,00,00,00,00,00,01,F1,00,06,7
E,00,0E,18,00,1E,10,00,36,30,00,36,&027E
«0FDD» 173 DATA F8,00,36,8C,00,36,8E,00,34,8E,0
0,38,8E,00,18,9C,00,0F,F8,00,07,E0,&06A8
«0F12» 174 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,19,80,00,33,00,00,&031E
«0FB9» 175 DATA 33,38,00,73,4C,00,F3,8C,00,73,F
C,00,33,0C,00,33,FC,00,34,18,00,3C,&060E
«0F68» 176 DATA B0,00,6F,60,00,80,28,00,00,10,0
0,00,00,00,FF,60,36,C0,0D,80,1B,00,&0534
«0F80» 177 DATA 1B,00,3B,00,FB,00,3B,00,1B,00,1
B,00,1B,00,B3,00,7E,00,00,00,00,00,&030E
«0F7C» 178 DATA 00,00,7C,7E,00,C7,F8,00,C0,90,0
0,61,20,00,03,60,00,07,60,00,1F,60,&05D3
«0F4E» 179 DATA 00,07,60,00,03,60,00,03,60,00,6
6,60,00,FC,00,00,B9,80,00,1F,00,00,&0507
«0F97» 180 DATA 0E,00,00,04,00,00,67,F8,00,9F,6
0,00,02,C0,00,06,C8,00,06,DC,00,0E,&04F0
«101B» 181 DATA EE,00,3E,C4,00,0E,C8,00,06,F0,0
0,06,B8,00,0D,1C,00,03,E2E,00,E7,C7,&06BD
«0F34» 182 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3
C,60,00,E6,C0,00,05,80,00,0D,80,00,&03D4
«0F70» 183 DATA 00,80,00,1D,80,00,7D,80,00,1D,8
0,00,0D,80,00,1B,00,00,16,00,00,7F,&0401
«0F40» 184 DATA F1,00,E0,FE,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,0C,30,00,02,08,00,07,1C,&0338
«1058» 185 DATA 00,0A,AE,00,1A,EE,00,1A,EE,00,3
A,EE,00,FA,00,0A,3A,4E,00,1A,4E,00,&06C8
«0F5F» 186 DATA 1C,0E,00,78,07,80,F0,03,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,3C,19,80,4E,&033F
«1019» 187 DATA 06,00,07,0C,00,06,8C,00,06,CC,0
0,0E,EC,00,3E,EC,00,0E,EC,00,06,EC,&058D
«0F46» 188 DATA 00,06,6C,00,06,3C,00,7C,1C,00,8
8,0C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&01E0
«1005» 189 DATA 07,E0,00,03,F0,00,0E,B8,00,32,9
C,00,66,8E,00,E6,FE,00,E6,8E,00,E6,&08A0
«0FB8» 190 DATA 8E,00,E4,8E,00,78,9C,00,38,B8,0
0,1F,F0,00,07,C0,00,00,00,00,00,00,&05DA
«0F96» 191 DATA 00,00,00,00,72,E0,00,9B,18,00,1
A,0C,00,1A,06,00,1B,FE,00,3A,06,00,&03A4
«0FDA» 192 DATA FB,FE,00,3A,06,00,3A,06,00,1B,8
C,00,1A,F8,00,3A,70,00,5A,00,00,1A,&0550
«0FA2» 193 DATA 00,00,1A,00,00,00,00,00,0F,C0,0
0,03,F0,00,1E,B8,00,32,9C,00,66,FE,&04E4
«1047» 194 DATA 00,E6,8E,00,E6,8E,00,E6,AE,00,E
4,BC,00,78,9C,00,38,BE,00,1F,E7,00,&092C
«0F73» 195 DATA 07,C3,80,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,78,70,00,9C,B8,00,1B,1C,00,1A,&03D7
«0FCA» 196 DATA 0E,00,3A,04,00,FA,08,00,3A,18,0
0,1B,F8,00,1A,38,00,1A,1C,00,1A,1C,&0371
«0F92» 197 DATA 00,3F,0E,00,E1,8F,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0F,87,00,1F,FC,00,&036E
«0F96» 198 DATA 38,30,00,70,40,00,70,80,00,79,0
0,00,3F,F0,00,1F,FC,00,04,1E,00,08,&04F5
«0FAD» 199 DATA 0E,00,18,1E,00,7F,FC,00,C7,F0,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,FF,&0494
«0FC6» 200 DATA 80,7F,FC,00,85,A0,00,19,A0,00,3
1,A0,00,71,A0,00,71,A0,00,71,A0,00,&07DD
«0F63» 201 DATA 71,A0,00,71,20,00,32,42,00,1C,8
C,00,0F,F0,00,00,00,00,00,00,00,00,&03BD
«0F58» 202 DATA 00,00,3C,18,00,46,30,00,0E,30,0
0,16,30,00,36,70,00,76,B0,00,77,B0,&0441
«0FAA» 203 DATA 00,76,B0,00,74,B0,00,38,B0,00,3
0,F0,00,1F,D8,00,07,8E,00,00,00,00,&05DE
«0F8D» 204 DATA 00,00,00,00,00,00,70,1E,00,98,3
8,00,0C,58,00,0E,58,00,0E,58,00,1E,&02AC
«0FDD» 205 DATA 58,00,7E,58,00,1E,58,00,0E,B0,0
0,0F,60,00,0E,C0,00,4F,80,00,3F,00,&04AD
«0F40» 206 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3
C,01,80,4E,82,00,0D,46,00,0D,66,00,&0253
«0FEC» 207 DATA 0D,66,00,1D,66,00,7D,66,00,1D,6
6,00,0D,66,00,0D,66,00,0F,6E,00,0C,&03CB
«0F61» 208 DATA F2,00,38,61,80,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,F0,07,80,38,0A,00,1C,14,&03F4
«0FA7» 209 DATA 00,0E,28,00,07,50,00,1F,F8,00,0
F,FC,00,02,E0,00,05,70,00,0A,38,00,&0448
«0F50» 210 DATA 14,1C,00,28,0E,00,F0,07,80,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,F0,0C,00,38,&0311
«0FA3» 211 DATA 32,00,34,60,00,34,E0,00,34,E0,0
0,34,F0,00,34,FC,00,34,F0,00,1A,E0,&0760
«0FA3» 212 DATA 00,0D,E0,00,06,E0,00,03,E0,00,0
1,E0,00,10,E0,00,0C,C0,00,07,80,00,&05DA
«0FE4» 213 DATA 1F,FF,00,7F,FE,00,00,2C,00,00,5
8,00,00,B0,00,01,60,00,1F,F8,00,3F,&0586
«0FAB» 214 DATA F0,00,0B,00,00,16,00,00,2C,00,0
0,7F,FE,00,FF,F8,00,00,00,00,00,00,&04B1
«0FA4» 215 DATA 00,00,00,00,3C,6C,00,4E,D8,00,0
D,00,00,0D,80,00,1D,C0,00,7D,60,00,&0422
«0FBC» 216 DATA 1D,30,00,0D,30,00,0F,F0,00,0D,3
0,00,0D,30,00,4D,3A,00,3E,1C,00,00,&02E4
«0FC6» 217 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,77,E7,0
0,E3,FE,00,0E,B8,00,32,9C,00,66,8E,&05C7
«103A» 218 DATA 00,E6,FE,00,E6,8E,00,E6,8E,00,E
4,8E,00,78,9C,00,38,B8,00,1F,F0,00,&0951
«0F52» 219 DATA 07,80,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,63,66,00,96,DC,00,18,38,00,28,&033A
«0FCC» 220 DATA 30,00,68,70,00,68,B0,00,69,B0,0
0,6A,B0,00,6C,B0,00,78,B0,00,3C,B0,&0783
«0F6A» 221 DATA 00,1F,F8,00,0F,9E,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,01,80,00,07,60,00,&02AC
«0F98» 222 DATA 0D,D0,00,1B,E8,00,34,34,00,68,1
A,00,D0,0D,00,60,06,00,00,00,00,00,&040D
«0EC7» 223 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
«0EC8» 224 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
«1003» 225 DATA 00,00,FF,C0,FF,00,7F,E0,00,00,E
0,00,F0,00,78,00,3C,00,1C,00,00,00,&079D
«0ECA» 226 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
«1044» 227 DATA 00,00,00,C0,31,F0,3F,C0,10,C0,7
8,C0,C4,C0,C2,C0,C0,C0,7F,F0,3E,10,&0B2B
«0F62» 228 DATA 00,00,00,00,00,6C,00,38,00,7
0,00,F0,00,73,80,37,C0,38,60,30,60,&0516
«0F4A» 229 DATA 30,60,30,60,38,40,7F,80,C7,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&035E
«0FDE» 230 DATA 00,00,1E,00,3F,C0,60,80,E0,00,E
0,00,E0,00,E0,40,7F,80,1F,00,00,00,&06DB
«0FF5» 231 DATA 00,00,00,00,01,A0,00,C0,00,C0,0
0,E0,1C,F0,3E,E0,41,C0,C0,C0,C0,&092C
«0F94» 232 DATA C0,C0,C1,C0,7E,C0,3C,70,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&04EB
«0FEE» 233 DATA 1F,00,3F,80,60,C0,E0,C0,E7,80,E
8,00,70,40,3F,80,1F,00,00,00,00,&077B
«0FF9» 234 DATA 00,00,07,C0,0E,60,1C,00,1C,00,F
F,00,7F,80,1C,00,1C,00,1C,00,1C,00,&03DB
«0F4B» 235 DATA 1C,00,1E,00,0F,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,70,&00D7
«10A1» 236 DATA 7F,E0,C0,C0,C1,C0,C1,C0,C1,C0,7
F,C0,3E,C0,80,C0,61,C0,3F,80,0E,00,&0CCD
«0FCF» 237 DATA C8,00,70,00,70,00,70,00,70,00,7
3,00,77,80,79,C0,71,C0,71,C0,71,C0,&08BE
«0F63» 238 DATA 61,C0,C1,80,01,00,02,00,0C,00,0
4,00,18,00,38,00,00,00,78,00,38,00,&0375
«0F4B» 239 DATA 38,00,38,00,38,00,38,00,38,00,3
8,00,1C,00,00,00,00,00,00,00,02,00,&016E
«0FB3» 240 DATA 0C,00,1C,00,00,1E,00,1C,00,1C,00,1
C,00,1C,00,1C,00,1C,00,1C,00,1C,00,&010A
«0FC7» 241 DATA 1C,00,18,00,30,00,E0,00,64,00,3
8,00,38,00,38,00,7B,80,FD,C0,78,E0,&0660
«0FB8» 242 DATA 38,C0,3F,00,3B,80,39,C0,30,E0,E
0,F0,00,00,00,00,00,00,64,00,38,00,&0667
«0F73» 243 DATA 38,00,38,00,38,00,38,00,38,00,3
8,00,38,00,38,00,38,00,3C,00,1E,00,&0252
«0F69» 244 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,E6,60,7F,F0,77,70,77,70,&0483

```



```

<10FA> 137 DATA 78,CC,CC,CC,FC,CC,CC,CC,CC,00,0
0,00,00,00,F8,CC,CC,CC,F8,CC,CC,CC,CC,&0DC0
<0FA1> 138 DATA F8,00,00,00,00,00,00,78,C4,C0,C0,C
0,C0,C0,C4,78,00,00,00,00,00,F8,CC,&08F4
<104F> 139 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,F8,00,00,00,0
0,00,F8,C0,C0,C0,F0,C0,C0,C0,F8,00,&0D20
<0F9B> 140 DATA 00,00,00,00,F8,C0,C0,C0,F0,C0,C
0,C0,C0,00,00,00,00,00,78,C4,C0,C0,&09E4
<108D> 141 DATA DC,CC,CC,CC,78,00,00,00,00,00,C
C,CC,CC,CC,FC,CC,CC,CC,CC,00,00,00,&0B14
<0FC8> 142 DATA 00,00,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C
0,00,00,00,00,00,0C,0C,0C,0C,0C,CC,&07C8
<0F89> 143 DATA CC,CC,78,00,00,00,00,00,00,00,C
6,00,CC,00,D8,00,F0,00,E0,00,F0,00,&073A
<0F8A> 144 DATA D8,00,CC,00,C6,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,&086A
<0FE1> 145 DATA F8,00,00,00,00,00,00,00,80,40,C
0,C0,E1,C0,F3,C0,BE,C0,9C,C0,88,C0,&0AAE
<0F14> 146 DATA 80,C0,80,C0,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,82,00,C2,00,E2,00,F2,00,&0598
<0F9B> 147 DATA BA,00,9E,00,8E,00,86,00,82,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,78,CC,CC,CC,&05CA
<1057> 148 DATA CC,CC,CC,CC,78,00,00,00,00,00,F
8,CC,CC,CC,F8,C0,C0,C0,C0,00,00,00,&0AFC
<10B0> 149 DATA 00,00,78,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,7
8,0C,00,00,00,00,F8,CC,CC,CC,F8,CC,&0BB0
<0F78> 150 DATA CC,CC,CC,CC,00,00,00,00,70,C8,C
0,E0,70,38,18,98,70,00,00,00,00,00,&0704
<101F> 151 DATA FC,30,30,30,30,30,30,30,00,0
0,00,00,00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,&08DC
<0FE8> 152 DATA 78,00,00,00,00,00,CC,CC,CC,CC,C
C,CC,CC,C8,F0,00,00,00,00,00,00,&07C4
<1095> 153 DATA CC,C0,CC,C0,CC,C0,CC,C0,CC,C0,C
C,C0,CC,C0,CC,80,FF,00,00,00,00,00,&0D1F
<1072> 154 DATA 00,00,00,00,CC,CC,CC,CC,78,CC,C
C,CC,CC,00,00,00,00,00,CC,CC,CC,CC,&0A08
<0F5A> 155 DATA 78,30,30,30,30,00,00,00,00,00,F
C,0C,0C,18,30,60,C0,C0,FC,00,00,00,&0570
<10D1> 156 DATA 48,00,78,CC,CC,CC,FC,CC,CC,CC,C
C,00,00,00,48,00,78,CC,CC,CC,CC,CC,&0C0C
<1037> 157 DATA CC,CC,78,00,00,00,48,00,CC,CC,C
C,CC,CC,CC,CC,CC,78,00,00,00,00,00,&0930
<0EBB> 158 DATA 20,50,88,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&00F8
<0EE6> 159 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F
F,80,00,00,00,00,00,00,80,40,20,&025F
<0F62> 160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,78,8C,7C,CC,CC,CC,7C,00,&0460
<0FE8> 161 DATA 00,00,00,00,C0,C0,F8,CC,CC,CC,C
C,CC,F8,00,00,00,00,00,00,70,C8,&08A4
<1011> 162 DATA C0,C0,C0,C8,70,00,00,00,00,00,0
C,0C,7C,CC,CC,CC,CC,CC,7C,00,00,00,&0884
<0F9A> 163 DATA 00,00,00,00,78,CC,CC,FC,C0,C4,7
8,00,00,00,00,00,38,60,F0,60,60,60,&07B0
<0FDA> 164 DATA 60,60,60,00,00,00,00,00,00,00,7
C,CC,CC,CC,CC,CC,7C,0C,8C,78,00,00,&0724
<1055> 165 DATA C0,C0,F8,CC,CC,CC,CC,CC,00,0
0,00,00,00,C0,00,C0,C0,C0,C0,C0,&0C80
<0F36> 166 DATA C0,00,00,00,00,00,18,00,18,18,1
8,18,18,18,18,98,70,00,00,C0,C0,&0420
<102D> 167 DATA CC,D8,F0,E0,F0,D8,CC,00,00,00,0
0,00,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,00,&0CC8
<0FFF> 168 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F
F,80,CC,C0,CC,C0,CC,C0,CC,C0,CC,C0,&093B
<0FEA> 169 DATA CC,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,F8,CC,CC,CC,CC,CC,CC,00,00,00,&074C
<1012> 170 DATA 00,00,00,00,78,CC,CC,CC,CC,CC,7
8,00,00,00,00,00,00,00,F8,CC,CC,CC,&0848
<1058> 171 DATA CC,CC,F8,C0,C0,00,00,00,00,00,7
C,CC,CC,CC,CC,CC,7C,0C,0C,00,00,00,&091C
<0F9A> 172 DATA 00,00,D8,E0,C0,C0,C0,C0,00,0
0,00,00,00,00,00,70,C8,E0,70,38,98,&08D0
<0EE6> 173 DATA 70,00,00,00,00,00,60,60,F0,60,6
0,60,60,60,30,00,00,00,00,00,00,&0430
<10B2> 174 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,7C,00,00,00,0
0,00,00,00,CC,CC,CC,CC,CC,C8,F0,00,&0AF8
<0FF3> 175 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C
C,C0,CC,C0,CC,C0,CC,C0,CC,C0,80,&0908
<0FD6> 176 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,CC,CC,CC,78,CC,CC,CC,00,00,00,&063F
<1038> 177 DATA 00,00,00,00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,7
C,0C,8C,78,00,00,00,FC,0C,18,30,&07A4
<0FD5> 178 DATA 60,C0,FC,00,00,00,00,48,00,7
8,8C,7C,CC,CC,CC,7C,00,00,00,00,&06C4
<108C> 179 DATA 48,00,78,CC,CC,CC,CC,78,00,0
0,00,00,00,48,00,CC,CC,CC,CC,CC,&0A44
<0F48> 180 DATA 7C,00,00,00,00,00,00,38,00,6
4,00,C4,00,D8,00,C6,00,C3,00,C3,00,&0500
<085A> 181 DATA C3,00,D3,00,CE,00,C0,00,00,00,&
0324
<0246> 182 DATA EOF
<00BE> 183 :
<0326> 184 MEMORY &7FFF
<0D12> 185 zeile= 100:schritt= 1:adr=&8000
<0709> 186 PRINT"Zeile: "zeile ;
<02AF> 187 READ b$
<07D8> 188 IF b$ = "EOF" GOTO 200
<0790> 189 IF MID$(b$,1,1)="&" GOTO 195
<0749> 190 b = VAL("&" + b$)
<04F1> 191 POKE adr,b
<0A91> 192 sum = sum + PEEK(adr)
<0736> 193 adr = adr + 1
<0286> 194 GOTO 187
<07FD> 195 checksum=VAL(b$)
<0F25> 196 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<0570> 197 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0E8D> 198 sum=0:zeile=zeile+schritt
<0269> 199 GOTO 186
<078A> 200 SAVE"MACLIKE.img",b,&8000,&700
<0167> 201 END

```

Update zu Schach-Archiv

Es hat lange gedauert, aber jetzt ist er gefunden, der Fehler im Programmteil SCHACH.PRG von "Schach-Archiv" (Schneider Magazin 11/86). Viele Zuschriften erreichten uns, aber keiner wußte weiter. Kurz und gut, folgende Zeile muß geändert werden, damit das Programm auch bei der Option "Tastendruck" korrekt arbeitet:

```

<16B7> 1600 IF taste$="T" OR taste$="t" THEN CA
LL &BB06:RETURN ELSE FOR i=1 TO 1500:NEX
T i:RETURN

```

Hoffentlich ist Ihnen bisher nicht die Lust vergangen. Auf jeden Fall können Sie dieses praktische Programm jetzt endlich vollständig nutzen. Geduld muß man eben haben. Natürlich sind wir auch weiterhin ständig bemüht, Ihnen bei Problemen mit den abgedruckten Listings zu helfen. Manchmal dauert es eben ein bißchen länger.

H.H. Fischer

»Fingerschonend«

Jede Disk nur 15.-

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

Schneider-Magazin 12/85

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

Schneider-Magazin 1/86

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

Schneider-Magazin 2/86

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

Schneider-Magazin 3/86

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

Schneider-Magazin 4/86

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

Schneider-Magazin 5/86

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

Schneider-Magazin 6/86

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

Schneider-Magazin 7/86

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

Schneider-Magazin 8-9/86

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

Schneider-Magazin 10/86

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

Schneider-Magazin 11/86

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

Schneider-Magazin 12/86

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

Schneider-Magazin 1/87

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

Schneider-Magazin 2/87

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

Schneider-Magazin 3/87

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

Schneider-Magazin 4/87

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

Schneider-Magazin 5/87

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

Schneider-Magazin 6/87

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

Schneider-Magazin 7/87

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

Schneider-Magazin 8/87

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

Schneider-Magazin 9/87

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

Schneider-Magazin 10/87

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

Schneider-Magazin 11/87

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

Schneider-Magazin 12/87

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

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

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

Schneider-Magazin

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

Schneider-Magazin

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

Schneider-Magazin

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

Schneider-Magazin

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

Schneider-Magazin

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

Schneider-Magazin

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

Schneider-Magazin

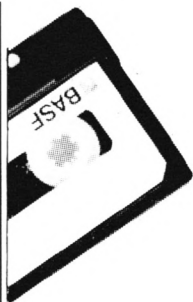
3/88
Golf Master-Chip,
Basic-Monitor
BASMOM, TurboPlot,
Puzzlebild 21 (Kermit),
Grafikgags 27,
Bank0 enthüllt,
2 Modi auf einmal,
Doppelte Zeichen-
dichte, Doppelte
Zeichenhöhe,
CP/M+ BIOS
abspeichern,
Death Driver,
Window-Basic,
Zeichensatz-
Konvertierung.

Schneider-Magazin

4/88
Diggler,
Tabellenkalkulation,
Almonitor,
Puzzlebild 22 (Hein),
Grafik Gags 28,
Kalahari,
Expander,
Tastenspuffer-
nipulation,
Keyboard II

Schneider-Magazin

5/88
Ghosts,
Multitrainer,
ASCII-Datei Wandler,
Puzzlebild 23
(Puzzycat),
Grafik-Gags 29,
Hanseat,
Sound-RSX,
24-Nadel-Hardcopy,
RAM-Swap,
Punkten, Teil 1



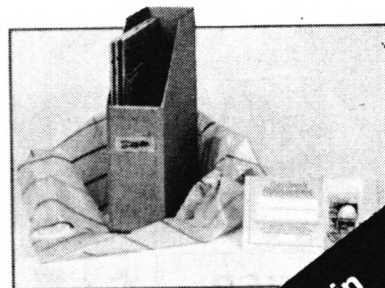
NEU

Nachbestellen

können Sie frühere Ausgaben des Schneider Magazins. Noch sind die meisten Hefte zu haben. Nutzen Sie unser Angebot, so lange es noch möglich ist. Denn auch die Tips und Tricks aus früheren Ausgaben des Schneider Magazins sind topaktuell.

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

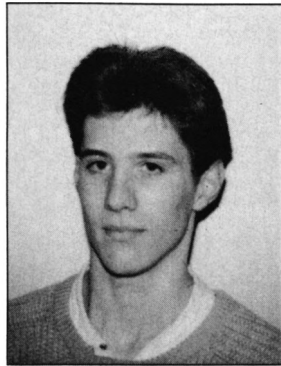
Wollen Sie nur die spannenden Spiele oder die pfiffigen Anwenderprogramme aus dem Schneider Magazin? Kein Problem. Mit den Samplern Codex 1-4 erhalten Sie die besten Programme und Utilities. Player's Dream 1-4 enthält die Superspiele aus zwei Jahrgängen des Schneider Magazins.



Den Bestellschein finden Sie auf Seite 15

Der 500.- DM Tip

DisDis



Disk-Monitore gibt es wie Sand am Meer. Aber die Darstellung des Sektorinhalts als Hex-/ASCII-Dump ist nur für ganz firmen Computeraner aussagekräftig. Oft handelt es sich bei den Hex-Zahlen nämlich um Assembler-Programme. Und diese können Sie sich jetzt mit "DisDis" (DISketten-DISassembler) als Assembler-Listing auch auf dem Drucker ausgeben lassen. Aber auch sonst hat "DisDis" noch einiges an erweitertem Standard zu bieten.

Zunächst einige Hinweise zum Maschinenprogramm:

Startadresse :	&7000	(28672)
Länge :	&1D06	(7430)
Endadresse :	&8D05	(36101)
Aufruf :	CALL &7000	

Außerdem wird der Speicherplatz von &9000 bis &A000 für Daten benötigt. Das Programm funktioniert auf allen CPCs und unterstützt zwei Laufwerke von Amstrad/Schneider und Kompatiblen. Es erkennt die drei Formate des AMSDOS selbständig. Auch ist es weitgehend gegen Fehleingaben gesichert (man sollte jedoch zumindest am Anfang mit Backups arbeiten).

"DisDis" erwartet Eingaben in folgender Form:

Befehl	Hexzahl,	Hexzahl,	String
Z-----	2b4---,	Fe5a---,	Hello

Korrekturen sind wie üblich mit DEL durchzuführen. Nach Druck auf ESC wird diese Eingabe abgebrochen und eine neue erwartet. Ein- und Ausgabe von Zahlen erfolgen immer im Hexadezimalsystem, was zunächst etwas stören kann; das Programm ist damit später aber viel einfacher zu handhaben. Die Zahlen können Integer-Werte zwischen 0 und &FFFF annehmen. Eingaben erfolgen ohne Kennungszeichen wie & in Basic. Der String darf aus beliebigen ASCII-Zeichen bestehen, und Befehl kann sowohl ein Klein- als auch ein Großbuchstabe sein. Hier ist zu beachten, daß die erste Zahl dahinter ohne Komma oder Leerzeichen eingegeben wird. Bei einigen Befehlen sind manche Parameter nicht nötig. Dort ist es ausreichend, wenn nur die benötigten Daten übergeben werden. Ist die Eingabe mit ENTER abgeschlossen, erfolgt ihre Überprüfung und Ausführung. Sollte ein Fehler enthalten sein, erscheint eine Meldung, und der

Computer erwartet eine erneute Eingabe. Im folgenden wollen wir nun die möglichen Befehle genau beschreiben.

Basic – Syntax: B (keine Parameter)

Rückkehr zum aufrufenden Programm. Ein Neustart des Monitors ist durch CALL &7000 möglich.

Druckerausgabe an/aus – Syntax: P (keine Parameter)

Der Drucker wird zu- oder abgeschaltet. Ist keiner angeschlossen oder ist der vorhandene nicht eingeschaltet, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Sollte alles in Ordnung sein, wird von nun an (bis zu einem erneuten P) fast alles, was auf dem Bildschirm erscheint, auch zu Papier gebracht. Eine Ausnahme stellt die Ausgabe beim S-Kommando dar.

Status – Syntax: S (keine Parameter)

Es erscheinen die aktuellen Werte, die das Programm speichert, auf dem Bildschirm. Auch bei eingeschalteter Druckeroption erfolgt die Ausgabe nur auf dem Monitor. Ihre jeweilige Bedeutung wird im folgenden erklärt:

DRIVE	Aktuelles Laufwerk, auf dem alle Speicherzugriffe stattfinden (A oder B).
USER	Aktueller User im Bereich von 0 bis &0F.
FORMAT	Format, in dem die aktuelle Diskette formatiert ist.
BLOCK	Als letzter berechneter oder gelesener Block. Wenn &FF ausgegeben wird, befindet sich dieser in einer CP/M-Spur.
TRACK	Als letzte berechnete oder angefahrte Spur.
SECTOR	Als letzter berechneter oder gelesener Sektor.
PROGRAM	Programm, daß sich auf dem aktuellen Block befindet. Steht dort kein gültiges, wird NO FILE HERE ausgegeben. Sollte das Programm jedoch gelöscht, aber noch voll lauffähig sein, erscheint sein Name farblich abgesetzt.
PRINTER	Gibt an, ob die Druckeroption an- oder ausgeschaltet ist.

Hilfstabelle – Syntax: H (keine Parameter)

Es wird eine kurze Hilfstabelle aufgelistet, die alle möglichen Kommandos aufgezeigt. Bei Start des Monitors erscheint diese automatisch.

Andere Diskette –

Syntax: A (keine Parameter)

Der Monitor benötigt zur Arbeit einige Daten von der im Laufwerk liegenden Diskette, die sich ständig im Speicher befinden müssen. Diese werden bei Start des Programms eingelesen. Wenn nun jedoch die Diskette gewechselt bzw. gewendet wird, braucht der Monitor neue Daten. In diesem Falle ist das A-Kommando einzugeben, damit keine Fehler auftreten. Automatisch wird es beim Start des Monitors und bei einem Wechsel der Diskettenstation durchgeführt.

Wahl des Laufwerks –

Syntax: D, , drive

Mit diesem Befehl wird das Laufwerk, auf das alle Speicherzugriffe stattfinden, bestimmt. Als Parameter ist A oder B möglich. Es werden, wie beim Start, alle Daten des gewählten Laufwerks eingelesen; das A-Kommando kann deshalb entfallen. Der Parameter ist nach zwei Kommas einzugeben!

Umrechnung von Block in Track/Sektor – Syntax: R block

Rechnet einen Block in Track/Sektor um. Der Parameter läßt sich dabei nur im vom Format abhängigen Bereich angeben. Ist er zu groß, erscheint eine Fehlermeldung. Die errechneten Werte werden gespeichert, so daß man sie beim folgenden M-Kommando benutzen kann. Wenn kein Parameter angegeben ist, wird der Wert 0 angenommen. Beim M-Befehl erfolgt dann automatisches Laden des ersten Sektors der Directory.

Umrechnung von Track/Sektor in Block – Syntax: T track, sector

Dieser Befehl stellt das Gegenteil des R-Kommandos dar. Er rechnet Track/Sektor in einen Block um. Die Parameter müssen nicht angegeben werden; in diesem Falle erfolgt eine Übernahme der gespeicherten Werte. Der Parameter track darf nicht größer &27 sein, und sector muß im Bereich des vorgegebenen Formats (DATA/CP/M = 1–9; IBM = 1–8) liegen. Bei Fehleingaben erscheint eine entsprechende Meldung.

Katalog – Syntax: C user

Mit diesem Befehl erhält man einen üblichen Ausdruck der Directory. Der Parameter user gibt hier den gewünschten User an. Er kann entfallen; es wird dann der gespeicherte Wert genommen. Nach Start des Monitors ist dieser 0. Ist die Druckeroption eingeschaltet,

wird der Katalog auch auf dem Printer ausgegeben. Normalerweise muß der Parameter im Bereich von 0 bis &0F liegen. Jedoch besteht die Möglichkeit, durch Eingabe von &E5 alle gelöschten Files der Diskette auflisten zu lassen. Dieser Wert wird allerdings nicht im Computer gespeichert und ist jeweils neu einzugeben. Alle anderen Werte führen zu einer Fehlermeldung.

Erweiterter Katalog – Syntax: E (keine Parameter)

Auch nach diesem Befehl erfolgt ein Ausdruck der Directory, der aber nun wesentlich genauer ist. Er enthält folgende Angaben:

PROGRAM	Name des jeweiligen Programms
FORMAT	Art dieses Programms
START	Anfangsadresse
LEN.	Länge
AUTO	Autostartadresse
HIDE	Gibt an, ob das Programm versteckt ist oder nicht.
R/O	Gibt an, ob das Programm nur lesbar ist oder nicht.
PROT.	Zeigt, ob das File geschützt ist oder nicht.
USER	Gibt den User im Bereich von 0 bis &0F oder &E5 an.

Beim Format muß noch auf eine Besonderheit hingewiesen werden. Einige Assembler, Textverarbeitungen usw. besitzen ein spezielles Abspeicherformat (z.B. der Hisoft-Gena-Assembler). Solche Files sind mit SPECIAL zu bezeichnen. Wenn sich ein Programm auf der Diskette befindet, das zwar gelöscht, aber noch vollständig lauffähig ist, wird auch dieses farblich abgesetzt gelistet. Sollte man es allerdings nicht mehr zurückholen können, wird es auch nicht aufgeführt. Nachdem ein Bildschirm gefüllt ist, hält die Ausgabe an und wartet zur Fortsetzung auf den Druck einer Taste (nicht ESC, sonst wird das Kommando abgebrochen). Die Abfrage der Tastatur entfällt, wenn die Druckeroption eingeschaltet ist.

Belegung der Diskette – Syntax: Q (keine Parameter)

Dieser Befehl bietet eine gute Hilfe, wenn man ein bestimmtes Programm untersuchen will. Oft stehen ja dessen Daten nicht unmittelbar hintereinander, sondern sind auf der Diskette verteilt. Er gibt alle Tracks/Sektoren an, die die einzelnen Programme belegen. Durch Druck auf eine Taste wird die Ausgabe unterbrochen, und der Computer erwartet zur Fortsetzung einen erneuten Tastendruck (nicht ESC, sonst erfolgt ein Abbruch). Wie bei der E-Option werden auch hier

gelöschte, aber noch lauffähige Files farblich abgesetzt gelistet. Bei eingeschalteter Druckeroption erfolgt eine Ausgabe der Liste auch auf dem Printer.

Dump eines Sektors – Syntax: M track, sector

Dies ist wohl die umfassendste Option des Programms und der leistungsfähigste Teil des gesamten Monitors.

Die Parameter müssen nicht unbedingt angegeben werden. In diesem Falle erfolgt eine Übernahme der gespeicherten, z.B. die aus einem Block über die R-Option errechneten Werte. Zunächst wird ein Dump vom Sektor ausgegeben. Das sieht dann folgendermaßen aus:

In der Kopfzeile sind alle wichtigen Daten angegeben: Laufwerk, Spur, Sektor, Seite, Diskettenformat und das Programm, das sich auf diesem Sektor befindet. Ist es gelöscht, aber noch lauffähig, wird sein Name farblich abgesetzt gelistet. Steht jedoch kein Programm in diesem Sektor oder ist es bereits von anderen überschrieben, so wird NO FILE HERE ausgegeben. Darunter befindet sich der Dump von der Hälfte des Sektors nach folgendem Schema: Adresse, 16 Hexzahlen und die entsprechenden 16 ASCII-Zeichen. Besonders hervorzuheben sind hier die Adressen. Es handelt sich um sogenannte echte Adressen, d.h., sie geben an, wo sich dieser Teil des Programms tatsächlich im Speicher befindet. Dies ist z.B. bei Binärprogrammen sehr wertvoll. Ist der Sektor ein Teil einer ASCII-Datei oder liegt dort kein Programm, so werden die Adressen jeweils von 0 an gezählt.

Unter dem Dump erscheint ein farblich abgesetztes Fenster. Hier sind alle jetzt möglichen Eingaben aufgelistet. Mit den Cursor-Tasten kann man sich sektor- und trackweise durch die Diskette bewegen. Außerdem ist es möglich, mit F den folgenden Sektor des derzeitigen Programms zu laden. So kann man seine über die Diskette verstreuten Teile gut untersuchen. Wenn dies beim letzten Sektor eines Programms geschieht, erklingt ein Piepston, und es wird einfach der folgende Sektor geladen.

Mit P werden die anderen 256 Byte des doppelt so großen Sektors ausgegeben. ESC führt in die Hauptebene zurück. W schreibt einen geänderten Sektor wieder auf die Diskette. Bevor der Computer dies jedoch ausführt, erfolgt eine Sicherheitsabfrage, um Fehlern vorzubeugen. Mit einem Druck auf M gelangt man in das Modify-Menü. Das obere Fenster bleibt erhalten, das untere wird neu aufgebaut. Außerdem erscheint im Hexdump oben links ein Cursor. Dieser läßt

sich nun mit den Cursor-Tasten hin- und herbewegen. Durch die Eingabe von Hexzahlen kann man jetzt direkt die Seite des Sektors verändern. Mit TAB wechselt der Cursor zwischen Hex-Dump und ASCII-Dump. In letzterem lassen sich Änderungen ebenfalls direkt vornehmen. Diese werden dann auf beiden Seiten, d.h. im ASCII- und im Hex-Dump, unverzüglich ausgeführt; man kann sie also sofort sehen. Ein Druck auf ESC führt zurück in die Memory-Ebene.

Zum Disassemblieren ist COPY zu betätigen. Es wird das untere Fenster gelöscht und die Startadresse abgefragt. Gibt man nun eine Hexzahl an, so beginnt bei dieser Adresse der Disassembliervorgang. Die Adresse muß sich allerdings auf dem zuuntersuchenden Sektor befinden. Betätigt man lediglich die ENTER-Taste, ist es die Adresse, an der sich der Cursor befindet. Nach Löschen des Bildschirms wird nun so lange gelistet, bis man eine Taste drückt. Überschreitet das Programm dabei die Grenzen des im Speicher befindlichen Sektors, wird automatisch der nächste geladen, der die folgenden Daten des Programms enthält. Handelt es sich dabei um den letzten Sektor, erklingt ein Piepston, und es wird einfach der folgende Sektor geladen. Das Disassemblieren geht aber in jedem Falle weiter.

Nach Druck auf eine Taste wartet der Disassembler auf eine weitere Eingabe. Ist dies eine Taste außer ESC, setzt er die Arbeit fort, ansonsten erfolgt Löschen des Bildschirms und Rückkehr in die Modify-Ebene. Dabei wird der Zustand vor Aufruf des Disassemblers wiederhergestellt; der Cursor befindet sich nun an der Adresse, an der begonnen wurde, zu disassemblieren. Ist die Druckeroption eingeschaltet, erscheint all dies natürlich auch auf dem Papier.

Programm ändern – Syntax: X , , Programmname

Mit dieser Option kann man Programme direkt ändern. Ihr Name sollte die übliche Form besitzen, sonst erfolgt eine Fehlermeldung. Ist er nicht vollständig (die Extension fehlt), wird das erste gefundene Programm genommen. Man kann hier auch Namen angeben, die eigentlich nicht mehr vorhanden, also gelöscht sind. Auf diese Weise ist es möglich, Programme wieder zurückzuholen. Allerdings werden hier nur solche berücksichtigt, die auch lauffähig, also noch nicht überschrieben sind. Sollte das Programm nicht uneraseable oder auf der Diskette gar nicht vorhanden sein, erscheint NOT FOUND, und das Kommando wird abgebrochen. Ist jedoch alles in Ordnung, werden alle verfügbaren Daten für dieses Programm wie

unter Option E aufgelistet. Dann erfolgt eine Abfrage der neuen Daten:

HIDE (Y/N) Soll das Programm zukünftig versteckt sein oder nicht?

R/O (Y/N) Soll es von nun an nur lesbar oder auch schreibbar sein?

USER Unter welchem User soll es nun laufen? War der alte User &ES, war es gelöscht und kann nun mit der Eingabe von Null wieder zurückgeholt werden.

PROT. (Y/N) Soll es zukünftig geschützt sein oder nicht?

STARTADR. Die neue Startadresse im Bereich 0 bis &FFFF

AUTOSTART Die neue Autostartadresse im Bereich 0 bis &FFFF

Wenn bei einer Abfrage einfach nur die ENTER-Taste gedrückt wird, erfolgt die Übernahme des alten Werts. Bei der ersten, zweiten und vierten Abfrage muß man nur Y für ja oder N für nein eingeben, sonst Zahlen. Nach einer falschen Eingabe wird die Frage

Programm: DisDis

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Disassembler/Monitor

Listings: 2

wiederholt. Die ESC-Taste bringt in die Hauptebene zurück, ohne daß Daten verändert werden. Ist alles eingegeben, erscheinen die Daten des Programms noch einmal in der geänderten Form, und es erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

Nach Y werden dann die Daten auf die Diskette zurückgeschrieben. N bricht das Kommando ab, ohne daß Daten abgewandelt wurden. Die Abfrage nach der neuen Länge des Programms unterbleibt absichtlich, da eine Änderung dieses Werts unliebsame Folgen haben kann. Aber auch mit Variationen der Startadresse oder des Autostarts sollte man sehr vorsichtig sein, da dies nur allzu schnell Daten zerstören kann!

Jörn Klose

Starter

```
<00EF> 10 MODE 2
<0C7B> 20 PRINT STRINGS(26,"*");" D I S D I S -
      L O A D E R ";STRINGS(26,"*")
<01A5> 30 PRINT:PRINT
<01DE> 40 SYMBOL AFTER 256
<0290> 50 MEMORY &6FFF
<05DD> 60 LOAD"disdis.bin",&7000
<017F> 70 CALL &7000
```

MC-Generator

```
<0913> 1 : 'MC-Generator: DISDIS.ldr
<004B> 2 :
<084E> 3 : 'erzeugt : DISDIS.bin
<004D> 4 :
<09B9> 5 : 'Copyright : Joern Klose
<004F> 6 :
<1018> 100 DATA ED,73,DC,71,21,A1,74,CD,C2,70,3
      E,02,32,C8,71,21,F9,74,CD,C2,70,CD,&0BE7
<104D> 101 DATA 18,BB,AF,32,AE,71,32,CC,71,CD,1
      7,81,CD,4A,77,CD,81,BB,21,B1,71,CD,&0B4E
<0FF8> 102 DATA A2,70,21,1F,76,54,5D,13,36,00,0
      1,28,00,ED,B0,CD,09,BB,38,FB,CD,CB,&08E4
<0F67> 103 DATA 70,30,E0,11,20,76,0E,00,CD,15,7
      1,38,2D,22,82,71,13,CD,15,71,38,24,&06C4
<0FC8> 104 DATA 22,84,71,13,21,86,71,CD,4B,71,A
      F,12,21,1F,76,4E,21,F8,75,1E,0D,7E,&07C7
<0FE4> 105 DATA 23,B9,28,27,C6,20,B9,28,22,23,2
      3,1D,20,F1,21,1D,72,ED,7B,DC,71,CD,&08BA
<1028> 106 DATA A2,70,3E,07,CD,5A,BB,18,98,ED,7
      B,DC,71,21,36,72,CD,A2,70,18,8C,5E,&0A48
<1051> 107 DATA 23,56,EB,11,25,70,D5,E9,7E,B7,C
      8,23,CD,AB,70,18,F7,E6,7F,CD,5A,BB,&0C26
<1096> 108 DATA 4F,3A,AE,71,B7,C8,79,FE,18,C8,C
      D,2E,BD,38,FB,C3,31,BD,7E,B7,C8,23,&0C3A
<1029> 109 DATA CD,5A,BB,18,F7,CD,7B,BB,DD,21,1
      E,76,06,00,04,DD,23,3E,28,B8,28,2B,&0901
<1061> 110 DATA CD,18,BB,FE,0D,28,24,FE,FC,28,2
      9,FE,7F,20,14,3E,01,B8,28,EC,05,DD,&09E0
```

```
<1092> 111 DATA 2B,3E,08,CD,5A,BB,3E,10,CD,5A,B
      B,18,DD,DD,77,00,CD,AB,70,18,CD,CD,&0A66
<1014> 112 DATA 7E,BB,DD,36,00,00,37,C9,CD,7E,B
      B,B7,C9,21,00,00,1A,CD,29,71,D8,37,&0983
<1059> 113 DATA 3F,C8,29,29,29,29,85,6F,13,18,E
      F,B7,C8,FE,2C,C8,FE,3A,30,0B,FE,30,&09CB
<1050> 114 DATA 38,05,D6,30,A7,0C,C9,37,C9,CB,E
      F,FE,61,38,F8,FE,67,30,F4,D6,57,A7,&0C65
<1058> 115 DATA C9,1A,13,B7,C8,77,23,18,F8,7C,C
      D,5C,71,7D,CD,5C,71,C9,F5,1F,1F,1F,&0A67
<1013> 116 DATA 1F,CD,65,71,F1,E6,0F,C6,30,FE,3
      A,38,02,C6,07,C3,AB,70,21,5A,BB,22,&0A13
<0F1F> 117 DATA 70,71,CD,5C,71,21,AB,70,22,70,7
      1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0583
<0E5E> 118 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
      0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0000
<0ED5> 119 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
      0,00,00,00,00,0A,0D,7D,00,83,84,81,&021C
<0F63> 120 DATA C5,07,6C,C5,07,DF,CD,07,6F,DA,0
      7,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0507
121 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
      0,00,00,00,00,00,C3,FD,80,49,42,4D,&0318
<0F67> 122 DATA 44,41,54,43,50,4D,20,20,20,20,3
      E,3E,20,4E,4F,20,46,49,4C,45,20,48,&051A
<0F5E> 123 DATA 45,52,45,20,3C,3C,00,20,4E,4F,2
      0,46,49,4C,45,20,48,45,52,45,20,00,&04D5
<0F9B> 124 DATA 66,C6,07,4E,C6,07,0A,0D,00,20,2
      0,20,00,0A,0D,53,4F,52,52,59,20,3F,&04DA
<0F6C> 125 DATA 00,0A,0D,4E,4F,20,50,52,49,4E,5
      4,45,52,20,21,00,0A,0D,2A,2A,20,42,&0406
<0F9F> 126 DATA 52,45,41,4B,20,2A,2A,0A,0D,00,0
      A,0D,4E,4F,54,20,46,4F,55,4E,44,20,&0472
<0F67> 127 DATA 21,00,0A,0A,0D,00,0A,0D,48,49,4
      4,45,20,20,28,59,2F,4E,29,3A,20,00,&0334
<0F97> 128 DATA 0A,0D,52,2F,4F,20,20,20,28,59,2
      F,4E,29,3A,20,00,0A,0D,55,53,45,52,&041E
<0F5D> 129 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,3A,20,00,0
      A,0D,50,52,4F,54,2E,20,28,59,2F,4E,&03E2
<0F4E> 130 DATA 29,3A,20,00,0A,0D,41,55,54,4F,5
      3,54,41,52,54,20,20,3A,20,00,0A,0D,&0412
<0F5A> 131 DATA 53,54,41,52,54,41,44,52,2E,20,2
      0,3A,20,00,0A,0D,20,44,52,49,56,45,&04DE
132 DATA 20,00,20,20,50,41,47,45,20,00,2
      0,20,46,4F,52,4D,41,54,3A,20,00,00,&0400
<0F47> 133 DATA 00,00,20,3D,20,42,4C,4F,43,4B,2
      0,00,20,3D,20,20,54,52,41,43,4B,&043A
<0F65> 134 DATA 20,00,20,2F,20,20,53,45,43,54,4
      F,52,20,00,0A,0D,49,42,4D,2D,46,4F,&0450
```

<0F6A> 135 DATA 52,4D,41,54,20,20,00,0A,0D,43,5
<0F88> 136 DATA 0A,0D,44,41,54,41,2D,46,4F,52,4
<0F57> 137 DATA 20,54,52,41,43,4B,20,20,20,20,F
<0F3E> 138 DATA 20,20,20,20,F3,20,4E,45,58,54,2
<0F56> 139 DATA 20,4C,41,53,54,20,54,52,41,43,4B,&05EF
<0F8F> 140 DATA 55,49,54,0A,0A,0D,20,20,50,2E,2
<0F4D> 141 DATA 20,20,20,57,2E,2E,57,52,49,54,4
<0FBA> 142 DATA 46,2E,2E,46,4F,4C,4C,4F,57,49,4
<0FAC> 143 DATA 20,4D,2E,2E,4D,4F,44,49,46,59,2
<0F5E> 144 DATA F2,20,F3,20,20,4D,4F,56,45,20,4
<0EF2> 145 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,2
<0F96> 146 DATA 20,45,44,49,54,2D,4D,4F,44,55,5
<0F29> 147 DATA 20,20,44,49,53,41,53,53,45,4D,4
<0F18> 148 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,54,4
<0F86> 149 DATA 45,58,20,3C,2D,3E,20,41,53,43,4
<0F7E> 150 DATA 20,46,49,4C,45,53,20,3A,0A,0D,0
<0F85> 151 DATA 53,53,3A,00,0D,0A,50,52,49,4E,5
<0F5E> 152 DATA 54,52,41,43,4B,20,00,20,20,54,4
<0FB7> 153 DATA 20,3F,00,0A,0A,0D,4F,4B,20,20,2
<0F74> 154 DATA 2A,2A,2A,2A,2A,2A,20,44,20,49,20,5
<0FCE> 155 DATA 4F,20,4E,20,49,20,54,20,4F,20,5
<0FA0> 156 DATA 2A,2A,2A,2A,2A,2A,20,28,63,29,20,2
<0FFE> 157 DATA 4A,6F,65,72,6E,20,4B,6C,6F,73,6
<0F89> 158 DATA 0D,49,4E,53,45,52,54,20,41,20,4
<0F66> 159 DATA 53,43,20,49,4E,54,4F,20,44,52,4
<0F8F> 160 DATA 45,53,53,20,41,4E,59,20,4B,45,5
<0F41> 161 DATA 41,4D,20,20,20,20,20,20,20,46,4
<0F6D> 162 DATA 54,20,20,4C,45,4E,2E,20,20,20,4
<0F65> 163 DATA 20,20,52,2F,4F,20,20,20,20,50,5
<0FB8> 164 DATA 0D,00,0A,0D,3E,3E,20,50,52,45,5
<0F31> 165 DATA 3C,00,20,20,20,59,45,53,20,00,2
<0F50> 166 DATA 41,53,49,43,00,20,53,50,45,43,4
<0F65> 167 DATA 00,20,20,20,41,53,43,49,49,00,4
<0FBD> 168 DATA 41,4D,00,50,52,49,4E,54,45,52,0
<1031> 169 DATA DB,72,E7,72,F2,72,D3,75,DB,75,4
<0FE1> 170 DATA 52,1D,7C,42,51,77,53,2B,81,50,5
<0EFD> 171 DATA 9F,7D,58,63,82,00,00,00,00,00,0
<0E94> 172 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
<0F4E> 173 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
<0F4A> 174 DATA 54,48,45,52,20,44,49,53,43,20,2
<0F55> 175 DATA 43,0A,0D,20,43,20,3D,20,43,41,5
<0F6C> 176 DATA 20,20,20,44,20,3D,20,44,52,49,5
<0F89> 177 DATA 2E,20,43,41,54,41,4C,4F,47,20,2
<0F98> 178 DATA 0A,0D,20,4D,20,3D,20,48,45,4C,50,&04D7
<0FC5> 179 DATA 20,20,50,20,3D,20,50,52,49,4E,5
<0F35> 180 DATA 20,51,20,3D,20,4D,41,50,20,44,4
<0FD8> 181 DATA 52,20,3D,20,42,4C,4F,43,4B,20,3
<0F59> 182 DATA 53,20,3D,20,43,55,52,52,45,4E,5
<0FD0> 183 DATA 20,3D,20,54,52,2F,53,45,43,20,3
<0FB9> 184 DATA 20,3D,20,4D,4F,44,49,46,59,20,5
<10AF> 185 DATA A2,70,C9,E1,C9,3A,AE,71,B7,28,0
<1072> 186 DATA FF,32,AE,71,C9,21,27,72,CD,A2,7
<1021> 187 DATA C1,05,05,28,1B,3A,82,71,FE,28,3
<10C0> 188 DATA B0,CD,7C,79,30,DA,7A,32,C9,71,C
<10B9> 189 DATA 78,CD,7E,BB,3E,01,CD,B4,BB,CD,6
<1128> 190 DATA C2,70,CD,18,BB,CB,EF,FE,FC,CA,4
<1092> 191 DATA FE,70,20,14,3A,CB,71,EE,01,32,C
<106B> 192 DATA 9D,77,FE,66,28,F3,D6,F0,20,0F,3
<104B> 193 DATA C3,9A,77,3D,20,0F,3A,C8,71,B7,2
<101B> 194 DATA 20,20,3A,C9,71,3D,47,E6,0F,20,0
<102B> 195 DATA 81,47,37,78,32,C9,71,38,D1,C3,9
<1015> 196 DATA 3E,09,20,01,3D,81,47,3A,C9,71,3
<10C0> 197 DATA 9A,77,AF,CD,B4,BB,21,01,01,CD,7
<106E> 198 DATA C7,71,C6,41,CD,AB,70,21,E5,72,C
<10AB> 199 DATA CD,A2,70,3A,C9,71,E6,0F,CD,5C,7
<1061> 200 DATA 71,21,CA,72,CD,A2,70,21,EA,71,C
<1099> 201 DATA FD,21,00,90,3A,CB,71,FD,AC,FD,6
<108B> 202 DATA 10,F5,CD,65,71,3E,20,CD,AB,70,3
<1038> 203 DATA 10,E9,06,10,21,16,72,CD,A2,70,C
<10A7> 204 DATA CD,A2,70,06,10,3E,20,CD,AB,70,F
<1040> 205 DATA 21,19,72,CD,A2,70,06,10,FD,7E,0
<10A1> 206 DATA AB,70,FD,23,10,EC,21,16,72,CD,A
<10EC> 207 DATA BB,C9,11,00,90,ED,4B,DA,71,FD,E
<1054> 208 DATA 00,00,11,19,50,CD,66,BB,CD,6C,B
<10CA> 209 DATA CD,66,BB,CD,6C,BB,3E,01,CD,B4,B
<106E> 210 DATA 90,BB,3E,01,CD,96,BB,C9,57,3A,C
<1092> 211 DATA 91,B8,C9,CD,6C,BB,21,03,12,CD,7
<105B> 212 DATA 72,71,21,EE,72,CD,C2,70,3A,C9,7
<110D> 213 DATA CD,18,BB,CB,EF,FE,6E,CA,A7,77,7
<1060> 214 DATA 3E,84,32,B6,71,C3,A7,77,21,B6,7
<10BE> 215 DATA ED,5B,C7,71,3A,C9,71,4F,21,00,9
<1017> 216 DATA 2A,7D,BE,11,9F,01,19,3A,C7,71,B
<0FF6> 217 DATA 32,C6,71,CB,77,21,E1,71,28,09,1
<1010> 218 DATA 01,03,00,ED,B0,37,C9,21,00,92,5
5,3A,C6,71,CB,7F,20,06,14,CB,77,28,&0808

«1055» 219 DATA 01,14,3A,C7,71,5F,06,04,3A,C6,7
 1,3C,4F,C5,D5,E5,DF,10,72,B7,20,0F,&08B2
 «1070» 220 DATA E1,11,00,02,19,D1,C1,0C,10,ED,C
 D,5E,84,37,C9,E1,D1,C1,B7,C9,3E,01,&0A89
 «1077» 221 DATA 32,CD,71,21,50,7B,22,D6,7A,CD,6
 C,BB,21,02,02,CD,75,BB,21,C4,73,CD,&0A09
 «1064» 222 DATA C2,70,AF,CD,B4,BB,21,00,90,3A,C
 B,71,AC,67,22,D2,71,21,04,3B,22,D0,&0A0E
 «1106» 223 DATA 71,21,04,09,22,CE,71,CD,75,BB,C
 D,7B,BB,CD,18,BB,FE,FC,CA,A7,77,FE,&0C80
 «104F» 224 DATA E0,CA,C9,84,FE,09,20,20,3A,CD,7
 1,B7,20,09,21,50,7B,3C,32,CD,71,18,&0946
 «1095» 225 DATA 07,21,50,7B,AF,32,CD,71,22,D6,7
 A,11,00,00,18,0A,18,CF,CD,FE,7B,7A,&08EE
 «10AE» 226 DATA B3,CA,50,7B,2A,D2,71,19,EB,3A,C
 B,71,B7,28,18,21,FF,91,A7,ED,52,30,&0AED
 «1043» 227 DATA 03,11,00,91,21,FF,90,A7,ED,52,3
 8,03,11,FF,91,18,16,21,FF,90,A7,ED,&0989
 «1032» 228 DATA 52,30,03,11,00,90,21,FF,8F,A7,E
 D,52,38,03,11,FF,90,EB,22,D2,71,7C,&0962
 «106A» 229 DATA E6,FC,67,11,10,00,0E,00,0C,A7,E
 D,52,30,FA,0D,19,7D,C6,3B,67,79,4D,&0865
 «106C» 230 DATA C6,04,6F,22,D0,71,AF,06,03,81,1
 0,FD,C6,09,67,22,CE,71,3A,CD,71,B7,&09A8
 «1092» 231 DATA 2A,D0,71,28,03,2A,CE,71,CD,75,B
 B,C3,9F,7A,2A,CE,71,7C,1E,03,93,30,&09A1
 «10FD» 232 DATA FD,83,B7,20,3A,CD,C3,7B,FD,2A,D
 2,71,FD,7E,00,E6,0F,CB,23,CB,23,CB,&0C1D
 «10B5» 233 DATA 23,CB,23,B3,FD,77,00,79,CD,5A,B
 B,24,22,CE,71,E5,2A,D0,71,CD,75,BB,&0B65
 «1125» 234 DATA FD,7E,00,FE,20,30,02,3E,2E,CD,5
 A,BB,E1,CD,75,BB,C3,9F,7A,CD,C3,7B,&0BDE
 «10FE» 235 DATA FD,2A,D2,71,FD,7E,00,E6,F0,B3,F
 D,77,00,79,CD,5A,BB,2A,D0,71,CD,75,&0CEA
 «10B5» 236 DATA BB,FD,7E,00,FE,20,30,02,3E,2E,C
 D,5A,BB,11,01,00,C3,D8,7A,D1,79,FE,&0A43
 «10CB» 237 DATA 30,38,CB,FE,3A,38,0E,CB,EF,FE,6
 1,38,C1,FE,67,30,BD,D6,57,18,02,D6,&0B32
 «10BC» 238 DATA 30,D5,5F,C9,79,FE,20,30,02,3E,2
 E,CD,5A,BB,2A,D2,71,71,2A,CE,71,CD,&0A58
 «1038» 239 DATA 75,BB,79,CD,72,71,11,01,00,C3,D
 8,7A,11,00,00,4F,FE,F0,20,04,11,F0,&08F3
 «10A2» 240 DATA FF,C9,FE,F1,20,04,11,10,00,C9,F
 E,F2,20,02,1B,C9,FE,F3,C0,13,C9,2A,&0B72
 «109B» 241 DATA 82,71,3A,C6,71,47,7D,CB,70,28,0
 A,CB,78,28,0C,FE,B4,30,0C,18,0D,FE,&091D
 «1094» 242 DATA 9C,30,06,18,07,FE,AB,38,03,C3,7
 C,70,CD,FD,7C,79,32,C9,71,7A,32,C8,&0A23
 «102A» 243 DATA 71,CB,70,28,14,CB,78,20,08,21,0
 9,73,CD,A2,70,18,0E,21,18,73,CD,A2,&0810
 «1072» 244 DATA 70,18,06,21,FA,72,CD,A2,70,21,D
 B,72,CD,A2,70,3A,82,71,CD,5C,71,21,&0A2F
 «10B8» 245 DATA E2,72,CD,A2,70,3A,C8,71,CD,5C,7
 1,21,EE,72,CD,A2,70,3A,C9,71,E6,0F,&0C09
 «1058» 246 DATA CD,5C,71,C9,2A,84,71,3A,C6,71,B
 5,2A,82,71,67,05,05,20,03,2A,C8,71,&08BC
 «10F0» 247 DATA 7D,FE,28,D2,7C,70,7C,E5,CD,7C,7
 9,E1,D2,7C,70,ED,5B,C8,71,D5,22,C8,&0D63
 «1088» 248 DATA 71,CD,28,7D,47,3A,C6,71,CB,77,2
 1,FA,72,28,0A,CB,7F,21,09,73,28,03,&08AE
 «1091» 249 DATA 21,18,73,CD,A2,70,21,E5,72,CD,A
 2,70,3A,C8,71,CD,5C,71,21,F0,72,CD,&0B3F
 «10A2» 250 DATA A2,70,3A,C9,71,E6,0F,CD,5C,71,2
 1,D8,72,CD,A2,70,78,CD,5C,71,E1,22,&0B74
 «1034» 251 DATA C8,71,C9,3A,C6,71,29,CB,7F,20,0
 B,CB,77,11,12,00,20,03,11,08,00,19,&06CB
 «1067» 252 DATA 1E,09,CB,77,20,01,1D,16,00,4A,A
 7,0C,ED,52,30,FB,19,0D,51,47,2C,B5,&06C3
 «1019» 253 DATA 4F,C9,ED,5B,C8,71,4B,7A,16,00,0
 6,09,CB,77,20,01,05,21,00,00,19,10,&0635
 «1093» 254 DATA FD,CB,7F,20,0D,11,08,00,CB,77,2
 8,03,11,12,00,A7,ED,52,CB,3C,CB,1D,&07F2
 «10B9» 255 DATA CB,77,28,10,E6,0F,CB,39,38,01,3
 D,CB,3F,30,02,0E,FF,85,18,08,3D,CB,&07DF
 «0FEF» 256 DATA 3F,30,02,0E,FF,85,FE,F0,38,02,3
 E,FF,32,CA,71,C9,CD,7B,BB,21,F9,74,&0B2F
 «1051» 257 DATA CD,A2,70,CD,18,BB,CD,7E,BB,CD,F
 1,79,D0,CD,2B,7A,C9,2A,82,71,7D,FE,&0D5F
 «0FE1» 258 DATA 10,30,04,32,CD,71,C9,E1,C3,7C,7
 0,CD,2B,7A,CD,CA,7F,DD,21,E0,91,AF,&0BB2
 «0F50» 259 DATA 32,D5,71,21,16,72,CD,A2,70,18,5
 C,11,20,00,DD,19,DD,E5,11,00,66,DD,&08B1
 «1041» 260 DATA 19,DD,E1,D8,DD,7E,0C,B7,20,EB,D
 D,7E,00,FE,E5,28,17,FE,FF,28,E0,DD,&0D37
 «0FCE» 261 DATA 7E,10,CD,1C,7E,3A,D5,71,FE,09,3
 0,18,3C,32,D5,71,18,CD,3E,18,CD,5A,&08DA
 «1015» 262 DATA BB,DD,7E,10,CD,1C,7E,3E,18,CD,5
 A,BB,18,E1,3A,AE,71,B7,20,B5,32,D5,&0AAA
 «1002» 263 DATA 71,21,82,75,CD,A2,70,CD,18,BB,F
 E,FC,CA,8D,70,CD,6C,BB,21,36,75,CD,&0C56
 «0FA0» 264 DATA A2,70,18,99,DD,E5,6F,26,00,CD,F
 D,7C,3A,C7,71,5F,21,00,90,DF,10,72,&0A43
 «0F63» 265 DATA B7,C0,E1,23,11,F1,71,01,08,00,E
 D,B0,3E,2E,12,13,0E,03,ED,B0,21,F1,&08E5
 «0FFB» 266 DATA 71,CD,A2,70,CD,F2,7E,C2,D6,7E,A
 F,32,B0,71,FD,7E,12,E6,7E,21,A8,75,&0CD4
 «0F8C» 267 DATA 28,0A,CB,4F,21,BA,75,20,03,21,B
 1,75,CD,A2,70,21,19,72,CD,A2,70,FD,&096D
 «0FB9» 268 DATA 6E,15,FD,66,16,CD,53,71,21,19,7
 2,CD,A2,70,FD,6E,18,FD,66,19,CD,53,&0A37
 «0FDB» 269 DATA 71,21,19,72,CD,A2,70,FD,6E,1A,F
 D,66,1B,CD,53,71,DD,CB,0A,7E,21,98,&0A79
 «0F53» 270 DATA 75,20,03,21,A0,75,CD,A2,70,DD,C
 B,09,7E,21,98,75,20,03,21,A0,75,CD,&0930
 «0F62» 271 DATA A2,70,FD,CB,12,46,21,98,75,20,0
 3,21,A0,75,CD,A2,70,21,19,72,CD,A2,&09B3
 «0FB5» 272 DATA 70,DD,7E,00,CD,5C,71,21,54,72,C
 D,A2,70,C9,21,00,9E,E5,FD,E1,5D,54,&0B27
 «0F6B» 273 DATA 13,36,00,01,FE,01,ED,B0,21,C3,7
 5,3E,FF,32,B0,71,C3,C3,66,7E,11,00,&08C3
 «0F42» 274 DATA 90,FD,21,00,90,21,00,00,06,43,C
 5,1A,4F,06,00,09,13,C1,10,F6,EB,FD,&07A7
 «0FB0» 275 DATA 6E,43,FD,66,44,A7,ED,52,C9,DD,2
 1,E0,91,21,00,9A,36,FF,23,22,D6,71,&0AF2
 «0FF7» 276 DATA 11,20,00,DD,19,DD,E5,11,00,66,D
 D,19,DD,E1,D8,DD,7E,00,FE,FF,28,EA,&0B56
 «0FE7» 277 DATA DD,7E,0C,B7,20,E4,32,D4,71,DD,E
 5,E1,23,E5,ED,5B,D6,71,01,08,00,ED,&0BC9
 «0F8E» 278 DATA B0,3E,2E,12,13,0E,03,ED,B0,DD,7
 E,00,FE,E5,28,01,AF,12,13,0E,04,09,&0745
 «0FB8» 279 DATA 3C,01,10,00,ED,B0,ED,53,D6,71,2
 1,D4,71,34,CD,88,7F,D5,ED,5B,D6,71,&0B43
 «0F98» 280 DATA 01,04,00,38,E4,3E,FF,12,13,ED,5
 3,D6,71,D1,18,98,E1,E3,E5,FD,21,E0,&0B32
 «0FB8» 281 DATA 91,E1,11,20,00,FD,19,FD,E5,11,0
 0,66,FD,19,FD,E1,30,02,B7,C9,FD,7E,&0B33
 «102E» 282 DATA 00,FE,FF,28,E7,FD,7E,0C,B7,28,E
 1,FD,E5,D1,13,06,0B,E5,1A,BE,20,D5,&0BDC
 «0F9C» 283 DATA 13,23,10,F8,E1,3A,D4,71,FD,BE,0
 C,20,C9,EB,37,C9,21,01,72,11,F0,71,&0A3F
 «0FFB» 284 DATA 01,0E,00,ED,B0,C9,CD,13,7F,2A,D
 6,71,36,FF,CD,CA,7F,21,00,9A,23,7E,&09EC
 «1035» 285 DATA FE,FF,C8,E5,DD,E1,DD,7E,0C,FE,E
 5,20,05,3E,18,CD,5A,BB,11,F1,71,01,&0C83
 «0FAE» 286 DATA 0C,00,ED,B0,E5,21,54,72,CD,A2,7
 0,21,F1,71,CD,A2,70,21,16,72,CD,A2,&0ACE
 «100D» 287 DATA 70,E1,23,7E,FE,FF,28,08,B7,28,F
 7,CD,30,80,18,F2,DD,7E,0C,FE,E5,20,&0BE6
 «1079» 288 DATA BB,3E,18,CD,5A,BB,18,B4,E5,F5,C
 D,1B,BB,30,1C,CD,7B,BB,CD,18,BB,FE,&0C29
 «104A» 289 DATA FC,20,0F,DD,7E,0C,FE,E5,20,05,3
 E,18,CD,5A,BB,C3,8D,70,CD,7E,BB,F1,&0B89
 «1042» 290 DATA 6F,26,00,CD,FD,7C,7A,59,CD,5C,7
 1,3E,2F,CD,AB,70,7B,E6,0F,CD,5C,71,&0AA7
 «0F7C» 291 DATA 21,19,72,CD,A2,70,3A,C6,71,4F,0
 C,E6,C0,3E,09,20,01,3D,81,47,7B,3C,&0821
 «0FEE» 292 DATA B8,38,02,79,B7,5F,38,01,14,7A,C
 D,5C,71,3E,2F,CD,AB,70,7B,E6,0F,CD,&0974
 «0FC8» 293 DATA 5C,71,21,19,72,CD,A2,70,E1,C9,F
 D,2A,7D,BE,3A,C7,71,FD,77,00,05,05,&0A54
 «0FAD» 294 DATA 3A,CC,71,28,1A,2A,82,71,7D,FE,E
 5,20,0A,F5,21,43,74,CD,A2,70,F1,18,&0A15
 «0FA3» 295 DATA 08,FE,10,D2,7C,70,32,CC,71,FD,7
 7,01,3A,AE,71,B7,28,17,21,DE,71,11,&0988
 «1021» 296 DATA D9,BD,E5,D5,CD,F1,80,11,00,9A,C
 D,9B,BC,E1,D1,CD,F1,80,C9,11,00,9A,&0DC1
 «0FD6» 297 DATA C3,9B,BC,06,03,1A,4E,77,79,12,1
 3,23,10,F7,C9,5F,CD,F1,BD,7B,30,FA,&0A12
 «0FDC» 298 DATA C3,DE,71,3A,86,71,B7,C8,CB,EF,D
 6,61,28,05,3D,C2,7C,70,3C,32,C7,71,&0B71
 «1029» 299 DATA 4F,C6,41,32,20,75,79,DF,BD,71,C
 D,F1,79,CD,2B,7A,C9,DD,21,E8,75,CD,&0C3D
 «1037» 300 DATA 9F,81,3A,C7,71,C6,41,CD,5A,BB,C
 D,9F,81,3A,CC,71,CD,72,71,CD,9F,81,&0C7C
 «0FB7» 301 DATA 3A,C6,71,CB,77,21,FC,72,28,0A,C
 B,7F,21,0B,73,28,03,21,1A,73,CD,C2,&08C5
 «102B» 302 DATA 70,CD,9F,81,CD,28,7D,CD,72,71,C
 D,9F,81,3A,C8,71,CD,72,71,CD,9F,81,&0C7C

- «105F» 303 DATA 3A,C9,71,E6,0F,CD,72,71,CD,9F,8
1,DD,E5,CD,B8,81,DD,E1,21,EE,71,CD,&0DD9
- «0FCC» 304 DATA C2,70,CD,9F,81,3A,AE,71,B7,21,A
4,75,28,03,21,9B,75,C3,C2,70,CD,9F,&0B26
- «0FC9» 305 DATA 81,21,54,72,CD,C2,70,DD,6E,00,D
D,66,01,DD,23,DD,23,CD,C2,70,3E,14,&0A47
- «107F» 306 DATA CD,6F,BB,C9,CD,13,7F,2A,D6,71,3
6,FF,CD,CA,7F,CD,28,7D,FE,02,47,38,&0BCC
- «0F58» 307 DATA 10,21,0E,9A,7E,B8,28,20,B7,28,0
D,3C,28,0F,23,18,F3,21,00,00,22,DA,&0601
- «0FB4» 308 DATA 71,C9,23,7E,3C,20,FB,23,7E,3C,2
8,EF,11,0D,00,19,18,DC,1E,00,2B,7E,&0718
- «0F9C» 309 DATA B7,28,13,FE,E5,28,03,1C,18,F4,E
5,21,F0,71,36,18,21,FD,71,36,18,E1,&099B
- «0FDF» 310 DATA C5,D5,11,0C,00,D5,A7,ED,52,11,F
1,71,C1,ED,B0,23,6E,26,00,CD,FD,7C,&0B40
- «0F6D» 311 DATA 3A,C7,71,5F,21,00,9A,DF,10,72,2
A,15,9A,D1,43,78,B7,28,06,11,00,04,&074C
- «0F7A» 312 DATA 19,10,FD,C1,79,FE,FF,20,04,11,0
0,02,19,11,80,00,A7,ED,52,22,DA,71,&0891
- «1044» 313 DATA C9,CD,73,CD,CD,6F,DA,37,C9,C1,C
D,18,B9,C9,21,46,72,CD,A2,70,C9,05,&0C9A
- «0FD9» 314 DATA 05,05,05,C5,0E,07,CD,0F,B9,60,6
9,E3,44,21,86,71,FD,2A,7D,BE,CD,4F,&0904
- «0FEA» 315 DATA 82,30,DA,C1,CD,18,B9,11,E6,00,F
D,19,FD,E5,E1,11,86,71,01,0B,00,ED,&0ABC
- «0FE5» 316 DATA B0,21,54,72,CD,A2,70,CD,CA,7F,D
D,21,E0,91,11,20,00,DD,19,DD,E5,11,&0AF5
- «1013» 317 DATA 00,66,DD,19,DD,E1,38,AE,DD,7E,0
C,B7,20,EA,DD,7E,00,3C,28,E4,21,86,&0A72
- «0FA9» 318 DATA 71,DD,E5,D1,06,0B,13,1A,E6,7F,B
E,20,D5,13,23,7E,3C,28,02,10,F2,21,&0897
- «0FFA» 319 DATA 16,72,CD,A2,70,21,36,75,CD,A2,7
0,DD,7E,10,6F,26,00,E5,CD,1C,7E,DD,&0A3B
- «0FEC» 320 DATA E5,FD,E1,18,05,3E,07,CD,5A,BB,2
1,58,72,CD,A2,70,CD,CB,70,30,38,05,&0A46
- «104B» 321 DATA 28,16,CD,4B,84,30,E8,FD,CB,0A,F
E,20,0B,FD,CB,0A,BE,18,05,3E,07,CD,&09AC
- «0FEA» 322 DATA 5A,BB,21,68,72,CD,A2,70,CD,CB,7
0,30,14,05,28,1C,CD,4B,84,30,E8,FD,&0A35
- «1055» 323 DATA CB,09,FE,20,11,FD,CB,09,BE,18,0
B,CD,2B,7A,C3,8D,70,3E,07,CD,5A,BB,&0A0E
- «0FC5» 324 DATA 21,78,72,CD,A2,70,CD,CB,70,30,E
A,05,28,0B,11,1F,76,CD,15,71,38,E5,&095A
- «100C» 325 DATA FD,75,00,3A,B0,71,B7,C2,EB,83,1
8,05,3E,07,CD,5A,BB,21,88,72,FD,E5,&0AF5
- «1011» 326 DATA FD,21,00,90,CD,A2,70,CD,CB,70,3
0,BD,05,28,16,CD,4B,84,30,E2,FD,CB,&0B3B
- «0FFB» 327 DATA 12,86,28,0B,FD,CB,12,C6,18,05,3
E,07,CD,5A,BB,21,A8,72,CD,A2,70,CD,&0996
- «0F9A» 328 DATA CB,70,30,99,05,28,15,11,1F,76,C
D,15,71,38,E5,FD,75,15,FD,74,16,18,&0882
- «0FC5» 329 DATA 05,3E,07,CD,5A,BB,21,98,72,CD,A
2,70,CD,CB,70,D2,35,83,05,28,0E,11,&0914
- «0FA2» 330 DATA 1F,76,CD,15,71,38,E4,FD,75,1A,F
D,74,1B,11,00,90,21,00,00,06,43,C5,&07EC
- «0FCC» 331 DATA 1A,4F,06,00,09,13,C1,10,F6,FD,7
5,43,FD,74,44,FD,E1,21,54,72,CD,A2,&09F0
- «1051» 332 DATA 70,FD,E5,FD,E5,E1,DD,E1,CD,42,7
E,18,05,3E,07,CD,5A,BB,21,91,74,CD,&0C97
- «1019» 333 DATA A2,70,CD,CB,70,D2,35,83,05,28,E
C,CD,4B,84,30,E7,E1,CA,2B,7A,E5,21,&0BC6
- «0FB0» 334 DATA 00,92,01,00,08,7E,3C,20,02,36,E
5,23,0B,78,B1,20,F4,E1,CD,FD,7C,3A,&085E
- «0F6C» 335 DATA C7,71,5F,21,00,90,DF,13,72,21,1
3,72,22,4B,7A,CD,2B,7A,21,10,72,22,&0770
- «109C» 336 DATA 4B,7A,C9,DD,7E,FF,CB,EF,FE,6E,3
7,C8,FE,79,20,04,3C,3D,37,C9,B7,C9,&0CA1
- «1007» 337 DATA DD,21,E0,91,11,20,00,DD,19,DD,E
5,11,00,66,DD,19,DD,E1,D8,DD,7E,02,&0AB8
- «1097» 338 DATA FE,E5,C8,DD,7E,00,FE,E5,20,E4,D
D,7E,0C,B7,20,DE,DD,E5,FD,E1,11,10,&0DCA
- «0FA6» 339 DATA 00,FD,19,0E,10,21,10,92,FD,7E,0
0,FE,00,28,C9,06,10,BE,28,1B,23,10,&06AB
- «0FA0» 340 DATA FA,11,10,00,19,7E,FE,E5,28,08,E
5,11,00,66,19,E1,30,E0,FD,23,0D,20,&0878
- «108C» 341 DATA D8,18,A9,FD,E5,D1,EB,A7,ED,52,E
B,28,DB,DD,36,00,FF,18,99,3E,01,CD,&0CDA
- «107D» 342 DATA B4,BB,CD,6C,BB,CD,81,BB,CD,7B,B
B,CD,13,7F,21,57,74,CD,C2,70,21,B1,&0C8B
- «0FCF» 343 DATA 71,CD,C2,70,CD,CB,70,D2,B4,85,0
5,28,3B,11,1F,76,CD,15,71,30,07,3E,&0959
- «1035» 344 DATA 07,CD,5A,BB,18,DC,ED,5B,DA,71,A
7,ED,52,11,00,90,19,EB,21,FF,91,A7,&0B53
- «1004» 345 DATA ED,52,38,C8,21,FF,8F,A7,ED,52,3
0,C0,21,FF,90,AF,ED,52,30,01,3C,32,&0B01
- «1037» 346 DATA CB,71,EB,22,D2,71,3A,AE,71,32,A
F,71,21,66,74,CD,C2,70,CD,18,BB,CD,&0B9E
- «1032» 347 DATA 5A,BB,CB,EF,FE,79,20,03,32,AE,7
1,2A,D2,71,11,00,90,A7,ED,52,ED,5B,&0AF6
- «0FFF» 348 DATA DA,71,19,22,D8,71,01,20,4E,0B,7
8,B1,20,FB,CD,43,79,CD,7E,BB,30,0A,&0964
- «1057» 349 DATA CD,AB,70,3E,0D,CD,AB,70,2A,D2,7
1,22,DA,8C,2A,C8,71,22,DC,8C,FD,21,&0B1B
- «109E» 350 DATA 00,00,CD,1B,BB,30,0D,CD,7B,BB,C
D,18,BB,FE,FC,28,21,CD,7E,BB,21,DE,&0ACB
- «0FF5» 351 DATA 8C,36,20,54,5D,13,01,28,00,ED,B
0,21,E5,8C,22,D8,8C,CD,E9,85,CD,58,&09E4
- «0FFD» 352 DATA 86,CD,30,89,18,D0,2A,DC,8C,22,C
8,71,AF,32,AE,71,21,36,72,CD,A2,70,&0A89
- «1056» 353 DATA CD,D4,79,CD,54,79,CD,58,78,CD,6
C,BB,21,02,02,CD,75,BB,21,C4,73,CD,&0B8C
- «106B» 354 DATA C2,70,AF,CD,B4,BB,CD,7B,BB,3A,A
F,71,32,AE,71,2A,D2,71,C3,15,7B,2A,&0BB5
- «1080» 355 DATA D8,71,11,DF,8C,7C,CD,F8,85,7D,C
D,F8,85,C9,F5,1F,1F,1F,1F,CD,01,86,&0BE0
- «0FD3» 356 DATA F1,E6,0F,FE,0A,38,02,C6,07,C6,3
0,12,13,C9,3E,57,C3,80,87,21,56,8B,&093A
- «103C» 357 DATA C3,5A,87,CD,93,88,79,FE,40,DA,0
E,86,FE,C0,D2,0E,86,FE,80,21,16,8C,&0C16
- «1057» 358 DATA DA,5A,87,FE,A0,DA,0E,86,CB,51,C
2,0E,86,E6,07,C6,51,CD,80,87,CD,89,&0C67
- «0F78» 359 DATA 88,D6,04,06,16,28,0B,3D,06,03,2
8,06,3D,06,55,28,01,04,78,C3,C3,87,&056F
- «10AF» 360 DATA CD,93,88,79,FE,C0,DA,14,87,FE,E
D,28,B4,FE,CB,28,1E,FE,DD,28,09,FE,&0D74
- «103A» 361 DATA FD,20,A2,FD,2E,0C,18,03,FD,2E,0
B,CD,58,86,FD,7D,B7,FD,21,00,00,C2,&0A03
- «1020» 362 DATA 0E,86,C9,FD,7D,B7,20,3D,CD,93,8
8,79,FE,40,38,1F,FE,80,06,42,38,06,&09E5
- «101F» 363 DATA FE,C0,04,38,01,04,78,CD,80,87,C
D,89,88,C6,5D,CD,92,87,79,E6,07,3C,&0AD4
- «102E» 364 DATA C3,C3,87,CD,89,88,FE,06,CA,0E,8
6,30,53,C6,4B,CD,80,87,79,E6,07,3C,&0B57
- «1016» 365 DATA C3,C3,87,2A,DA,8C,23,7E,4F,FE,4
0,38,23,FE,80,16,42,38,06,FE,C0,14,&0A0C
- «1034» 366 DATA 38,01,14,7A,CD,80,87,CD,89,88,C
6,5D,CD,92,87,79,E6,07,3C,CD,C3,87,&0B3B
- «104D» 367 DATA CD,93,88,C9,CD,89,88,FE,06,CA,0
E,86,30,0C,C6,4B,CD,80,87,79,E6,07,&0B78
- «1032» 368 DATA 3C,C3,C3,87,3E,65,18,F2,3E,65,1
8,AB,FE,40,38,3F,FE,76,28,22,FE,80,&0A4D
- «0FF0» 369 DATA 38,24,CD,89,88,F5,C6,21,CD,80,8
7,F1,FE,02,28,09,FE,04,30,05,3E,08,&0989
- «1047» 370 DATA CD,92,87,79,E6,07,3C,C3,C3,87,3
E,66,CD,80,87,C9,3E,20,CD,80,87,CD,&0BD5
- «1038» 371 DATA 89,88,3C,CD,92,87,79,E6,07,3C,C
3,C3,87,21,96,8A,79,E6,3F,5F,AF,06,&0AD5
- «102F» 372 DATA 03,83,10,FD,5F,16,00,19,7E,CD,8
0,87,23,7E,B7,C8,CB,7F,CB,BF,20,07,&098E
- «109E» 373 DATA CD,92,87,23,7E,B7,C8,C3,C3,87,E
5,C5,CD,EC,87,11,F2,8C,CD,F8,87,ED,&0EC5
- «1040» 374 DATA 53,D6,8C,C1,E1,C9,C5,E5,4F,FD,7
D,B7,79,28,13,FE,07,28,0A,FE,10,20,&0B63
- «10AF» 375 DATA 0B,FD,7D,C6,08,18,02,FD,7D,FD,2
E,00,CD,EC,87,ED,5B,D6,8C,CD,F8,87,&0C48
- «106A» 376 DATA 3E,2C,12,13,ED,53,D6,8C,E1,C1,C
9,E5,C5,4F,FD,7D,B7,79,28,13,FE,07,&0B7F
- «1082» 377 DATA 28,0A,FE,10,20,0B,FD,7D,C6,08,1
8,02,FD,7D,FD,2E,00,CD,EC,87,ED,5B,&09FA
- «1082» 378 DATA D6,8C,CD,F8,87,C1,E1,C9,47,21,4
7,89,CB,7E,23,28,FB,10,F9,C9,7E,FE,&0D2E
- «101C» 379 DATA 20,38,12,FE,80,28,09,FE,7F,12,7
E,23,13,17,30,EE,ED,53,D6,8C,C9,FE,&09E2
- «101D» 380 DATA 01,28,33,FE,02,28,3B,FE,04,28,4
D,E5,D5,CD,93,88,79,CB,7F,20,14,5F,&092E
- «106D» 381 DATA 16,00,2A,D8,71,19,7C,D1,CD,F8,8
5,7D,CD,F8,85,E1,1B,18,CB,ED,44,5F,&0B6F
- «103E» 382 DATA 16,00,2A,D8,71,A7,ED,52,18,FE,E
5,CD,93,88,79,CD,F8,85,E1,1B,18,B2,&0BC3
- «1071» 383 DATA E5,C5,CD,93,88,41,CD,93,88,79,C
D,F8,85,78,CD,F8,85,C1,E1,1B,18,9C,&0DB1
- «1075» 384 DATA E5,CD,93,88,79,CB,7F,20,07,CD,F
8,85,E1,1B,18,8C,ED,44,1B,4F,3E,2D,&0AA7
- «1089» 385 DATA 12,13,79,CD,F8,85,E1,1B,C3,04,8
8,79,E6,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,C9,E5,&0B9D
- «103E» 386 DATA D5,2A,DA,8C,4E,23,EB,21,FF,91,A
7,ED,52,30,06,CD,C4,88,11,00,90,EB,&0B33

```

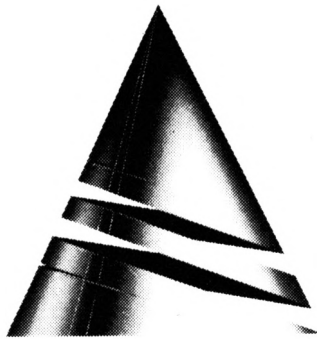
<1056> 387 DATA 22,DA,8C,2A,D8,71,23,22,D8,71,E
D,5B,D8,8C,79,CD,F8,85,13,ED,53,D8,&0C23
<101A> 388 DATA 8C,D1,E1,C9,C5,CD,28,7D,0C,20,3
6,B7,28,33,21,0E,9A,BE,28,10,23,46,&08DA
<0F8E> 389 DATA 04,20,F8,23,46,04,28,23,11,0D,0
0,19,18,ED,23,7E,3C,28,13,3D,28,10,&049D
<1039> 390 DATA 6F,26,00,CD,FD,7C,79,32,C9,71,7
A,32,C8,71,18,21,3E,07,CD,5A,BB,3A,&093F
<0FEF> 391 DATA C6,71,4F,0C,E6,C0,3E,09,20,01,3
D,81,47,3A,C9,71,3C,B8,38,02,79,B7,&0877
<1010> 392 DATA 32,C9,71,30,05,CD,D4,79,C1,C9,3
A,C8,71,3C,FE,28,20,01,AF,32,C8,71,&0A55
<1074> 393 DATA 18,ED,21,DE,8C,06,28,7E,CD,AB,7
0,23,10,F9,3E,0A,CD,AB,70,3E,0D,CD,&0998
<101B> 394 DATA AB,70,C9,80,C2,C3,C4,C5,C8,CC,2
8,48,4C,A9,C1,28,42,43,A9,28,44,45,&0B33
<0FD3> 395 DATA A9,28,49,58,2B,04,A9,28,49,59,2
B,04,A9,28,53,50,A9,42,C3,44,C5,48,&07B6
<1096> 396 DATA CC,41,C6,53,D0,49,D8,49,D9,28,4
3,A9,C9,D2,4E,DA,DA,4E,C3,C3,50,CF,&0CDD
<0F86> 397 DATA 50,C5,D0,CD,4C,44,20,20,A0,41,4
4,44,20,A0,41,44,43,20,A0,53,55,42,&081D
<0F70> 398 DATA 20,A0,53,42,43,20,A0,41,4E,44,2
0,A0,58,4F,52,20,A0,4F,52,20,20,A0,&0725
<0FA4> 399 DATA 43,50,20,20,A0,4E,4F,D0,49,4E,4
3,20,A0,44,45,43,20,A0,52,4C,43,C1,&07A8
<0FB9> 400 DATA 52,52,43,C1,52,4C,C1,52,52,C1,4
5,58,20,20,A0,44,4A,4E,5A,A0,4A,52,&085B
<0F92> 401 DATA 20,20,A0,44,41,C1,43,50,CC,53,4
3,C6,43,43,C6,52,45,54,20,A0,50,4F,&0877
<0F7B> 402 DATA 50,20,A0,4A,50,20,20,A0,43,41,4
C,4C,A0,50,55,53,48,A0,52,53,54,20,&073F
<0FC3> 403 DATA A0,4F,55,54,20,A0,45,58,D8,49,4
E,20,20,A0,44,C9,45,C9,42,49,54,20,&085E
<0FBD> 404 DATA A0,52,45,53,20,A0,53,45,54,20,A
0,4E,45,C7,52,45,54,CE,49,4D,20,20,&07DF
<0FA7> 405 DATA A0,52,45,54,C9,52,52,C4,52,4C,C
4,52,4C,43,20,A0,52,52,43,20,A0,52,&08B8
<0F75> 406 DATA 4C,20,20,A0,52,52,20,20,A0,53,4
C,41,20,A0,53,52,41,20,A0,4C,C4,43,&0749
<0FFA> 407 DATA D0,49,CE,4F,55,D4,49,D2,44,D2,4
9,4E,56,41,4C,49,44,20,43,4F,44,45,&08D2
<0FDB> 408 DATA A0,28,02,A9,02,80,28,01,A9,03,8
0,01,80,B0,B1,B2,B3,B4,B5,B6,B7,53,&09BA
<0F9D> 409 DATA 52,4C,20,A0,48,41,4C,D4,29,00,0
0,20,0E,59,20,09,08,2A,8E,00,2A,81,&054B
<0F4A> 410 DATA 00,2B,81,00,20,01,5C,2C,00,00,3
0,11,11,21,10,0E,20,08,09,2B,8E,00,&02D0
<0F8C> 411 DATA 2A,82,00,2B,82,00,20,02,5C,2D,0
0,00,31,DB,00,20,0F,59,20,0A,08,2A,&03F4
<0F7A> 412 DATA 8F,00,2A,83,00,2B,83,00,20,03,5
C,2E,00,00,32,DB,00,21,10,0F,20,08,&040C
<0FA2> 413 DATA 0A,2B,8F,00,2A,84,00,2B,84,00,2
0,04,5C,2F,00,00,32,18,5B,20,10,59,&03FE
<0F5A> 414 DATA 20,58,10,2A,90,00,2A,85,00,2B,8
5,00,20,05,5C,33,00,00,32,19,5B,21,&041C
<0F54> 415 DATA 10,10,20,10,58,2B,90,00,2A,86,0
0,2B,86,00,20,06,5C,34,00,00,32,1A,&03C6
<0F71> 416 DATA 5B,20,12,59,20,58,08,2A,92,00,2
A,87,00,2B,87,00,20,07,5C,35,00,00,&043D
<0F77> 417 DATA 32,1B,5B,21,10,12,20,08,58,2B,9
2,00,2A,88,00,2B,88,00,20,08,5C,36,&0447
<0FB0> 418 DATA 00,00,37,98,00,38,8E,00,39,18,5
9,39,D9,00,3A,18,59,3B,8E,00,21,08,&04EE
<0FA8> 419 DATA 5C,3C,DD,00,37,99,00,37,00,00,3
9,19,59,00,00,00,3A,19,59,3A,D9,00,&04E6
<1004> 420 DATA 22,08,5C,3C,DE,00,37,9A,00,38,8
F,00,39,1A,59,3D,5A,08,3A,1A,59,3B,&056B
<0FFD> 421 DATA 8F,00,23,DC,00,3C,DF,00,37,9B,0
0,3E,00,00,39,1B,59,3F,08,5A,3A,1B,&055C
<0F7E> 422 DATA 59,00,00,00,24,08,5C,3C,E0,00,3
7,9C,00,38,90,00,39,1C,59,30,0D,10,&0493
<0FCA> 423 DATA 3A,1C,59,3B,90,00,25,DC,00,3C,E
1,00,37,9D,00,39,87,00,39,1D,59,30,&060B
<0FB7> 424 DATA 0F,10,3A,1D,59,00,00,00,26,DC,0
0,3C,E2,00,37,9E,00,38,91,00,39,1E,&04E4
<0F92> 425 DATA 59,40,00,00,3A,1E,59,3B,91,00,2
7,DC,00,3C,E3,00,37,9F,00,20,12,10,&0550
<0FB3> 426 DATA 39,1F,59,41,00,00,3A,1F,59,00,0
0,00,28,DC,00,3C,E4,00,3F,01,15,3D,&045A
<0F63> 427 DATA 15,01,24,10,0E,20,58,0E,45,00,0
0,46,00,00,47,DD,00,20,16,08,3F,02,&030C
<0F3A> 428 DATA 15,3D,15,02,22,10,0E,20,0E,58,5
7,00,00,48,00,00,57,00,00,20,17,08,&0264
<0F7A> 429 DATA 3F,03,15,3D,15,03,24,10,0F,20,5
8,0F,57,00,00,57,00,00,47,DE,00,20,&0369
<0F88> 430 DATA 08,16,3F,04,15,3D,15,04,22,10,0
F,20,0F,58,57,00,00,57,00,00,47,DF,&0368
<0F31> 431 DATA 00,20,08,17,3F,05,15,3D,15,05,2
4,10,10,20,58,10,57,00,00,57,00,00,&0269
<0F4E> 432 DATA 57,00,00,49,00,00,3F,06,15,3D,1
5,06,22,10,10,20,10,58,57,00,00,57,&02CA
<0F0A> 433 DATA 00,00,57,00,00,4A,00,00,57,00,0
0,57,00,00,24,10,12,20,58,12,57,00,&0276
<0F38> 434 DATA 00,57,00,00,57,00,00,57,00,00,3
F,08,15,3D,15,08,22,10,12,20,12,58,&0289
<0EFE> 435 DATA 57,00,00,57,00,00,57,00,00,57,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,31,32,&01BF
<0F4D> 436 DATA 33,34,35,36,37,38,39,30,31,32,3
3,34,35,36,37,38,39,30,31,32,33,34,&0481
<0BCC> 437 DATA 35,36,37,38,39,30,31,32,33,34,3
5,36,37,38,39,30,&0350
<0247> 438 DATA EOF
<00BF> 439 :
<0AD0> 440 SYMBOL AFTER 256:|TAPE:OPENOUT"$":ME
MORY &6FFF:CLOSEOUT:|DISC
<07AE> 441 z=100:o=1:a=&7000
<0546> 442 PRINT"Zeile:"z;
<02B0> 443 READ b$
<07DA> 444 IF b$ ="EOF" GOTO 456
<0792> 445 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 451
<06C6> 446 b=VAL("&" + b$)
<058D> 447 POKE a,b:PRINT".";
<078F> 448 s=s+ PEEK(a)
<0503> 449 a=a+1
<0288> 450 GOTO 443
<059C> 451 cs=VAL(b$)
<0BE0> 452 IF s=cs THEN v=6 ELSE v=174
<0592> 453 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<07ED> 454 s=0:z=z+o
<026B> 455 GOTO 442
<0298> 456 PRINT b$
<075D> 457 SAVE"DISDIS.bin",b,&7000,&1D06
<0169> 458 END

```

CAT-Syndrom

Ich betreibe an meinem CPC 464 unter anderem eine Erweiterungs-EPROM-Karte von Dobbertin, ein Diskettenlaufwerk DD1 und einen Drucker NLQ 401. Da nach Installation der Erweiterungskarte das sogenannte CAT-Syndrom auftrat, baute ich kurzerhand das Amstrad-ROM der Floppy und das BOS-ROM der Erweiterung aus. Beide setzte ich zusammen mit dem PROTEXT-ROM von Arnor in die EPROM-Karte ein. Der einzige, allerdings zu verschmerzende Nachteil liegt darin, daß die Floppy vor der Initialisierung angeschaltet sein muß. Man kann nun mit dem BOS-2.0-Befehl IROMOFF, ROM-Nr., ROM-Nr. die entsprechenden ROMs ausblenden und somit alle Programme zum Laufen bringen. Auch die Floppy läßt sich z. B. mit IROMOFF,7 (Amstrad-ROM abgeschaltet) danach ausschalten. Dies ist interessant, wenn Programme (z. B. Rechenprogramme) über mehrere Stunden laufen.

Reinhard Schramm



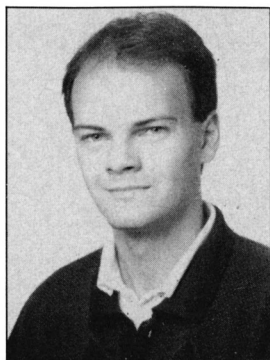
Spiel des Monats

"Tracer"

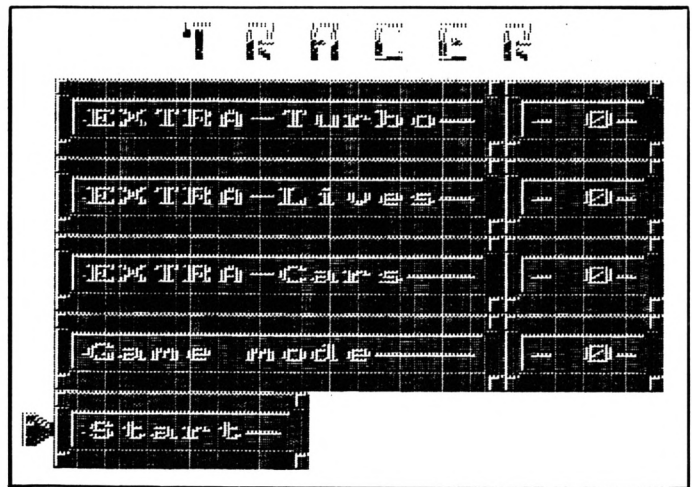
Bei unserem "Spiel des Monats" sollten Sie einmal nicht als Kavalier der Straße auftreten. Ganz im Gegenteil, Sie müssen Ihren Kontrahenten einkreisen und behindern.

"Tracer" wurde von Thomas Brungs erdacht und geschrieben. Er ist 23 Jahre alt und studiert zur Zeit Wirtschaftsingenieurwesen an der Universität Kaiserslautern. Für seine Arbeiten verwendet er einen CPC 6128 mit Farbmonitor. An diesem Rechner schätzt er besonders das gute und umfangreiche Basic. Thomas ist aber auch ein Meister der Maschinensprache; sein Spiel "Tracer" beweist dies.

Leider kann sich unser Autor nur in den Semesterferien voll und ganz seinem Computer widmen. Dann macht er sich aber mit Feuereifer an die Arbeit. Das Resultat der letzten Ferien dürfen wir Ihnen heute vorstellen.



Dieses Spiel, das auf allen drei CPCs läuft, basiert auf der Lightcyclerace-Idee aus dem Walt-Disney-Film Tron. Zwei Teilnehmer treten mit je einem Auto auf einem begrenzten Spielfeld gegeneinander an. Nach dem Start fahren die beiden Wagen mit konstanter Geschwindigkeit in eine Richtung. Der Spieler kann lediglich die Richtung bestimmen. Jedes Fahrzeug zieht eine Art Mauer hinter sich her, die man nicht kreuzen kann. Ziel ist es, Kollisionen möglichst zu vermeiden. Seine guten Manieren sollte man schnell über Bord werfen und sofort nach dem Start versuchen, den Gegner einzukreisen. Haben Sie ihm erst einmal die Bewegungsfreiheit genommen, wird er früher oder später gegen die Mauer fahren. Drückt man den Feuerknopf, so verdoppelt sich die Geschwindigkeit. Dies läßt sich aber nur begrenzt wiederholen.



Menü

Nach dem Laden befindet man sich im Menü. Indem man Joystick 1 auf und ab bewegt, lassen sich die einzelnen Menüpunkte anfahren. Drückt man ihn nach links bzw. nach rechts, verändert sich der Zahlenwert des jeweiligen Punktes. Hier nun die Menüpunkte im einzelnen.

EXTRA TURBO

Bei Druck auf Feuer verringern sich die Turbo-Einheiten. Sind keine mehr vorhanden, kann man logischerweise nicht mehr beschleunigen. Über EXTRA TURBO läßt sich die Anzahl der Turbo-Felder bestimmen, die über das Spielfeld verstreut sind. Diese sehen wie kleine Zapfsäulen aus. Überfährt man sie, erhält man zehn Einheiten zusätzlich.

EXTRA LIVES

Erklärt sich fast von selbst. Hier gibt man die Anzahl der Felder ein, bei deren Überfahren man ein Extraleben bekommt. Extrafelder besitzen ein großes blinkendes E.

EXTRA CARS

Zusätzliche Hindernisse, sozusagen das Salz in der Suppe. Ein Zusammenstoß ist natürlich zu vermeiden.

GAME MODE

MODE 0 = Spieler 1 → Joystick 1, Spieler 2 → Joystick 2

MODE 1 = Spieler 1 → Joystick 1, Spieler 2 → Cursorkeys & Space

MODE 2 = Spieler 1 → Joystick 1, Computergegner

Maske während des Spiels

Im linken, 7×7 Sprites großen Fenster kann man die nähere Umgebung von Spieler 1 betrachten (Joystick 1). Hier sieht man, welche Extras erreichbar sind. Das rechte Fenster ist für Spieler 2 vorgesehen. Das Window unten in der Mitte zeigt das gesamte Spielfeld. In der jeweiligen Farbe werden die Wege der Autos geplottet. Extrafelder kommen hier nicht zur Anzeige.

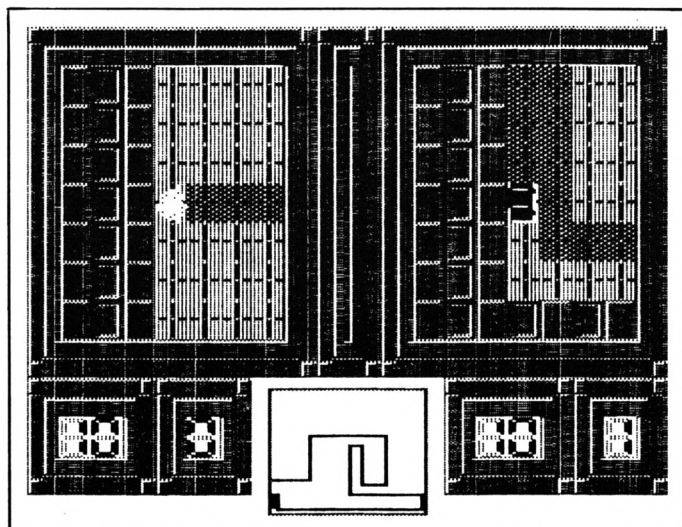
Die zweistellige Zahl unter dem linken bzw. rechten Fenster gibt die Anzahl der Turbo-Einheiten wieder, die einzelne Ziffer die Zahl der noch vorhandenen Leben. Nach einem Crash hält das Spiel an. Durch Drücken von Feuer bzw. Leertaste gelangt man, je nach Anzahl der Leben, in das Menü oder in die nächste Runde.

Programmaufbau

Das gesamte Spiel besteht aus drei Teilen. TRACER.BAS enthält den Bildschirmaufbau und die Steuerung der Menüfunktionen. TRACER.BIN ist das eigentliche Spielprogramm. Dieser Teil wurde in Assembler geschrieben. Der Quelltext ist in TRACER.ASS als ASC-Datei vorhanden. Zur Anwendung kam der Deypac-Assembler. In TRACER.SPR sind die Sprites abgelegt. Sie wurden mit einem eigenen Sprite-Generator entwickelt. TRACER.LOD ist der Lader, der die Daten von TRACER.BIN bzw. SPR in den Speicher poked und anschließend die beiden Files auf Cassette oder Diskette abspeichert.

Programmablauf

Der Start erfolgt mit RUN "TRACER.BAS. Der Basic-Teil lädt als erstes TRACER.SPR. Vor dem Aufbau der Masken werden die Farben auf 0 gesetzt. Anschließend erfolgt das Nachladen von TRACER.BIN. Danach befindet man sich im Menü. Bei Wahl von START werden die Masken gegeneinander ausgetauscht. Die Extrafelder werden dann in das Spielfeld gepoked. Danach folgt der Aufruf des Maschinenspracheprogramms. Kommt es während des Spiels zu ei-



nem Zusammenstoß, wird ins Basic zurückgesprungen. Zu Beginn besitzt jeder Teilnehmer ein Leben und 10 Turbo-Einheiten. Die Anzahl der Leben läßt sich in Zeile 1120 ändern ($11 = x$). Die CALL-Befehle in Basic bewirken folgendes:

- Tabel = Spielfeldtabelle initialisieren
- Matrix = die beiden 7×7 Sprites großen Fenster ausgeben
- Screen = Vertauschen der beiden Bildschirmmasken
- Anfadr = Binärprogramm starten
- Prog = ein bestimmtes Sprite an x, y-Position ausgeben
- Gpen = Graphics pen setzen
- Gpaper = Graphics paper setzen

Thomas Brungs

Programm: Tracer

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Bleifuß-Trainer

Steuerung: Joystick (Tastatur)

Listings: 2

Anderes: 2 Spieler oder Computergegner

```

<0505> 10 '*****
<052A> 20 '*   T R A C E R
<085F> 30 '* (C) by Thomas Brungs *
<05A4> 40 '*   5300 Bonn 2
<0538> 50 '*   in 1988
<0537> 60 '*****
<173E> 70 tabel=&A003:anfadr=&A01E:matrix=&A006
:11=24:12=24:k=1:CLS:MEMORY 15000
<15D8> 80 u=72:d=73:l=74:r=75:f=76:xl=0:xw=0:xf
=0:ps=0
<0638> 90 LOAD"tracer.spr",&9000
<0734> 100 FOR n=0 TO 15:INK n,0:NEXT
<06AA> 110 GOSUB 1340:GOSUB 370:CALL screen
<0BCD> 120 RESTORE 140:FOR n=0 TO 14:READ z:INK
n,z:NEXT
<02CA> 130 BORDER 0:INK 15,5,23

```

Wichtige Anmerkung zu Tracer

Bitte rufen Sie bei Fragen zu dem abgedruckten Spiel "Tracer" auf jeden Fall nur bei uns an.

In Heft 10/87 des Schneider Magazins haben wir auf Seite 19 einen Maschinensprache-Monitor der Firma GHE Detlef Gunkel vorgestellt. Dieses Programm wird unter dem Namen "Tracer" vertrieben. Wenn Sie sich dafür interessieren, rufen Sie bei GHE an (D. Gunkel, Jülicher Str. 312, 5100 Aachen, Tel. 02 41 / 16 21 92).

```

<0900> 140 DATA 0,6,20,18,25,1,13,17,15,15,3,19
        .25,14,16
<057C> 150 LOAD"tracer.bin"
<0350> 160 ENV 1,15,-1,13
<06E6> 170 y1=31:y=5:GOTO 220
<017C> 180 '
<0773> 190 '*** menu abfrage ***
<0190> 200 '
<0492> 210 CALL screen
<031A> 220 z=35
<065D> 230 IF INKEY$="" THEN 230
<1106> 240 IF INKEY(u)=0 OR INKEY(o)=0 THEN n=1
        :y=y-1:GOSUB 290
<11F6> 250 IF INKEY(d)=0 OR INKEY(2)=0 THEN n=-
        1:y=y+1:GOSUB 290
<0D9B> 260 IF INKEY(l)=0 OR INKEY(8)=0 THEN n=-
        1:GOTO 950
<0CAE> 270 IF INKEY(r)=0 OR INKEY(1)=0 THEN n=1
        :GOTO 950
<01E7> 280 GOTO 230
<00EB> 290 '
<0B95> 300 IF y1=31 AND n=-1 THEN y=5:RETURN
<0B25> 310 IF y1=159 AND n=1 THEN y=1:RETURN
<0462> 320 FOR a=1 TO 32
<0B9D> 330 CALL prog,0,y1,z:y1=y1+n
<010B> 340 NEXT
<012E> 350 RETURN
<0131> 360 '
<0958> 370 '*** sub : bild aufbauen ***
<0145> 380 '
<11FE> 390 MODE 0:RESTORE 400:FOR x=40 TO 129 S
        TEP 16:READ a:CALL prog,x,190,a:NEXT
<04A9> 400 DATA 36,37,38,39,40,37
<056F> 410 x=9:y=167
<061B> 420 FOR n=1 TO 4:RESTORE 610
<0723> 430 FOR y1=1 TO 2:x=8
<0558> 440 FOR x1=1 TO 19
<0D91> 450 READ a:CALL prog,x,y,a:x=x+8
<01C5> 460 NEXT
<05B4> 470 y=y-16:NEXT
<0197> 480 NEXT
<075F> 490 FOR y1=1 TO 2:x=8
<057D> 500 FOR x1=1 TO 8
<0DCD> 510 READ a:CALL prog,x,y,a:x=x+8
<0102> 520 NEXT
<04F1> 530 y=y-16:NEXT
<0422> 540 CALL prog,0,31,35
<0847> 550 CALL gpaper,13:CALL gpen,11:TAG
<0E9F> 560 MOVE 64,310:PRINT "EXTRA-Turbo";:MOV
        E 64,246:PRINT "EXTRA-Lives";
<0DAB> 570 MOVE 64,182:PRINT "EXTRA-Cars";:MOVE
        64,118:PRINT "Game mode";
<056C> 580 MOVE 64,54:PRINT "Start";
<0CEB> 590 MOVE 530,310:PRINT USING "###";xf;:MO
        VE 530,246:PRINT USING "###";x1;
<0DD9> 600 MOVE 530,182:PRINT USING "###";xw;:MO
        VE 530,118:PRINT USING "###";ps;:TAGOFF
<0C24> 610 DATA 14,18,18,18,18,18,18,18,18,18,1
        8,18,18,15,14,18,18,18,15
<0BDC> 620 DATA 16,21,21,21,21,21,21,21,21,21,2
        1,21,21,17,16,21,21,21,17

```

```

<05B7> 630 DATA 14,18,18,18,18,18,18,15
<05A1> 640 DATA 16,21,21,21,21,21,21,17
<0154> 650 '
<0805> 660 CALL screen:MODE 0:off=0
<04A4> 670 FOR n=1 TO 2
<0281> 680 RESTORE 710
<11F5> 690 FOR a=0 TO 64 STEP 8:READ z:CALL pro
        g,a+off,199,z:NEXT
<0F58> 700 IF off=0 THEN CALL prog,72,199,14:CA
        LL prog,80,199,15
<069F> 710 DATA 14,18,18,18,18,18,18,18,15
<082A> 720 FOR a=183 TO 75 STEP -16
<1025> 730 CALL prog,0+off,a,19:CALL prog,64+o
        ff,a,20
<0FCB> 740 IF off=0 THEN CALL prog,72,a,19:CAL
        L prog,80,a,20
<01A6> 750 NEXT
<0222> 760 RESTORE 790
<10C6> 770 FOR a=0 TO 64 STEP 8:READ z:CALL pro
        g,a+off,71,z:NEXT
<0DAD> 780 IF off=0 THEN CALL prog,72,71,16:CAL
        L prog,80,71,17
<05CA> 790 DATA 16,21,21,21,21,21,21,17
<0274> 800 y=55
<0C3C> 810 RESTORE 910:IF off<>0 THEN off=off+1
        6
<0450> 820 FOR a=1 TO 3
<060A> 830 FOR x=0 TO 48 STEP 8
<0BFE> 840 READ z:CALL prog,x+off,y,z
<014D> 850 NEXT
<04CB> 860 y=y-16
<0140> 870 NEXT
<03A9> 880 off=88
<0133> 890 NEXT
<0156> 900 RETURN
<0531> 910 DATA 14,18,18,15,14,18,15
<0537> 920 DATA 19,24,28,20,19,32,20
<053B> 930 DATA 16,21,21,17,16,21,17
<0177> 940 '
<0A3A> 950 '*** sub : option waehlen ***
<018B> 960 '
<05EC> 970 ON y GOSUB 1010,1030,1050,1070
<054C> 980 IF y=5 THEN 1100
<02AF> 990 GOTO 230
<044B> 1000 'X-Turbo
<0C29> 1010 a=xf:yy=310:GOSUB 1290:xf=a:RETURN
<0456> 1020 'X-Lives
<0C07> 1030 a=x1:yy=246:GOSUB 1290:x1=a:RETURN
<0310> 1040 'X-cars
<0BF3> 1050 a=xw:yy=182:GOSUB 1290:xw=a::RETURN
<0299> 1060 'mode
<0BF4> 1070 ps=ps+1:IF ps=3 THEN ps=0
<08BF> 1080 TAG:MOVE 530,118:PRINT USING"###";ps
        ;:TAGOFF:RETURN
<0115> 1090 RETURN
<0663> 1100 'spiel starten
<041A> 1110 CALL screen
<0A60> 1120 l1=1:l1=11+23:l2=11
<09B2> 1130 POKE &A000,l1:POKE &A001,l2:POKE &A
        002,ps
<093C> 1140 ORIGIN 0,0,247,393,102,0:CALL gpape
        r,15:CLG
<0B74> 1150 MOVE 242,102:DRAW 397,102,2:DRAW 39
        7,0:DRAW 242,0:DRAW 242,102
<07A5> 1160 CALL tabel:CALL matrix
<182D> 1170 FOR n=1 TO xw:POKE &80AB+INT(RND*50
        )+INT(RND*50)*56,34:NEXT:CALL matrix
<1810> 1180 FOR n=1 TO xf:POKE &80AB+INT(RND*50
        )+INT(RND*50)*56,12:NEXT:CALL matrix
<1821> 1190 FOR n=1 TO xl:POKE &80AB+INT(RND*50
        )+INT(RND*50)*56,13:NEXT:CALL matrix
<0559> 1200 SOUND 1,1100,-30000,10,,1,31
<089C> 1210 SPEED KEY 1.1:CALL anfadr:SPEED KEY
        30,2
<0B5A> 1220 ORIGIN 0,0,0,640,0,400:CALL gpaper,
        13:CALL gpen,11
<0714> 1230 SOUND 129,0:SOUND 1,500,200,15,1,,3
        1
<068A> 1240 FOR n=1 TO 1000:NEXT
<0977> 1250 l1=PEEK(&A000):l2=PEEK(&A001)
<0E38> 1260 IF JOY(0)<>16 AND JOY(1)<>16 AND IN
        KEY(47)<>0 THEN 1260
<0B3A> 1270 IF l1=23 OR l2=23 THEN 210 ELSE 114
        0

```

```

<00D4> 1280 RETURN
<00D7> 1290 '
<04E6> 1300 a=a+n
<0E1E> 1310 IF a=-1 THEN a=0 ELSE IF a=51 THEN
a=50
<0920> 1320 TAG:MOVE 530,yy:PRINT USING"###";a;:
TAGOFF:RETURN
<00FF> 1330 '
<094F> 1340 '*** sub : prog einlesen ***
<0113> 1350 '
<05C9> 1360 prog=&9F00:RESTORE 1380
<0FE8> 1370 FOR adr=&9F00 TO &9F47:READ b$:POKE
adr,VAL("&"+b$):NEXT
<0F9F> 1380 DATA 7B,DD,6E,02,DD,66,03,DD,5E,04,
DD,56,05,F5,CD,1D,BC,F1,E5,47,21,00,90
<0F06> 1390 DATA FE,00,28,06,11,40,00,19,10,FD,
EB,E1,06,10,0E,04,E5,1A,77,13,0D,28,05
<0EEE> 1400 DATA 23,38,15,18,F5,E1,D5,11,00,08,
19,38,05,D1,05,C8,18,E5,11,50,C0,19,18
<0307> 1410 DATA F5,E1,C9
<15A7> 1420 screen=&9F50:FOR adr=&9F50 TO &9F6E
:READ b$:POKE adr,VAL("&"+b$):NEXT
<0F37> 1430 DATA 21,00,C0,11,00,40,01,FF,3F,C5,
7E,47,1A,77,78,12,23,13,C1,0B,79,FE,00
<063F> 1440 DATA 20,F0,78,FE,00,C8,18,EA
<1165> 1450 gpen=&9F70:POKE &9F70,&83:POKE &9F7
1,&C3:POKE &9F72,&DE:POKE &9F73,&BB
<129C> 1460 gpaper=&9F80:POKE &9F80,&83:POKE &9
F81,&C3:POKE &9F82,&E4:POKE &9F83,&BB
<0192> 1470 RETURN

```

Listing 2

```

<0912> 1 'MC-Generator: TRACER.ldr
<0808> 2 'erzeugt : TRACER.SPR
<05C7> 3 ' : TRACER.BIN
<0B18> 4 'Copyright : (c) 1988, Th. Brungs
<010F> 5
<03C3> 100 MEMORY &8FFF:MODE 1
<1651> 101 PRINT"Bitte Diskette einlegen & Tast
e druecken":WHILE INKEY$="" :PRINT"Q";:WE
ND:CLS
<0ACF> 102 PRINT"Poke und save Spritedaten
<0AED> 103 RESTORE 188:z=188:o=1:a=&9000:GOSUB
110
<085F> 104 SAVE"tracer.spr",b,&9000,&A80
<0B34> 105 PRINT"Poke und save Programdaten
<0A8A> 106 RESTORE 129:z=129:o=1:a=&A000:GOSUB
110
<087B> 107 SAVE"tracer.bin",b,&A000,&4AB
<010A> 108 END
<0074> 109 :
<04F9> 110 PRINT"Zeile:"z;
<0263> 111 READ b$
<0740> 112 IF b$ = "EOF" GOTO 124
<06F8> 113 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 119
<0679> 114 b=VAL("&"+b$)
<0540> 115 POKE a,b:PRINT".";
<0721> 116 s=s+PEEK(a)
<04B6> 117 a=a+1
<01EE> 118 GOTO 111
<054F> 119 cs=VAL(b$)
<0B93> 120 IF s=cs THEN v=6 ELSE v=174
<0545> 121 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<07A0> 122 s=0:z=z+o
<01D1> 123 GOTO 110
<024B> 124 PRINT b$
<014C> 125 RETURN
<0085> 126 :
<0496> 127 : 'Programm
<0087> 128 :
<0FA9> 129 DATA 20,1F,01,C3,43,A4,3E,06,21,04,8
6,77,22,6F,A4,3E,0B,21,3C,86,77,22,&064A
<1006> 130 DATA 77,A4,CD,CA,A3,C3,D3,A3,3E,02,3
2,6E,A4,3E,01,32,76,A4,21,67,64,22,&09AB
<1042> 131 DATA 72,A4,EB,3E,03,CD,F9,A2,21,65,6
4,22,7A,A4,EB,3E,01,CD,F9,A2,21,18,&0A9F
<1067> 132 DATA 17,22,74,A4,22,7C,A4,CD,CA,A3,C
D,D3,A3,ED,5B,74,A4,21,44,C6,CD,72,&0BDA
<1024> 133 DATA A2,ED,5B,7C,A4,21,78,C6,CD,72,A
2,3A,00,A0,21,54,C6,CD,0C,A4,3A,01,&0A17
<1042> 134 DATA A0,21,88,C6,CD,0C,A4,F3,3A,02,A
0,FE,01,28,05,CD,24,BB,18,03,CD,AD,&09C8
<104F> 135 DATA A1,FB,32,71,A4,7D,32,79,A4,3A,7

```

```

1,A4,2A,6F,A4,ED,5B,72,A4,CD,7A,A1,&0B81
<10A4> 136 DATA E6,0F,FE,00,C4,DC,A1,CC,3E,A1,4
7,3A,6E,A4,CD,54,A1,78,CC,5E,A1,ED,&0C64
<0FF2> 137 DATA 53,72,A4,32,6E,A4,06,03,80,47,7
E,FE,00,C2,14,A3,E5,2A,6F,A4,36,01,&08CB
<105A> 138 DATA E1,78,77,22,6F,A4,3A,71,A4,CB,6
7,C2,F3,A1,2A,77,A4,ED,5B,7A,A4,3A,&0BC1
<106E> 139 DATA 02,A0,FE,02,CA,83,A2,3A,79,A4,C
D,7A,A1,E6,0F,FE,00,C4,E3,A1,CC,43,&0C1A
<1022> 140 DATA A1,47,3A,76,A4,CD,54,A1,78,CC,6
C,A1,ED,53,7A,A4,32,76,A4,06,07,80,&0A86
<1024> 141 DATA 47,7E,FE,00,C2,6F,A3,E5,2A,77,A
4,36,02,E1,78,77,22,77,A4,3A,79,A4,&0A5D
<10D5> 142 DATA CB,67,C2,2A,A2,CD,CA,A3,CD,D3,A
3,ED,5B,72,A4,3E,03,CD,F9,A2,ED,5B,&0D8C
<1026> 143 DATA 7A,A4,3E,01,CD,F9,A2,C3,75,A0,3
A,6E,A4,18,03,3A,76,A4,FE,01,28,41,&09C0
<105A> 144 DATA FE,02,28,46,FE,03,28,4D,18,52,4
F,EE,03,B8,C8,79,EE,07,B8,C9,3A,6E,&09A5
<109D> 145 DATA A4,2A,6F,A4,ED,5B,72,A4,CD,3E,A
1,C9,3A,76,A4,2A,77,A4,ED,5B,7A,A4,&0BB3
<101A> 146 DATA CD,43,A1,C9,CB,47,20,16,CB,4F,2
0,09,CB,57,20,19,CB,5F,20,1C,C9,01,&0890
<0FD0> 147 DATA 38,00,09,1D,1D,3E,01,C9,01,38,0
0,B7,ED,42,1C,1C,3E,02,C9,2B,15,15,&0538
<0FED> 148 DATA 15,3E,03,C9,23,14,14,14,3E,04,C
9,06,05,16,00,21,8A,A4,C5,7E,E5,CD,&06EE
<102B> 149 DATA D3,A1,21,DA,A1,7E,06,08,80,77,E
1,23,C1,10,ED,3E,C2,32,DA,A1,6A,E5,&0B51
<10E4> 150 DATA CD,24,BB,E1,C9,D5,CD,1E,BB,D1,C
8,CB,C2,C9,E5,21,8F,A4,C3,EA,A1,E5,&0F2C
<109A> 151 DATA 21,98,A4,C3,EA,A1,F5,D5,CD,AA,B
C,D1,F1,E1,C9,3E,00,32,71,A4,ED,5B,&0DE1
<1045> 152 DATA 74,A4,7A,FE,17,20,06,7B,FE,17,C
A,D4,A0,CD,61,A2,ED,53,74,A4,21,44,&0B28
<10AC> 153 DATA C6,CD,72,A2,ED,5B,72,A4,3E,03,C
D,F9,A2,2A,6F,A4,ED,5B,72,A4,CD,3E,&0C54
<1080> 154 DATA A1,C3,AF,A0,3E,00,32,79,A4,ED,5
B,7C,A4,7A,FE,17,20,06,7B,FE,17,C4,&0AB7
<107F> 155 DATA 23,A1,CD,61,A2,ED,53,7C,A4,21,7
8,C6,CD,72,A2,ED,5B,7A,A4,3E,01,CD,&0BA6
<108A> 156 DATA F9,A2,2A,77,A4,ED,5B,7A,A4,CD,4
3,A1,C3,FE,A0,7A,3D,57,FE,16,C0,16,&0C50
<1052> 157 DATA 20,7B,3D,FE,16,5F,C0,1E,20,C9,D
5,7B,E5,CD,0C,A4,E1,D1,7A,01,04,00,&09F5
<1072> 158 DATA 09,CD,0C,A4,C9,00,32,7E,A4,3
A,7F,A4,3C,32,7F,A4,FE,06,CC,C4,A2,&0A05
<1061> 159 DATA 2A,77,A4,3A,76,A4,CD,43,A1,7E,F
E,00,28,12,FE,0C,28,0E,FE,0D,28,0A,&087D
<10A6> 160 DATA CD,C4,A2,3A,7E,A4,FE,50,20,E0,3
A,76,A4,ED,5B,7A,A4,2A,77,A4,CD,43,&0BEC
<107E> 161 DATA A1,C3,F3,A0,2A,80,A4,7E,23,7D,F
E,BC,CC,F5,A2,22,80,A4,7E,E6,03,3C,&0C69
<1054> 162 DATA 47,3A,76,A4,CD,54,A1,78,CC,F1,A
2,32,76,A4,3E,00,32,7F,A4,3A,7E,A4,&0A6F
<1075> 163 DATA 3C,32,7E,A4,C9,3A,76,A4,C9,21,0
0,BB,C9,D5,CD,DE,BB,D1,26,00,6B,A5,&0B12
<1053> 164 DATA 16,00,01,32,00,B7,ED,42,01,DC,0
0,EB,09,EB,CD,EA,BB,C9,FE,0C,28,40,&0998
<1018> 165 DATA FE,0D,28,22,3A,00,A0,3D,32,00,A
0,21,54,C6,CD,0C,A4,2A,6F,A4,36,16,&077F
<1107> 166 DATA CD,CA,A3,CD,D3,A3,CD,A7,BC,21,A
1,A4,CD,AA,BC,C9,E5,F5,3A,00,A0,3C,&0DFE
<1042> 167 DATA FE,21,28,0B,C5,32,00,A0,21,54,C
6,CD,0C,A4,C1,F1,E1,C3,C0,A0,E5,F5,&0C31
<1057> 168 DATA 3A,74,A4,3C,FE,21,28,F1,C5,32,7
4,A4,21,44,C6,CD,0C,A4,C1,18,E4,FE,&0B38
<0FFB> 169 DATA 0C,28,40,FE,0D,28,22,3A,01,A0,3
D,32,01,A0,21,88,C6,CD,0C,A4,2A,77,&0741
<10E2> 170 DATA A4,36,16,CD,CA,A3,CD,D3,A3,CD,A
7,BC,21,A1,A4,CD,AA,BC,C9,E5,F5,3A,&0E13
<1036> 171 DATA 01,A0,3C,FE,21,28,0B,C5,32,01,A
0,21,88,C6,CD,0C,A4,C1,F1,E1,C3,0F,&0A18
<1099> 172 DATA A1,E5,F5,3A,7C,A4,3C,FE,21,28,F
1,C5,32,7C,A4,21,78,C6,CD,0C,A4,C1,&0BFD
<105B> 173 DATA 18,E4,ED,5B,6F,A4,21,A4,C0,18,0
7,ED,5B,77,A4,21,D0,C0,1B,1B,1B,B7,&0A17
<1051> 174 DATA 01,A8,00,EB,ED,42,EB,06,07,0E,0
7,D5,1A,D5,C5,E5,CD,0C,A4,E1,01,04,&09A1
<0FE9> 175 DATA 00,09,C1,D1,13,0D,20,EE,D1,C5,0
1,38,00,EB,09,EB,01,84,00,09,C1,10,&07D6
<0FE9> 176 DATA DC,C9,E5,47,21,00,90,FE,00,28,0
6,11,40,00,19,10,FD,EB,E1,06,10,0E,&0815
<0FBF> 177 DATA 04,E5,1A,77,13,0D,28,05,23,38,1
6,18,F5,E1,D5,11,00,08,19,38,06,D1,&063C

```

```

«0F8E» 178 DATA 05,28,09,18,E4,11,50,C0,19,18,F
4,E1,C9,21,00,80,36,03,23,36,21,21,&0697
«0F9E» 179 DATA 00,80,01,40,0C,11,02,80,ED,B0,2
1,AB,80,06,32,0E,32,E5,36,00,0D,28,&0611
«0FA0» 180 DATA 03,23,18,F8,E1,11,38,00,19,10,E
E,C9,01,45,84,02,77,67,18,17,04,37,&0654
«0F66» 181 DATA 88,00,53,70,18,17,00,00,00,BB,6
3,33,63,00,3D,00,3D,33,00,02,08,01,&03E6
«0F11» 182 DATA 2F,02,00,01,64,00,00,0A,04,00,0
4,00,00,64,00,00,0A,0A,00,02,01,00,&0123
«06C9» 183 DATA F4,01,1F,0F,C8,00,00,&01EB
«0248» 184 DATA EOF
«00C0» 185 :
«0495» 186 : 'sprites
«00C2» 187 :
«1059» 188 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,34,3C,3C,3C,3
4,3C,3C,3C,34,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,&0508
«1032» 189 DATA 34,3C,3C,3C,34,3C,38,34,3C,30,3
C,3C,34,3C,3C,3C,34,3C,3C,34,3C,&04E8
«107A» 190 DATA 3C,3C,34,3C,3C,3C,34,3C,3C,3C,3
4,3C,3C,3C,34,3C,3C,3C,3C,9C,9C,&05C8
«10D1» 191 DATA 9C,9C,6C,6C,64,6C,9C,9C,9C,9C,6
C,6C,64,6C,9C,9C,9C,6C,6C,64,6C,&0B10
«10DE» 192 DATA 9C,9C,9C,9C,6C,64,6C,64,9C,9C,9
C,9C,6C,6C,64,6C,9C,9C,9C,6C,6C,&0B70
«10B8» 193 DATA 64,6C,9C,9C,9C,9C,6C,6C,64,6C,9
C,9C,9C,9C,6C,6C,6C,6C,94,94,94,94,&0B58
«0FD6» 194 DATA 68,68,60,68,94,94,94,68,68,6
0,68,94,94,94,68,68,60,68,94,94,&0A90
«0FD6» 195 DATA 94,94,68,60,68,60,94,94,94,94,6
8,68,60,68,94,94,94,68,68,60,68,&0A88
«0FE6» 196 DATA 94,94,68,68,68,68,60,68,60,68,94,9
4,94,68,68,68,68,33,33,33,27,63,C3,&09BE
«1052» 197 DATA C3,87,63,C3,C3,87,63,C3,C3,87,6
3,C3,C3,87,63,C3,C3,87,63,C3,C3,&0D7A
«1040» 198 DATA 63,C3,C3,87,63,C3,C3,87,63,C3,C
3,87,63,C3,C3,87,63,C3,C3,87,63,C3,C3,&0D56
«10B2» 199 DATA C3,87,63,C3,C3,87,63,C3,C3,87,2
7,0F,0F,0F,6C,CC,CC,14,6C,CC,CC,14,&0AAE
«1109» 200 DATA 88,00,01,16,CC,CC,89,16,CC,CC,C
C,14,CC,CC,CC,14,CC,CC,CC,14,CC,CC,&0BD6
«10B4» 201 DATA CC,10,CC,CC,CC,14,88,00,44,14,6
C,CC,CC,14,6C,CC,89,16,6C,CC,89,16,&09FA
«0FF0» 202 DATA 6C,CC,CC,14,6C,64,64,14,28,00,0
0,14,28,00,00,14,6C,64,64,14,6C,CC,&0658
«10B6» 203 DATA CC,14,6C,CC,89,16,6C,CC,89,16,6
C,CC,CC,14,88,00,44,14,CC,CC,CC,10,&09FA
«1136» 204 DATA CC,CC,CC,14,CC,CC,CC,14,CC,CC,C
C,14,CC,CC,CC,14,CC,CC,89,16,88,00,&0C9F
«10A5» 205 DATA 01,16,6C,CC,CC,14,6C,CC,CC,14,3
C,3C,34,3C,3C,34,3C,3C,6C,CC,9C,&0827
«10F8» 206 DATA CC,CC,CC,CC,64,88,CC,44,CC,88,C
C,44,CC,88,CC,44,CC,88,CC,44,64,88,&0D44
«1035» 207 DATA CC,44,CC,CC,CC,89,46,89,46,0
1,02,01,02,28,14,20,14,3C,3C,34,3C,&073C
«10AC» 208 DATA 3C,3C,34,3C,3C,3C,34,3C,3C,3C,3
4,3C,3C,3C,34,3C,6C,CC,9C,3C,CC,CC,&0748
«10E9» 209 DATA CC,CC,88,CC,44,98,88,CC,44,CC,8
8,CC,44,CC,88,CC,44,CC,88,CC,44,98,&0D24
«1034» 210 DATA CC,CC,CC,CC,89,46,89,46,01,02,0
1,02,28,14,20,14,3C,3C,34,3C,3C,3C,&06A4
«100B» 211 DATA 34,3C,3C,3C,34,3C,68,C0,C0,14,6
8,C0,C0,14,80,00,01,16,C0,C0,81,16,&07FE
«100B» 212 DATA C0,C0,C0,14,C0,C0,C0,14,C0,C0,C
0,14,C0,C0,C0,10,C0,C0,C0,14,80,00,&0C20
«0FC8» 213 DATA 40,14,68,C0,C0,14,68,C0,81,16,6
8,C0,81,16,68,C0,C0,14,68,60,60,14,&0906
«0F9C» 214 DATA 28,00,00,14,28,00,00,14,68,60,6
0,14,68,C0,C0,14,68,C0,81,16,68,C0,&0697
«0FFB» 215 DATA 81,16,68,C0,C0,14,80,00,40,14,C
0,C0,C0,10,C0,C0,C0,14,C0,C0,C0,14,&0A5F
«1005» 216 DATA C0,C0,C0,14,C0,C0,C0,14,C0,C0,8
1,16,80,00,01,16,68,C0,C0,14,68,C0,&0A7A
«1043» 217 DATA C0,14,3C,3C,34,3C,3C,3C,3C,3C,3
C,68,C0,94,C0,C0,C0,C0,60,80,C0,40,&097C
«0FF4» 218 DATA C0,80,C0,40,C0,80,C0,40,C0,80,C
0,40,60,80,C0,40,C0,C0,C0,81,42,&0C63
«0FE3» 219 DATA 81,42,01,02,01,02,28,14,20,14,3
C,3C,34,3C,3C,3C,34,3C,3C,3C,34,3C,&03F1
«1043» 220 DATA 3C,3C,34,3C,3C,3C,34,3C,68,C0,9
4,3C,C0,C0,C0,80,C0,40,90,80,C0,&0A18
«0FEC» 221 DATA 40,C0,80,C0,40,C0,80,C0,40,C0,8
0,C0,40,90,C0,C0,C0,C0,81,42,81,42,&0C16
«0FFC» 222 DATA 01,02,01,02,28,14,20,14,3C,3C,3
4,3C,3C,3C,34,3C,3C,34,3C,2D,1E,&0379
«10B0» 223 DATA 3C,3C,0F,2D,0F,0F,1E,2D,0F,0F,1
E,0F,0C,0D,1E,0F,0F,0F,1E,0F,0F,0F,&0217
«1109» 224 DATA 1E,1E,0F,1E,1E,1E,FF,BE,1E,1E,5
F,1E,1E,1E,5F,1E,1E,1E,5F,1E,0F,1E,&04BA
«107E» 225 DATA 5F,1E,3C,3C,0F,1E,3C,3C,0F,1E,3
C,3C,0F,1E,3C,3C,3C,3C,30,30,30,30,&041C
«109D» 226 DATA 34,3C,3C,38,34,FF,FF,38,34,FF,F
F,10,34,AA,00,10,34,AA,3C,38,34,AA,&08AE
«109A» 227 DATA 3C,38,34,FF,BE,38,34,FF,AA,38,3
4,AA,00,38,34,AA,3C,38,34,AA,3C,38,&086C
«1006» 228 DATA 34,FF,FF,38,34,FF,FF,10,34,28,0
0,10,30,30,30,30,33,33,33,33,37,2F,&070A
«10BF» 229 DATA C3,C3,37,2F,C3,C3,37,2F,C3,C3,3
7,2F,C3,C3,37,2F,C3,C3,0F,0F,C3,C3,&0ADA
«103F» 230 DATA 63,C3,C3,C3,63,C3,33,33,63,C3,3
7,3F,63,C3,37,3F,63,C3,37,3F,63,C3,37,&0A32
«103C» 231 DATA 37,3F,63,C3,37,3F,63,C3,37,3F,6
3,C3,37,2F,33,33,33,33,C3,C3,37,2F,&07F2
«10C2» 232 DATA C3,C3,37,2F,C3,C3,37,2F,C3,C3,3
7,2F,C3,C3,37,2F,C3,C3,0F,0F,C3,C3,&0ADA
«10B3» 233 DATA C3,87,33,27,C3,87,3F,2F,C3,87,3
F,2F,C3,87,3F,2F,C3,87,3F,2F,C3,87,3F,2F,&09CE
«108C» 234 DATA 3F,2F,C3,87,3F,2F,C3,87,3F,2F,C
3,87,63,C3,37,2F,63,C3,37,63,C3,37,63,C3,&0976
«1064» 235 DATA 37,3F,63,C3,37,3F,63,C3,37,3F,6
3,C3,37,3F,63,C3,37,3F,63,C3,0F,0F,&082A
«1089» 236 DATA 63,C3,C3,C3,33,33,C3,C3,37,2F,C
3,C3,37,2F,C3,C3,37,2F,C3,C3,37,2F,&0AC2
«10CA» 237 DATA C3,C3,37,2F,C3,C3,0F,0F,0F,0F,3
7,2F,C3,87,3F,2F,C3,87,3F,2F,C3,87,3F,2F,&08CE
«10DC» 238 DATA 3F,2F,C3,87,3F,2F,C3,87,3F,2F,C
3,87,3F,2F,C3,87,0F,0F,C3,87,C3,C3,&09CE
«1098» 239 DATA C3,87,C3,C3,33,33,C3,C3,37,2F,C
3,C3,37,2F,C3,C3,37,2F,C3,C3,37,2F,&0AE6
«108E» 240 DATA C3,C3,37,2F,0F,0F,0F,0F,33,33,3
3,33,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,&0A92
«109C» 241 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C
3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,33,33,33,33,&0E82
«111C» 242 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3
F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,&056A
«1095» 243 DATA 3F,3F,0F,0F,0F,0F,63,C3,37,2F,6
3,C3,37,2F,63,C3,37,2F,63,C3,37,2F,&06EA
«105F» 244 DATA 63,C3,37,2F,63,C3,37,2F,63,C3,3
7,2F,63,C3,37,2F,63,C3,37,2F,63,C3,&08E2
«1050» 245 DATA 37,2F,63,C3,37,2F,63,C3,37,2F,6
3,C3,37,2F,63,C3,37,2F,63,C3,37,2F,&0822
«1079» 246 DATA 63,C3,37,2F,37,2F,C3,87,37,2F,C
3,87,37,2F,C3,87,37,2F,C3,87,37,2F,&08B2
«1093» 247 DATA C3,87,37,2F,C3,87,37,2F,C3,87,3
7,2F,C3,87,37,2F,C3,87,37,2F,C3,87,37,2F,&09BA
«1087» 248 DATA 37,2F,C3,87,37,2F,C3,87,37,2F,C
3,87,37,2F,C3,87,37,2F,C3,87,37,2F,&08D6
«10BA» 249 DATA C3,87,33,33,33,33,3F,3F,3F,3F,3
F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,&0606
«10FD» 250 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,0F,0F,0
F,0F,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,&09D2
«10F3» 251 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C
3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,0F,0F,0F,0F,&0DF2
«1010» 252 DATA 3C,3C,20,3C,3C,20,3C,3C,28,0
0,3C,3C,00,14,3C,28,28,00,14,3C,00,&0374
«0F2E» 253 DATA 28,14,28,00,00,3C,34,00,00,10,0
0,00,00,00,00,00,00,28,00,00,00,14,&0120
«0FF1» 254 DATA 3C,00,00,3C,28,00,28,14,3C,14,0
0,3C,3C,28,00,3C,3C,20,3C,10,30,&031C
«0F11» 255 DATA 30,00,20,30,20,30,00,10,20,2,3
0,00,10,20,30,00,10,20,30,00,10,20,&0240
«0E68» 256 DATA 20,00,00,20,14,3C,3C,00,14,3C,3
C,00,20,00,00,20,30,00,10,20,30,00,&0228
«0E56» 257 DATA 10,20,30,00,10,20,30,00,10,20,2
0,30,20,20,10,30,30,00,14,3C,3C,00,&027C
«0E93» 258 DATA 28,3C,28,20,3C,00,10,20,3C,00,1
0,20,3C,00,10,20,3C,00,10,20,28,00,&0284
«0E9D» 259 DATA 00,20,14,3C,3C,00,14,3C,3C,00,2
8,00,00,20,3C,00,10,20,3C,00,10,20,&0258
«0EAE» 260 DATA 3C,00,10,20,3C,00,10,20,28,3C,2
8,20,14,3C,3C,00,10,30,30,00,28,30,&02D8
«0E6F» 261 DATA 20,20,3C,00,10,20,3C,00,10,20,2,3
C,00,10,20,3C,00,10,20,28,00,00,20,&0238
«0E35» 262 DATA 10,30,30,00,10,30,30,00,20,00,0
0,28,30,00,14,28,30,00,14,28,30,00,&0230
«0E5D» 263 DATA 14,28,30,00,14,28,20,30,20,28,1
0,30,30,00,10,30,30,00,28,30,20,20,&02B8
«0E72» 264 DATA 3C,00,10,20,3C,00,10,20,3C,00,1
0,20,3C,00,10,20,28,00,00,20,10,30,&0238
«0E6A» 265 DATA 30,00,10,30,30,00,28,00,00,20,3
C,00,10,20,3C,00,10,20,3C,00,10,20,&022C
«0E96» 266 DATA 3C,00,10,20,28,30,20,20,10,30,3
0,00,14,3C,3C,00,20,3C,28,20,30,00,&02D4
«0E16» 267 DATA 10,20,30,00,10,20,30,00,10,20,3
0,00,10,20,20,00,00,20,10,30,30,00,&0200

```


FAST.COM für CP/M Plus

FAST.COM ersetzt die Bildschirmroutinen von CP/M Plus durch neue, die schneller arbeiten. Im Gegensatz zum CP/M-Plus-Patch (s. Schneider Magazin 1/88, S. 92 bis 94) unterstützt das Programm jedoch auch die internationalen Zeichensätze und inverse Schrift. Außerdem läuft es ohne Anpassung auf allen drei CPCs. (Beim CPC 464/664 ist natürlich die RAM-Erweiterung von dk'tronics nötig.)

Die FAST-Routine arbeitet in Mode 1 und 2 und erkennt automatisch, wenn die Auflösung mit dem Programm MODE.COM geändert wird. Aus Platzgründen (die beiden FAST-Routinen durften nicht länger als 144 Byte sein) war es allerdings nicht möglich, die Ausgabegeschwindigkeit auch in Mode 0 zu erhöhen. Die FAST-Routine erkennt jedoch eine Umschaltung auf Mode 0 und deaktiviert sich in diesem Fall so lange, bis wieder Mode 1 oder 2 eingestellt wird.

FAST.COM kann auf zwei verschiedene Arten aufgerufen werden. Ohne Parameter wirkt es wie ein Schalter. War die FAST-Routine vor dem Aufruf bereits aktiv, dann wird sie wieder abgeschaltet, andernfalls eingeschaltet. Will man sie gezielt, also unabhängig vom aktuellen Zustand, ein- oder ausschalten, kann man FAST auch zusammen mit dem Parameter ON oder OFF aufrufen.

A. Dobbertin

Programm: FAST.COM

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Schnellere Textausgabe für CP/M plus

Listings: 2

Zusatz: dk'tronics-RAM (464/664)

```

<03CB> 100 OPENOUT "FAST.COM"
<048E> 110 FOR a%=1 TO 42
<028C> 120 READ a$
<0612> 130 FOR b%=1 TO 29 STEP 2
<08FC> 140 c%=VAL("&"+MID$(a$,b%,2))
<04C4> 150 PRINT#9,CHR$(c%);
<02A1> 160 NEXT b%
<0268> 170 NEXT a%
<0143> 180 CLOSEOUT
<0186> 190 '
<0758> 200 DATA 181E000000000000000000000000000000
<0743> 210 DATA 0000000000000000000000000000000000
<080E> 220 DATA 00003120010E0CCD05007DE6F0117A
<080D> 230 DATA 01FE3020212180007EA7286747237E
<0837> 240 DATA FE20200210F8115B01FE4F200A2378
<0854> 250 DATA FE022879FE0328640E09CD0500C300
<0734> 260 DATA 00070A0D4572726F723A20496E7661
<073E> 270 DATA 6C696420706172616D657465722E0A
<0740> 280 DATA 0D24070A0D4572726F723A20526571
<0724> 290 DATA 75697265732043504D2033206F7220
<079F> 300 DATA 6869676865722E0A0D2411D4BDCD39
<07D9> 310 DATA 02E5CDD301E17CFE89CA000CDE901
<07B4> 320 DATA C300007EFE462097237EFE462091CD
    
```

```

<07B6> 330 DATA D301C300007EFE4E2086CDE901C300
<0827> 340 DATA 00CD5AFC51BB1115BCCD3902CBBCCB
<07F1> 350 DATA B411ECBDCD2802C91100B9CD39027C
<0783> 360 DATA FE5E115002280311E002010100CD57
<07DD> 370 DATA FC217089019000CD4BFC21708911EC
<0828> 380 DATA BDCD2802CD5AFC11BC380E21B48928
<07F4> 390 DATA 0321838911D4BDCD2802C9C5D5224B
<07EF> 400 DATA 02010100CD57FCEB114B02180BC5D5
<07EE> 410 DATA 010001CD57FC214B02010200CD4BFC
<07F9> 420 DATA 210000D1C1C9CD11BC21B48928022E
<0839> 430 DATA 8322D4BDDC51BBC314BC06004D505C
<0823> 440 DATA 602929092929292919ED4BC9B109EB
<0836> 450 DATA 26106F2929293A90B24F3ACBB182E6
<0828> 460 DATA C70608577EA9127AC6082310F6C906
<0817> 470 DATA 004D29505C6029092929292919ED4B
<0868> 480 DATA C9B109EB26106F2929293ACBB182E6
<089F> 490 DATA C7060857E5C57E21ED8977ED6F2A8F
<085B> 500 DATA B2472FA44F78A5B112133E00472FA4
<0878> 510 DATA 4F78A5B112C1E1231B7AC60810D7C9
<0790> 520 DATA CD11BC21B48928022E8322D4BDDC51
<075F> 530 DATA BBC314BC06004D505C602929092929
<0794> 540 DATA 292919ED4BC4B709EB26106F292929
<07B8> 550 DATA 3A30B74F3AC6B782E6C70608577EA9
<0769> 560 DATA 127AC6082310F6C906004D29505C60
<079F> 570 DATA 29092929292919ED4BC4B709EB2610
<07C5> 580 DATA 6F2929293AC6B782E6C7060857E5C5
<0812> 590 DATA 7E21ED8977ED6F2A2FB7472FA44F78
<07B4> 600 DATA A5B112133E00472FA44F78A5B112C1
<07E0> 610 DATA E1231B7AC60810D7C91A1A1A1A1A1A
    
```

Sourcecode

```

ARNOR Z80 ASSEMBLER version 1.15 Page 001
00003 ;
00004 ; *****
00005 ; FAST.COM
00006 ;
00007 ; * FAST-Routine Mode 1 und 2 *
00008 ; * für CP/M Plus *
00009 ; *
00010 ; * erstellt von A. Dobbertin *
00011 ; * am 09.03.1988 *
00012 ; *****
00013 ;
00014 ;
00015 ;
00016 0100 (0100) org #0100
00017 0100 write "FAST.COM"
00018 ;
00019 ;
00020 ; ----->>> Labeldefinitionen <<<-----
00021 ;
00022 0100 (0000) boot equ #0000
00023 0100 (0005) bdos equ #0005
00024 ;
00025 0100 (B970) fastmem equ #B970 ;Platz für FAST-Routine
00026 ;
00027 0100 (BB51) fastoff equ #bb51 ;TXT_RESET
00028 0100 (BC11) getmode equ #bc11 ;SCR_GET_MODE
00029 0100 (BC14) modeclr equ #bc14 ;SCR_MODE_CLEAR
00030 0100 (BDEB) newmode equ #bdeb ;INDIRECTION_MODE_CLEAR
00031 ;
00032 0100 (FC4B) move equ #fc4b ;BIOS 25
00033 0100 (FC57) xmove equ #fc57 ;BIOS 29
00034 0100 (FC5A) callsys equ #fc5a ;BIOS 30
00035 ;
00036 0100 1B 1E jr start
00037 ;
00038 ;
00039 ; ----->>> Lokaler Stack für FAST.COM <<<-----
00040 ;
00041 0102 (001E) defs 30
00042 0120 (0120) stack equ $
00043 ;
00044 ;
00045 ; ----->>> Programmstart <<<-----
00046 ;
00047 0120 31 20 01 start ld sp,stack ;Lokalen Stack anlegen
00048 ;
00049 0123 0E 0C ld c,12 ;CP/M Version ermitteln
00050 0125 CD 05 00 call bdos
00051 0128 7D ld a,1
00052 0129 E6 F0 and %11110000
00053 012B 11 7A 01 ld de,notcpm3 ;Zeiger auf Fehlermeldung
00054 012E FE 30 cp #30 ;Ist's CP/M Plus?
00055 0130 20 21 jr nz,prt_err ;Nein, dann springe
00056 ;
00057 0132 21 80 00 ld hl,#0000 ;Zeiger auf Default-FCB
00058 0135 7E ld a,(hl) ;Parameter-Länge -> 'A'
00059 0136 A7 and a ;Mit Parameter augerufen?
00060 0137 28 67 jr z,toggle ;Nein, dann zu TOGGLE
00061 ;
00062 0139 47 ld b,a
00063 013A 23 skpspc inc hl ;Führende Leerzeichen
00064 013B 7E ld a,(hl) ;vor dem Parameter
00065 013C FE 20 cp #0 ;überlesen
00066 013E 20 02 inc hl
00067 0140 10 FB djnz skpspc
00068 ;
00069 0142 11 5B 01 tst_par ld de,bad_par ;Zeiger auf Fehlermeldung
00070 0145 FE 04 cp "0" ;Erstes Zeichen ein '0'?
00071 0147 20 4F jr nz,prt_err ;Nein, dann Fehlermeldung
00072 0149 23 inc hl ;Parameterzeiger erhöhen
00073 014A 78 ld a,b ;Parameter-Länge -> 'A'
00074 014B FE 02 co 2 ;Zwei Zeichen lang?
00075 014D 2B 79 jr z,tstfast ;Ja, dann auf 'ON' testen
00076 014F FE 03 cp 3 ;Oder drei Zeichen?
00077 0151 28 64 jr z,tstslow ;Nein, dann Fehlermeldung
00078 ;
00079 ;
00080 ; ----->>> Fehlermeldung ausgeben <<<-----
00081 ;
00082 0153 0E 07 prt_err ld c,9 ;Textstring ausgeben
00083 0155 CD 05 00 call bdos
00084 0158 C3 00 00 jp boot ;CP/M Warnstart
    
```

```

00095      015B 07 0A 0D      bad_par defb #07,#0a,#0d
00096      015E 45 72 72 6F      defm "Error: Invalid parameter."
00097      0162 72 3A 20 49
0166 6E 76 61 6C
016A 69 64 20 70
016E 61 72 61 6D
0172 65 74 65 72
0176 2E

00098      0177 0A 0D 24      defb #0a,#0d,"$"
00099
00099      017A 07 0A 0D      notcpm3 defb #07,#0a,#0d
00099      017D 45 72 72 6F      defm "Error: Requires CPM 3 or higher."
0181 72 3A 20 52
0185 65 71 75 69
0189 72 65 73 20
018D 43 50 4D 20
0191 33 20 6F 72
0195 20 68 69 67
0199 68 65 72 2E
019D 0A 0D 24      defb #0a,#0d,"$"
00099
00099      ;
00099      ; ----- >>> CPM+ FAST-Routine an/abschalten <<< -----
00099      ;
00099      toggle ld de,#b0d4
00099      call rdbank0 ;LD HL,(#BDD4) aus Bank0
00099      push hl
00100      call slow
00101      pop hl ;Prüfen, ob die
00102      ld a,h ;FAST-Routine
00103      cp fastmem/256 ; vorher aktiv war
00104      jp z,boot ;Ja, dann CPM Warmstart
00105      call fast
00106      jp boot ;CPM Warmstart
00107
00108      ;
00108      ; ----- >>> Teste Parameter auf "OFF" <<< -----
00108      ;
00111      01B7 7E      tstslow ld a,(hl) ;Zweites & drittes Zeichen
00112      01BB FE 46      cp "F" ; des Parameters auf "F"
00113      01BA 20 97      jr nz,prt_err ; prüfen
00114      01BC 23      inc hl
00115      01B0 7E      ld a,(hl)
00116      01BE FE 46      cp "F"
00117      01C0 20 91      jr nz,prt_err
00118
00119      01C2 CD 03 01      call slow ;FAST-Routine abschalten
00120      01C5 C3 00 00      jp boot ;CPM Warmstart
00121
00122      ;
00122      ; ----- >>> Teste Parameter auf "ON" <<< -----
00122      ;
00125      01C8 7E      tstfast ld a,(hl) ;Das zweite Zeichen des
00126      01C9 FE 4E      cp "F" ; Parameters muß "N" sein
00127      01CB 20 86      jr nz,prt_err
00128
00129      01CD CD E9 01      call fast ;FAST-Routine einschalten
00130      01D0 C3 00 00      jp boot ;CPM Warmstart
00131
00132      ;
00132      ; ----- >>> CPM+ FAST-Routine deaktivieren <<< -----
00132      ;
00135      01D3 CD 5A FC      slow call callsys ;Indirection #BDD3
00136      01D6 51 BB      defw fastoff ; restaurieren
00137
00138      01D8 11 15 BC      ld de,modeclr+1
00139      01DB CD 39 02      call rdbank0 ;LD HL,(#BC15) aus Bank0
00140      01DE CB BC      res 7,h ;Evtl. ROM-Select-Bits
00141      01E0 CB B4      res 6,h ; löschen
00142      01E2 11 EC BD      ld de,newmode+1 ;Indirection #BDEB
00143      01E5 CD 28 02      call wrbank0 ; restaurieren
00144      01E8 C9      ret
00145
00146      ;
00146      ; ----- >>> CPM+ FAST-Routine aktivieren <<< -----
00146      ;
00149      01E9 11 00 B9      fast ld de,#b900
00150      01EC CD 39 02      call rdbank0 ;LD HL,(#B900) aus Bank0
00151      01EF 7C      ld a,h ;Rechnerabhängiges Byte
00152      01F0 FE 5E      cp #5e ; holen und prüfen
00153
00154      01F2 11 50 02      ld de,fast464 ;CPC 464 FAST-Routine
00155      01F5 20 03      jr z,cpc_464 ;Springe wenn CPC 464
00156      01F7 11 E0 02      ld de,fast664 ;CPC 664/6128 FAST-Routine
00157      01FA 01 01 00      cpc_464 ld bc,#0001 ;Ziel=Bank0, Quelle=Bank1
00158      01FD CD 57 FC      call xmove
00159      0200 21 70 B9      ld hl,fastmem ;Zielfadresse -> "HL"
00160      0203 01 00 00      ld bc,fastlen ;Länge -> "BC"
00161      0206 CD 48 FC      call move ;FAST-Routine -> Bank0
00162
00163      0209 21 70 B9      ld hl,fastmem ;Indirection bei #BDEB
00164      020C 11 EC BD      ld de,newmode+1 ; noch auf die FAST-
00165      020F CD 28 02      call wrbank0 ; Routine umlenken
00166
00167      0212 CD 5A FC      call callsys ;Den aktuellen
00168      0215 11 BC      defw getmode ; Mode holen
00169      0217 3B 0E      jr c,no_fast ;Springe wenn MODE 0
00170      0219 21 B4 B9      ld hl,fastmem+fast4_1-fast464
00171      021C 2B 03      jr z,fast_on ;Springe wenn MODE 1
00172      021E 21 83 B9      ld hl,fastmem+fast4_2-fast464
00173      0221 11 D4 BD      fast_on ld de,#b0d4 ;Indirection bei #BDD3
00174      0224 CD 28 02      call wrbank0 ; noch patchen
00175      0227 C9      no_fast ret
00176
00177      ;
00177      ; ----- >>> LD (DE),HL Schreiben in Bank0 <<< -----
00177      ;
00180      022B C5      wrbank0 push bc
00181      0229 D5      push de
00182      022A 22 4B 02      ld (selfmod+1),hl
00183      022B 01 00 00      ld bc,#0001 ;Ziel=Bank0, Quelle=Bank1
00184      0230 CD 57 FC      call xmove
00185      0233 EB      ex de,hl ;Ziel -> "HL"
00186      0234 11 4B 02      ld de,selfmod+1 ;Quelle -> "DE"
00187      0237 1B 0B      jr move_2 ;2 Byte schreiben
00188
00189      ;
00189      ; ----- >>> LD HL,(DE) Lesen aus Bank0 <<< -----
00189      ;
00192      0239 C5      rdbank0 push bc
00193      023A D5      push de
00194      023B 01 00 01      ld bc,#0100 ;Ziel=Bank1, Quelle=Bank0
00195      023E CD 57 FC      call xmove
00196      0241 21 4B 02      ld hl,selfmod+1
00197      0244 01 02 00      move_2 ld bc,#0002 ;2 Byte lesen/schreiben
00198      0247 CD 4B FC      call move
00199      024A 21 00 00      selfmod ld hl,$-$ ;Ergebnis -> "HL"
00200      024D D1      pop de
00201      024E C1      pop bc
00202      024F C9      ret
00203
00204      ;
00204      ; ----- >>> FAST-Routinen für CPC 464 <<< -----
00204      ;
00207      0250 CD 11 BC      fast464 call getmode ;Aktuellen Mode holen
00208      0253 21 B4 B9      ld hl,fastmem+fast4_1-fast464
00209      0256 29 02      jr z,newout4 ;Springe wenn MODE 1
00210      0258 2E B3      ld l,fastmem+fast4_2-fast464 mod 256
00211      025A 22 D4 BD      newout4 ld (b0dd4),hl
00212      025D DC 51 BB      call c,fastoff ;CALL wenn MODE 0
00213      0260 C3 14 BC      jp modeclr
00214
00215      ;
00215      ; ----- >>> FAST-Routine Mode 2 CPC 464 <<< -----
00215      ;
00218      ; Unter CPM wird der ab #BDD3 stehende Indirection
00219      ; auf diese Routine umgelenkt, wenn das Programm
00220      ; FAST.COM gestartet wird.
00221
00222      0263 06 00      fast4_2 ld b,0
00223      0265 4D      ld c,l ;Zeile -> "BC"
00224      0266 50      ld d,b ;Zeile -> "HL"
00225      0267 5C      ld e,h ;Spalte -> "DE"
00226      0268 60      ld h,b ;Zeile -> "HL"
00227      0269 29      add hl,hl
00228      026A 29      add hl,hl
00229      026B 09      add hl,hl
00230      026C 29      add hl,hl
00231      026D 29      add hl,hl ;In HL steht jetzt
00232      026E 60      ld hl,hl ; Zeile * B0
00233      026F 29      add hl,hl ;Spalte noch addieren
00234      0270 19      add hl,de
00235
00236      0271 ED 4B C9 B1 ; ld bc,(#bc9) ;Zu dieser Adresse den
00237      0275 09      add hl,bc ;Screen-Offset addieren
00238      0276 EB      ex de,hl ;Screen-Adr. -> "HL"
00239
00240      0277 26 10      ld l,h,#10 ;Start ROM-Zeichensatz / B
00241      0279 6F      ld l,a ;Zeichen -> "L"
00242      027A 29      add hl,hl ; * 2
00243      027B 29      add hl,hl ; * 4
00244      027C 29      add hl,hl ; * 8
00245
00246      027D 3A 90 B2      ld a,(b290)
00247      0280 4F      ld c,a ;Invers-Maske -> "C"
00248
00249      0281 3A CB B1      ld a,(#blcb) ;Screen-Start -> "A"
00250      0284 B2      add a,d
00251      0285 E6 C7      and %11000111
00252
00253      ;
00254      ; "HL" zeigt jetzt auf die entsprechende Stelle im
00255      ; Zeichensatz, "AE" zeigt auf die erste Bildschirm-
00256      ; Speicheradresse und in Register "C" steht die
00257      ; Invers-Maske ( #00 oder #FF ).
00258
00259      0287 06 08      loop_1 ld b,B ;B Bytes pro Zeichen
00260      0289 57      ld d,a ;Screen-Start-High -> "D"
00261      028A 7E      ld a,(hl) ;Ein Byte holen
00262      028B A9      xor c
00263      028C 12      ld (de),a ;und auf den Bildschirm
00264      028D 7A      ld a,d ;HL auf die nächste
00265      028E C6 08      add a,#08 ;Zeile erhöhen (+ #0800)
00266      0290 23      inc hl
00267      0291 10 F6      djnz loop_1 ;B Zeilen pro Zeichen
00268
00269      0293 C9      ret
00270
00271      ;
00271      ; ----- >>> FAST-Routine Mode 1 CPC 464 <<< -----
00271      ;
00274      ; Unter CPM wird der ab #BDD3 stehende Indirection
00275      ; auf diese Routine umgelenkt, wenn das Programm
00276      ; FAST.COM gestartet wird.
00277
00278      0294 06 00      fast4_1 ld b,0
00279      0296 4D      ld c,l ;Zeile -> "BC"
00280      0297 29      add hl,hl ;Zeile * 2 -> "DE"
00281      0298 50      ld d,b ;Zeile * 2 -> "HL"
00282      0299 5C      ld e,h ;Spalte * 2 -> "DE"
00283      029A 60      ld h,b ;Zeile * 2 -> "HL"
00284      029B 29      add hl,hl
00285      029C 09      add hl,hl
00286      029D 29      add hl,hl
00287      029E 29      add hl,hl ;In HL steht jetzt
00288      029F 29      add hl,hl ; Zeile * B0
00289      02A0 29      add hl,hl ;Spalte * 2 addieren
00290      02A1 19      add hl,de
00291
00292      02A2 ED 4B C9 B1 ; ld bc,(#bc9) ;Zu dieser Adresse den
00293      02A6 09      add hl,bc ;Screen-Offset addieren
00294      02A7 EB      ex de,hl ;Screen-Adr. -> "DE"
00295
00296      02A8 26 10      ld h,#10 ;Start ROM-Zeichensatz / B
00297      02A9 6F      ld l,a ;Zeichen -> "HL"
00298      02AB 29      add hl,hl ; * 2
00299      02AC 29      add hl,hl ; * 4
00300      02AD 29      add hl,hl ; * 8
00301
00302      02AE 3A CB B1      ld a,(#blcb) ;Screen-Start -> "A"
00303      02B1 B2      add a,d
00304      02B2 E6 C7      and %11000111 ;Screenstart-High -> "A"
00305
00306      ;
00306      ; "HL" zeigt jetzt auf die entsprechende Stelle im
00307      ; Zeichensatz und "AE" zeigt auf die erste Bild-
00308      ; schirm Speicheradresse.
00309
00310      02B4 06 08      loop_2 ld b,B ;Bytes/Zeichen -> "B"
00311      02B6 57      ld d,a ;Screenstart-High -> "D"
00312      02B7 E5      push hl ;Zeichensatz-Zeiger merken
00313      02B8 C5      push bc
00314      02B9 7E      ld a,(hl) ;Zeichensatz-Byte holen
00315      02BA 21 ED B9      ld hl,fastmem+patch1+1-fast464
00316      02BB 77      ld (hl),a ; und in 2 Halften teilen
00317      02BC ED 6F      rld ; (2. Hälfte -> PATCH1+1)
00318      02BD BF B2      ld hl,(#b2bf) ;PEN & PAPER holen
00319      02C0 47      ld b,a ;Matrix in "B" merken
00320      02C1 2F      cpl
00321      02C2 4F      and h
00322      02C3 4F      and c,a ;PAPER-Bits setzen
00323      02C4 4F      and b,a ;PAPER-Maske in "C" merken
00324      02C5 7B      ld a,b ;Matrix wieder -> "A"
00325      02C6 A5      and l ;PEN-Bits setzen und mit
00326      02C7 81      or c ; PAPER-Bits verknüpfen
00327      02C8 12      ld (de),a ;1 Byte auf den Bildschirm
00328      02C9 13      inc de
00329      02CA 3E 00      patch1 ld a,$-$

```

```

00330 02CE 47      ld  b,a          ;2.Matrix in 'B' merken
00331 02CF 2F      cpl             ;PAPER-Bits setzen
00332 02D0 A4      and  h          ;PAPER-Maske in 'C' merken
00333 02D1 4F      ld  c,a          ;2.Matrix wieder -> 'A'
00334 02D2 78      ld  a,b          ;PEN-Bits setzen und mit
00335 02D3 A5      and  l          ;PAPER-Bits verknüpfen
00336 02D4 B1      or  c           ;Schleifenzähler -> B
00337 02D5 12      ld  (de),a      ;2.Byte auf den Bildschirm
00338 02D6 C1      pop  bc        ;Schleifenzähler -> B
00339 02D7 E1      pop  hl        ;Zeichensatz-Zeiger wieder
00340 02D8 23      inc  hl        ;holen und erhöhen
00341 02D9 1B      dec  de        ;DE auf die nächste
00342 02DA 7A      ld  a,#0B      ;Zeile erhöhen (+ #0B00)
00343 02DB C6 08   add  a,#0B      ;B Zeilen pro Zeichen
00344 02DD 10 D7   djnz loop_2
00345             ;
00346 02DF C9      ret
00347
00348 02E0 (0090)   fastlen equ  $-fast464
00349
00350             ;
00351             ; ----- >>> FAST-Routinen für CPC 664/612B <<< -----
00352             ;
00353 02E0 CD 11 BC   fast64 call  getmode ;Aktuellen Mode holen
00354 02E3 21 B4 B9   ld  hl,fastmem+fast6_1-fast664
00355 02E6 29 02     jr  z,newout6 ;Springe wenn MODE 1
00356 02E8 2E 83     ld  hl,fastmem+fast6_2-fast664 mod 256
00357 02EA 22 D4 BD   newout6 ld  (#b0d4),hl
00358 02ED DC 51 BB   call c,fastoff ;CALL wenn MODE 0
00359 02F0 C3 14 BC   jp  modeclr
00360
00361             ;
00362             ; ----- >>> FAST-Routine Mode 2 CPC 664/612B <<< -----
00363             ;
00364             ; Unter CP/M wird der ab #BDD3 stehende Indirection
00365             ; auf diese Routine umgelenkt, wenn das Programm
00366             ; FAST.COM gestartet wird.
00367
00368 02F3 06 00     fast6_2 ld  b,0
00369 02F5 4D       ld  c,l          ;Zeile -> 'BC'
00370 02F6 50       ld  d,b          ;Spalte -> DE
00371 02F7 5C       ld  e,h          ;Zeile -> HL
00372 02F8 50     ld  h,b          ;Zeile -> HL
00373 02F9 29     add  hl,hl
00374 02FA 29     add  hl,hl
00375 02FB 09     add  hl,bc
00376 02FC 29     add  hl,hl
00377 02FD 29     add  hl,hl
00378 02FE 29     add  hl,hl      ;In HL steht jetzt
00379 02FF 29     add  hl,hl      ;Zeile * B0
00380 0300 19     add  hl,de      ;Spalte noch addieren
00381
00382 0301 ED 4B C4 B7 ; ld  bc,(#b7c4) ;Zu dieser Adresse den
00383 0305 09     add  hl,bc      ;Screen-Offset addieren
00384 0306 EB     ex  hl,de      ;Screen-Adr. -> HL
00385
00386 0307 26 10     ld  h,#10      ;Start ROM-Zeichensatz / B
00387 0309 6F     ld  l,a          ;Zeichen -> L
00388 030A 29     add  hl,hl      ; * 2
00389 030B 29     add  hl,hl      ; * 4
00390 030C 29     add  hl,hl      ; * 8
00391
00392 030D 3A 30 B7 ; ld  a,(#b730)
00393 0310 4F     ld  c,a          ;Invers-Maske -> 'C'
00394
00395 0311 3A C6 B7 ; ld  a,(#b7c6) ;Screen-Start -> 'A'
00396 0314 02     add  a,d
00397 0315 E6 C7   and  %11000111 ;Screenstart-High -> 'A'
00398
00399             ;
00400             ; HL zeigt jetzt auf die entsprechende Stelle im
00401             ; Zeichensatz, AE zeigt auf die erste Bildschirm-
00402             ; Speicheradresse und in Register 'C' steht die
00403             ; Invers-Maske ( #00 oder #FF ).
00404
00405 0317 06 08     loop_3 ld  b,B      ;B Bytes pro Zeichen
00406 0319 57     ld  d,a          ;Screenstart-High -> 'D'
00407 031A 50     ld  a,(hl)      ;Ein Byte holen
00408 031B A9     xor  c           ;
00409 031C 12     ld  (de),a      ;und auf den Bildschirm
00410 031D 7A     ld  a,d          ;HL auf die nächste
00411 031E C6 08   add  a,#0B      ;Zeile erhöhen (+ #0B00)
00412 0320 23     inc  hl
00413 0321 10 F6   djnz loop_3    ;B Zeilen pro Zeichen
00414
00415 0323 C9      ret
00416
00417             ;
00418             ; ----- >>> FAST-Routine Mode 1 CPC 664/612B <<< -----
00419             ;
00420             ; Unter CP/M wird der ab #BDD3 stehende Indirection
00421             ; auf diese Routine umgelenkt, wenn das Programm
00422             ; FAST.COM gestartet wird.
00423
00424 0324 06 00     fast6_1 ld  b,0
00425 0326 4D       ld  c,l          ;Zeile -> 'BC'
00426 0327 29     add  hl,hl
00427 0328 50       ld  d,b          ;Spalte * 2 -> DE
00428 0329 5C       ld  e,h          ;Zeile * 2 -> HL
00429 032A 50     ld  h,b          ;
00430 032B 29     add  hl,hl
00431 032C 09     add  hl,bc
00432 032D 29     add  hl,hl
00433 032E 29     add  hl,hl
00434 032F 29     add  hl,hl      ;In HL steht jetzt
00435 0330 29     add  hl,hl      ;Zeile * B0
00436 0331 19     add  hl,de      ;Spalte * 2 addieren
00437
00438 0332 ED 4B C4 B7 ; ld  bc,(#b7c4) ;Zu dieser Adresse den
00439 0336 09     add  hl,bc      ;Screen-Offset addieren
00440 0337 EB     ex  hl,de      ;Screen-Adr. -> 'DE'
00441
00442 0338 26 10     ld  h,#10      ;Start ROM-Zeichensatz / B
00443 033A 6F     ld  l,a          ;Zeichen -> HL
00444 033B 29     add  hl,hl      ; * 2
00445 033C 29     add  hl,hl      ; * 4
00446 033D 29     add  hl,hl      ; * 8
00447
00448 033E 3A C6 B7 ; ld  a,(#b7c6) ;Screen-Start -> 'A'
00449 0341 B2     ld  a,d
00450 0342 E6 C7   and  %11000111 ;Screenstart-High -> 'A'
00451
00452             ;
00453             ; HL zeigt jetzt auf die entsprechende Stelle im
00454             ; Zeichensatz und AE zeigt auf die erste Bild-
00455             ; schirmspeicheradresse.
00456
00457 0344 06 08     loop_4 ld  b,B      ;Bytes/Zeichen -> 'B'
00458 0346 57     ld  d,a          ;Screenstart-High -> 'D'

```

```

00459 0347 E5      push hl         ;Zeichensatz-Zeiger merken
00460 0348 C5      push bc
00461 0349 7E      ld  a,(hl)     ;Zeichensatz-Byte holen
00462 034A 21 ED B9 ; ld  hl,fastmem+patch2-1-fast664
00463 034D 77      ld  (hl),a     ; und in 2 Halften teilen
00464 034E ED 6F   rid           ; (2. Hälfte -> PATCH2+1)
00465 0350 2A 2F B7 ; ld  hl,(#b72f) ;PEN & PAPER holen
00466 0353 47      ld  b,a        ;1.Matrix in 'B' merken
00467 0354 2F      cpl           ;
00468 0355 A4      and  h        ;PAPER-Bits setzen
00469 0356 4F      ld  c,a        ;PAPER-Maske in 'C' merken
00470 0357 78      ld  a,b        ;1.Matrix wieder -> 'A'
00471 0358 A5      and  l        ;PEN-Bits setzen und mit
00472 0359 B1      or  c         ;PAPER-Bits verknüpfen
00473 035A 12      ld  (de),a    ;1.Byte auf den Bildschirm
00474 035B 13      inc  de
00475 035C 3E 00   patch2 ld  a,$-5
00476 035E 47      ld  b,a        ;2.Matrix in 'B' merken
00477 035F 2F      cpl           ;
00478 0360 A4      and  h        ;PAPER-Bits setzen
00479 0361 4F      ld  c,a        ;PAPER-Maske in 'C' merken
00480 0362 78      ld  a,b        ;2.Matrix wieder -> 'A'
00481 0363 A5      and  l        ;PEN-Bits setzen und mit
00482 0364 B1      or  c         ;PAPER-Bits verknüpfen
00483 0365 12      ld  (de),a    ;2.Byte auf den Bildschirm
00484 0366 C1      pop  bc       ;Schleifenzähler -> 'B'
00485 0367 E1      pop  hl       ;Zeichensatz-Zeiger wieder
00486 0368 23      inc  hl       ;holen und erhöhen
00487 0369 1B      dec  de
00488 036A 7A      ld  a,d       ;DE auf die nächste
00489 036B C6 08   add  a,#0B    ;Zeile erhöhen (+ #0B00)
00490 036D 10 D7   djnz loop_4
00491
00492 036F C9      ret

```

Errors: 00000 Warnings: 00000

MODE.COM für CP/M Plus

Mit MODE.COM kann man die Bildschirmauflösung unter CP/M Plus wie mit dem gleichnamigen Basic-Befehl ändern. Der gewünschte Mode wird beim Aufruf direkt mitangegeben, also z. B. Mode 1, um auf 40 Zeichen pro Zeile umzuschalten. Die neue Bildschirmbreite wird dabei dem CP/M-Plus-Betriebssystem mitgeteilt, ähnlich wie dies mit dem Kommando DEVICE CONSOLE [WIDTH = 40] geschieht. Dadurch ist gewährleistet, daß sich residente Befehle wie DIR auf die neue Auflösung einstellen.

MODE.COM läuft auf allen drei CPCs. Beim CPC 464 und 664 ist natürlich die RAM-Erweiterung von dk'tronics erforderlich.

A. Dobbertin

Programm: MODE.COM

Computer: CPC 464/664/612B

Funktion: MODE für CP/M plus

Listings: 2

Zusatz: dk'tronics-RAM (464/664)

```

<03C2> 100 OPENOUT "MODE.COM"
<0472> 110 FOR a%=1 TO 14
<028C> 120 READ a$
<0612> 130 FOR b%=1 TO 29 STEP 2
<08FC> 140 c%=VAL("&" + MID$(a$, b%, 2))
<04C4> 150 PRINT#9, CHR$(c%);
<02A1> 160 NEXT b%
<0268> 170 NEXT a%
<0143> 180 CLOSEOUT
<0186> 190 '
<0758> 200 DATA 181E00000000000000000000000000000000
<0743> 210 DATA 000000000000000000000000000000000000

```

```

<0815> 220 DATA 00003120010E0CCD05007DE6F0119F
<07FC> 230 DATA 01FE3020452180007E118001A7283C
<0820> 240 DATA 47237EFE20200210F8052030FE3038
<0844> 250 DATA 2CFE333028327301D62F473E0A8710
<0724> 260 DATA FD3277010E09117101CD05000E3111
<072C> 270 DATA 7501CD0500C300001B3300241AFF00
<074D> 280 DATA 0E09CD0500C30000070A0D4572726F
<0741> 290 DATA 723A20496E76616C69642070617261
<076B> 300 DATA 6D657465722E0A0D24070A0D457272
<0744> 310 DATA 6F723A205265717569726573204350
<076F> 320 DATA 4D2033206F72206869676865722E0A
<07C0> 330 DATA 0D241A1A1A1A1A1A1A1A1A1A1A1A1A1A
    
```

Sourcecode

ARNOR Z80 ASSEMBLER version 1.15

Page 001

```

00104 017A CD 05 00      call  bdos          ;CP/M Warmstart
00105 017D C3 00 00      jp    boot
00106
00107 0180 07 0A 0D      bad_par defb #07,#0a,#0d
00108 0183 45 72 72 6F   defm  "Error: Invalid parameter."
        0187 72 3A 20 49
        018B 6E 76 61 6C
        018F 89 64 20 70
        0193 61 72 61 6D
        0197 65 74 65 72
        019B 2E
00109 019C 0A 0D 24      defb  #0a,#0d,"$"
00110
00111 019F 07 0A 0D      notcpm3 defb #07,#0a,#0d
00112 01A2 45 72 72 6F   defm  "Error: Requires CPM 3 or higher."
        01A6 72 3A 20 52
        01AA 65 71 75 69
        01AE 72 65 73 20
        01B2 43 50 40 20
        01B6 33 20 6F 72
        01BA 20 68 69 67
        01BE 68 65 72 2E
00113 01C2 0A 0D 24      defb  #0a,#0d,"$"
00114
    
```

Errors: 00000 Warnings: 00000

```

00003      :
00004      :
00005      :
00006      :
00007      :
00008      :
00009      :
00010      :
00011      :
00012      :
00013      :
00014      :
00015 0100 (0100)      org  #0100
00016 0100      write "MODE.COM"
00017
00018      :
00019      :
00020      :
00021 0100 (0000)      boot  equ  #0000
00022 0100 (0005)      bdos  equ  #0005
00023      :
00024 0100 (0009)      prtstr equ 9          ;Print STRING
00025 0100 (0031)      setscb equ 49        ;SET System-Control-Block
00026      :
00027 0100 1B 1E      jr    start
00028
00029      :
00030      :
00031      :
00032 0102 (001E)      defs  $0
00033 0120 (0120)      stack equ 30
00034
00035      :
00036      :
00037      :
00038 0120 31 20 01      start id  sp,stack ;Lokalen Stack anlegen
00039      :
00040 0123 0E 0C      ld  c,12          ;CP/M Version ermitteln
00041 0125 CD 05 00      call bdos
00042 0128 7D      ld  a,l
00043 0129 E6 F8      and #11110000
00044 012B 11 9F 01      ld  de,notcpm3    ;Zeiger auf Fehlermeldung
00045 012E FE 30      cp  #30
00046 0130 20 46      jr  nz,prt_err    ;Nein, dann Abbruch
00047      :
00048 0132 21 80 00      ld  hl,#0080      ;Zeiger auf 'command tail'
00049 0135 7E F8      ld  a,(hl)        ;Parameter-Länge -> A
00050 0136 11 80 01      ld  de,bad_par    ;Zeiger auf Fehlermeldung
00051 0139 A7      and a             ;Mit Parameter aufrufen ?
00052 013A 2B 3C      jr  z,prt_err     ;Nein, dann Abbruch
00053      :
00054 013C 47      ld  b,a
00055 013D 23      skpspc inc hl      ;Führende Leerzeichen
00056 013E 7E      ld  a,(hl)        ;vor dem Parameter
00057 013F FE 20      cp  ""           ;überlesen
00058 0141 20 02      jr  nz,tst_par
00059 0143 10 FB      djnz skpspc
00060
00061 0145 05      tst_par dec b      ;Parameterlänge = 1 ?
00062 0146 20 30      jr  nz,prt_err    ;Nein, dann Abbruch
00063 0148 FE 30      cp  "0"          ;Ist der Parameter im
00064 014A 38 2C      jr  c,prt_err     ;Bereich von '0' - '2' ?
00065 014C FE 33      cp  "3"
00066 014E 30 2B      jr  nc,prt_err    ;Nein, dann Abbruch
00067 0150 32 73 01      ld  (mode),a     ;Mode eintragen
00068
00069 0151 D6 2F      sub  "0"-1        ;#01, #02 oder #03 als
00070 0155 47      ld  b,a           ;Schleifenzähler -> 'B'
00071 0156 3E 0A      ld  a,l0
00072 0158 07 F8      loop add a,a      ;Die Zeilenlänge des
00073 0159 10 FD      djnz loop         ;neuen Mode ermitteln
00074 015B 32 77 01      ld  (width),a    ;und im SCBPB eintragen
00075
00076 015E 0E 09      setmode ld  c,prtstr ;Textstring ausgeben
00077 0160 11 71 01      ld  de,modestr   ;Zeiger auf ESC-Sequenz
00078 0163 CD 05 00      call bdos        ;Bildschirmmode ändern
00079
00080 0166 0E 31      ld  c,setscb     ;SET System-Control-Block
00081 0168 11 75 01      ld  de,scbbp    ;Adr. des Parameter Block
00082 016B CD 05 00      call bdos        ;Bildschirmbreite ändern
00083
00084 016E C3 00 00      jp  boot         ;CP/M Warmstart
00085
00086      :
00087      :
00088      :
00089      :
00090 0171 1B 33      modestr defm #1b,#33 ;Steuercode 'ESC' "3"
00091 0173 00      mode  defb $*      ;Neuer Bildschirmmode
00092 0174 24      defb "$"
00093
00094      :
00095      :
00096 0175 1A      scbbp defb #1a     ;Offset im SCB
00097 0176 FF      defb #ff          ;#FF => SET Byte in SCB
00098 0177 00      width defb $*     ;Neue Bildschirmbreite
00099
00100      :
00101      :
00102      :
00103 017B 0E 09      prt_err ld  c,prtstr ;Textstring ausgeben
    
```

ARBEIT IM AUSLAND

WÜNSCHEN SIE EIN NEUES LEBEN?

Suchen Sie eine Arbeit im Ausland? Dieses Buch ist, was Sie brauchen. Hier bekommen Sie alle Auskünfte und Adressen zu etwa 1000 Unternehmen und Stellenvermittlungen. Wir erlauben uns, Ihnen gleichzeitig das Buch anzubieten, das für jeglichen Bewerber einfach eine notwendige Voraussetzung ist. Es enthält alles; von der Bewerbung bis zum Anstellungsvertrag, Auskunft über Arbeitserlaubnis, Visa, Klima, Lohn- und Wohnverhältnisse in Europa, den USA, Kanada, Westindien, Australien und dem Fernen Osten.

Es gibt Arbeiten wie z.B. Metall, Ölindustrie, Gartenbau, Fahrer, Reiseleiter, Hotel und Restaurant, Aupair, Luxus-Kreuzfahrten. Wenn Sie interessiert sind, fragen Sie schriftlich nach unserer Freibroschüre mit weiterer Auskunft, es gibt sie in Deutsch und Englisch. Schreiben Sie an:

- Freibroschüre
 - Buch „Arbeit im Ausland“
Preis: 45,- DM
- EUROPA BOKFÖRLAG AB**
Box 2014 S-135 02 Tyresö
SWEDEN
N.B. Wir vermitteln keine Arbeiten!

AUTORISIERTER FACHHÄNDLER DER MARKEN:



Wir führen alle Artikel der oben genannten Hersteller! Rufen Sie uns an! Fragen Sie nach unserem Preis! Wir liefern sofort ab Lager! Schnelllieferung per UPS!

Amstrad PPC 512	Schneider Euro PC	Victor Vicky
Amstrad CPC 464	Schneider Tower PC	Victor VPC II
Amstrad CPC 6128	Schneider EGA AT	Victor V 286 C
Amstrad PCW 8256	Schneider LQ 3500	Star LC 10
Amstrad PCW 9512	Floppy DDI 1	Star LC 10 CL
Amstrad DMP 2160	Floppy FD 1	Star NX 15
Amstrad DMP 3160	Modulator MP 1	Star ND 10
Amstrad PC 1512	Modulator MP 2	Star NR 15
Amstrad PC 640	Disketten 3 Zoll	Star NB 24-10

Farbbänder und Zubehör! Disketten Fuji und Maxell ab Lager. Rufen Sie uns an! Fragen Sie nach unserem aktuellen Preis!

unikat **COMPUTERVERTRIEB**
POSTFACH 15 53 · D - 3040 SOLTAU
TEL. (0 51 91) 1 32 44 - TAG UND NACHT

Reinhard Schuster Computer

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

Schneider
COMPUTER DIVISION
Vertragshändler

ATARI
System-Fachhändler

star Vertrags-
händler
der ComputerDrucker

AMSTRAD Vertrags-
händler

DEUTSCHLANDS GRÖSSTER SCHNEIDER-EINZELHÄNDLER PRÄSENTIERT:

Spiele für CPC

Cass.		Disk.		Cass.		Disk.		Cass.		Disk.			
10th Frame	27.80	39.90	Coin op Classics	33.60	33.60	39.90	39.90	Metrocross	26.20	38.60	Spy Versus Spy 3	26.20	39.90
20 Chartbusters	36.40		Colossus Bridge	39.30	47.90	46.40	46.40	Mewilo	46.40	47.90	Stainless Steel	27.80	46.40
20.000 Meilen unter dem Meer	47.90		Colossus Chess 4.0	33.60	45.00	46.40	46.40	Miami Vice	26.20	43.30	Stairway to Hell		39.90
2112 AD	46.40		Colossus Mah Jong	33.60	47.90	46.40	46.40	Micky Mouse	36.40	49.90	Star Games 1		39.90
3 D That Boxing	26.20	43.30	Combat School	24.70	39.90	46.40	46.40	Mindfighter	49.90	67.00	Star Games 2	33.60	47.90
3 D Voice Chess	46.00	55.60	Computer Classics	24.90	33.60	46.40	46.40	Mission Genocide/Bomb scare	49.50	59.90	Star Wars	33.60	47.90
5. Axis	29.90	46.40	Computer Hits 2		47.90	46.40	46.40	Mission Omega	24.90	37.10	Starquake	47.90	59.90
500 CC Grand Prix	33.60	47.90	Computer Hits 3	33.60	47.90	46.40	46.40	Monopoly	33.60	47.90	Steve Davies Compilation		33.60
720 Degrees	26.20	39.90	Computer Hits 4	33.60	47.90	46.40	46.40	Monty on the Run	33.30	47.90	Straight Six	33.60	47.90
A.T.F.		45.00	Computer Hits 5	33.60	47.90	46.40	46.40	Murder on the Atlantic	47.20	57.20	Strange Loop		46.40
Academy	29.30		Computer Hits 6	33.60	47.90	46.40	46.40	Nebulus	29.90	46.40	Street Fighter		36.40
Acrojet	29.30	47.90	Crafton & Xunk	34.00	49.50	46.40	46.40	Nemesis	26.20	43.30	Street Hawk		26.20
Activator		43.30	Crazy Cars	33.60	46.40	46.40	46.40	Nick Faldos Open	29.30	46.40	Street Sports Basketball		36.40
Advanced Tactical Fighter	29.90	43.30	Crystal Castle	27.80	39.90	46.40	46.40	North Star	33.60	47.90	Strike Force Harner		33.60
Alien Highway	29.30	43.30	Cybernoids	33.60	47.90	46.40	46.40	Not a Penny more	47.90	59.90	Stryfe		46.40
Aliens	26.20	46.40	Cyrus 2 Chess	43.30		46.40	46.40	Now Games 3	29.30	39.90	Summer Gold Compendium	33.60	67.00
Aliens US	33.60	43.30	Dan Dare	29.90	44.80	46.40	46.40	Now Games 4	29.30	39.90	Sunstar		29.90
Americas Cup Challenge	29.30	43.30	Dan Dare 2	28.70	47.90	46.40	46.40	Obsidian	29.30	39.90	Super Hang on	33.60	47.90
Andy Cap	33.60	47.90	Dandy	28.30	43.30	46.40	46.40	On the run	29.30	44.80	Super Sprint	33.60	39.90
Annals of Rome	38.60		Dark Sceptre	29.90	47.90	46.40	46.40	One	29.30	43.30	Survivor	26.20	29.90
Arcade Force Four	33.60	59.90	Darkside	36.40	49.90	46.40	46.40	Out of this World	33.60	47.90	Sweevox World		46.40
Arkanoid	29.90	38.60	De Luxe Scrabble	49.90		46.40	46.40	Out Run	27.80	39.90	Swords & Sorcery		46.40
Arkanoid 2		47.90	Deathville	29.30	43.30	46.40	46.40	Paperboy	33.60	47.90	Taipan		24.70
Armageddon Man	38.60	43.30	Deeper Dungeons		47.90	46.40	46.40	Par Five Golf	29.90	39.90	Target Renegade		33.60
Asterix im Morgenland		43.30	Defcom	26.20		46.40	46.40	Passengers on the Wind 2	33.60	47.90	Tarzan		27.80
Auf Wiedersehen Monty	26.20	38.60	Deflector	33.60	47.90	46.40	46.40	Pegastans Tale	29.90	49.90	Ten Great Games 2	33.60	39.90
Avenger	26.20	38.60	Desolator	27.80	43.30	46.40	46.40	Pegasus Bridge	39.90	56.50	Terra Cresta		29.90
Axiens		24.70	Dogfight 2187		43.30	46.40	46.40	Phantom Club	29.90	47.90	Terror of the Deep		29.30
Backgammon	24.90	36.40	Doors of Doom	46.40		46.40	46.40	Pink Panther	33.60	44.80	Tetris		33.60
Basil - Great Detective		47.90	Dragons Lair	29.30	43.30	46.40	46.40	Pirates 6128	26.20	39.90	The Pawn		59.90
Basket Master	29.90	47.90	Dragons Lair 1 & 2	29.90	47.90	46.40	46.40	Power Plays	33.60	47.90	They sold a Million 3		29.30
Batman		44.80	Draughts	24.90	36.40	46.40	46.40	Prodigy	33.60	47.90	Thing on a Spring		29.30
Battlefield Germany	39.90	56.50	Driller	47.90	56.50	46.40	46.40	Pub Games	27.80	43.30	Thriller Pack		19.10
Bedlam	33.60	39.90	Druid	43.30		46.40	46.40	Pulsator	26.20	43.30	Throne of Fire		26.20
Beyond the Ice Palace	36.40	49.90	Druid 2	29.90	47.90	46.40	46.40	Questor	27.80	43.30	Thrust/Ninja Master		24.90
Big 4 Compilation	33.60	39.90	Dun Daragh	29.90	39.90	46.40	46.40	Rampage	33.60	47.90	Thrust 2/Parabola		24.90
Big 4 Compilation Vol. 2	33.60	47.90	Dynamite Dan	29.90	43.30	46.40	46.40	Ramparts	33.60	47.90	Thunder Cats		29.90
Big Trouble in Little China	29.90	43.30	Dynamite Dan 2	26.20		46.40	46.40	Rana Rama	33.60	47.90	Thunderzone/Think		24.90
Biggles	29.90	44.80	Eagles Nest	47.90	36.40	46.40	46.40	Realm/Spaced Out	23.10	38.60	Time and Magic		47.90
Bionic Commandos	36.40	49.90	Eddy Edwards Sky	36.40	49.90	46.40	46.40	Red L.E.D.	33.60	47.90	Tomahawk		33.60
Blade Runner	29.30	49.90	Elektra Glide	26.20	43.30	46.40	46.40	Revolution	29.30	44.80	Top Ten Collection	33.60	47.90
Blood Brothers	36.40	49.90	Elevator Action	29.30	43.30	46.40	46.40	Road Runner	33.60	47.90	Tour de Force		33.60
Blood Valley	33.60	47.90	Enduro Racer	29.30	43.30	46.40	46.40	Rolling Thunder	27.80	39.90	Tournament of Death		33.60
Blueberry und das Gespenst	36.40	43.30	Epyx (The Worlds Greatest)	29.30	49.90	46.40	46.40	Rygar	26.20	39.90	Traiblazer		26.20
Bob Winner	36.40	49.90	Escape from Sings Castle	26.20	43.30	46.40	46.40	Saboteur	29.30	49.50	Trapped Door 2		29.90
Bobsleigh	29.30	47.90	Evening Star	26.20	47.90	46.40	46.40	Saboteur 2	23.10	29.90	Trio Hit Pack	47.90	49.90
Boggit	26.20		Eye	29.90	46.00	46.40	46.40	Saracen	23.10	34.00	Trivial Baby Boomer	47.90	59.90
Boulderdash Constr. Set	33.60	47.90	Every Second Counts	29.90	46.00	46.40	46.40	Scalxtric	33.60	47.90	Trivial Genesis Edition	47.90	59.90
Bounty Bob Strikes Back	27.80		Exolon	23.10	38.60	46.40	46.40	Scrabble	23.10	38.60	Trivial Young Edition	47.90	59.90
Brave Star	27.80	39.90	Explorer	29.30	43.30	46.40	46.40	Scruples	33.60	47.90	Tudaj		49.50
Break Thru	29.30	33.60	Eye	33.60	47.90	46.40	46.40	Sentinel	29.30	43.30	Two on two Basketball	33.60	47.90
Brian Clough Football	47.90	56.50	Fifth Quadrant	26.20	29.90	46.40	46.40	Shadow Skimmer	29.90	29.90	Ultima Ratio/Gunstar		24.90
Bridge Players 3	46.00	55.60	Firelord	26.20	43.30	46.40	46.40	Shadow of Mordor	26.20	43.30	We are the Champions	33.60	56.50
Bubble Bobble	33.60	47.90	Firezone	39.90	56.50	46.40	46.40	ShaoLins Road	26.20	39.90	Werwolves of London	36.40	47.90
Buggy Boy	29.30	43.30	Five Star Games 2	33.60	47.90	46.40	46.40	Shogun	29.90	49.50	Western Games	29.30	44.80
California Games	27.80	39.90	Five Star Games 3	33.60	47.90	46.40	46.40	Short Circuit	23.10	38.60	Wintergames	33.60	47.90
Camelot	33.60	47.90	Flintstones	33.60	47.90	46.40	46.40	Sideways	33.60	47.90	Witness		76.60
Camelot Warrior		43.30	Football Manager 2	33.60	47.90	46.40	46.40	Silent Service	29.30	43.30	Wizard Wars		37.30
Captain America	26.20	39.90	Forbidden Planet	33.60	47.90	46.40	46.40	Silicon Dreams	33.60	43.30	Wizball		23.10
Captain Blood	36.40	49.90	Four Smash Hits	33.60	47.90	46.40	46.40	Six Pack	47.90	59.90	Wolflman	33.60	35.50
Catch 23	26.20	39.90	Frankie goes to Hollywood	29.90	47.90	46.40	46.40	Six Pack 2	27.80	47.90	Wonderboy	33.60	47.90
Chamonix Challenge	29.30	43.30	Freddy Hardest	29.90	47.90	46.40	46.40	Six Pack 3	33.60	47.90	Working Backwards		46.40
Championship Football	33.60	47.90	Fugger	26.20	38.60	46.40	46.40	Skate Crazy	29.90	46.40	World Class Leaderboard	26.20	47.90
Championship Sprint	33.60	47.90	Future Knight	33.60	47.90	46.40	46.40	Slaine	36.40	49.90	World Cup Carneval		44.80
Champs Water Ski	33.60		G Gooch Test Cricket	33.60	47.90	46.40	46.40	Slap Fight	33.60	47.90	World Games		33.60
Charlie Chaplin	29.90	46.40	Galactic Games	47.90		46.40	46.40	Solid Gold	23.10	38.60	Xarq		33.60
City Slicker	23.10	38.60	Galvan	27.80	39.90	46.40	46.40	Solomons Key	26.20	39.90	Xevious		29.30
Classic Invaders		29.30	Game Over	23.10	47.90	46.40	46.40	Sorcere Lord	39.90	56.50	Xor		27.80
Clever & Smart	29.30	44.80	Games Set and Match	38.60	49.90	46.40	46.40	Souls of Darkon	29.90	39.90	Yes Prime Minister		47.90
Cluedo	33.60	47.90	Gary Linekers Football	33.60	47.90	46.40	46.40	Space Harrier	23.10	38.60	Yogi Bear		33.60
			Gauntlet	29.30	47.90	46.40	46.40	Spiritfire 40	33.60	45.00	Ziggurat		29.90
								Spy Trilogy	33.60	47.90	Zoids		46.40
								Spy Versus Spy	29.30	43.30	Zombie		49.90
											Zynaps		24.70

KUNSTLEDER-HAUBEN

CPC 464/664	19.80
CPC 6128	19.80
Monitor GT 64/65	27.90
Monitor CTM 640/644	29.95
DMP 2000/2160/3000/3160	19.80
DMP 4000	29.95
LQ 3500	24.90
Star NL/ND/NR 10	24.90
Star LC 10	24.90

SONDERPOSTEN

Drucker
Schneider DMP 2000 nur **398.-**

Disketten
3" in Hartbox 10 Stück nur **59.-**

CPC-ZUBEHÖR

Kabel CPC/an Fernseher m. Scart	19.80
Bildschirmfilter GT 64/65	29.00
Bildschirmfilter CTM 640/644	39.95
Druckerkabel 464/664	29.80
Druckerkabel 6128	29.80
Monitorverlängerung CPC 464	27.90
Monitorverlängerung CPC 664/6128	34.90
Musik-/Data-Recorder	69.00
Kabel Computer/Recorder	19.80

So finden Sie unser Ladengeschäft:

A 42 (Emscher-Schnellweg) Abfahrt Castrop-Rauxel, B 235 Richtung W

Reinhard Schuster Computer

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

Schneider
COMPUTER DIVISION
Vertragshändler

ATARI
System-Fachhändler

Star
Vertrags-
händler
der ComputerDrucker

AMSTRAD Vertragshändler

DEUTSCHLANDS GRÖSSTER SCHNEIDER-EINZELHÄNDLER PRÄSENTIERT:

Spiele für PC

20.000 Meilen unter dem Meer	59.90
221B Baker Street	79.60
3 D Helicopter	58.80
500 CC Grand Prix	74.30
Academy	59.90
Ace	59.90
Ace 2	54.10
Ace of Aces	59.90
Aces High	77.40
Alter Ego (Male)	76.60
Ancient Art of War	74.30
Ancient Art of War and Sea	74.30
Annals of Rome	59.90
Arctic Fox	74.30
Arkanoid	47.90
Armchair Quarterback	33.60
Asterix im Morgenland	59.90
B-24 Bomber	74.30
Backgammon	33.60
Balance of Power	77.40
Bard's Tale 1	74.30
Battle of Antietan	89.90
Bedlam	58.80
Beyond Zork	76.60
Black Jack Academy	89.90
Blueberry und das Gespenst	59.90
Bob Morane im Dschungel	58.80
Bob Morane in Middle Age	59.90
Bob Morane Science Fiction	58.80
Bob Winner	83.40
Bobo	58.80
Borderzone	76.60
Boulderdash 1	27.80
Boulderdash 2	27.80
Breakers	76.60
Brian Clough Football	76.60
Brimstone	76.60
Bruce Lee	59.90
Bureaucrazy	99.10
California Games	66.60
Chamonix Challenge	76.60
Championship Football	59.90
Championship Golf	76.60
Charlie Chaplin	77.40
Checkmate	27.80
Chessmaster 2000	79.90
Chuck Yeagers Adv. Fl. Trainer	79.90
Classics 1	55.70
Classics 2	55.70
Colossus Bridge	66.60
Colossus Mah Jong	58.80
Conflict in Vietnam	76.60
Crazy Cars	55.70
Cross Check	59.90
Crusade in Europe	69.90
Cutthroats	88.30
Dark Castle	74.30
De Luxe Scrabble	76.60
Defender of the Crown	66.60
Diplomacy	76.60
Dragonworld	59.90
Dream Warrior	67.00
Driller	58.80
Eddy Edwards Sky	83.40
Eden Blues	74.30
Elite	74.30
Epyx (The Worlds Greatest)	59.90
F-16 Falcon	95.80
Fahrenheit 451	59.90
Five A Side Soccer	33.60
Flight S. Disc 1 Texas	46.40
Flight S. Disc 2 Arizona	46.40
Flight S. Disc 3 California	46.40
Flight S. Disc 4 Washington	46.40
Flight S. Disc 5 Utah	46.40
Flight S. Disc 6 Kansas	46.40

Flight S. Disc 7 Florida	46.40
Flight S. Disc 11 Michigan	46.40
Flight S. Disc Japan	46.40
Flight Disc. San Francisco	46.40
Flight S. Western European Sc.	46.40
Flight Simulator	123.90
Flight Simulator 3	139.40
Football Manager	47.90
Football Manager 2	58.80
Forth Protocol	59.90
Frank Brunos Boxing	58.80
Fugger	57.20
Gamma Games	47.90
Gamma Games 2	44.80
Gato	79.90
Gauntlet	85.20
Gettysburg	89.90
Gnome Ranger	43.30
Great Escape	59.90
Gryzor	58.80
Guild of Thieves	74.30
Hacker 2	58.80
Hanse	76.60
Hardball	66.60
Hell Cat Ace	49.90
Impact	43.30
Impossible Mission 2	69.90
Indian Mission	57.20
Indoor Sports	66.60
Infidel	89.90
Infiltrator	76.60
Isnogud	76.60
Jagd auf Roter Oktober	74.30
Jet	139.40
Jewels of Darkness	57.20
Jinxter	76.60
Kampfgruppe	89.90
Kings Quest 3er Pack	74.30
Knight Orc	58.80
Know - PC	47.90
Kobayashi Naru	29.30

Wir haben eine große Auswahl an PC-Zubehör. Fragen Sie bitte nach.

L'Affaire	76.60
L.A. Crackdown	83.40
Leisure Suit Larry	59.90
Lord of the Rings	59.90
Luky Luke Nitroglycerin	57.20
Lunar Explorer	89.90
Macadam Bumper	58.80
Mach 3	74.30
Maniac Mansion	83.40
Marble Madness	74.30
Mech Brigade	89.90
Metropolis	58.80
Mewilo	66.60
Might and Magic	89.90
Mind Dance	33.60
Mind Wheel	76.60
Mindfighter	83.40
Mindshadow	59.90
Missile Attack	47.90
Moebius	74.30
Montezumas Revenge	39.90
Nine Princess in Amber	59.90
Nord & Bert	76.60
Ogre	76.60
Ooze	77.40
Orbiter	88.30
Passengers on the Wind	76.60
Passengers on the Wind 2	59.90
Paul Whitehead Teaches Chess	147.20
PC Classics	59.90
PC Gold Hits	55.70

PC-Spielebox	47.90
Perry Mason	59.90
PHM Pegasus	74.30
Pirates	69.90
Plundered Hearts	76.60
Poker	33.60
Police Quest	58.80
Portal	69.90
President is missing	a.A.
Pro Golf	33.60
Project Stealth Fighter	99.70
Prowler	29.30
PSI-5 Trading	59.90
Psion Chess	69.90
Pub Poole	33.60
Quadrilian	69.90
Rendevous with Rama	59.90
Rings of Zilfin	76.60
Roadwar 2000	76.60
Rock'n Wrestle	58.80
Rockford	59.90
Romantic Encounter	77.40
Saboteur 2	43.30
Sapiens	74.30
Scraples	83.40
Shanghai	57.20
Shogun	49.90
Sidewalk	59.90
Silent Service	69.90
Silicon Dreams	58.80
Skyrunner	58.80
Soko Ban	38.60
Solitaire	58.80
Solo Flight	58.80
Space Ace	59.90
Space Max	119.70
Space Quest 1	77.40
Space Quest 2	58.80
Spitfire Ace	49.90
Starglider	57.20
Starquake	67.00
Stationfall	88.30
Storm	29.30
Street Sports Basketball	66.60
Strike	33.60
Strike Force Harrier	76.60
Strip Poker 2	67.00
Sub Battle Simulator	66.60
Super Sunday	47.90
Superstar Icehockey	66.60
Tag Team Wrestling	49.90
Tau Ceti	59.90
Test Drive	89.90
Tetris	58.80
The Pawn	74.30
Thexder	58.80
Time and Magic	67.00
Tomahawk	74.30
Trace Sanction	59.90
Tracker	58.80
Trantor	67.00
Travel Game	76.60
Trinity	105.40
Trivial Genus Edition	76.60
Two on Two Basketball	76.60
Ultima 1	76.60
Ultima 3	76.60
Ultima 4	74.30
Ultima 5	79.90
Universal Military Simulator	76.60
Vegas Casino	33.60
Vermeer	76.60
Wheel of Fortune	33.60
Where in the World	89.90
Wilderness	89.90
Witness	88.30
Wizard Wars	83.40
Wizball	83.40
Wizzard Crown	58.80
World Class Leaderboard	76.60
World Games	66.60
World Series Baseball	69.90
Zork 3	49.90

Amstrad

PPC 512	ab 1698.00
PCW 9512	1698.00
PC 1640	ab 1698.00

Schneider

EuroPC	ab 1298.00
Tower AT	ab 2498.00
EGA AT	4998.00
Telefax	2798.00

Telefonische Bestellung:

(02305) 3770
(Tag und Nacht)

Software

Laplink	298.00
Norton Commander dt.	229.00
Norton Advanced Utilities	278.00
PC Tools Deluxe	148.00
Multiscreen 1640	
CGA-Emulation	89.00

PC-Zubehör

Diskettenlaufwerk 3 1/2", 720 KB mit 5 1/4" Einbaurahmen auch für PC 1512/1640	278.00
20 MB Festplatte zum Einstecken (Filecard)	698.00
Joystickkarte XT/AT für 2 Analogjoysticks	69.00
Analogjoystick Quickshot	39.80
Mouse Pad	19.80

Disketten

no name 5 1/4" 2 D 10 Stck.	9.95
BitStar 5 1/4" HD 10 Stck.	39.80
no name 3 1/2" 720K 10 Stck.	29.80
boeder 3 1/2" 1,44 MB 10 Stck.	89.80

Kunstlederhauben

PC 1512/1640 Tastatur	19.80
Schneider PC 2640 Tastatur	19.80
no name MF Tastatur	19.80
PC 1512/1640	
eintlg. komplett	49.80
PC 1512/1640 zweitlg. Set	59.80
Schneider PC 2640	
zweitlg. Set	59.80
DMP 2000/2160/3000/3160	19.80
Star NL/ND/NR 10	24.90
Star LC 10	24.90

Drucker

LQ 3500	nur 798.00
DMP 4000	nur 798.00

CAD

Power CAD	
CAD Zeichenprogramm und Grafiktablett	998.00

Akustikkoppler

Dataphon S 21d-2	nur 198.00
------------------	------------

Ladengeschäftszeiten:
Montag-Freitag 9.00 - 13.00 Uhr
15.00 - 18.30 Uhr
Samstag 9.00 - 14.00 Uhr
Langer Samstag 9.00 - 18.00 Uhr

Versand per Nachnahme zuzügl. Versandkosten. Oder Vorkasse auf Psch.-Kto. Nr. 69422-460 PschA Dortmund zuzügl. 5,- DM Versandkosten.

Ausland nur per Vorkasse auf Psch.-Kto. zuzügl. 10,- DM Versandkosten. **Bitte bei allen Bestellungen Computertyp angeben!**

Besuchen Sie unser Ladengeschäft und lassen Sie sich durch unser geschultes Fachpersonal beraten. Wir haben laufend günstige Angebote und stark reduzierte Vorführgeräte.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

- Senden Sie mir bitte Ihren Katalog (2,- DM in Briefmarken liegen bei)
- Hiermit bestelle ich per Nachnahme:
- Incl. kostenlosem Katalog

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Computertyp

BESTELLSCHEIN

Anz	Artikel	Preis

Datum, Unterschrift

Formatierprogramm für VDOS 2.0

Sicherlich stehen viele Formatierprogramme für die CPCs 464 und 6128 zur Verfügung. Für den 664 mit VDOS und Floppy F1-X ist mir allerdings keines bekannt. Dabei kann man mit VDOS unter Basic auch verschiedene Formate installieren. Dazu muß man nur den DPB (Disk-Parameter-Block) ändern. Da er im RAM liegt, ist dies leicht möglich.

Beim 664 mit VDOS befindet sich der DPB an den Adressen &ABAC bis &ABC4; das sind 25 Bytes. Ob die Lage beim CPC 6128 übereinstimmt, kann ich nicht sagen. Da hilft nur ein Blick ins Benutzerhandbuch von vortex. Sehen Sie unter "RAM-Variablen von BIOS und DOS" nach, und zwar bei Adresse Laufwerk B. An dieser Adresse liegt der Beginn des DPB. Die Zeile 370 im Programm ist entsprechend zu ändern (gefundene Anfangsadresse + 25 = Endadresse).

Nach dem Programmstart erscheint eine Übersicht über die zuinstallierenden Formate. Interessant sind natürlich das 215-K-AMSDOS- und das 820-K-VDOS-Format. Die anderen drei dienen dazu, die Originalbelegung des DPB ohne einen Rechner-Reset wiederherzustellen. Das Format wird immer auf dem gerade gewählten Laufwerk installiert. Beim X-Laufwerk sind dies nur das 820-K- und das normale vortex-Format, bei der 3"-Floppy die anderen drei. Auch solche für andere 8-Bit-Rechner lassen sich einrichten. Dies konnte ich aber nicht ausprobieren, da mir nur der 664 zur Verfügung steht.

Ein Beispiel soll die Arbeitsweise des Programms verdeutlichen. Nehmen wir an, Sie möchten mit 215-K-DATA formatieren. Im Menü wird dann die Ziffer 5 gewählt. Auf die Frage Formatieren (F) oder Installieren (I) ist die Taste F zu drücken. Die VDOS-Format-Routine wird aufgerufen. Nun erkundigt sich das Programm nach S bzw. D. Betätigen Sie jetzt Taste D. Die Diskette wird nun mit 215 KByte formatiert. Der DPB bleibt dann bis zum Abschalten für dieses Format erhalten.

Natürlich läßt sich mit dem installierten Format dann keine normal formatierte CP/M-DATA- oder VDOS-Diskette lesen. Dazu muß man das Programm erneut aktivieren und auf die Frage nach Installieren oder Formatieren I eingeben. Nun wird das gewünschte Format eingerichtet (z.B. Amstrad-DATA-Format). Umgekehrt ist es ohne Aufruf der Installationsroutine nicht möglich, die mit 215-K-DATA oder 820-

K-VDOS formatierten Disketten zu lesen. Mit dem vorliegenden Programm geht alles ganz einfach: Menüpunkt anwählen und das entsprechende Format auf das selektierte Laufwerk formatieren oder installieren.

Rainer Fock

```

<06DE> 10 '*****
<07D7> 20 '***** F1X-FORMAT *****
<06F7> 30 '***** by *****
<090A> 40 '***** Rainer Fock *****
<086D> 50 '***** 4152 Kempen 1 *****
<0710> 60 '*****
<004D> 70 :
<062F> 80 MODE 2:INK 1,0:INK 0,23:BORDER 23:PAP
ER 0:PEN 1
<08A5> 90 PRINT STRING$(79,CHR$(154)):PRINT SPA
CES$(79);
<0D94> 100 LOCATE 25,3:PRINT"FORMAT-Programm fu
er VORTEX F1X":PRINT
<0F33> 105 LOCATE 15,5:PRINT" (c) by Rainer Foc
k Kempen 1 den 12.08.1987 "
<06C4> 110 PRINT STRING$(79,CHR$(154)):PRINT;
<1BC2> 120 LOCATE 5,7:PRINT" Mit diesem Progr
amm ist es moeglich,verschiedene Formate
auf Ihrem"
<15AF> 130 LOCATE 8,9:PRINT" 5 1/4 oder 3 Zol
l Laufwerk unter BASIC zu installieren."
<147D> 140 LOCATE 15,11:PRINT CHR$(24)" Das Pr
ogramm arbeitet mit F1X und VDOS 2.0 "C
HR$(24)
<0EE2> 150 LOCATE 20,13:PRINT"Bitte eine Taste
druecken!!!":CALL &BB18:CLS
<14BA> 160 LOCATE 10,1:PRINT CHR$(24)"Es stehen
folgende Formate zur Auswahl!";CHR$(24)
<0C60> 170 LOCATE 10,3:PRINT" [1] VORTEX - Orig
inal Format "
<0AE3> 180 LOCATE 10,5:PRINT" [2] AMSTRAD - DAT
A-Format "
<0B0A> 190 LOCATE 10,7:PRINT" [3] AMSTRAD - CP/
M 2.2 Format"
<0AF9> 200 LOCATE 10,9:PRINT" [4] VORTEX - 820
Kb Format"
<0AF3> 210 LOCATE 10,11:PRINT" [5] AMSTRAD - 21
5 Kb Format"
<169A> 220 LOCATE 10,17:PRINT CHR$(24)"Bitte en
sprechendes Format waehlen (1 - 5)"CHR$(
24):INPUT a
<0632> 230 ON a GOTO 280,300,320,340,360
<179B> 240 LOCATE 10,19:PRINT"(F)ormatieren ode
r (I)nstallieren":a$=INKEY$:IF a$="" THE
N 240
<204E> 250 IF a$="f" THEN !FORMAT,1 ELSE IF a$=
"i" THEN LOCATE 10,23:PRINT CHR$(24)"Gew
aehltes Format ist installiert"CHR$(24)
<00A3> 260 END
<1079> 270 'Vortex Originalformat DS 80 Track 9
Sectoren
<137C> 280 DATA &24,00,05,&1f,03,&b0,00,&7f,00,
&80,00,&20,00,02,00,01,09,&2a,&52,&e5,02
,04,&4f,&4f,&03:GOSUB 370
<10DD> 290 'Amstrad Originalformat SS 40 Track
9 Sectoren
<145D> 300 RESTORE 300:DATA &24,00,03,07,00,&b3
,00,&3f,00,&c0,00,&10,00,00,00,&c1,09,&2
a,&52,&e5,02,04,&27,&20,02:GOSUB 370
<0F7E> 310 'Amstrad CP/M 2.2 Format SS 40 Track
9 Sectoren
<1485> 320 RESTORE 320:DATA &24,00,03,07,00,&aa
,00,&3f,00,&c0,00,&10,00,02,00,&41,09,&2
a,&52,&e5,02,04,&27,&20,02:GOSUB 370
<0F11> 330 'Vortex 820 Kb Format DS 82 Track 10
Sectoren
<159B> 340 RESTORE 340:DATA &28,00,04,&0f,00,&9
9,01,&bf,00,&e0,00,&30,00,00,00,01,&0a,&
0e,&1d,&e5,02,04,&4f,&51,&03:GOSUB 370
<0CE4> 350 'Amstrad 215 Kb SS 43 Track 10 Secto
ren
<15C0> 360 RESTORE 360:DATA &28,00,03,07,00,&d6
,00,&4f,00,&c0,00,&10,00,00,00,00,&c1,&0a,&
0e,&1d,&e5,02,04,&4f,&2a,02:GOSUB 370
<0EB1> 370 FOR i=&ABAC TO &ABC4:READ a:POKE i,a
:NEXT:GOTO -240

```

Zusätzliche 16 KByte

Dieser Patch schaltet anstelle des Bildschirmspeichers einen Block der zweiten 64 KByte in die Memory Map und aktiviert das Screen-RAM nur, wenn es benötigt wird. Ich ging davon aus, daß jeder Zugriff auf den Schirm über TXT-, GRA- und SCR-Vektoren erfolgt. Eine Ausnahme ist der Screen-Editor; er wird extra behandelt.

Vektoren arbeiten alle über den RST 8. Nun wird dieser einfach so gepatched, daß grundsätzlich immer Block 3* (die Benennung entstammt Kapitel 3.14 des dk'tronics-Handbuchs) eingeschaltet ist und nur bei einem Schirmzugriff über die entsprechenden Vektoren der ursprüngliche Block 3 aktiviert wird. Bei jedem Vektorzugriff Block 3 einzuschalten, wäre aber zu zeitaufwendig. Deshalb wird er nur eingeblendet, wenn ein TXT-, GRA- und SCR-Vektor Verwendung findet. Ein Problem stellt dabei der Schirmeditor dar, da er die Schirmroutinen direkt und nicht über Vektoren anspricht. So müssen auch vor seiner Benutzung der Schirm eingeschaltet und der Editor gepatched werden.

Der Patch liegt im Soundbuffer. Deshalb muß für den CPC 6xxx der ORG angepaßt werden: statt &B70A also &B3A6 (Assembler-Zeile 13). Zusätzlich ist die Adresse des Basic-Editors zu ändern (Zeilen 91-98). Sie lautet beim 664 &BD5B, beim 6128 &BD5E. Damit sollte der Patch auf allen Modellen laufen. Er wird durch LOAD "SCREENEX": CALL &B75D (CPC 6xxx: CALL &B3F9) eingebunden.

Jürgen Weber

```

<0011> 10 :
<0A74> 20 : 1987 by Juergen Weber SHA
<0025> 30 :
<0DA0> 40 ' Programm ermoglicht Nutzung des
<0A22> 50 ' Speichers von &C000-&CFFF bei
<1363> 60 ' angeschlossener DK'TRONICS Speicher
-7 ' erweiterung
<004D> 70 :
<0CA1> 80 LOAD"screenex.bin" ' in Soundbuffer
<0237> 90 CALL &B75D
<011B> 100 NEW

<0A29> 100 DATA 1,100,-100,100, 2,-100,-100,100
, 3,-100,-100,-100
<05ED> 101 DATA 4,100,-100,-100, 5,0,100,0
<0179> 102 DATA -1
<07E6> 103 DATA 1,2, 2,3, 3,4, 4,1, 1,5, 2,5, 3
,5, 4,5
<0208> 104 DATA -1,-1

```

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.

Pass 1 errors: 00

```

1
2 ; 1987 BY JUERGEN WEBER SCHWAEB. HALL
3
4 ; FUER CPC 6128 ODER CPC X64 MIT DK'TRONICS RAHERWEITERUNG
5 ;

```

```

6 ; PROGRAMM SCHALTET BANK 3* INS RAM EIN
7 ; SCHIRMZUGRIFFE WERDEN UMGELEITET
8 ; => 16K MEHR SPEICHER
9
10 ; ROUTINE MUSS MIT CALL PTCHER EINGEBUNDEN WERDEN
11 ; RAMADRESSEN GELTEN FUER 464
12
B70A      13      ORG  #B70A
B70A F3      14  ERSATZ: DI
B70B D9      15      EXX
B70C E1      16      POP HL
B70D 5E      17      LD E,(HL)
B70E 23      18      INC HL
B70F 56      19      LD D,(HL)
B710 ED533DB7 20     LD (RETROU),DE
B714 2B      21      DEC HL
B715 E5      22      PUSH HL
B716 114EBB 23      LD DE,#BB4E
B719 B7      24      OR A
B71A E5      25      PUSH HL
B71B ED52    26      SBC HL,DE
B71D E1      27      POP HL
B71E 3816    28      JR C,NOSCR
B720 1165BC 29      LD DE,#BC65
B723 ED52    30      SBC HL,DE
B725 300F    31      JR NC,NOSCR
32
B727 08      33      EX AF,AF'
B728 3EC0    34      LD A,#C0
B72A ED79    35      OUT (C),A
B72C 08      36      EX AF,AF'
37
B72D E1      38      POP HL
B72E 213FB7 39      LD HL,RETU
B731 E5      40      PUSH HL
B732 213DB7 41      LD HL,RETROU
B735 K5      42      PUSH HL
B736 D9      43  NOSCR: EXX
B737 F3      44  PATCH: DI
B738 D9      45      EXX
B739 E1      46      POP HL
B73A C30000 47      JP 0
48
B73D      49  RETROU: DEFS 2
50
B73F F3      51  RETU: DI
B740 D9      52      EXX
B741 08      53      EX AF,AF'
B742 3EC1    54      LD A,#C1
B744 ED79    55      OUT (C),A
B746 08      56      EX AF,AF'
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 2.

B747 D9      57      EXX
B748 FB      58      EI
B749 C9      59      RET
B74A      60  EDITOR:
B74A C5      61      PUSH BC
B74B 01C07F 62      LD BC,#7FC0
B74E C5      63      PUSH BC
B74F ED49    64      OUT (C),C
B751 CD5AB7 65      CALL EDIVEC
B754 C1      66      POP BC
B755 0C      67      INC C
B756 ED49    68      OUT (C),C
B758 C1      69      POP BC
B759 C9      70      RET
B75A      71  EDIVEC: DEFS 3
72
B75D 2A0900 73  PTCHER: LD HL,(9)
B760 7E      74      LD A,(HL)
B761 3237B7 75      LD (PATCH),A
B764 23      76      INC HL
B765 5E      77      LD E,(HL)
B766 23      78      INC HL
B767 56      79      LD D,(HL)
B768 ED5338B7 80     LD (PATCH+1),DE
B76C 23      81      INC HL
B76D 223BB7 82      LD (PATCH+4),HL
B770 3EC3    83      LD A,#C3
B772 110AB7 84      LD DE,ERSATZ
B775 2B      85      DEC HL
B776 72      86      LD (HL),D
B777 2B      87      DEC HL
B778 73      88      LD (HL),E
B779 2B      89      DEC HL
B77A 77      90      LD (HL),A
B77B 3A3ABD 91      LD A,(#BD3A)
B77E 325AB7 92      LD (EDIVEC),A
B781 2A3BBD 93      LD HL,(#BD3B)
B784 225BB7 94      LD (EDIVEC+1),HL
B787 3EC3    95      LD A,#C3
B789 323ABD 96      LD (#BD3A),A
B78C 214AB7 97      LD HL,EDITOR
B78F 223BBD 98      LD (#BD3B),HL
B792 01C17F 99      LD BC,#7FC1
B795 ED49    100     OUT (C),C
B797 3EC9    101     LD A,#C9
B799 325DB7 102     LD (PTCHER),A
B79C C9      103     RET
; JP ZIEL
; (B982)
; (B983)
; (B984)
; (B984)
; (B983)
; (B982)
; (B983)
; 3*
; SCHUTZ GEGEN 2.AUFRUF

```

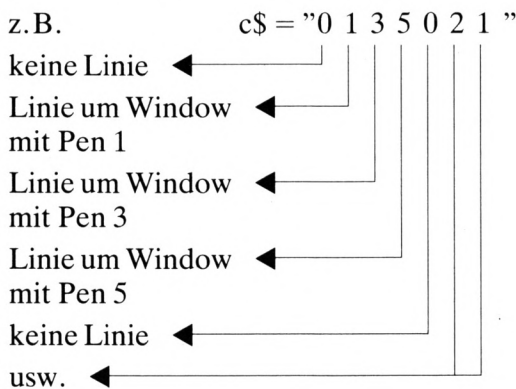
Pass 2 errors: 00

Table used: 113 from 298

Fensterrahmen

Zunächst kurz die Entstehungsgeschichte und eine Beschreibung zu diesem Programm. In meinen früheren Menüs war Übersichtlichkeit immer ein Fremdwort. Also entschloß ich mich, dieses Manko zu beseitigen. Eine Routine, die Rahmen um die Windows zieht, sollte die Lösung sein. Langsam, aber sicher entstand "Fensterrahmen". Es läßt sich in ein Basic-Programm einbauen und mit dem Befehl GOSUB 10000 aufrufen. Bevor Sie dies tun, müssen Sie den Variablen einen Wert zuweisen, damit alles korrekt läuft. Das Programm benötigt die Variablen x, y, xl, yl, nr, m, c\$. Sie haben folgende Bedeutung:

- x x-Koordinate des Windows
- y y-Koordinate des Windows
- xl Länge des Windows
- yl Breite des Windows
- m Zahl bei Mode 0 = 4
Mode 1 = 2
Mode 2 = 1
- nr Nummer des Windows (0-7)
- c\$ Gitter des Rahmens



```

<0326> 10 ' ACHTUNG!
<0CC2> 11 ' Bei fehlenden oder fehlerhaften
<0E40> 12 ' Variablen laeuft das Programm nicht
<00D5> 13
<0C74> 14 ' Unterprogramm: Fensterrahmen
<0680> 15 ' Aufruf: GOSUB 10000
<0ACC> 16 ' Variablen: x/y/xl/yl/c$/m/nr
<0A11> 17 ' Beschreibung: Siehe Text
<00DA> 18
<08D8> 19 ' 1988 by Roland Brechter
<06A8> 20 ' Blumenstr. 38
<05D7> 21 ' 7101 Oedheim
<00DE> 22
<0EC1> 10000 WINDOW #nr,x,x+xl,y,y+yl:CLS #nr
<0902> 10010 IF m=4 THEN d=4 ELSE d=2
<140F> 10020 r=8*m:xp=x*r-r-1:yp=415-y*16+2
<1594> 10030 xm=xl*r+r:ym=yl*16+16:xa=xp+xm+1
<07B0> 10040 xb=yp-ym-2
<0BCB> 10050 FOR i=1 TO LEN(c$):a$=MID$(c$,i,1)
<150B> 10060 xp=xp-d:yp=yp+2:xm=xm+8:ym=ym+4
<0F45> 10070 xa=xa+d:xb=xb-2:f=VAL(a$)
<0ABA> 10080 a$=MID$(c$,i,1):IF a$="0" THEN 1010
10
<0D41> 10090 PLOT xp,yp,f:DRAW xa,yp:DRAW xa,xb
<0843> 10100 DRAW xp,xb:DRAW xp,yp
<0227> 10110 NEXT:RETURN
    
```

c\$ kann beliebig groß sein. Die Stellen von c\$, ermittelt mit LEN (c\$), entsprechen der Dicke des Rahmens in Pixeln. Ein Aufruf des Programms sieht z.B. folgendermaßen aus:

```

100 x=10:y=10:xl=10:yl=10:nr=1:m=2
110 c$="0123456":GOSUB 10000
120 END
    
```

Roland Brechter

Update zu Multitrainer

Wenn man dieses Programm auf einem CPC 464 startet, tritt folgendes Problem auf. In Zeile 880 wird getestet, ob die betreffende Ergebnisdatei vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall, wird das mit ON ERROR GOTO abgefangen. Dies funktioniert aber nur auf dem CPC 664 und dem 6128. Besitzer eines CPC 464 sollten daher folgende zwei Zeilen in Listing 3, das Hauptprogramm, einfügen:

```

860 PEN 0:KEY 139,"GOTO 910"+CHR$(13)
920 CLOSEIN:KEY 139,CHR$(13)
    
```

Nach dem Start erkundigt sich das Programm irgendwann nach dem Dateinamen und der gewünschten Übungszeit. Geben Sie diese ein. Auf die darauf folgende Frage "Eingabe korrekt (J/N)" antworten Sie, wenn dies zutrifft, mit J. Dann geschieht nichts mehr. Jetzt müssen Sie nur die kleine ENTER-Taste drücken. Dann sollte die Meldung "Ihre Daten werden von nun ab in der Datei <DATEINAME.TYP> gespeichert" erscheinen.

H. H. Fischer

Zwei Updates

Heft 2/88 (S. 100)

Um Pascal-Programme vom Pascal-Menü aus zu speichern, kann man eine bessere als die dargestellte Methode verwenden. Zum Abspeichern ist nur eine Diskette anzumelden. Dies kann im Menü mit dem L-Kommando erfolgen. So lassen sich Pascal-Programme sogar auf Data-Only-Disketten ablegen.

Heft 5/88 (S. 49)

In "Update zum Diskettensystem" muß es unter 2. korrekt heißen:

...mit "DISCKIT3" oder "FORMAT"...

Jan Schefers

Grafikerweiterung

GRAPHERW.RSX ist eine Grafikerweiterung auf der Grundlage von RSX-Befehlen. Sie wird mit folgenden Zeilen gestartet:

```
10 MEMORY &9FFF
20 LOAD "GRAPHERW.RSX"
30 CALL &A000
40 NEW
```

Diese Grafikerweiterung beschleunigt den MODE-Befehl um 230 %. Außerdem stellt sie drei RSX-Befehle zur Verfügung:

ICS (ohne Parameter) löscht den Bildschirm zeilenweise. Dies ergibt einen netten Effekt.

IROT läßt die Farben rotieren, wobei zwei Betriebsarten möglich sind:

- Einmaliges Rotieren. Drei Parameter: Farbnummer, bei der die Rotation starten soll (0..16); Farbnummer, bei der sie aufhören soll (0..16); Richtung der Rotation (0: zu kleineren Farbnummern hin; 1: zu höheren Farbnummern hin)

- Dauerndes Rotieren. Vier Parameter: wie oben, jedoch noch zusätzlich als vierter Parameter die Pausenzeit. Sie gibt an, wie oft der Bildschirm zwischen zwei Rotationen aufgebaut wird. Diese Betriebsart, die durch Interrupt-Programmierung gleichzeitig mit anderen Programmen parallel abläuft, läßt sich über ein weiteres IROT (egal wie viele Parameter) ab- bzw. auf die dann aktuellen IROT-Parameter umschalten.

ISROLL, X (X = 0, 1, 2, .. 7) scrollt den Bildschirm in die Richtung, die der Parameter angibt, und wartet auf den nächsten Bildschirmzyklus. Dadurch ist Softscrolling möglich. Die Richtungen sind folgendermaßen bezeichnet:

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

Die Erweiterung eignet sich besonders für Grafikdemonstrationen wie GRADEMO.BAS, das nur mit GRAPHERW.RSX lauffähig ist.

Michael Abdul

Demo

```
<09E6> 10 MEMORY &9FFF:LOAD"grapherw.rsx":CALL
&A000
<02AA> 20 EVERY 50 GOSUB 130
<01FF> 30 L=0
<010B> 40 MODE 0
<092B> 50 FOR x=0 TO 15:INK x,x+11:NEXT
<255A> 60 FOR x=0 TO 80:MOVE x*4,x*2:DRAW x*4,4
00-x*2,x MOD 16:MOVE 638-x*4,x*2:DRAW 63
8-x*4,400-x*2,x MOD 16:NEXT
<034D> 70 !ROT,0,15,1,0
<05F3> 80 FOR x=0 TO 2000:NEXT
<067B> 90 FOR a=0 TO 7:GOSUB 110:NEXT
<0320> 100 !CS:GOTO 60
<09F4> 110 FOR x=0 TO 200:!SCROLL,a:NEXT
<0147> 120 RETURN
<0A63> 130 L=(L+1) MOD 32:POKE &B1D9,L:RETURN
```

```
<0298> 10 MEMORY &9FFF
<1586> 20 FOR ADR=&A000 TO &A217:READ A$:A=VAL(
"&"+A$):S=S+A:POKE ADR,A:NEXT
<1030> 30 IF s<>58987 THEN PRINT "Fehler in den
Datazeilen":END
<0749> 40 SAVE "GRAPHERW.RSX",B,&A000,&218
<019B> 50 CALL &A000
<05DD> 60 DATA F3,3E,C3,32,EB,BD,32,14
<05D8> 70 DATA BC,21,14,A0,22,EC,BD,22
<0609> 80 DATA 15,BC,18,4D,CD,06,B9,CD
<05D8> 90 DATA 4F,0D,21,00,00,CD,3C,0B
<05FD> 100 DATA CD,26,A0,C3,3C,0D,F3,11
<05FE> 110 DATA 00,00,2A,CA,B1,6B,43,ED
<060F> 120 DATA 73,5F,A0,7C,C6,40,67,F9
<0648> 130 DATA D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5
<0652> 140 DATA D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5
<065C> 150 DATA D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5
<0666> 160 DATA D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5,D5
<065C> 170 DATA 10,DE,ED,7B,5F,A0,C9,00
<061F> 180 DATA 00,01,70,A0,21,6C,A0,CD
<0612> 190 DATA D1,BC,18,1B,00,00,00,00
<0678> 200 DATA 7B,A0,C3,CF,A0,C3,79,A1
<0673> 210 DATA C3,AC,A1,52,4F,D4,43,D3
<064A> 220 DATA 53,43,52,4F,4C,CC,00,21
<0634> 230 DATA F0,A1,11,93,A0,01,00,80
<06B7> 240 DATA C3,D7,BC,F3,3E,C3,32,EB
<066A> 250 DATA BD,32,14,BC,21,14,A0,22
```

```
<05CA> 260 DATA EC,BD,22,15,BC,FD,21,D9
<05D2> 270 DATA A1,AF,32,FD,B1,FD,7E,04
<05D1> 280 DATA FE,01,CC,BC,A0,11,D9,B1
<0607> 290 DATA CD,25,BD,C9,FD,7E,05,FE
<05B6> 300 DATA 00,28,04,FD,35,05,C9,FD
<05DB> 310 DATA 7E,03,FD,77,05,18,5B,FD
<05D3> 320 DATA 21,D9,A1,FD,36,04,00,FE
<05F2> 330 DATA 03,28,2E,FE,04,C0,F3,FD
<05DC> 340 DATA 36,04,01,DD,7E,06,E6,0F
<060E> 350 DATA FD,77,00,DD,7E,04,E6,0F
<0611> 360 DATA FD,77,01,DD,7E,02,FE,00
<0615> 370 DATA 28,04,FE,01,C0,3C,3D,FD
<060A> 380 DATA 77,02,DD,7E,00,FD,77,03
<0652> 390 DATA C9,DD,7E,04,E6,0F,FD,77
<063E> 400 DATA 00,DD,7E,02,E6,0F,FD,77
<0617> 410 DATA 01,DD,7E,00,FE,00,28,04
<0649> 420 DATA FE,01,C0,3C,3D,FD,77,02
<062F> 430 DATA 18,00,21,DA,B1,11,DF,A1
<063E> 440 DATA 01,10,00,ED,B0,FD,21,D9
<0651> 450 DATA A1,FD,46,00,FD,7E,01,21
<0683> 460 DATA DA,B1,85,6F,4E,11,DF,A1
<067B> 470 DATA 21,DA,B1,78,FD,BE,01,28
<0672> 480 DATA 15,85,6F,78,FD,86,02,E6
<068C> 490 DATA 0F,83,5F,7E,12,FD,7E,02
<06B0> 500 DATA 80,E6,0F,47,18,DF,FD,7E
<0675> 510 DATA 00,83,5F,79,12,21,DF,A1
<057F> 520 DATA 11,DA,B1,01,10,00,ED,B0
<05BC> 530 DATA C9,3E,00,CD,DE,BB,11,00
<05E0> 540 DATA 00,21,FE,FF,CD,C9,BB,21
<057D> 550 DATA 90,01,E5,11,00,00,ED,53
<058D> 560 DATA 2C,B3,22,2E,B3,21,00,00
<05E1> 570 DATA 11,80,02,CD,F9,BB,CD,19
<060E> 580 DATA BD,E1,2B,2B,AF,BD,20,E2
<0617> 590 DATA BC,20,DF,C9,21,C9,A1,FE
<05F7> 600 DATA 01,C0,DD,7E,00,FE,08,D0
<05F3> 610 DATA 87,85,6F,5E,23,56,2A,C9
<0631> 620 DATA B1,19,CD,05,BC,CD,19,BD
<062D> 630 DATA C9,50,00,4E,00,FE,FF,AE
<0633> 640 DATA FF,B0,FF,B2,FF,02,00,52
<058A> 650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<0594> 660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<059E> 670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<05A8> 680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<05B2> 690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<05BC> 700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<05C6> 710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
<05D0> 720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

MC-Generator

Pattern-Copy

Sicherlich haben die meisten CPC-Benutzer schon einmal den Befehl INK verwendet. Damit kann man festlegen, mit welcher Farbe ein Farbstift auf dem Bildschirm dargestellt werden soll. Auf dem Ausdruck sehen Grafiken aber oft ganz anders aus als am Bildschirm, weil man bei den meisten Hardcopy-Programmen nicht bestimmen kann, welche Farben durch welche Muster wiedergegeben werden.

"Pattern Copy" ermöglicht nun den Ausdruck von Bildern mit den gewünschten Mustern bzw. Schattierungen. So wie man mit INK 1,9 alles, was mit Farbstift 1 auf den Bildschirm geschrieben oder gezeichnet wurde, grün färbt, legt man mit IINK,1,9 fest, daß alle Flächen, die auf dem Monitor mit Farbstift 1 angefertigt wurden, auf dem Papier diagonal schraffiert zur Darstellung kommen. "Pattern-Copy" wurde zwar für einen Epson LX-800 geschrieben, müßte aber auf jedem Printer funktionieren, der mit Grafikdruck doppelter Dichte (mindestens 800 Spalten/Zeile) arbeiten kann. Nach dem Start installiert das Program folgende RSX-Befehle:

IHARDCOPY

Gibt den Bildschirminhalt am Printer aus. Der Ausdruck hat ein Format von 225,8 mm × 169,3 mm, ist also etwas kleiner als eine DIN-A4-Seite. Ein Druck auf ESC bricht den Vorgang nach einigen Sekunden ab.

IINK, <Farbstiftnummer>, <Musternummer>

Beispiel: IINK,1,9

Legt fest, welcher Farbstift am Drucker mit welchem Muster dargestellt wird. Die Nummer des Farbstifts darf zwischen 0 und 15 liegen, die des Musters zwischen 0 und 31. (0 entspricht weiß, 31 schwarz.) Wenn Sie als Musternummer 255 wählen, wird beim Ausdruck

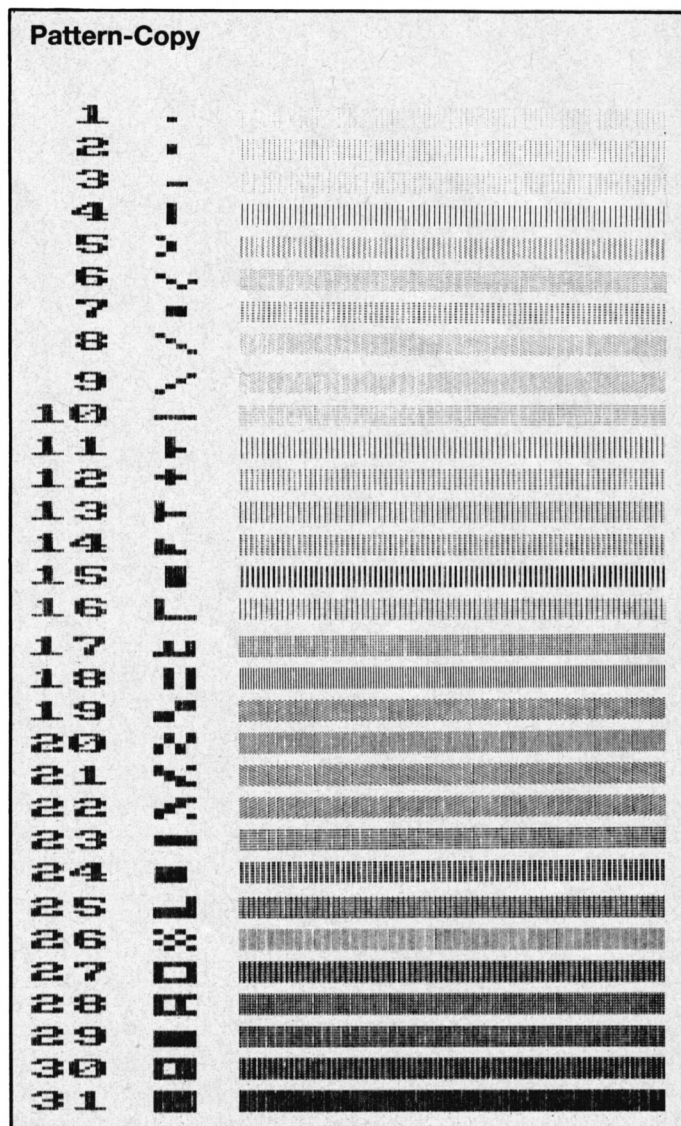
die durch den Basic-Befehl INK gewählte Farbnummer als Musternummer verwendet.

ISET.PATTERN, <Musternummer>, <String>

Beispiel: a\$ = "1000010000100001": ISET.PATTERN,9,@a\$ (CPC 464)

bzw. ISET.PATTERN,9, "1000010000100001" (CPC 664/6128)

Legt das Aussehen eines Musters fest. Ein Muster ist 4 × 4 Punkte groß. Der String muß genau 16 Zeichen lang sein und für jeden gesetzten Punkt 1, für jeden nicht gesetzten Punkt 0 enthalten. Die Zeichen werden in der Reihenfolge angegeben, in der man sie auf dem Papier lesen würde, nämlich von links oben zeilenweise nach rechts unten. (Am Bildschirm bedeutet das von links unten spaltenweise nach rechts oben.) Beim CPC 464 muß man für <String> den Klammeraffen und eine String-Variable eintippen; beim CPC 664/6128 können Sie den String auch direkt angeben.



Diesmal auf Seite 106/107!

PC-Games – einfach Liste anfordern.....



07252/86699

IGET.PATTERN, <Musternummer>, <String-Variablen>

Beispiel: a\$ = SPACE\$ (16): IGET.PATTERN,9,@a\$

Gibt das Muster in der String-Variablen zurück, die bereits genau 16 (beliebige) Zeichen enthalten muß. Für jeden gesetzten Punkt wird 1 zurückgegeben, für jeden nicht gesetzten 0.

Eintipphilfe

In Zeile 100 wird der Variablen Hbyte der Wert &A2 zugewiesen. Das Programm belegt dadurch den Speicherbereich von &A200 bis &A62F. Wird dieser von anderen Programmen benötigt, können Sie Hbyte auch einen anderen Wert zuteilen.

In den Zeilen 153 bis 156 stehen die Codes, die IHARDCOPY zu Beginn eines Ausdrucks an den Printer schickt. Sie haben folgende Bedeutung:

08	8	Anzahl der folgenden Steuer-codes
1B40	ESC@	Drucker initialisieren
1B4128	ESC A 40*	Zeilenvorschub auf 40/72 Zoll einstellen
0A	LF*	Zeilenvorschub
1B31	ESC 1	Zeilenvorschub auf 7/72 Zoll einstellen

Die Codes, die in den Zeilen 158 bis 161 stehen, gibt IHARDCOPY am Beginn jeder Zeile aus. Sie haben folgende Bedeutung:

12	18	Anzahl der folgenden Steuer-codes
202020202020	6 Leerzeichn.*	Zeile einrücken
1B4C2803	ESCL403	Grafikdruck doppelter Dichte mit $40 + 3 * 256 = 808$ Spalten Breite
00000000	8mal0	*8 Spalten einrücken

Die mit * gekennzeichneten Codes sollen den Ausdruck auf einem exakt eingespannten Blatt Papier genau in die Mitte rücken. Falls das bei Ihrem Printer nicht der Fall ist, müssen Sie ein wenig mit diesen Werten experimentieren.

Beachten Sie bitte beim Anpassen der Steuer-codes an Ihren Drucker, daß Sie dem Programm als ersten Wert die Anzahl der folgenden Codes mitteilen müssen.

In den Zeilen 163 und 164 stehen die Standard-Musternummern, in den Zeilen 166 bis 173 die Standard-Muster. Auch diese Zeilen können Sie beliebig verändern.

Das Programm "Pattern-Copy-Demo" gibt zwei Hardcopies aus, die alle Muster enthalten. Sie können beide auf je eine Seite eines Blatts drucken und erhalten damit eine übersichtliche Liste aller verfügbaren Muster mit den zugehörigen Nummern und einer vergrößerten Darstellung aller Muster.

Dieter Kronegger

Programm: Pattern Copy

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Hardcopy mit 16 Graustufen

Listings: 2

Drucker: Epson usw.

```

«325B» 1  '*** P A T T E R N - C O P Y
          '*** Hardcopy-Programm
          '*** mit frei wählbaren
          '*** Mustern/Schattierungen
          '*** (c) 1987, by Dieter Kronegger
          '
«0D08» 100 hbyte=&A2 'Anfangsadresse=&A200
«0908» 101 adresse=hbyte*256
«05BB» 102 MEMORY adresse-1
«0A4A» 103 z=100:o=1:a=adresse
«04F3» 104 PRINT"Zeile:"z;
«025D» 105 READ b$
«0735» 106 IF b$ = "EOF" GOTO 119
«06ED» 107 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 114
«0652» 108 b=VAL("&" + b$)
«17BF» 109 IF b=&A2 OR b=&A3 OR b=&A4
          THEN b=b-&A2+hbyte
«051A» 110 POKE a,b:PRINT".";
«071C» 111 s=s+PEEK(a)
«04B1» 112 a=a+1
«01E3» 113 GOTO 105
«054A» 114 cs=VAL(b$)
«0B8E» 115 IF s=cs THEN v=6 ELSE v=174
«0540» 116 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
«079B» 117 s=0:z=z+o
«01C6» 118 GOTO 104
«0246» 119 PRINT b$
«0E74» 120 FOR a=adresse+&1E0 TO adresse+&21F
«082A» 121 READ b$:POKE a,VAL("&" + b$)
«0130» 122 NEXT
«04A3» 123 CALL adresse
«0ED8» 124 FOR tinte=0 TO 15:READ i:|INK,tinte,
          i:NEXT
«127C» 125 FOR muster=0 TO 31:READ p$:|SET.PATT
          ERN,muster,@p$:NEXT
«4261» 126 PRINT:PRINT"Die Befehle:"|PRINT:PRIN
          T"|IHARDCOPY":|PRINT"|INK,Farbstiftnr. (0-
          15),Musternr. (0-31)":|PRINT"|SET.PATTERN
          ,Musternr.,@Stringvar. (Laenge 16)":|PRIN
          T"|GET.PATTERN,Musternr.@Stringvar. (La
          enge 16)":|PRINT:PRINT"sind installiert."
          :PRINT
«011D» 127 END
«0148» 128 '
«103E» 129 DATA 21,34,A2,CD,D4,BC,D8,01,10,A2,2
          1,D2,A3,C3,D1,BC,1E,A2,C3,B0,A2,C3,&0C5D
«0FD0» 130 DATA 40,A2,C3,62,A2,C3,73,A2,48,41,5
          2,44,43,4F,50,D9,49,4E,CB,53,45,54,&09A9
«0FA1» 131 DATA 2E,50,41,54,45,52,CE,47,45,5
          4,2E,50,41,54,54,45,52,CE,00,FE,02,&0778
«106B» 132 DATA C0,DD,46,00,DD,4E,02,DD,7E,01,D
          D,B6,03,C0,79,FE,10,D0,78,3C,FE,21,&0AEC
«102E» 133 DATA D0,79,21,20,A4,CD,BD,A3,70,C9,C
          D,82,A2,D0,1A,13,E6,01,28,02,3E,FF,&0AD0
«1001» 134 DATA 77,23,10,F4,C9,CD,82,A2,D0,7E,2
          3,E6,01,C6,30,12,13,10,F6,C9,FE,02,&0A9A
135 DATA 20,28,DD,6E,00,DD,66,01,DD,46,0
          2,DD,7E,03,B7,20,19,7E,FE,10,20,14,&080A
«0FE5» 136 DATA 0E,20,78,B9,D0,23,5E,23,56,CD,C
          3,A3,01,30,A4,09,06,10,37,C9,B7,C9,&08D0
«1064» 137 DATA B7,C0,32,CB,A3,CD,CC,BB,ED,53,C
          E,A3,22,D0,A3,11,00,00,62,6B,CD,C9,&0C25

```


PROGRAMM

```

«0B00» 1680 DATA 151,154,154,154,154,155,158,15
4,154,154,157,5,149
«0583» 1690 DATA 149,4,149,2,149,5,149
«09DE» 1700 DATA 149,4,149,2,151,154,154,154,15
4,154,154,157
«0597» 1710 DATA 149,4,149,2,149,5,149
«0797» 1720 DATA 149,4,151,154,154,154,157,5,14
9
«0D84» 1730 DATA 151,154,154,154,154,154,157,2,
151,154,154,154,154,154,154,157
«05AD» 1740 DATA 157,4,149,2,149,5,151
«05BF» 1750 DATA 149,4,149,2,149,5,149
«05C9» 1760 DATA 149,4,149,2,149,5,149
«0B5A» 1770 DATA 151,154,154,154,158,154,155,15
4,154,154,157,5,149
«0A2E» 1780 DATA 149,2,149,4,151,154,154,154,15
4,154,154,157
«05E7» 1790 DATA 149,2,149,4,149,5,149
«04F2» 1800 DATA 149,2,149,4,149,5,149
«0EDD» 1810 DATA 151,154,154,154,155,154,158,15
4,154,154,155,158,154,154,154,154,154,15
7
«0506» 1820 DATA 149,4,149,3,149,4,149
«0510» 1830 DATA 149,4,149,3,149,4,149
«051A» 1840 DATA 149,4,149,3,149,4,149
«0EFE» 1850 DATA 147,154,154,154,154,154,155,15
4,154,154,154,155,154,154,154,154,154,15
3
«0F14» 1860 LOCATE 1,11:PRINT CHR$(127):LOCATE
20,11:PRINT CHR$(127):m(1,11)=127:m(20,1
1)=127
«0667» 1870 WINDOW #1,1,20,24,25:PAPER #1,4:PEN
#1,2:CLS #1
«1D36» 1880 PRINT #1,"PUNKTE"TAB(18);STRING$(fh
m,CHR$(229)):LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"LEV
EL":level;"LEBEN ";STRING$(leben-1,CHR$(
224))
«0954» 1890 '---- VARIABLENBESETZUNG -----
«2853» 1900 xx=1:yy=11:b(1)=2:b(2)=4:psoll=169:
pkte=pkte+p:p=0:FOR k=1 TO 21:FOR l=1 TO
23:pe(k,l)=1:NEXT l,k
«047F» 1910 FOR l=1 TO 2
«1C45» 1920 mx(1)=INT(RND*17+2):my(1)=INT(RND*2
0+2):IF m(mx(1),my(1))=0 THEN 1920
«0265» 1930 NEXT l
«08F8» 1940 '---- FIGUREN SETZEN -----
«08CD» 1950 LOCATE xx,yy:PEN 2:PRINT CHR$(224)
«114C» 1960 PEN 3:FOR k=1 TO 2:LOCATE mx(k),my(
k):PRINT CHR$(255):NEXT k
«099C» 1970 '---- SCHWIERIGKEITSGRAD -----
«2FFA» 1980 IF level>1 AND level<6 THEN EVERY 1
000-level*100 GOSUB 2570 ELSE IF level>5
AND level<12 THEN EVERY 750-level*50 GO
SUB 2570 ELSE IF level>11 THEN EVERY 150
0 GOSUB 2570
«1CD6» 1990 IF level>3 AND level<15 THEN EVERY
1400-level*70,1 GOSUB 2620 ELSE IF level
>14 THEN EVERY 400,1 GOSUB 2620
«092D» 2000 '---- HAUPT-ROUTINE -----
«05C0» 2010 DI:FOR k=1 TO 2
«127B» 2020 GOSUB 2210:LOCATE #1,8,1:PRINT #1,p
+pkte:IF p=psoll THEN GOSUB 2640:GOTO 13
30
«1917» 2030 LOCATE mx(k),my(k):PEN pe(mx(k),my(
k)):PRINT CHR$(m(mx(k),my(k)))
«097A» 2040 IF b(k)<2 THEN GOSUB 2090 ELSE GOSU
B 2150
«0AD9» 2050 LOCATE mx(k),my(k):PEN 3:PRINT CHR$(
255)
«17EF» 2060 IF (xx=mx(1) AND yy=my(1)) OR (xx=m
x(2) AND yy=my(2)) THEN 2340
«0496» 2070 NEXT k:EI:GOTO 2010
«09F9» 2080 '---- BEWEGUNG MONSTER HORIZONTAL -
«10E1» 2090 IF k=1 THEN IF mx(1)<xx THEN b(1)=1
ELSE b(1)=-1
«1DDB» 2100 IF m(mx(k),my(k)+1)>127 AND my(k)<y
y THEN my(k)=my(k)+1:b(k)=4:RETURN
«1DE2» 2110 IF m(mx(k),my(k)-1)>127 AND my(k)>y
y THEN my(k)=my(k)-1:b(k)=2:RETURN
«1890» 2120 IF m(mx(k)+b(k),my(k))>127 THEN mx(
k)=mx(k)+b(k):RETURN
«01AF» 2130 GOSUB 2150
«09E7» 2140 '---- BEWEGUNG MONSTER VERTIKAL ---
«17D5» 2150 IF k=2 AND xx<>1 AND xx<>20 THEN IF
my(2)<yy THEN b(2)=4 ELSE b(2)=2
«1E0F» 2160 IF m(mx(k)+1,my(k))>127 AND mx(k)<x
x THEN mx(k)=mx(k)+1:b(k)=1:RETURN
«1F0E» 2170 IF m(mx(k)-1,my(k))>127 AND mx(k)>x
x THEN mx(k)=mx(k)-1:b(k)=-1:RETURN
«1ADE» 2180 IF m(mx(k),my(k)+b(k)-3)>127 THEN m
y(k)=my(k)+b(k)-3:RETURN
«01AF» 2190 GOSUB 2090
«09BE» 2200 '---- BEWEGUNG SPIELERFIGUR -----
«05B0» 2210 xv=0:yv=0
«06B9» 2220 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 2910
«09CC» 2230 IF INKEY(75)=0 THEN xv=1:GOTO 2280
«0ACB» 2240 IF INKEY(74)=0 THEN xv=-1:GOTO 2280
«09DF» 2250 IF INKEY(73)=0 THEN yv=1:GOTO 2280
«0ADE» 2260 IF INKEY(72)=0 THEN yv=-1:GOTO 2280
«01B5» 2270 RETURN
«1E90» 2280 IF m(xx+xv,yy+yv)=0 OR (m(xx+xv,yy+
yv)=202 AND fh=0) THEN RETURN
«1835» 2290 LOCATE xx,yy:IF fh AND pe(xx,yy)=5
THEN PEN 5 ELSE PEN 8:pe(xx,yy)=8
«07C5» 2300 PRINT CHR$(m(xx,yy))
«1519» 2310 xx=xx+xv:yy=yy+yv:LOCATE xx,yy:PEN
9:PRINT CHR$(224)
«1196» 2320 IF pe(xx,yy)<>1 THEN SOUND 2,200,2,
13 ELSE p=p+1:SOUND 2,70,2,13
«19A4» 2330 IF (xx=mx(1) AND yy=my(1)) OR (xx=m
x(2) AND yy=my(2)) THEN 2340 ELSE RETURN
«0957» 2340 '---- SUBROUTINE KOLLISION -----
«1123» 2350 ff=REMAIN(0):ff=REMAIN(1):ff=REMAIN
(1):fh=0:SOUND 2,800,400,,3,,10
«0F15» 2360 PEN 5:LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(166):
FOR z=1 TO 1000:NEXT z
«05E1» 2370 FOR l=yy TO 22
«05A2» 2380 LOCATE xx,yy:PRINT " "
«147F» 2390 yy=yy+1:LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(225
):FOR z=1 TO 200:NEXT z,l
«0211» 2400 BORDER 0:PEN 2
«06C5» 2410 FOR l=22 TO 2 STEP -1
«0751» 2420 LOCATE 10,1:PRINT CHR$(143):NEXT 1
«0C05» 2430 LOCATE 6,8:PRINT STRING$(9,CHR$(143
)):LOCATE 10,8:PEN 3:PRINT CHR$(225)
«0263» 2440 RESTORE 2490
«04BC» 2450 FOR l=1 TO 21
«0C80» 2460 READ u,v,w:SOUND 1,u,w,15:SOUND 4,v
,w,15
«0283» 2470 NEXT l
«104D» 2480 leben=leben-1:FOR z=1 TO 4000:NEXT
z:GOTO 2510
«0E45» 2490 DATA 638,80,80,0,0,20,638,80,70,0,0
,20,638,80,20,0,0,5,638,80,80,0,0,30
«16BB» 2500 DATA 536,67,60,0,0,15,568,71,30,0,0
,5,568,71,50,0,0,15,638,80,30,0,0,5,638,
80,50,0,0,15,716,89,30,0,0,5,638,80,100
«099C» 2510 '---- BILDSCHIRM LOESCHEN -----
«066E» 2520 PEN 6:FOR ze=1 TO 25
«0583» 2530 FOR sp=1 TO 20
«07BC» 2540 LOCATE sp,ze:PRINT CHR$(143)
«09EB» 2550 NEXT sp:SOUND 2,ze*20,5,13:NEXT ze
«07AD» 2560 IF leben=0 THEN 2740 ELSE 1330
«08E9» 2570 '---- HINDERNISSE SETZEN -----
«1BB4» 2580 DI:xh=RND*17+2:yh=RND*20+2:IF m(xh,
yh)=0 OR m(xh,yh)=202 THEN 2580
«1605» 2590 pkte=pkte-10:IF pe(xh,yh)<>8 THEN p
soll=psoll-1
«172D» 2600 m(xh,yh)=202:LOCATE xh,yh:PEN 5:pe(
xh,yh)=5:PRINT CHR$(202):SOUND 4,50,20,1
4:RETURN
«0976» 2610 '---- MONSTER SETZT ALTE FARBE ----
«2288» 2620 IF pe(mx(1),my(1))=8 THEN pe(mx(1),
my(1))=1:pkte=pkte-5:psoll=psoll+1:SOUND
4,400,30,14:RETURN ELSE RETURN
«08AC» 2630 '---- NAECHSTER LEVEL -----
«2BB1» 2640 ff=REMAIN(0):ff=REMAIN(1):ff=REMAIN
(2):fh=0:INK 8,0,26:level=level+1:IF lev
el<9 THEN pkte=pkte+100 ELSE pkte=pkte+2
00
«0B6A» 2650 FOR k=1 TO 5:FOR l=160 TO 30 STEP -
2
«06D0» 2660 SOUND 2,1,1,15:INK 0,k:BORDER k
«0375» 2670 NEXT l,k

```

Tip zu ROM-Erweiterungen

Vor einiger Zeit erwarb ich eine ROM-Box sowie den Maxxam-Assembler im ROM. Leider wurde meine Freude über diese (ansonsten wirklich empfehlenswerte) Anschaffung schon nach kurzer Zeit erheblich getrübt. Obwohl sich die Erweiterung softwaremäßig abschalten läßt, laufen bestimmte Programme nicht mehr (z. B. "Backup 3" oder "Werner"). Man ist dann gezwungen, die Karte vom Expansions-Port zu entfernen. Es gibt allerdings eine viel bessere Lösung. Man kann nämlich die Karte auch hardwaremäßig abschalten, indem man einfach ihre Stromzufuhr unterbricht. Dazu wird Pin 27 (+ 5V) des Expansions-Ports durch einen kleinen Schalter unterbrochen, und die ROM-Box "existiert nicht mehr".

Wer noch nie Leiterbahnen durchtrennt hat, sollte vielleicht zuerst an einer alten Platine üben. Auf keinen Fall darf man mit dem Werkzeug (Skalpell oder Teppichbodenmesser) abrutschen! Bei dieser Gelegenheit läßt sich auch gleich noch Pin 41 (RESET) über einen Taster (keinen Schalter!) mit Pin 49 (GND) verbinden. Dies ergibt eine Reset-Taste. Schalter und Taster kann man beim CPC 464/664 rechts und links neben dem Erweiterungsanschluß anbringen. Beim 6128 ist es vielleicht günstiger, den Umbau in der ROM-Box vorzunehmen.

Bei den Bauteilen sollte man auf gute Qualität achten, da z. B. schon ein Wackelkontakt im Schalter zum Absturz des Rechners führt. Außerdem sollte der Computer abgeschaltet werden, bevor man den Erweiterungsschalter bedient. Eventuell noch vorhandene Garantieansprüche gehen bei diesem Eingriff in das Gerät selbstverständlich verloren.

Heinrich Hohl

```

<0BDB> 2680 FOR k=1 TO 26:FOR l=160 TO 60 STEP
-10
<06EE> 2690 SOUND 2,1,1,15:INK 0,k:BORDER k
<0393> 2700 NEXT l,k
<055F> 2710 INK 0,0:INK 1,6,26:BORDER 0:PEN 1:C
LS
<09B4> 2720 LOCATE 5,10:PRINT"L E V E L":LOCATE
8,15:PRINT level
<0B72> 2730 SOUND 1,239,300,14,,3:FOR z=1 TO 60
00:NEXT z:RETURN
<088C> 2740 '---- SPIELENDEN -----
<073F> 2750 SPEED INK 30,30:BORDER 15,6:INK 0,6
,15:INK 2,0:CLS
<0792> 2760 PEN 2:LOCATE 2,1:PRINT"S P I E L E
N D E"
<0B92> 2770 LOCATE 1,5:PRINT"HOECHSTPUNKTZAHL:"
:LOCATE 7,7:PRINT hp
<0DCC> 2780 LOCATE 1,11:PRINT"IHRE PUNKTZAHL:"
LOCATE 7,13:PRINT p+pkte
<1592> 2790 IF (p+pkte)<hp THEN FOR k=60 TO 400
STEP 5:SOUND 1,k,5,14:NEXT k:GOTO 2850
<0DD7> 2800 LOCATE 1,15:PRINT"GLUECKWUNSCH !!!":
hp=p+pkte
<0272> 2810 RESTORE 2900
<042A> 2820 FOR k=1 TO 16
<050E> 2830 READ v:SOUND 1,v,50,14
<01F6> 2840 NEXT k
<06ED> 2850 PEN 3:LOCATE 1,22:PRINT"NEUES SPIEL
?"
<07E6> 2860 LOCATE 1,24:PRINT"TASTE <J/N> DRUEC
KEN"
<0BFC> 2870 a$=INKEY$:IF a$="j" OR a$="J" THEN
2890
<0A55> 2880 IF a$<>"n" AND a$<>"N" THEN 2870 EL
SE END
<0396> 2890 SPEED INK 10,10:GOTO 1320
<0C64> 2900 DATA 179,239,213,0,89,119,106,0,200
,200,250,250,300,300,280,280
<08E8> 2910 '---- HINDERNIS-BONUS -----
<35F7> 2920 IF level<2 OR fhm=0 OR fh THEN RETU
RN ELSE fh=1:pkte=pkte-50:INK 9,6,18:SOU
ND 1,200,60,14,,1:AFTER 500,2 GOSUB 2930
:fhm=fhm-1:LOCATE #1,18,1:PRINT #1,STRIN
G$(fhm,CHR$(229));STRING$(ABS(fhm-3),"
"):RETURN
<0957> 2930 '---- ENDE HINDERNIS-BONUS -----
<07E8> 2940 fh=0:INK 9,26:SOUND 1,100,60,14,,2:
RETURN

```

SUPERCOPY

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

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

Sicherheitskopie von SUPERCOPY möglich. Sehr bedienungsfreundlich und schnell.

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

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

SCHOGUE-SOFT
 Postfach 4027 • 7307 Aichwald
 Tel. 07 11 / 36 2983 u. 36 36 52
 Händleranfragen erwünscht!

Software-Paradies

Top-Spiele · Anwender
 Public-Domain · Literatur
 Hardware · Reparaturen
 Alles in unserem
 Gratis-Katalog

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

Software-Paradies

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

Zweitlaufwerke für CPC und Joyce PCW

Lesen, Beschreiben und Formatieren fast aller CP/M-Diskettenformate auf einem beliebigen 3.5"- bzw. 5.25"-Zweitlaufwerk mit DiskPara. Ohne zusätzliche Hardwareerweiterung, reine Softwarelösung, keine Verkleinerung der TPA. Dies ermöglicht DiskPara und obendrein eine Laufwerkkapazität von 830 KByte unter CP/M. Mit MsCopy (Ergänzung) Lesen, Beschreiben und Formatieren von MS-DOS-Disketten. Datenfiles von Multiplan oder dBase können direkt übernommen werden! Bei den Laufwerken handelt es sich um Qualitätslaufwerke modernster Fertigung, bei CPC-Laufwerken inkl. eingeb. Netzteil.

Zweitlaufwerk für CPC 464/664/6128 (2*80 Sp. + DiskPara + MsCopy) Set		Zweitlaufwerke für Joyce problemlos anzuschließen (2*80 Spuren)	
3.5"-Ausführung	DM 398.00	3.5"-Laufwerk ohne Netzteil	DM 298.00
5.25"-Ausführung	DM 398.00	5.25"-Laufwerk mit Netzteil	DM 398.00
DiskPara einzeln (Rechner und vorhandenes Laufwerk angeben)	DM 79.00	Umschalter auf 40/80 Sp. (wird für MsCopy benötigt.)	DM 15.00
Disketten 3" in 10er-Pack	DM 59.00	MsCopy für Joyce 5.25"-Disk.	DM 49.00
5.25"-Wendedisk m. 2 Indexlöchern, kein Umschalter mehr am Laufwerk erforderlich! 10er-Pack	DM 28.00	Btx-Modul für CPC Rechner angeben	DM 398.00
WS-Tuner	DM 49.80	dk'tronics-Speichererw. für CPC CPC 464, 64 KByte	DM 148.00
Die neue WordStar-Erweiterung. Einmal installiert, stehen Ihnen vollkommen neue Befehle zur Verfügung. Endlich können Sie Dateien per Cursor-Tasten auswählen, die Tasten frei belegen, Textbausteine verwalteten, neue WS-Befehle definieren, Textlöschungen rückgängig machen, drucken ohne Zwischenspeichern, zwischendurch andere Textdateien ansehen u. u. u. (keine PD)		Neue dt. PD-Software je Disk DM 30.00 * 18 MacroPack/280 u. * 19 Telekommunikation mit MEX	
		Ahnenforschung mit dt. Anleitung Ein dBasell-Programm mit dt. Anleitung PD-Software ist auf ca. 60 CP/M-Formaten lieferbar. Formattabelle anfordern. Preise sind freibleibend. Kosten! Katalogbitte anfordern.	DM 30.00

Soft- und Hardwareversand **U. Becker** Tel. Bestellung Mo.-Fr. ab 17 Uhr
 Fasanenweg 2, 6690 St. Wendel 8, Tel. 0 68 56 / 5 04 User-Sprechstunde: tägl. ab 20 Uhr

Basic-Listings mit Sonderzeichen

Dieses kleine Hilfsprogramm ermöglicht den Ausdruck von Basic-Listings, die CPC-Sonderzeichen enthalten. Dabei wird die ROM-Matrix des CPC verwendet. Die Zeichen entsprechen somit immer der Darstellung im CPC-Handbuch. Die 8-Bit-Erweiterung für den Centronics-Port aus dem Schneider Magazin 8/87 sollte dazu installiert sein, ist aber nicht zwingend erforderlich. Allerdings wird bei fehlendem achten Bit die unterste (achte) Pixelreihe bei den Sonderzeichen nicht ausgegeben.

Diese Sonderzeichen lassen sich durch gleichzeitiges Drücken von CTRL und einer anderen Taste erzeugen. Manche Tasten liefern kein Zeichen oder bewirken etwas anderes, wie z.B. die Kombination CTRL-M, die der Eingabe von ENTER entspricht. Diese Zeichen können mit dem Befehl PRINT CHR\$(1) CHR\$(N) auf den Bildschirm gebracht werden. Für CTRL-M wäre 13 der Wert für N. Dann kopiert man sie mit dem Copy-Cursor in die entsprechende Programmzeile.

Die Bedeutung dieser Kontrollzeichen entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Cursor-Positionen und Kontrollzeichen" in Ihrem CPC-Handbuch. Die dort unter Wert angegebenen Werte entsprechen dabei (ab 1) der Tastenkombination CTRL-A, CTRL-B usw. Beim Wert 30 fehlt die Angabe 30 und bei 31 die für den zweiten Parameter, die Zeilennummer. Diese ist natürlich 1...25. Die Werte für andere Spezialzeichen (größer 126) lesen Sie dagegen bitte in der Tabelle "Maschinenspezifischer Firmware-Zeichensatz" des Handbuchs nach. Jedes Zeichen ist dort in seinem 8-Bit-Raster dargestellt.

Das Programm "Lister" wird nach dem Einschalten des CPC folgendermaßen installiert:

```
SYMBOL AFTER 256
NEW
MEMORY &A47A
LOAD"LISTER.MC"
CLOSEIN
CALL &A47B
NEW
```

Danach kann mit SHIFT-CLR ein beliebiges Basic-Programm, sofern es sich im Speicher befindet, jederzeit auf dem Drucker gelistet werden. Nach Beendigung des Vorgangs ist CTRL-CLR einzugeben. Der Abbruch durch ESC-ESC ist möglich. Die Eingabe von CTRL-CLR kann dann entfallen. Um nur einen bestimmten Bereich zu listen, gehen Sie so vor:

```
CALL &A500
LIST von-bis, #8
CALL &A509
```

Anpassungshinweis

Die Sonderzeichen werden in acht Pixelspalten gedruckt. Diese Breite stimmt jedoch mit der normaler Zeichen nicht überein. Um aber ein einwandfreies Arbeiten des Befehls WIDTH zuermöglichen, werden daher einige leere Pixelspalten ausgegeben. Dies hat auch eine klare Trennung der einzelnen Sonderzeichen zur Folge, da manche in allen acht Spalten gesetzte Punkte enthalten. Ohne Leerspalten würden sie dadurch ineinander übergehen.

Grafikmodus einstellen

Ab Adresse &A633 steht der Druckersteuer-String für den Grafikmodus. Er umfaßt maximal 17 Bytes. Das erste enthält immer seine Länge. Ab Byte zwei folgt dann der eigentliche String. Beim nachstehend aufgeführten handelt es sich um den Epson-kompatiblen. Bei Bedarf können die verbliebenen 11 Bytes alle mitverwendet werden.

```
ESC "*" 2 10 0 Epson: Grafikmodus 2, 10 Spalten
A633: 05, 1B, 2A, 02, 0A, 00, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
```

Leerspalten einstellen

Ab Adresse &A644 befindet sich der Speicher für die Druckermatrix eines Zeichens. Hier interessiert nur das erste Byte, das immer die Länge der Matrix inklusive der auszugebenden Leerspalten enthält. Sein Wert muß daher unbedingt mit dem des Bytes im Druckersteuer-String übereinstimmen. Dieses legt die Anzahl der Bytes fest, die vom Drucker im Grafikmodus ausgegeben werden sollen. Im beschriebenen Steuer-String ist das die fünfte Stelle mit dem Wert 0A hex oder 10 dezimal.

Passende Werte für den Epson FX-80

Pica	POKE &A636, 6: POKE &A637, 9: POKE &A644, 9
Elite	POKE &A636, 2: POKE &A637, 10: POKE &A644, 10
Condensed	POKE &A636, 3: POKE &A637, 12: POKE &A644, 12

"Lister" sollte auf diese Art mit dem NLQ 401, dem DMP 2000, einem Speedy, NEC und anderen Epson-Kompatiblen arbeiten können. Der Modus für den Ausdruck der normalen Zeichen wird am besten mit folgendem Befehl eingestellt:

PRINT#8, CHR\$(27) "!" CHR\$(0) CHR\$(13); Pica
 PRINT#8, CHR\$(27) "!" CHR\$(1) CHR\$(13); Elite
 PRINT#8, CHR\$(27) "!" CHR\$(4) CHR\$(13); Condensed

Wer die 8-Bit-Erweiterung aus Heft 8/87 noch nicht in seinen CPC eingebaut hat, sollte das dringendst nachholen. Dies ist denkbar einfach und auch für absolute Laien nachvollziehbar. Im Zweifelsfall wird Ihr Elektronik-Fachhändler Ihnen gerne behilflich sein. In der nächsten Ausgabe folgt zum Abschluß der 8-Bit-Reihe noch ein RSX-Befehl zum Ausdrucken von Strings. Damit lassen sich dann auf einfachste Art und Weise Sonderzeichen und sogar selbstdefinierte Zeichen (SYMBOL-Befehl) auf dem Drucker darstellen.

H. H. Fischer

Programm: Lister

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Sonderzeichen listen

```

«09E6» 1      : 'MC-Generator: lister.ldr
«004B» 2      :
«08B7» 3      : 'erzeugt      : lister.mc
«004D» 4      :
«094F» 5      : 'Copyright   : hhfischer
«004F» 6      :
«0FCD» 100 DATA F3,2A,F2,BD,22,A2,A4,21,C7,B0,2
2,F2,BD,21,96,A4,11,C7,B0,01,14,00,&0A95
«105A» 101 DATA ED,B0,FB,18,14,01,0A,F7,CB,7F,2
8,02,CB,C1,ED,49,CD,F8,07,01,0A,F7,&0ACA
«1014» 102 DATA ED,49,C9,3E,10,06,8D,CD,2D,BB,3
E,10,06,8E,CD,33,BB,06,8D,0E,12,21,&0806
«1030» 103 DATA CE,A4,CD,0F,BB,06,8E,0E,0B,21,E
0,A4,CD,0F,BB,18,1D,43,41,4C,4C,20,&0863
«0F47» 104 DATA 26,41,35,30,30,3A,4C,49,53,54,2
3,38,0D,43,41,4C,4C,20,26,41,35,30,&04E2
«1045» 105 DATA 39,0D,F3,21,7B,AE,3A,01,BB,FE,E
0,28,03,21,5E,AE,36,FF,23,36,A4,FB,&09DC
«0FC1» 106 DATA C9,00,3E,C9,32,00,A5,97,18,07,C
9,97,32,00,A5,3E,C9,32,09,A5,F3,2A,&0898
«105E» 107 DATA 2D,A6,ED,5B,F2,BD,22,F2,BD,ED,5
3,2D,A6,3A,01,BB,FE,E0,28,05,21,08,&0AD8
«1020» 108 DATA AC,18,03,21,23,AC,22,31,A6,FB,C
9,ED,73,2F,A6,FE,0D,28,65,FE,0A,28,&0971
«0F4C» 109 DATA 61,E5,2A,31,A6,36,01,21,44,A6,4
E,06,00,23,54,5D,13,36,00,0D,28,02,&0531
«1046» 110 DATA ED,B0,E1,7E,B7,28,41,E5,FE,20,3
8,0B,FE,7F,30,07,CD,A9,A5,E1,23,18,&0B4D

```

```

«1000» 111 DATA EC,CD,B0,A5,CD,C9,A5,6F,26,00,2
9,29,29,11,00,38,19,EB,0E,08,06,08,&07CA
«0FD1» 112 DATA 21,45,A6,1A,CB,27,CB,16,23,10,F
9,13,0D,20,EF,21,44,A6,46,23,7E,CD,&0813
«10B7» 113 DATA E2,A5,10,F9,18,CB,2B,CD,DB,A5,3
7,ED,7B,2F,A6,C9,CD,B0,A5,CD,E2,A5,&0D9E
«101E» 114 DATA C9,2A,31,A6,56,23,5E,2B,1C,28,0
B,F5,7A,BB,38,05,CD,DB,A5,16,01,F1,&08D7
«101E» 115 DATA 14,C8,72,C9,F5,21,33,A6,7E,B7,2
8,08,47,23,7E,CD,E2,A5,10,F9,F1,C9,&0B6A
«1098» 116 DATA 3E,0D,CD,E2,A5,3E,0A,C5,E5,21,E
C,A5,E5,2A,2D,A6,E9,E1,C1,D8,CD,F4,&0D49
«10DF» 117 DATA A5,18,EE,F5,C5,CD,09,BB,FE,FC,2
0,16,CD,81,BB,CD,06,BB,CD,84,BB,FE,&0DC7
«10B8» 118 DATA EF,28,F3,FE,FC,28,08,FE,20,C4,0
C,BB,C1,F1,C9,CD,09,A5,CD,09,B9,CD,&0D2F
«1091» 119 DATA 00,B9,3A,4F,BB,FE,74,CA,3E,CC,D
A,41,CC,C3,6B,CB,36,A5,A4,68,68,66,&0BD8
«0EB5» 120 DATA 05,1B,2A,02,0A,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,0A,00,00,00,00,&0060
«08CB» 121 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,&0000
«020A» 122 DATA EOF
«0082» 123 :
«028A» 124 MEMORY &A47A
«0820» 125 z=100:o=1:a=&A47B
«0509» 126 PRINT"Zeile:"z;
«0273» 127 READ b$
«0760» 128 IF b$ = "EOF" GOTO 140
«0718» 129 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 135
«0689» 130 b=VAL("&"+b$)
«0550» 131 POKE a,b:PRINT".";
«0752» 132 s=s+PEEK(a)
«04C6» 133 a=a+1
«020E» 134 GOTO 127
«055F» 135 cs=VAL(b$)
«0BA3» 136 IF s=cs THEN v=6 ELSE v=174
«0555» 137 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
«07B0» 138 s=0:z=z+o
«01F1» 139 GOTO 126
«025B» 140 PRINT b$
«0EBD» 141 POKE &A633,5 '5 -> Laenge des
Steuerstrings
«0E59» 142 POKE &A634,27 '27-> ESC (Begin
n Steuerstring)
«0DB2» 143 POKE &A635,ASC("*") '* -> Grafikmodu
s waehlen
«0753» 144 POKE &A636,2 '2 -> Elite
«108C» 145 POKE &A637,10 '10-> Anzahl Dat
enbytes (Laenge MOD 256)
«1044» 146 POKE &A638,0 '0 -> Anzahl Dat
enbytes (Laenge \ 256)
«0510» 147 POKE &A644,PEEK(&A637)
«0902» 148 PRINT"MC abspeichern? (j/n)"
«0F51» 149 i$="":WHILE i$<>"J" AND i$<>"N":i$=U
PPERS(INKEY$):WEND
«0D5B» 150 IF i$="J" THEN SAVE"lister.mc",b,&A4
7B,&1DA
«014E» 151 NEW

```

Lernen mit Spaß



Die zwei Disketten für die jüngsten
 Computerfans. Programme des Pädagogen
 Berthold Freier, in denen Kinder das Einmaleins
 üben, Muster vergleichen oder die Tastatur
 des CPC kennenlernen können.
 Die Disketten gegen stures Büffeln,
 für das Lernen mit Spaß.

"Lernen mit Spaß"
 Ausgabe 1
 Ausgabe 2

je 10 Lernprogramme
 auf 3"-Diskette
 für **DM 29.-**

Bitte den Bestellcoupon auf Seite 15 benutzen!

Grafikgags (Teil 33)

Nützliches und Amüsantes, Buntes oder Anregendes bieten die Grafikgags auch dieses Mal wieder für jeden, der gerade noch etwas zum Ausschmücken seiner Programme sucht. Schnell abgetippt und ausprobiert sind die kleinen Listings allemal. Und damit Sie einen kleinen Eindruck bekommen, habe ich auch wieder ein paar Hardcopies angefertigt. Natürlich können diese die eigentliche Darstellung nur bedingt wiedergeben. Auf Ihrem Farbmonitor macht sich das alles noch viel besser. Viel Spaß bei folgenden Gags:

1. Ein auf den Benutzer gehaltener Revolver?!
2. Die Waffe der Videospiele: ein Joystick
3. Eine Mülltonne bei Nacht im Scheinwerferlicht
4. Die Cassette zum Heft
5. Eine programmierbare Flughafenanzeigetafel
6. Eine Textausgabe für 2 × 2 große Sonderschrift
7. Eine Scheibe mit Zentrierstange

Christoph Schillo

Programm: Grafik-Gags 33

Computer: CPC 464/664/6128

Listings: 7

Revolver

```

<0904> 1 'Grafikgags 33 - Teil 1 - GUN
<00CA> 2 '
<0921> 10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,13:INK
2,6:INK 3,16:DEG:fl=0
<5324> 20 x=320:y=264:ra=100:p=1:GOSUB 70:ra=10
:GOSUB 70:ra=14:y=292:p=0:GOSUB 70:FOR a
=30 TO 330 STEP 60:x=320+100*SIN(a):y=26
4+100*COS(a):p=0:ra=24:GOSUB 70:x=320+70
*SIN(a+30):y=264+70*COS(a+30):p=2:ra=24:
GOSUB 70:x=x+10:y=y+10:p=3:ra=8:GOSUB 70
:NEXT
<1537> 30 LOCATE 20,2:PRINT STRING$(2,143):x=32
0:y=334:p=1:ra=40:GOSUB 70:ra=28:p=0:GOS
UB 70
<4C09> 40 FOR a=0 TO 2:f=20*(a<2):ra=30:x=360:y
=15+a*60:p=3:GOSUB 70:y=y+4*(a=2):ra=30+
4*(a=2):x=240-f:GOSUB 70:FOR b=0 TO 54 S
TEP 2:PLOT 240-f,a*60+b-15,3+3*(b=0 OR b
=54):DRAW 120+f,0:NEXT b,a:ra=22:GOSUB
70
<1EEC> 50 WINDOW#1,19,22,12,15:PAPER#1,1:CLS#1:
WINDOW#1,20,21,16,21:CLS#1:PLOT 350,308,
0:DRAW 0,-150:DRAW -16,0:DRAW 0,-94:D
RAW -32,0:DRAW 0,94:DRAW -16,0:DRAW
0,150:PLOT 302,160:DRAW 0,32:DRAW 32,0
:DRAW 0,-32
<00DA> 60 END
<49F7> 70 r=ra:FOR q=-(fl=0) TO 1+(p=0):r=r-q*2
:r2=r*r:FOR xp=0 TO r STEP 2:yp=SQR(r2-x
p*yp):FOR z=-1 TO 1 STEP 2:PLOT x+z*xp,y
+yp,p*q:DRAW 0,-2*yp:NEXT z,yp,q:fl=1:R
ETURN

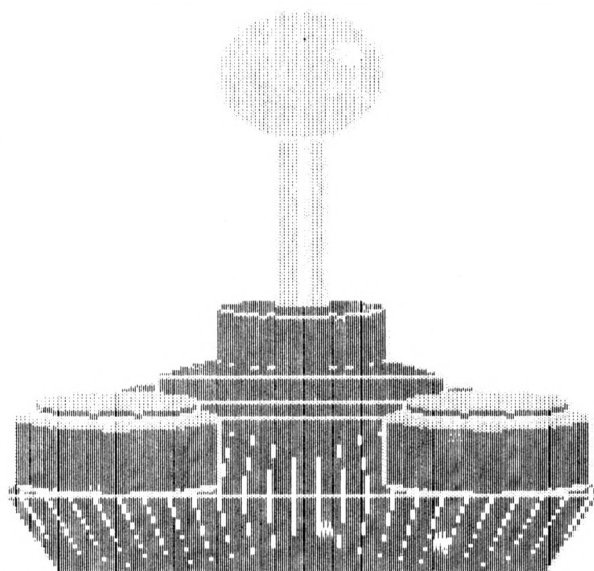
```

Joystick

```

<0B70> 1 'Grafikgags 33 - Teil 2 - Joystick
<00CA> 2 '
<061B> 10 MODE 1:INK 0,1:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,
26:BORDER 1

```



```

<2FF6> 20 FOR a=0 TO 240 STEP 2:p=1-2*(a=0 OR a
=240):PLOT 200+a,10,3:DRAW 0,2:DRAW 176
+a*1.2,60,p:DRAW 0,2,3:DRAW 200+a,110,p
:DRAW 0,2,3:DRAW 240+a/1.5,130,p:DRAW
0,2,3:NEXT
<2485> 30 FOR a=0 TO 140 STEP 2:p=1-2*(a=0 OR a
=140):PLOT 250+a,120,3:DRAW 0,2:DRAW 0
,14,p:DRAW 0,2,3:DRAW 278+a/1.6,146,p:D
RAW 0,2,3:NEXT
<4B49> 40 FOR e=0 TO 1:r=50-e*10:r2=r*r:FOR x=-
r TO r STEP 2:p=1-2*(ABS(x)=r):y=SQR(r2-
x*x)/6:FOR a=0 TO 1:PLOT 230+x+a*180,110
+y+e*10,2:DRAW 0,-2*y:DRAW 0,-40+e*36,
p:DRAW 0,-1,3:NEXT a,x,e
<4636> 50 FOR a=0 TO 1:r=42-a*2:r2=r*r:FOR x=-r
TO r STEP 2:y=SQR(r2-x*x):PLOT 320-x,33
0-y:DRAW 0,2*y,3-a:y=y/8:PLOT 320-x,180
+y:DRAW 0,-2*y,3-a*2:DRAW 0,-2,3:DRAW
0,-30,3-a*2:NEXT x,a
<1F89> 60 FOR a=0 TO 24 STEP 2:PLOT 308+a,182,2
-(a=0 OR a=24 OR a>10 AND a<18):DRAW 0,
104:NEXT:LOCATE 22,4:PAPER 2:PEN 3:PRINT
CHR$(231)

```

Mülltonne

```

<15B7> 1 'Grafikgags 33 - Teil 3 -
' Haende Hoch, sie sind umstellt...
<00CA> 2 '
<1E1D> 10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,6:INK 2
,10:INK 3,13:FOR z=254 TO 255:SYMBOL z,z
,z,z,z,z,z,z,0:NEXT:SYMBOL 253,32,112,12
0,28,110,110,14,14
<2C58> 20 WINDOW 14,27,7,17:PAPER 3:FOR a=1 TO
56:PRINT CHR$(255);CHR$(255);CHR$(254);:
NEXT:PRINT SPACES(33);:WINDOW SWAP 1,0:P
LOT 208,146,0:DRAW 220,0:FOR a=0 TO 30:
PLOT 290,166:DRAW 290-a,178,0:DRAW 0,60
:PLOT 270-a,228:DRAW 0,10:NEXT
<57D6> 30 p=0:r=30:r2=r*r:FOR x=-r TO r STEP 2:
y=SQR(r2-x*x)/4:FOR c=0 TO 1:PLOT 320+x-
c*10,230+y+c*16,0:DRAW 0,-2:DRAW 0,-2*
y,2*c:DRAW 0,-2,0:DRAW 0,-60+c*52,2+2*
(ABS(x)=r)+2*(c=0 AND p=14):DRAW 0,-1,0
:p=p+1+20*(p=20):NEXT c,x:PEN 0
<3EA1> 40 LOCATE 17,10:PRINT CHR$(22)CHR$(1)CHR
$(136)" "CHR$(253)CHR$(22)CHR$(0):r=100
:r2=r*r:FOR y=-r TO r STEP 2:x=SQR(r2-y*
y):FOR a=-1 TO 1 STEP 2:PLOT 320+a*x,202
+y,0:DRAW 320+a*112,202+y:NEXT a,y
<0328> 50 PAPER 0:PEN 1:GOTO 50

```



Cassette

```

<0B5D> 1 'Grafikgags 33 - Teil 3 - Cassette
<00CA> 2 '
<06E9> 10 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0:BORDER 26:INK
2,3:INK 3,13:DEG
<228B> 20 FOR a=26 TO 280 STEP 2:PLOT 0,a,1:DRA
WR 500,0:NEXT:FOR a=0 TO 24 STEP 2:PLOT
24-a,a:DRAW 452+2*a,0:PLOT a,282+a:DRAW
R 500-2*a,0:NEXT
<44A0> 30 FOR z=0 TO 2:r=20-z*8-6*(z=2):r2=r*r:
FOR x=-r TO r STEP 2:y=SQR(r2-x*x):FOR a
=0 TO 1:FOR b=0 TO 1:PLOT 20+x+460*a,20+
266*b+y,1+(z=1):DRAW 0,-2*y:NEXT b,a,x,
z
<4E03> 40 WINDOW 5,27,10,19:CLS:FOR b=0 TO 2:r=
70-b*26:r2=r*r:FOR x=-r TO r STEP 2:y=SQ
R(r2-x*x):FOR a=0 TO 1:PLOT 145+210*a+x,
174+y,2-b:DRAW 0,-2*y:NEXT a,x,b:FOR a=
0 TO 1:FOR b=0 TO 1:PLOT 12+460*a,12+266
*b,0:DRAW 16,16:NEXT b,a
<3225> 50 FOR a=0 TO 300 STEP 60:FOR c=0 TO 3:x
=SIN(c*4+a):y=cos(c*4+a):FOR b=0 TO 1:PL
OT 145+210*b+x*14,174+y*14,1:DRAW x*2,y
*2:NEXT b,c,a
<0A3B> 60 PLOT 80,0,0:DRAW 20,80:DRAW 310,0:D
RAW 20,-80:PAPER 3:WINDOW 4,28,8,11
<22F2> 70 PRINT STRING$(100,95);:PAPER 1:WINDOW
5,27,19,19:CLS:WINDOW 5,5,12,20:CLS:WIN
DOW 27,27,12,20:CLS:PAPER 1:WINDOW SWAP
0,3:LOCATE 10,24:PEN 0:PAPER 1:PRINT CHR
$(143);SPACES(12)CHR$(143):LOCATE 7,25:P
RINT CHR$(231)SPACES(18)CHR$(231)
<0188> 80 GOTO 80
    
```

Anzeigetafel

```

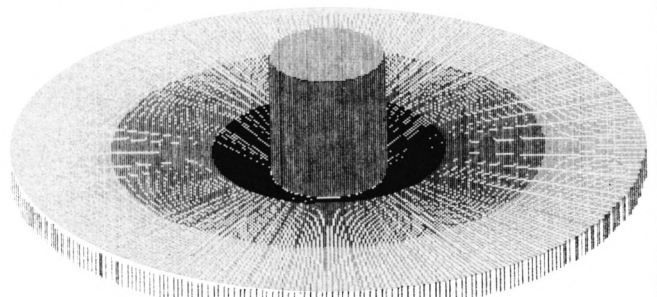
<10B5> 1 'Grafikgags 33 - Teil 5 -
' Flughafenanzeige
<00CA> 2 '
<0531> 10 MODE 1:INK 0,13:INK 1,0:INK 2,26:BORD
ER 13
<2C11> 20 a$=CHR$(149)+SPACES(28)+CHR$(149):WIN
DOW 5,34,2,21:PAPER 1:PEN 2:PRINT CHR$(1
50)STRING$(28,154)CHR$(156);:FOR a=1 TO
8:PRINT a$CHR$(151)STRING$(28,154)CHR$(1
57);:NEXT:PRINT a$CHR$(147)STRING$(28,15
4)CHR$(153)
<1080> 30 ze$=" 1A2B3C4D5E6F7G8H9I0JK*L.M#N:O,P
-QSR=S@T*U(V)W[X]YfZ"
<3714> 40 FOR y=1 TO 9:READ a$:GOSUB 60:NEXT:DA
TA " ***Hallo***", " Dies is
t eine", "kleine Routine", " von", " Chris
toph Schillo.", "Zum Aufrufen:", "Gosub 70
", "Parameter:", "a$=Text, y=Tafelzeile"
<014C> 50 GOTO 50
<1AC3> 60 a$=UPPER$(a$)+SPACES(25-LEN(a$)):FOR
c=0 TO 4:b$=SPACES(5):f=0:d$=MID$(a$,c*5
+1,5)
<2243> 70 ze=1:WHILE f=0:f=1:FOR a=1 TO 5:c$=MI
D$(b$,a,1):IF MID$(d$,a,1)<>c$ THEN MIDS
(b$,a,1)=MID$(ze$,ze,1):f=0
<164C> 80 NEXT:ze=ze+1:LOCATE 2+c*5,y*2:SOUND 1
,600+RND*200,1,7:PRINT b$:WEND:NEXT:RETU
RN
    
```



Sonderschrift

```

<0AF6> 1 'Grafikgags 33 - Teil 6 - Schrift
<00CA> 2 '
<03EC> 10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26
<33D3> 20 SYMBOL AFTER 213:PRINT"Datenlesen:";F
OR a=0 TO 29:PRINT CHR$(214+a);:READ a$:
FOR b=0 TO 7:c(b)=VAL("&"MID$(a$,b*2+1,
2)):NEXT:SYMBOL a+214,c(0),c(1),c(2),c(3
),c(4),c(5),c(6),c(7):NEXT
<39CD> 30 DIM b$(25,1):READ a$:PRINT"Initialisi
erung ";:FOR a=0 TO 25:PRINT CHR$(65+a);:
FOR c=0 TO 1:b$(a,c)=CHR$(ASC(MID$(a$,a*
4+c*2+1,1))+152)+CHR$(ASC(MID$(a$,a*4+c*
2+2,1))+152):NEXT c,a
<2A2F> 40 a$="abcdefghijklmnopq":x=1:y=300:GOSU
B 90:a$="rstuvwxyz":x=1:y=264:GOSUB 90:a
$="christoph schillo":x=20:y=100:GOSUB 9
0:END
<4DB7> 50 DATA ff7f3f1f0f070301,fffffcf8f0e0c08
0,ffffffffffffffff,071f3f7f7fffffffff,e0f8
fcfefeffffff,fffff7f7f3f1f07,fffffefe
fcf8e0,f8fcffffffffffe0,f0f8fcfcfefeffff
,3f3f3f3f3f3f3f3f,fcfcfcfcfcfcfcfc,ffff
fffffcfefe,fefefcffffffffff
<5223> 60 DATA fefefcfcfcfcfcfc,007f7f7f7f7f7f
f,fefefefefeffffff,fffffefeefefefe,ffff
fffffefeefcf8,f8fcfeffffffffff,ffffffffff
efefef,1f7fffffffffffff0f,efefefefffffff
ff,fcfcfefeffffffffffff,fffff7f7f3f3f,8f
cfefff7f3f1f,1f3f7ffffffffefcf8
<1915> 70 DATA 1f3f7ffffffffefcf8,f8fcfefffff7f3f1
f,fffffffffffffcf8,1f3fffffffffffff
<1DD1> 80 DATA AB@@@E@E@C@B@D@I@J@I@KA@CLM@N@
GHG@D@O@P@H@@M@Q@T@@U@B@C@D@E@H@A@B@@E@F
R@@E@@GH@@C@@D@@?SSNVVWXYVWGH@Z[@
<2722> 90 TAG:a$=UPPER$(a$):FOR a=1 TO LEN(a$):
z=ASC(MID$(a$,a,1))-65:IF z<>-33 THEN MO
VE x,y:PRINT b$(z,0);:MOVE x,y-16:PRINT
b$(z,1);
<061E> 100 x=x+36:NEXT:RETURN
    
```



Kreisel

```

<0AD7> 1 'Grafikgags 33 - Teil 7 - Scheibe
<00CA> 2 '
<0566> 10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3
,6
<539F> 20 s=1:h=30:f=1.7:DEG:FOR a=0 TO 360-s S
TEP s:s1=SIN(a)*100:c1=cos(a)*60:s2=SIN(
a+s)*100:c2=cos(a+s)*60:PLOT 320+s1/f,16
0+c1/f+h,1:DRAW s2/f,c2/f+h:DRAW s2,c2
,2:DRAW s1,c1,3:IF a>90 AND a<270 THEN
DRAW 0,-h,2
<00D4> 30 NEXT
<2A4D> 40 r=58:r2=r*r:FOR x=-r TO r STEP 2:y=SQ
R(r2-x*x)/1.6:PLOT 320+x,344+y,3:DRAW 0
,-2*y:DRAW 0,-150,2:NEXT
<014C> 50 GOTO 50
    
```

Systemverwalter

"Snap" erleichtert den Umgang mit der Festplatte.

Das Hamburger Unternehmen Also Maxxum wurde durch die "Primus"-Versionen namhafter Software wie "F&A", "SuperCalc", "SuperProject" und "WordStar Publisher" bekannt. Seit neuestem vertreibt es das Programm "Snap" der amerikanischen MT. Whitney Group unter Lizenz der Schweizer Firma March Tech. Es handelt sich dabei um einen Systemverwalter für Festplatten, der die Arbeit mit diesem Medium vereinfachen soll.

"Snap" bietet die Möglichkeit, Programme und MS-DOS-Systemkommandos vereinfacht über Menüs aufzurufen. Im Idealfall sollte der Benutzer damit ohne jegliche Vorkenntnisse mit seinem Personalcomputer arbeiten können. Ob "Snap" die versprochenen Leistungen erbringt, soll dieser Artikel zeigen. Das Programm wird für 248.- DM angeboten.

tung und zwei nicht kopiergeschützten Disketten, die lose in einem Schubler liegen. Hardware-Voraussetzungen sind ein IBM oder kompatibler Personalcomputer mit mindestens 256 KByte RAM-Speicher, das Betriebssystem MS-DOS/PC-DOS ab Version 2.11 und eine Festplatte.

Installation

Die Installation bereitet keinerlei Schwierigkeiten, da das Programm den Anwender Schritt für Schritt führt. Der Benutzer muß nur die erste Programmdiskette in Laufwerk A legen und auf dieses umschalten. Die Vorgehensweise wird im Handbuch genau erklärt. Danach gibt man den Befehl INSTALL ein, und das Programm installiert sich auf die Festplatte in das Unterverzeichnis Snap. Dabei bindet es auch zwei Programmzeilen in die AUTOEXEC.BAT ein, damit es beim Einschalten des Computers immer sofort geladen werden kann, ohne daß der Anwender es selbst von Hand starten muß.

Veränderung der Konfiguration

Alle, denen die Grundeinstellung des Programms nicht gefällt, können diese mit dem Menüpunkt ÄNDERN KONFIGURATION modifizieren. Aufgerufen wird er über SYSTEMDIENSTPROGRAMME im Hauptmenü, das nach Einschalten des Computers zur Anzeige kommt. Beim ersten Start enthält es nur diesen einen Punkt. Er stellt die Hilfen zur Verfügung, die das Programm bei der Arbeit mit dem Betriebssystem MS-DOS/PC-DOS bieten soll. Über das Untermenü SYSTEMDIENSTPROGRAMME (s.

Bild 1) kann der Benutzer mit Hilfe der Cursor-Tasten und RETURN weitere Punkte auswählen.

Der Bildschirm zeigt die Grundeinstellung, die sich verändern läßt. Man kann hier unter anderem angeben, ob ein Farbmonitor angeschlossen ist, mit welchem Zeichensatz der Printer arbeitet (IBM oder ASCII), wie die Druckseite formatiert sein soll (Anzahl der gedruckten Zeilen pro Seite und Spaltennummer für den linken und rechten Rand) und ob die Menüs freiformatig oder buchstabenabhängig sein sollen.

Wer sich für freiformatige Menüs entscheidet, kann die einzelnen Menüpunkte über die Cursor-Tasten und RETURN erreichen oder über ihre Anfangsbuchstaben. Letztere dürfen natürlich nur ein einziges Mal vergeben werden. Bei buchstabenabhängigen Menüs setzt "Snap" selbst jedem Punkt einen Buchstaben von A bis Z voran, der allerdings keinerlei Bezug zum jeweiligen Punkt hat. Die Auswahl erfolgt dann über den zugeordneten Buchstaben, ist aber auch wieder über die Cursor-Tasten und RETURN möglich.

Einrichtung der Menüs

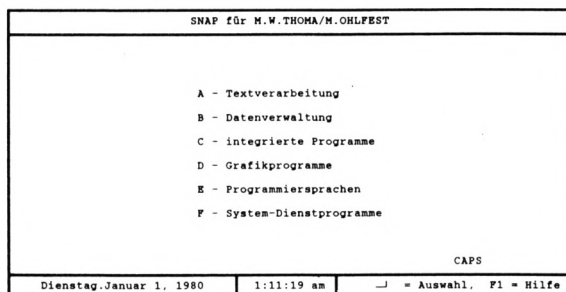
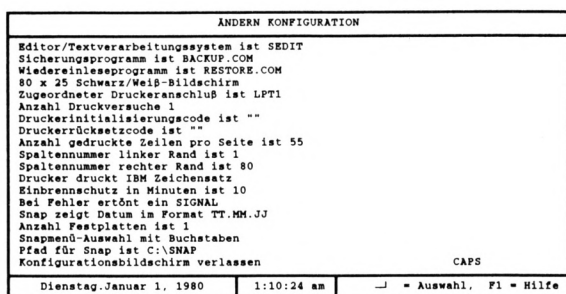
Da "Snap" die Arbeit mit dem Computer vereinfachen soll, ermöglicht es dem Benutzer, eigene Menüs zur Verwaltung seiner Festplatte zu schaffen. Ihre Anzahl wird nur vom Arbeitsspeicher begrenzt. Jedes darf bis zu 14 Punkte enthalten. Dabei ist allerdings einer in jeder Menüebene für SYSTEMDIENSTPROGRAMME reserviert, so daß sich dieser Punkt von jeder Ebene aus aufrufen läßt (s. Bild 2).

Damit der Anwender eine eigene Menüstruktur entwerfen kann, muß er über SYSTEMDIENSTPROGRAMME den Punkt MENÜPFLEGE anwählen. Der Bildschirm für die Menüerstellung unterscheidet sich nur sehr geringfügig von dem

Abb. 1: "Ändern Konfiguration", aufgerufen über Menüpunkt F (Abb. 2)

Lieferumfang

Ausgeliefert wird "Snap" mit einem Handbuch in Spiralheft-



beim Hauptmenü. Lediglich die oberste Zeile, die sonst den Namen des Menüs enthält, ist verändert. Dort steht jetzt "Aufbau Snap für Name des Benutzers".

Um eigene Punkte hinzuzufügen, drückt man die INS-Taste. In der obersten Bildschirmzeile läßt sich jetzt der Name des Menüs angeben. Nach Betätigung der RETURN-Taste muß man entscheiden, ob dieser Name ein Menüpunkt oder ein Programm sein soll. Er erscheint nach erneutem Druck auf RETURN direkt im Hauptmenü. In der gleichen Form lassen sich jetzt noch bis zu 12 weitere Punkte/Programme anfügen. Untermenüs werden in gleicher Weise angelegt; der Benutzer muß nur vorab den Hauptmenüpunkt mit der RETURN-Taste auswählen.

Die einzelnen Programme werden ebenfalls so eingegeben. Dabei sollte der Anwender sich allerdings schon etwas mit dem Betriebssystem MS-DOS/PC-DOS auskennen, da er im Endeffekt kleine Batch-Dateien schreiben muß. Man wählt den Programmnamen mit RETURN aus, drückt die INS-Taste und gibt als erstes das Laufwerk an, in dem das Programm zu finden ist. Abgeschlossen wird dieser Befehl wie immer mit RETURN. In der gleichen Reihenfolge gibt man jetzt den Pfad an, in dem das Programm zu finden ist, und seinen Namen. Hierbei ist zu beachten, daß "Snap" selbst in einem Unterverzeichnis liegt. Damit es das Programm aus dem Hauptverzeichnis aufrufen kann, ist der Befehl also immer in folgender Syntax zu schreiben:

cd\Name des Unterverzeichnisses

All diese Schritte müssen einzeln über die INS-Taste eingeleitet und mit RETURN abgeschlossen werden. Dies ist leider etwas umständlich. Betriebssystemkundige Anwender können hier komplette Batch-Dateien schreiben (s. Bild 3). Als letzten Befehl setzt "Snap" immer "Zu-

rück zu Menü: Standard" hinzu, damit nach dem Abbruch des Programms sofort die Rückkehr zu "Snap" erfolgt.

Die System-Dienstprogramme

Hinter dem Menüpunkt SYSTEM-DIENSTPROGRAMME verbergen sich die MS-DOS/PC-DOS-Kommandos, deren Aufruf "Snap" übernehmen kann, ohne daß der Benutzer die richtige Syntax dieser Befehle kennen muß. Hier hat man die Möglichkeit, sich den Inhalt von Dateien anzeigen zu lassen, Disketten zu formatieren und zu kopieren, Dateien zu löschen und wiederherzustellen, Codes zu vergeben und ein Backup der Festplatte zu erstellen sowie diese Daten dorthin zurückzubringen.

Über die Menüpunkte ANZEIGEN / SORTIEREN / DRUCKEN VERZEICHNIS, VERZEICHNISSTRUKTUR ZEIGEN / DRUCKEN und DATEIPFLEGE kann sich der Benutzer den Inhalt seiner Festplatte anzeigen lassen. Bei VERZEICHNISSTRUKTUR ZEIGEN / DRUCKEN werden die einzelnen Verzeichnisse und Unterverzeichnisse grafisch in Form eines Baums (tree) dargestellt. Mit den Cursor-Tasten und RETURN läßt sich eines davon auswählen und bearbeiten (DATEIPFLEGE). Mit ANZEIGEN / SORTIEREN / DRUCKEN VERZEICHNIS ist dies über die normale MS-DOS/PC-DOS-Syntax möglich. Der Punkt DATEIPFLEGE (s. Bild 4) erlaubt es, Dateien auf vielfältige Art zu bearbeiten.

Was sich mit den Punkten GLOBALES LÖSCHEN VON DATEIEN und WIEDERHERSTELLEN GELÖSCHTER DATEIEN anfangen läßt, dürfte klar sein. Beim Löschen kann der Benutzer die Suchmaske angeben (z.B. *.bak für alle Sicherheitskopien der Dateien) und entscheiden, ob alle Dateien glo-

bal gelöscht werden sollen oder ob er jede einzelne bestätigen möchte. Beim Wiederherstellen gelöschter Dateien erfolgt die Frage nach deren Suchmaske, Laufwerk und Pfad. Mit den Cursor-Tasten und RETURN lassen sich die angezeigten Dateien meist wieder restaurieren. Bei Geräten mit einer Festplatte, die mehr als 32 KByte umfaßt, kann es hier zu Programmabstürzen kommen!

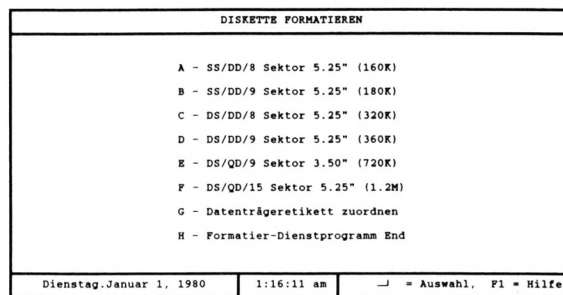
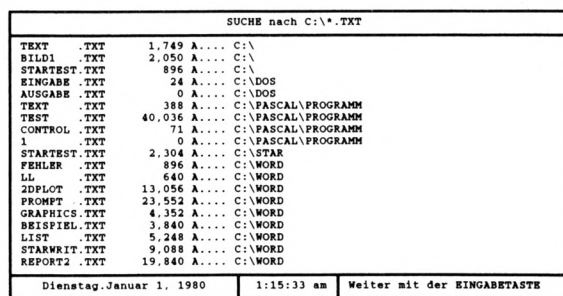
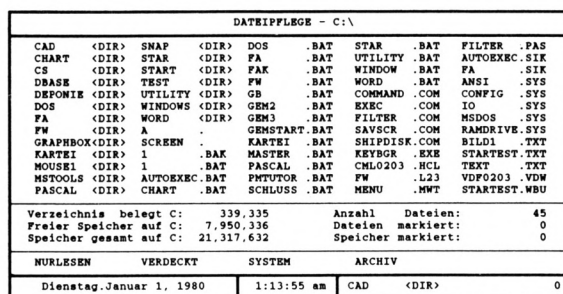
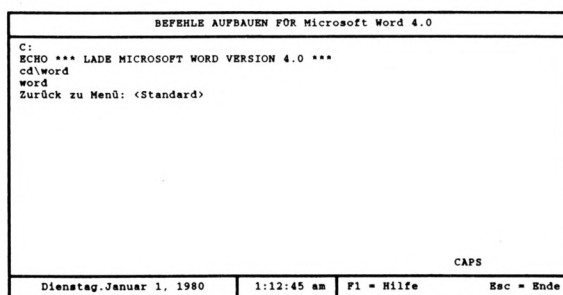
Der Menüpunkt SUCHE DATEIEN zeigt alle nach einer Suchmaske gefundenen Dateien auf dem Bildschirm oder Drucker an (s. Bild 5). Hierbei erfährt

Abb. 3: Menü erweitern

Abb. 4: Attribute ändern

Abb. 5: Dateien suchen

Abb. 6: Diskette formatieren



der Anwender den vollständigen Namen, die Kennung, die Speichergröße und das Verzeichnis einschließlich Pfad.

Mit **FORMATIEREN DISKETTE** lassen sich Disketten mit sechs verschiedenen Speicherkapazitäten formatieren (s. Bild 6), nicht jedoch Festplatten. Der Punkt **KOPIEREN DISKETTE** überträgt den Inhalt einer Diskette auf eine andere. Dabei kann der Benutzer Quell- und Ziellaufwerk angeben. Allerdings erkennt "Snap" die Festplatte nicht als Laufwerk an, so daß ein Kopieren von bzw. auf Festplatte nicht möglich ist. Die Kopie wird in der gleichen Art formatiert und vervielfältigt wie das Original.

Über den Menüpunkt **PLATTE SICHERN /WIEDEREINLESEN** kann der Anwender seine gesamte Festplatte auf Disketten sichern. "Snap" führt hierbei den **MS-DOS/PC-DOS-Befehl BACKUP** aus. Genauso lassen sich die Dateien auch wieder von der Diskette auf die Festplatte zurückschreiben (**MS-DOS/PC-DOS-Kommando RESTORE**).

Sehr interessant ist der Punkt **CODIEREN / DECODIEREN VON DATEIEN**. Mit ihm kann man Dateien mit einem Kennwort ver- und wieder entschlüsseln. Ein Kennwort darf aus bis

zu 16 Zeichen bestehen. Dabei sind alle druckbaren Zeichen mit Ausnahme der Leerstelle möglich. Es gibt drei Stufen der Kodierung. Benutzer der ersten müssen alle Kennwörter eingeben und haben keinen Zugriff auf verdeckte oder Systemdateien. Stufe 2 ist der Standardmodus von "Snap". Hier ist kein Anmeldekennwort erforderlich, und man kann alle Attribute setzen bzw. zurücksetzen. Wer Stufe 3 verwendet, muß sein Kennwort nur beim Start von "Snap" eingeben und hat Zugriff auf das gesamte System.

Ebenfalls erwähnenswert ist der Menüpunkt **ERKLÄRUNG DOS-BEFEHLE**. Er enthält ein Lexikon, das 41 Begriffe umfaßt. Hier kann sich der User einzelne **MS-DOS/PC-DOS-Kommandos** erläutern lassen (s. Bild 7).

Sedit – Der "Snap"-Editor

Neben den Möglichkeiten, eigene Menüs zu erstellen und einige **MS-DOS/PC-DOS-Befehle** vereinfacht aufzurufen, bietet "Snap" noch einen Editor (s. Bild 8), der mit "WordStar"-ähnlichen Befehlen arbeitet. Er läßt sich aus dem Verzeichnis Snap aufrufen. Eine Vielzahl von **CTRL-Codes** steht zur Verfügung; sie lassen eine Textverarbeitung in geringem Umfang zu.

Dokumentation

Der Benutzer kann sowohl auf das 117seitige Handbuch als auch auf Hilfsbildschirme zurückgreifen. Letztere lassen sich über die **F1-Taste** erreichen. Das Manual gliedert sich in drei Kapitel und vier Anhänge (Fehlernachrichten, Fehlerbestimmung, Einrichtungen von "Snap", Weitere Drucker-codes und Konvertierungen). Außerdem bietet es einen 11seitigen Index und ein Glossar, das ca. 46 Begriffe erläutert. Diese sind allerdings zum Teil auch im Untermenüpunkt **ERKLÄRUNG DOS-BEFEHLE** enthalten.

Das erste Kapitel des Handbuchs geht auf die Installation von "Snap" ein, das zweite beschreibt die System-Dienstprogramme, und das dritte erläutert den Editor Sedlin. Leider geschieht dies alles in sehr kurzer Form, so daß ein absoluter Computerneuling ohne Grundkenntnisse nur schwer mit "Snap" zurechtkommt. Hilfreicher wäre das Manual, würde es erläuternde Bildschirm-ausdrucke und praktische Beispiele für die knappen Erklärungen enthalten.

Die Hilfsbildschirme (s. Bild 9) können jederzeit funktionsbezogen aufgerufen werden. Sie liefern dem Anwender teilweise bessere Informationen als das Handbuch.

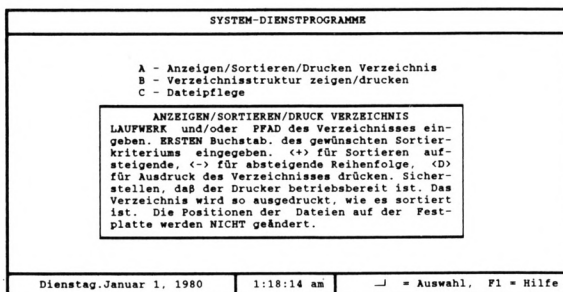
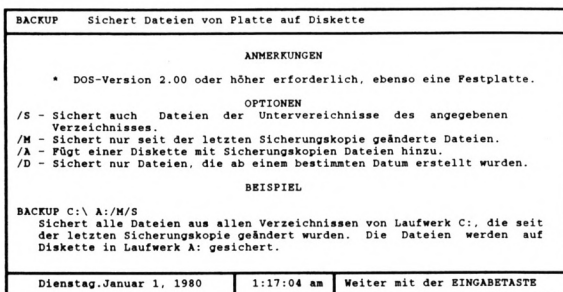
Fazit

Das Festplattenverwaltungsprogramm "Snap" stellt gewisse Anforderungen an den Benutzer. Er muß sich auf jeden Fall etwas genauer mit dem Betriebssystem **MS-DOS/PC-DOS** auskennen, da er sonst zum Teil Schwierigkeiten mit dem Manual und der Handhabung der mitgelieferten System-Dienstprogramme bekommt. Die mit "Snap" erstellten Menüs sind allerdings sehr bequem im Umgang und auch optisch sehr angenehm. Positiv hervorzuheben ist, daß der Anwender die freie Wahl hat, wie viele Menüs und Untermenüs er anlegen möchte. Von großem Wert ist außerdem die Möglichkeit, Codewörter zu vergeben. So läßt sich mit "Snap" ein Rechner von verschiedenen Personen nutzen, wobei jeder seine Daten schützen kann.

Wer hauptsächlich ein Programm sucht, mit dem er einfach Menüs erstellen kann, die sich mit wenigen Tasten aufrufen lassen, ist mit "Snap" gut bedient. Wer allerdings in erster Linie **MS-DOS/PC-DOS-Befehle** und ihre Syntax möglichst leicht umgehen möchte, wird hier seine Schwierigkeiten bekommen.

Monika Ohlfert

Erklärungen zu DOS- Befehlen und zu Snap



$$12 \times 1 = 11$$

**Sie können es selbst nachrechnen.
 Sie erhalten 12 Ausgaben
 des Schneider Magazins genau zum Preis
 von 11. Und dazu noch frei Haus.
 Immer druckfrisch! Lückenlos!**

**Machen Sie es sich doch einfach –
 abonnieren Sie das
 Schneider Magazin**

Abo- Bestellschein

Ich möchte das Schneider-Magazin in Zukunft regelmäßig zugeschickt bekommen. Die Abodauer beträgt 12/6 Ausgaben und kann bis spätestens 4 Wochen vor Aboende wieder gekündigt werden. Ohne Kündigung läuft das Abo automatisch weiter. Die Abonnementspreise sind einschließlich Versandkosten angegeben. Sie müssen nur noch Ihr gewünschtes Abo ankreuzen.

	jährlich (12 Ausgaben)		1/2 jährlich (6 Ausgaben)	
	Inland	Ausland	Inland	Ausland
Heft	<input type="radio"/> 66.–	<input type="radio"/> 75.–	<input type="radio"/> 33.–	<input type="radio"/> 37.50
nur Cassette	<input type="radio"/> 150.–	<input type="radio"/> 175.–	<input type="radio"/> 75.–	<input type="radio"/> 87.50
nur 3"-Diskette	<input type="radio"/> 280.–	<input type="radio"/> 305.–	<input type="radio"/> 140.–	<input type="radio"/> 152.50
Heft + Cassette	<input type="radio"/> 216.–	<input type="radio"/> 236.–	<input type="radio"/> 108.–	<input type="radio"/> 118.–
Heft + 3"-Diskette	<input type="radio"/> 320.–	<input type="radio"/> 320.–	<input type="radio"/> 160.–	<input type="radio"/> 160.–

Vorname/Name _____

Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bank-
abbuchung bezahlen.

Garantie:

Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinba-
rung innerhalb 10 Tagen widerrufen kann
und bestätige dies mit meiner zweiten
Unterschrift.

Straße/Nr. _____

Kontoinhaber: _____

Zur Wahrung der Frist genügt das recht-
zeitige Absenden des Widerrufs.

PLZ/Wohnort _____

Meine Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Datum/Unterschrift _____

Bankleitzahl: _____

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bezahle lieber per Vorkasse:

2. Unterschrift _____

Mein Abo soll mit Ausgabe _____ beginnen
 jährlich halbjährlich

Scheck liegt bei
 Überweisung auf Postgirokonto Karlsruhe
 Nr. 434 23-756 (BLZ 660 100 75)

Bitte einsenden an:
 Verlag Rätz-Eberle
 Postfach 16 40, 7518 Bretten

Integrale berechnen mit Basic2

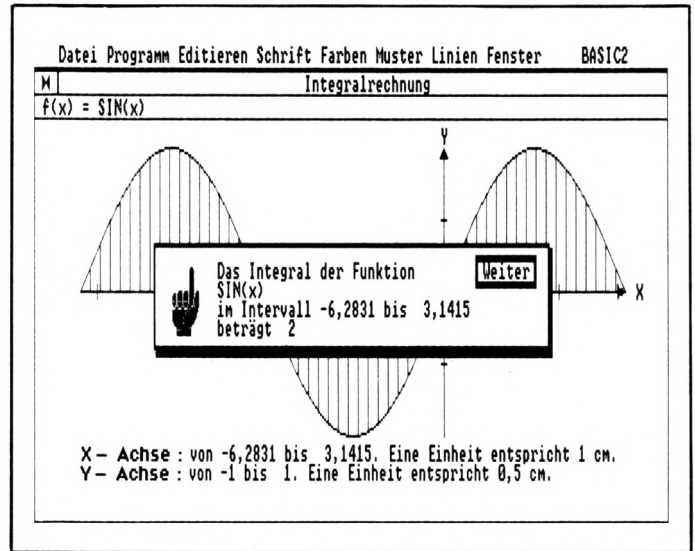
Das Programm "Integralrechnung" dient zur Bestimmung von Integralen. Es bietet aber darüber hinaus noch weitere Vorteile:

- Die Funktion wird in dem Bereich gezeichnet, in dem sie integriert werden soll. Ihre entsprechenden Teile kommen gestrichelt zur Darstellung.
- Die Grenzen, in denen die Funktion abgebildet werden soll, sind frei wählbar (sowohl für die x- als auch für die y-Achse).
- Wer seinen Schneider PC auf mindestens 640 KByte ausgerüstet hat, kann eine Hardcopy erzeugen und deren Größe selbst bestimmen. (Ihre horizontale und vertikale Ausdehnung darf 2 cm bis 19 cm betragen.) Dadurch ist es möglich, maßstabgetreue Hardcopies zu erstellen (s. Hardcopies 2-5).
- Das Programm läuft sowohl mit der Basic-Version 1.12 als auch mit der Fassung 1.14 einwandfrei. (Die beiden Ausführungen unterscheiden sich in der Verwaltung der Grafikausgabe auf den Drucker.)
- Bestimmte Routinen machen den Anwender auf eventuelle Eingabefehler aufmerksam.

"Integralrechnung" wird auf dem Schneider PC 1512 unter Basic2 geladen. Vor dem Start muß man mit Taste F10 in den Edit-Modus gehen, um die Funktion einzugeben, die integriert werden soll. Sie wird dann im Programm unter der Überschrift "Frei für eigene Funktion" folgendermaßen definiert. Zuerst bestimmt man die zu zeichnende Funktion mit der DEF-Funktion: DEF FNa (x) = Funktion. Danach ist nur noch die Variable f\$ festzulegen, welche die Funktion wiedergibt. Das geschieht so: f\$ = "Funktion". Wurde die Definition korrekt durchgeführt, muß der entsprechende Programmteil etwa wie folgt aussehen:

```
REM *****
REM *      Frei für eigene Funktion      *
REM *****
DEF FNa (x) = SIN (x): f$ = "SIN (x)"
```

Nach Eingabe der Funktion kann das Programm mit F9 gestartet werden. Anschließend fragt der Computer zuerst nach einigen Parametern, die der Anwender eingeben muß. Hierzu gehört auch die Angabe, welche Basic2-Version benutzt wird. In den Fassungen 1.12 und 1.14 werden nämlich die OPEN-DEVICE-Dateien, die für die Grafikausgabe auf dem Drucker zuständig sind, anders verwaltet. Mitzuteilen sind unter anderem auch das Intervall der Achsen sowie deren



Einheiten, d.h., in wie viele Bereiche eine Achse unterteilt werden soll.

Außerdem muß der Benutzer angeben, ob der Rechner mit mindestens 640 KByte ausgerüstet ist oder nicht. Dies ist für die Hardcopy von Bedeutung. Besitzt der PC nämlich mindestens 640 KByte, so lassen sich mit diesem Programm maßstabgetreue Hardcopies erzeugen. In diesem Fall öffnet der Computer mit OPEN #5 DEVICE 21 eine Datei, in welche die Funktion genau wie auf dem Bildschirm "gezeichnet" wird. Der Anwender erhält die Aufforderung, Breite und Höhe mitzuteilen, die die Hardcopy später besitzen soll.

Bestimmte Unterrountinen verhindern, daß bei der Parametereingabe unsinnige Werte benutzt werden. Ein Alert-Kästchen weist dann auf den Fehler hin.

Wie gesagt, kann man mit Hilfe einer Speichererweiterung maßstabgetreue Hardcopies erzeugen. Dieses Verfahren sei hier erklärt. Nehmen wir an, das x-Intervall soll sich von -3 bis 5 erstrecken. Dann beträgt die Länge der x-Achse 8 cm (5 - (-3)). Diese 8 cm gibt man dann als horizontale Ausdehnung der Hardcopy an. Soll das y-Intervall von -4 bis -2 definiert werden, ergibt sich für die y-Achse eine Länge von 2 cm (-2 - (-4)). Diese 2 cm werden dann als vertikaler Wert angegeben.

Soll die horizontale Ausdehnung der Hardcopy kleiner als 3 cm sein, werden die entsprechenden Bereiche der Funktion nicht gestrichelt, sondern ausgefüllt dargestellt (s. Hardcopy 4).

Hier noch ein wichtiger Hinweis. Ist der PC mit mindestens 640 KByte ausgerüstet, so ist es günstig, wenn auf die Diskette mit dem Programm "Integralrechnung" ein GEMSYS-Ordner kopiert wird, der folgende Dateien enthält:



Programme für Ihren PC

Nummer 1

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

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

Analoguhr: Analoge Zeitanzeige in Basic2 (4/87)

Apfelplantage: Simulation in Basic2 (5/87)

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

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

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

Silicon-Test: Simulationsspiel (7/87)



Nummer 2

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

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

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

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

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

Dateiauswahl: Dateien mit Cursor-tasten auswählen (Basic2, 11/87)

Textverarbeitung: Programmiert in Basic2 (11/87)

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

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

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

Nummer 3

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

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

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

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

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

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

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

Nummer 4

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

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

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

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

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

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

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

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



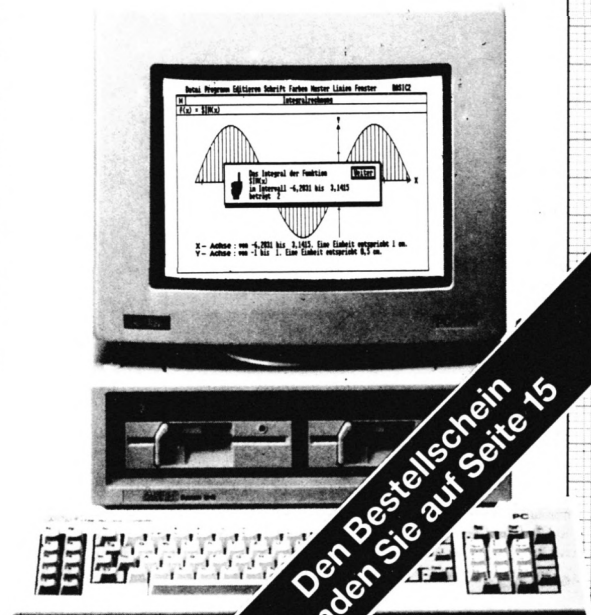
* Auch wenn Sie nicht in Turbo-Pascal programmieren, können Sie diese Anwendungen auf Ihrem PC einsetzen, da alle Turbo-Pascal-Listings auch als einsatzbereite Programme auf der Diskette vorhanden sind. Die Angaben in Klammer hinter der Programmbeschreibung nennen die Ausgabe des Schneider Magazins,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

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

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

PC-Disk

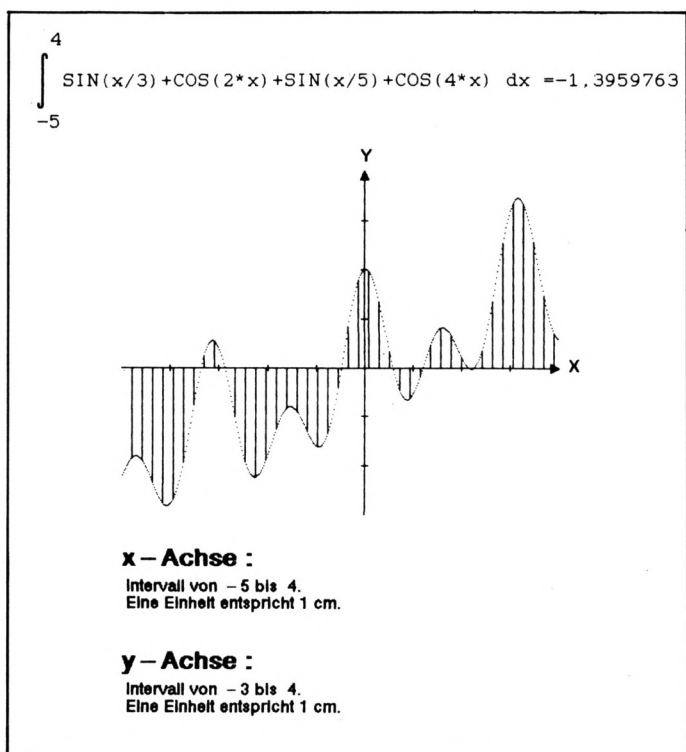
Der PC-Programmservice des Schneider Magazins



Den Bestellschein finden Sie auf Seite 15

EPSMONH6.SYS
 EPSHSS07.FNT
 EPSHSS10.FNT
 EPSHSS14.FNT
 EPSHTR07.FNT
 EPSHTR10.FNT
 EPSHTR14.FNT

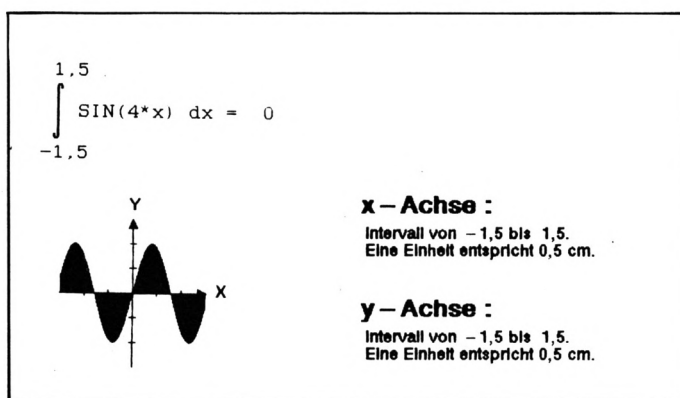
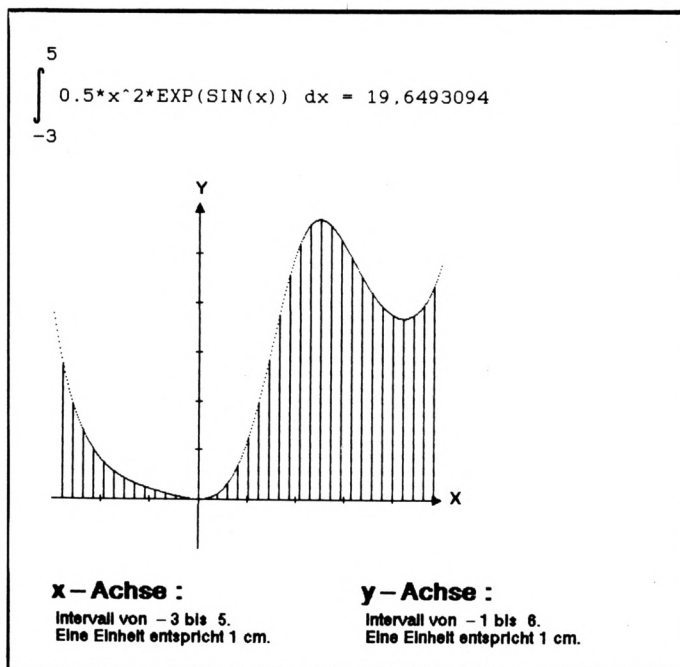
Während der Hardcopy werden nämlich diese Dateien aufgerufen. Es ist außerdem wichtig, daß die Programmdiskette, die den GEMSYS-Ordner enthält, nicht schreibgeschützt ist.



Ohne Speichererweiterung läßt sich eine Hardcopy nur erzeugen, wenn man vor dem Laden von Basic2 unter MS-DOS den Befehl GRAPHICS eingegeben hat und nach dem Zeichnen der Funktion mit SHIFT + PrtSc die Hardcopy-Routine aufruft. Hierbei ist darauf zu achten, daß der Mauszeiger nicht mit aufs Bild kommt. Eine solche Hardcopy kann nur auf IBM- oder Epson-kompatiblen Druckern ausgegeben werden (z. B. Star NL-10).

Sind alle Parameter eingegeben, errechnet der Computer das Koordinatensystem und beginnt mit dem Zeichnen der Funktion. Eine Fehlerbehandlungsroutine verhindert, daß der Rechner abstürzt, wenn eine Funktion in einem Bereich erstellt werden soll, in dem sie nicht existiert ist. Anschließend beginnt der Computer mit der Berechnung des Integrals. Deshalb sind die Funktionstasten nicht sofort verfügbar.

Sollte sich im Intervall eine Unstetigkeitsstelle befinden, wird der Anwender durch ein Alert-Kästchen darauf aufmerksam gemacht. In diesem Fall unterbleibt die Ermittlung des Integrals.



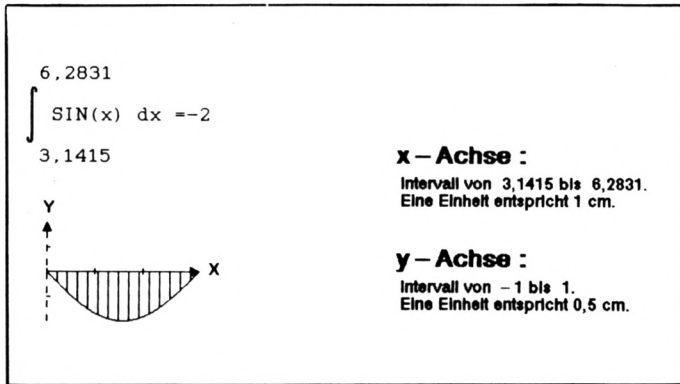
Für den schnellen Zugriff

Mit einem Stehsammler für das Schneider Magazin haben Sie immer 12 Ausgaben leicht zugänglich geordnet. Wenn Sie Ihre Zeit nicht mit Suchen verbringen wollen: Für nur DM 12,80 bekommen Sie von uns die nötige Unterstützung.

Sofort bestellen! Den Bestellschein finden Sie auf Seite 15!

Ist das Integral berechnet (nach ca. 5 Sekunden), stehen die Funktionstasten wieder zur Verfügung:

- F 1 gibt das Integral der Funktion im Intervall an.
- F 9 startet die Hardcopy.
- F10 beendet das Programm.



Da die Grenzen, in denen die Funktion abgebildet werden soll, frei wählbar sind, ist es möglich, daß die x- bzw. die y-Achse außerhalb des sichtbaren Bereiches liegt. In diesem Fall werden die entsprechenden Achsen gestrichelt dargestellt (s. Hardcopy 5).

Natürlich lassen sich mit dem Programm auch Flächen unter Funktionen berechnen. Hierbei ist die Funktion von Nullstelle zu Nullstelle zu integrieren. Anschließend müssen die Absolutbeträge der Integrale aufaddiert werden.

Wenn man das Programm mit der Taste F10 abbricht, werden alle Dateien geschlossen. Dies bedeutet, daß eine eventuell noch nicht ausgedruckte Funktion aus der Datei #5 nun zu Papier gebracht wird. Versucht man zweimal hintereinander, eine Hardcopy auszugeben, kann es vorkommen, daß beim zweiten Mal aus hardwaretechnischen Gründen nur das Integral ausgegeben wird. Dieses Problem läßt sich jedoch umgehen, indem man bei der Frage nach der Anzahl der Hardcopies von vornherein die gewünschte angibt.

Dirk Kusch

Programm: Integrale

Computer: PC

Funktion: Integrale berechnen/plotten

Listings: 1

Sprache: Basic2

Variablenliste

f\$	Name der Funktion
bv	verwendete Basic-Version
x1, x2	Intervall der x-Achse
y1, y2	Intervall der y-Achse
ex	Einheit der x-Achse
ex2	Einheit der x-Achse in Pixel
ey	Einheit der y-Achse
ey2	Einheit der y-Achse in Pixel
xm	x-Wert des Koordinatenursprungs
ym	y-Wert des Koordinatenursprungs
sp	Speichererweiterung ja/nein
xp(i)	horizontale Ausdehnung des Koordinatensystems
yp(i)	vertikale Ausdehnung des Koordinatensystems
i, ii	Schleifenvariable
a, b, c, d, e, e	Parameter für das Koordinatensystem
s, ss, w	Parameter für das Koordinatensystem
n, r, d, f, j, e, m	Variablen zur Berechnung des Integrals
c, yy, ya	Hilfsvariablen zum Zeichnen der Funktion
feh, feh2	registrieren Unstetigkeitsstellen der Funktion
a\$(i)	Textvariable
a	Tastaturabfrage
ah	Anzahl der Hardcopies

```

0001 REM *****
0002 REM *
0003 REM *           Integralrechnung
0004 REM *
0005 REM *   (C) März 1988   By Dirk Kusch   Bremen
0006 REM *
0007 REM *****
0008 '
0009 ON ERROR GOTO fehlerbehandlung
0010 '
0011 REM *****
0012 REM *           Definieren der Bildschirme
0013 REM *****
0014 '
0015 CLOSE 1,2
0016 CLOSE WINDOW 3
0017 CLOSE WINDOW 4
0018 OPEN #3 WINDOW 3
0019 OPEN #4 WINDOW 4
0020 SCREEN #3 TEXT 60 FIXED,15 FIXED
0021 SCREEN #4 GRAPHICS 638 FIXED,167 FIXED INFORMATION ON
0022 '
0023 REM *****
0024 REM *           Eingabe der Funktion
0025 REM *****
0026 '
0027 REM Die zu integrierende Funktion wird unter der
0028 REM Überschrift 'Frei für eigene Funktion' mit der
0029 REM DEF FN-Funktion definiert. Hinter der Funktions-
0030 REM definition wird der String 'f$' festgelegt. Er gib>
0031 REM die Funktion als Stringvariable wieder.
0032 '
0033 REM Beispiel :
0034 '
0035 REM DEF FNa(x)=SIN(x) : f$="SIN(x)"
0036 '
0037 REM *****
0038 REM *           Frei für eigene Funktion
0039 REM *****
0040 '
    
```

```

0041 DEF Fna(x)=SIN(x/3)+COS(2*x)+SIN(x/5)+COS(4*x):f$="S"
      IN(x/3)+COS(2*x)+SIN(x/5)+COS(4*x)"
0042 '
0043 REM *****
0044 REM * Parametereingabe *
0045 REM *****
0046 '
0047 STREAM 3
0048 WINDOW PLACE 80;30
0049 WINDOW TITLE"Parametereingabe
0050 WINDOW OPEN:WINDOW CURSOR ON
0051 PRINT AT (10;2) "Welche BASIC2- Version benutzen Sie?
      ?"
0052 PRINT AT (15;5) "(1) Version 1.12
0053 PRINT AT (15;6) "(2) Version 1.14
0054 '
0055 LABEL eingabe_0
0056 INPUT AT(48;2) """,bv
0057 IF bv<1 OR bv>2 THEN GOTO eingabe_0
0058 CLS
0059 '
0060 LABEL eingabe_1
0061 INPUT AT(2;4)"Intervall der x- Achse von ",x1:INPUT>
      " bis ",x2
0062 IF x2-x1<=0 THEN ALERT 3 TEXT "Die Obergrenze des x->
      Intervalls", "muß größer sein als die Untergrenze." >
      BUTTON RETURN "Nocheinmal":LOCATE 1;4:TEXT CLEAR EOS>
      :GOTO eingabe_1
0063 '
0064 LABEL eingabe_2
0065 INPUT AT(2;6)"Intervall der y- Achse von ",y1:INPUT>
      " bis ",y2
0066 IF y2-y1<=0 THEN ALERT 3 TEXT "Die Obergrenze des y->
      Intervalls", "muß größer sein als die Untergrenze." >
      BUTTON RETURN "Nocheinmal":LOCATE 1;6:TEXT CLEAR EOS>
      :GOTO eingabe_2
0067 '
0068 LABEL eingabe_3
0069 INPUT AT(2;8)"Eine Einheit der x- Achse entspricht w>
      ieviel cm ? ",ex
0070 IF ex<=0 OR ((x2-x1)/ex)<1 THEN ALERT 1 TEXT "Die Ei>
      nheit für die x- Achse", "ist unsinnig gewählt." BUTT>
      ON RETURN "Nocheinmal":LOCATE 1;8:TEXT CLEAR EOS:GOT>
      0 eingabe_3
0071 '
0072 LABEL eingabe_4
0073 INPUT AT(2;10)"Eine Einheit der y- Achse entspricht >
      wieviel cm ? ",ey
0074 IF ey<=0 OR ((y2-y1)/ey)<1 THEN ALERT 1 TEXT "Die Ei>
      nheit für die y- Achse", "ist unsinnig gewählt." BUTT>
      ON RETURN "Nocheinmal":LOCATE 1;10:TEXT CLEAR EOS:GO>
      TO eingabe_4
0075 CLS
0076 PRINT AT (2;5) "Ist Ihr PC mit mindestens 640 KB aus>
      gerüstet und"
0077 PRINT AT (2;6) "möchten Sie eine Hardcopy erzeugen ?>
      ?"
0078 PRINT AT (10;8) "(0) Nein"
0079 PRINT AT (10;9) "(1) Ja"
0080 '
0081 LABEL eingabe_5
0082 INPUT AT (39;6) """,sp
0083 IF sp<0 OR sp>1 THEN GOTO eingabe_5
0084 IF sp=0 THEN GOTO beschriftung
0085 '
0086 LABEL eingabe_6
0087 CLS
0088 PRINT AT (25;3) EFFECTS (1) "Hardcopy : "
0089 PRINT AT (2;6) "Horizontale Ausdehnung"
0090 INPUT AT (2;7) "der Hardcopy in cm (2cm- 19cm) ? ",x>
      p(5)
0091 PRINT AT (2;9) "Vertikale Ausdehnung"
0092 INPUT AT (2;10) "der Hardcopy in cm (2cm- 19cm) ? ",>
      y(5)
0093 IF xp(5)<2 OR xp(5)>19 OR yp(5)<2 OR yp(5)>19 THEN G>
      OTO eingabe_6
0094 xp(5)=xp(5)*47.1698113:yp(5)=yp(5)*56.818181
0095 ALERT 1 TEXT "Achtung !", "Im Laufwerk muß sich eine Di>
      skette mit", "dem Druckertreiber "EPSMONH6.SYS" befin->
      "den, die nicht schreibgeschützt ist." BUTTON RETURN>
      "Weiter"
0096 OPEN #5 DEVICE 21
0097 WINDOW CURSOR OFF
0098 '
0099 REM *****
0100 REM * Beschriften der Grafikfenster *
0101 REM *****
0102 '
0103 LABEL beschriftung
0104 xp(4)=550:yp(4)=120
0105 STREAM 4
0106 WINDOW FULL
0107 WINDOW TITLE "Integralrechnung"
0108 WINDOW INFORMATION "f(x) = "+f$
0109 FOR ii= 4 TO 4+sp
0110 STREAM ii
0111 USER #ii SPACE xp(ii),yp(ii)
0112 USER #ii ORIGIN 45;35
0113 IF sp=1 THEN USER #5 ORIGIN 20;1450-yp(5)
0114 '
0115 REM *****
0116 REM * Berechnung des Koordinatensystems *
0117 REM *****
0118 '
0119 hv(5)=10
0120 ex2=xp(ii)/((x2-x1)/ex):ey2=yp(ii)/((y2-y1)/ey)
0121 xm=(ABS(x1)/ex)*ex2:ym=(ABS(y1)/ey)*ey2
0122 a=3:b=3:c=3:d=3:e=1:ee=1:s=1:ss=1:w=2
0123 IF x1=0 THEN d=0
0124 IF x2=0 THEN c=0:e=0
0125 IF y1=0 THEN b=0
0126 IF y2=0 THEN a=0:ee=0
0127 IF x1>0 THEN xm=0:ss=5:d=0
0128 IF x2<0 THEN xm=xp(ii):ss=5:e=0:c=0
0129 IF y1>0 THEN ym=0:s=5:b=0:w=1
0130 IF y2<0 THEN ym=yp(ii):s=5:ee=0:a=0:w=1
0131 LINE 0;ym,xp(ii);ym STYLE s END e
0132 LINE xm;0,xm;yp(ii) STYLE ss WIDTH w END ee
0133 MOVE xp(ii)+10;ym-3:PRINT "X":MOVE xm-3;yp(ii)+2+h>
      v(ii):PRINT "Y"
0134 FOR i = xm TO 5 STEP -ex2:LINE i;ym+a,i;ym-b WIDTH>
      2:NEXT:FOR i = xm TO xp(ii)-5 STEP ex2:LINE i;ym+a>
      ,i;ym-b WIDTH 2:NEXT
0135 FOR i = ym TO 5 STEP -ey2:LINE xm+c,i,xm-d;i:NEXT:>
      FOR i = ym TO yp(ii)-5 STEP ey2:LINE xm+c;i,xm-d;i>
      :NEXT
0136 a$(0) = "von "+STR$(x1)+" bis "+STR$(x2)+". "
0137 a$(1) = "Eine Einheit entspricht"+STR$(ex)+" cm."
0138 a$(2) = "von "+STR$(y1)+" bis "+STR$(y2)+". "
0139 a$(3) = "Eine Einheit entspricht"+STR$(ey)+" cm."
0140 IF ii= 5 THEN GOTO textausgabe
0141 MOVE 0;-10: PRINT FONT (2) POINTS (14) EFFECTS (1)>
      "X- Achse : " FONT (1) EFFECTS (0) a$(0) a$(1)
0142 MOVE 0;-18: PRINT FONT (2) POINTS (14) EFFECTS (1)>
      "Y- Achse : " FONT (1) EFFECTS (0) a$(2) a$(3)
0143 GOTO weiter_2
0144 '
0145 LABEL textausgabe
0146 MOVE 0;-60: PRINT FONT (2) POINTS(14) EFFECTS(1) ">
      x-Achse : "
0147 MOVE 0;-90: PRINT FONT(1) " Intervall "a$(0)
0148 MOVE 0;-110: PRINT FONT(1) " "a$(1)
0149 MOVE 0;-180: PRINT FONT (2) POINTS(14) EFFECTS(1) ">
      y-Achse : "
0150 MOVE 0;-210: PRINT FONT(1) " Intervall "a$(2)
0151 MOVE 0;-230: PRINT FONT(1) " "a$(3)
0152 '
0153 LABEL weiter_2
0154 ey2(ii)=ey2
0155 ym(ii)=ym
0156 NEXT ii
0157 '
0158 REM *****
0159 REM * Zeichnen der Funktion *
0160 REM *****
0161 '
0162 STREAM 4
0163 WINDOW OPEN
0164 FOR i=1 TO MAX(xp(4),xp(5))
0165 FOR ii = 4 TO 4 +sp
0166 IF i>xp(ii) THEN GOTO weiter
0167 c=1:ya=0
0168 IF y1>0 THEN ya=- (y1/ey)*ey2(ii)
0169 IF y2<0 THEN ya=(ABS(y2)/ey)*ey2(ii)
0170 x=x1+(x2-x1)/xp(ii)*i
0171 y=ym(ii)+ya+fNa(x)*yp(ii)/(y2-y1)
0172 yy=y
0173 IF y>yp(ii) THEN y=yp(ii)+1:yy=y-SGN(y):c=0
0174 IF y<0 THEN y=-1:yy=y-SGN(y):c=0
0175 PLOT #ii,i,y COLOUR c
0176 IF i/10 = INT(i/10) AND feh2<>1 THEN LINE #ii,i;>
      ym(ii),i;yy
0177 IF ii=5 AND feh2<>1 AND xp(5)<142 THEN LINE #ii,>
      i;ym(ii),i;yy
      feh2=0
0178 '
0179 '
0180 LABEL weiter
0181 '
0182 NEXT ii,i
0183 GOSUB integral
0184 '
0185 REM *****
0186 REM * Tastaturabfrage *
0187 REM *****
0188 '
0189 LABEL tastaturabfrage
0190 a=-1:WHILE a=-1:a=INKEY:WEND
0191 IF a=315 THEN GOSUB integral_ausgabe

```

```

0192 IF a=323 THEN GOSUB ausdruck
0193 IF a=324 THEN CLOSE 3,4,5:END
0194 GOTO tastaturabfrage
0195 '
0196 REM *****
0197 REM * Fehlerbehandlung *
0198 REM *****
0199 '
0200 LABEL fehlerbehandlung
0201 IF ERR >100 AND ERR<112 THEN y=-1:feh=1:feh2=feh:RES>
    UME NEXT
0202 ON ERROR GOTO 0
0203 END
0204 '
0205 REM *****
0206 REM * Integralrechnung *
0207 REM *****
0208 '
0209 LABEL integral
0210 IF feh=1 THEN ALERT 1 TEXT "Die Funktion soll in ein>
    en Bereich", "integriert werden, in dem sie", "nicht e>
    xistent ist.", "Wählen sie ein neues Intervall." BUTT>
    ON RETURN "Weiter":RETURN
0211 n=400
0212 r=0:d=(x2-x1)/n:f=1:j=0:l=n:m=n:GOSUB rechnen
0213 f=4:j=1:m=2:GOSUB rechnen:f=2:j=2:l=n-1:GOSUB rechne>
    n
0214 r=ROUND(r*d/3,7):RETURN
0215 '
0216 LABEL rechnen
0217 s=0:FOR i = j TO l STEP m:x=x1+i*d:y=FNa(x):s=s+y:NE>
    XT:r=r+s*f:RETURN
0218 LABEL integral Ausgabe
0219 IF feh=1 THEN GOTO integral
0220 ALERT 1 TEXT "Das Integral der Funktion",f$, "im Inte>
    rvall "+STR$(x1)+" bis "+STR$(x2), "beträgt "+STR$(r)>
    BUTTON RETURN "Weiter" :RETURN
0221 '
0222 REM *****
0223 REM * Ausdruck *
0224 REM *****
0225 '
0226 LABEL ausdruck
0227 a$(0)="Eine Hardcopy ist nur durch drücken"
0228 a$(1)="der [SHIFT] + [Prt Sc] Taste zu"
0229 a$(2)="erzeugen, wenn Sie vor dem starten"
0230 a$(3)="dieses Programmes den MS- DOS Befehl"
0231 a$(4)=" 'GRAPHICS/R' eingegeben haben."
0232 IF sp=0 THEN ALERT 3 TEXT a$(0),a$(1),a$(2),a$(3),a$>
    (4) BUTTON RETURN "Weiter"
0233 IF sp=0 THEN ALERT 1 TEXT "Achten Sie bei der Hardco>
    py darauf,", "daß der Mauszeiger", "nicht mit auf das >
    Bild kommt." BUTTON RETURN "Weiter":RETURN
0234 IF bv=1 THEN GOTO version_1
0235 WINDOW #4 CLOSE
0236 STREAM 3:CLS
0237 PRINT AT (10;2) "Wieviele Hardcopien möchten Sie erz>
    eugen ?
0238 LABEL eingabe_7
0239 INPUT AT (53;2) "" ,ah
0240 IF ah<1 THEN GOTO eingabe_7
0241 WINDOW #4 OPEN
0242 FOR i = 1 TO ah
0243 t=ALERT 1 TEXT "Starten der "+STR$(i)+" . Hardcopy>
    " BUTTON RETURN "Ja", "Abbruch"
0244 LABEL version_1
0245 ALERT 1 TEXT "Bitte schalten Sie den Drucker ein.">
    BUTTON RETURN "Weiter"
0246 IF feh=1 THEN GOTO weiter_3
0247 LPRINT CHR$(27)"@" CHR$(27)"x"CHR$(1) x2
0248 LPRINT " ["
0249 LPRINT " CHR$(179) " "f$ " dx = " r
0250 LPRINT " ]"
0251 LPRINT x1
0252 LPRINT
0253 LABEL weiter_3
0254 IF t=2 OR i=ah THEN CLOSE #5:RETURN
0255 GRAPHICS #5 UPDATE
0256 IF bv=1 THEN RETURN
0257 NEXT

```



Nichts ist aktueller

als die früheren Ausgaben des Schneider Magazins, höchstens das vor Ihnen liegende Heft. Die meisten Ausgaben können Sie nachbestellen.

Verwenden Sie bitte den Bestellschein S. 15 und beachten Sie das besondere Angebot auf seiner Rückseite.

Hex-Dump mit Pascal

DUMP zeigt den Inhalt einer beliebigen Datei in hexadezimaler und ASCII-Darstellung. Die erste Spalte enthält die fortlaufende Nummer des ersten Bytes der jeweiligen Zeile in hexadezimaler Notation. Im zweiten Block stehen 16 Bytes in Hex, im dritten dieselben 16 Bytes in ASCII-Schreibweise. Dabei sind jedoch alle Steuerzeichen als Punkt dargestellt, um unerwünschte Effekte zu vermeiden.

Für das Programm wurden nicht die naheliegenden Turbo-Pascal-Befehle ASSIGN, RESET und BLOCKREAD verwendet, da RESET einen I/O-Error erzeugt, wenn man damit eine Datei öffnen will, deren Status Read Only ist. Da die Datei jedoch nur gelesen wird, ist nicht einzusehen, warum ein Dump nicht möglich sein soll. Mit der Benutzung der entsprechenden MS-DOS-Funktion läßt sich diese Einschränkung jedoch bequem umgehen. Dadurch lassen sich auch die versteckten Systemdateien Byte für Byte auf den Monitor oder Drucker bringen.

Der Aufruf von DUMP kann folgendermaßen erfolgen:

- DUMP <RETURN>

Werden keine Parameter übergeben, erfragt das Programm die Datei. Die Angabe eines Suchpfades ist optional; ohne Pfad gilt die aktuelle Directory. Werden Datei oder Pfad nicht gefunden, so bricht das Programm mit einer entsprechenden Meldung ab. Außerdem erfolgt die Frage, ob die Ausgabe auf dem Monitor oder dem Drucker erfolgen soll.

- DUMP [Laufwerk] [Pfad] Dateiname <RETURN>

Die Ausgabe erfolgt ohne Rückfrage auf den Monitor. Laufwerk- und Pfadangaben sind wieder optional.

- DUMP [Laufwerk] [Pfad] Dateiname /p <RETURN>

Die Ausgabe erfolgt ohne Rückfrage auf den Drucker. Es ist unerheblich, ob man den Parameter /p in Groß- oder Kleinschreibung eingibt. Er muß jedoch am Schluß genannt werden und durch mindestens ein Leerzeichen vom Dateinamen getrennt sein. Andere Parameter werden ignoriert, d.h., die Ausgabe erfolgt dann auf den Monitor.

Hier noch einige Hinweise. Falls eine Ausgabe auf den Drucker gewünscht wird, sollte dieser betriebsbereit sein. Schriftart und -größe müssen am Printer ein-

```

0000 50 52 4F 47 52 41 4D 20 54 75 72 62 6F 5F 50 61 PROGRAM Turbo_Pa
0010 74 63 68 3B 0D 0A 0D 0A 56 41 52 0D 0A 20 20 50 tch;....VAR.. P
0020 61 73 63 61 6C 3A 20 20 46 49 4C 45 20 6F 66 20 ascall: FILE OF
0030 42 59 54 45 3B 0D 0A 0D 0A 0D 0A 0D 0A 50 52 4F BYTE:.....PRO
0040 43 45 44 55 52 45 20 44 61 74 65 69 5F 54 65 73 CEDURE Datei_Tes
0050 74 3B 0D 0A 42 45 47 49 4E 0D 0A 20 20 7B 24 49 t;..BEGIN.. (SI
0060 2D 7D 0D 0A 20 20 41 73 73 69 67 6E 20 28 50 61 -.. Assign (Pa
0070 73 63 61 6C 2C 27 54 55 52 42 4F 2E 2E 43 4F 4D 27 scal.'TURBO.COM'
0080 29 3B 0D 0A 20 20 52 65 73 65 74 20 28 50 61 73 );... Reset (Pas
0090 63 61 6C 29 3B 0D 0A 20 20 7B 24 49 2B 7D 0D 0A call;... (SI+..
00A0 20 20 49 46 20 49 4F 72 65 73 75 6C 74 3C 3E 30 IF IOResult<0
00B0 20 54 48 45 4E 0D 0A 20 20 42 45 47 49 4E 0D 0A THEN.. BEGIN..
00C0 20 20 20 20 57 72 69 74 65 20 28 27 49 63 68 20 Write ('Ich
00D0 6B 61 6E 6E 20 54 55 52 42 4F 2E 43 4F 4D 20 6E kann TURBO.COM n
00E0 69 63 68 74 20 66 69 6E 64 65 6E 2E 27 29 3B 0D icht finden.');

```

gestellt werden; eine Steuerung durch das Programm wäre für diese doch relativ einfache Anwendung nicht gerechtfertigt. Es empfiehlt sich die Verwendung von 10 Zeichen/Zoll für normales DIN-A4-Format.

Es ist hier übrigens möglich, bei der Pfadangabe den Schrägstrich (/) anstatt des sonst üblichen Backslash (\) zu verwenden, allerdings nur ab MS-DOS 3.x. Wenn Sie eine ältere Version installiert haben, empfiehlt es sich, beim Backslash zu bleiben.

Ulf Neubert

Programm: HEX-Dump

Computer: PC

Funktion: HEX-/ASCII-Dump

Listings: 1

Sprache: Turbo-Pascal

```

PROGRAM Dump_einer_Datei;      | V 1.0   11.03.88   by Ulf Neubert |
{SC-}      | Ctrl-C bei Ein- u. Ausgaben |
{SI-}      | I/O Kontrolle               |
{SR-}      | Index-Oberprüfung          |
{SV-}      | String-Oberprüfung         |
{SK-}      | Stack-Oberprüfung          |
{SU-}      | Ctrl-C allg.               |

TYPE
  s50 = STRING[50];

  PufferTyp = ARRAY [0..127] OF CHAR;

  RegisterTyp = RECORD CASE INTEGER OF
    1 : (ax,bx,cx,dx,bp,si,di,ds,es,Flags : INTEGER)
    2 : (al,ah,bl,bh,cl,ch,dl,dh       : BYTE);
  END;

VAR
  DateiNr      : BYTE;           | für Interrupt nötig |
  Puffer       : PufferTyp;      | Puffer für je 128 Zeichen |
  Register     : RegisterTyp;    | 8086 Register       |
  Dateiname    : s50;           | Dateiname, event. mit Pfad |
  Datei_Ende   : BOOLEAN;       | Ende der Datei erreicht? |
  Druck        : BOOLEAN;       | Soll gedruckt werden? |

```

```
[ Die Prozedur COLORS liest das Farbattribut an der Cursorposition |
| mit Hilfe des Video-Interrupts 10h uns setzt dementsprechend die |
| Vorder- u. Hintergrundfarben für das Programm, so daß die beim |
| Programmaufruf vorgefundene Farbeinstellung erhalten bleibt. ]
```

```
PROCEDURE Colors;
```

```
BEGIN
```

```
With Register DO
```

```
BEGIN
```

```
ah := 08;           [ Unterfunktion 08h ]
dh := 00;           [ Bildschirmseite 0 ]
Intr ($10, Register); [ Interruptaufruf ]
TextBackGround (ah Shr 4);
TextColor (ah MOD 16);
```

```
END;
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Open_File (Datei : s50; VAR DateiNr : BYTE);
```

```
VAR
```

```
Fehler : s50;
```

```
BEGIN
```

```
Datei := Datei + #0;
```

```
[ Nullbyte anhängen ]
```

```
With Register DO
```

```
BEGIN
```

```
ah := $3D;           [ Unterfunktion 3Dh ]
al := $00;           [ Modus: Datei nur lesen ]
ds := Seg (Datei);   [ Adresse des Dateinamens, ]
dx := Ofc (Datei) + 1; [ event. mit Laufwerk und Pfad ]
MsDos (Register);   [ Interrupt 21h ]
DateiNr := ax;       [ wird später benötigt ... ]
IF (Flags AND 1) = 1 THEN [ wenn Fehler aufgetreten, dann ]
  BEGIN [ ist das Carry-Flag gesetzt und ]
    CASE ax OF [ der Fehlercode in AX gegeben. ]
      2 : Fehler := 'Sorry, ich habe die Datei nicht gefunden.';
      3 : Fehler := 'Sorry, ich habe den Pfad nicht gefunden.';
      4 : Fehler := 'Sorry, es gibt zu viele offene Dateien.';
      5 : Fehler := 'Sorry, hier ist kein Zugriff möglich.';
```

```
END;
```

```
WriteLn;
```

```
WriteLn (Fehler);
```

```
Halt;
```

```
END;
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Close_File (DateiNr : BYTE);
```

```
BEGIN
```

```
With Register DO
```

```
BEGIN
```

```
ah := $3E;           [ Unterfunktion 3Eh ]
bx := DateiNr;       [ Dateinummer ]
MsDos (Register);   [ Interrupt 21h ]
```

```
END;
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Read_File (VAR Puffer : PufferTyp;
```

```
VAR Datei_Ende : BOOLEAN;
```

```
DateiNr : BYTE );
```

```
BEGIN
```

```
With Register DO
```

```
BEGIN
```

```
ah := $3F;           [ Unterfunktion 3Fh ]
bx := DateiNr;       [ Dateinummer ]
cx := 128;           [ jeweils 128 Bytes lesen ]
ds := Seg (Puffer);  [ Segment des Puffers ]
dx := Ofc (Puffer);  [ Offset des Puffers ]
MsDos (Register);   [ Interrupt 21h ]
IF ax < 128 THEN [ Dateiende erreicht ... ]
```

```
BEGIN
```

```
Close_File (DateiNr);
```

```
Datei_Ende := TRUE;
```

```
END;
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Ausgabe (Zeichen : CHAR);
```

```
BEGIN
```

```
IF Druck THEN Write (LST, Zeichen)
```

```
ELSE Write (Zeichen);
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Write_Hex (Ziffer : BYTE);
```

```
BEGIN
```

```
IF Ziffer AND 15 >= 10 THEN
```

```
  Ausgabe (Chr ((Ziffer AND 15) - 10 + Ord ('A')))
```

```
ELSE
```

```
  IF Druck THEN Write (LST, Ziffer AND 15)
```

```
  ELSE Write (Ziffer AND 15);
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Char_Hex (Zeichen : CHAR); [ Hex-Code von Zeichen ]
```

```
BEGIN
```

```
Write_Hex (Ord (Zeichen) Shr 4);
```

```
Write_Hex (Ord (Zeichen));
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Abbruch;
```

```
BEGIN
```

```
Close_File (DateiNr);
```

```
Halt;
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Pause;
```

```
VAR
```

```
Taste : CHAR;
```

```
BEGIN
```

```
GotoXY (18, WhereY);
```

```
Write ('<SPACE> = weiter --- <ESC> = Abbruch');
```

```
REPEAT
```

```
  Read (KBD, Taste);
```

```
UNTIL (Taste = ' ') OR (Taste = #27) AND NOT KeyPressed;
```

```
IF Taste = #27 THEN Abbruch;
```

```
GotoXY (1, WhereY);
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Dump;
```

```
VAR
```

```
Zeile : INTEGER;
```

```
Hilfszahl,
```

```
ZeichenNr : BYTE;
```

```
BEGIN
```

```
Zeile := 0;
```

```
WHILE NOT Datei_Ende DO
```

```
  BEGIN
```

```
    ZeichenNr := 0;
```

```
    FillChar (Puffer, 128, 0);
```

```
    Read_File (Puffer, Datei_Ende, DateiNr);
```

```
    WHILE ZeichenNr < 127 DO
```

```
      BEGIN
```

```
        Char_Hex (Chr (Hi (Zeile)));
```

```
        Char_Hex (Chr (Lo (Zeile)));
```

```
        Ausgabe (' ');
```

```
        Ausgabe (#186);
```

```
        Ausgabe (' ');
```

```
        FOR Hilfszahl := 0 TO 15 DO
```

```
          BEGIN [ Hex-Anzeige ]
```

```
            IF Hilfszahl = 8 THEN Ausgabe (' ');
```

```
            Ausgabe (' ');
```

```
            Char_Hex (Puffer [ZeichenNr]);
```

```
            ZeichenNr := Succ (ZeichenNr);
```

```
          END;
```

```
        ZeichenNr := ZeichenNr - 16;
```

```
        Ausgabe (' ');
```

```
        Ausgabe (' ');
```

```
        Ausgabe (#186);
```

```
        Ausgabe (' ');
```

```
        FOR Hilfszahl := 0 TO 15 DO [ ASCII-Anzeige ]
```

```
          BEGIN
```

```
            IF (Puffer [ZeichenNr] < ' ') THEN Puffer [ZeichenNr] := ' ';
```

```
            Ausgabe (Puffer [ZeichenNr]);
```

```
            ZeichenNr := Succ (ZeichenNr);
```

```
          END;
```

```
        Ausgabe (' ');
```

```
        Ausgabe (#186);
```

```
        IF Druck THEN
```

```
          BEGIN
```

```
            IF KeyPressed THEN Abbruch;
```

```
            WriteLn (LST);
```

```
          END
```

```
        ELSE WriteLn;
```

```
        Zeile := Zeile + 16;
```

```
        IF ((Zeile MOD 384) = 0) AND NOT Druck THEN Pause;
```

```
      END;
```

```
END;
```

```
PROCEDURE Abfrage;
```

```
VAR wohin : CHAR;
```

```
BEGIN
```

```
WriteLn;
```

```
Write ('Bitte Dateiname eingeben: ');
```

```
BufLen := 50;
```

```
Read (Dateiname);
```

```
IF Dateiname = '' THEN Halt;
```

```
Delline;
```

```
GotoXY (1, WhereY);
```

```
Write ('Ausgabe auf (M)onitor oder (D)rucker ? ');
```

```
REPEAT
```

```
  Read (KBD, wohin);
```

```
UNTIL UpCase (wohin) IN ['M', 'D'];
```

```
IF UpCase (wohin) = 'D' THEN Druck := TRUE;
```

```
GotoXY (1, WhereY);
```

```
END;
```

```
BEGIN [ Hauptprogramm ]
```

```
Colors;
```

```
Druck := FALSE;
```

```
Datei_Ende := FALSE;
```

```
WriteLn;
```

```
WriteLn (' HEX-DUMP V 1.0 by Ulf Neubert März 1988 ');
```

```
WriteLn;
```

```
IF ParamCount = 0 THEN Abfrage
```

```
ELSE
```

```
  BEGIN
```

```
    Dateiname := ParamStr (1);
```

```
    IF ParamCount = 2 THEN
```

```
      IF (ParamStr (2) = '/p') OR (ParamStr (2) = '/P') THEN Druck := TRUE;
```

```
    END;
```

```
    IF Druck THEN
```

```
      BEGIN ('Druck mit beliebiger Taste abbrechen ...');
```

```
      WriteLn (LST);
```

```
    END;
```

```
    Open_File (Dateiname, DateiNr);
```

```
    Dump;
```

```
  END.
```

Manipulation von Zeit und Datum mit Pascal

Oftmals ist es nötig, das aktuelle Systemdatum oder die Uhrzeit innerhalb von Programmen abzufragen oder aber vom Benutzer eine entsprechende Eingabe zu verlangen, um danach bestimmte Entscheidungen zu treffen. Hier kommt wieder einmal die "Schwachstelle Mensch" zum Tragen. Was passiert, wenn man z.B. ein Datum wie den 42.17.1694 eingibt? Sollte es weiterverarbeitet werden, so können sich daraus im weiteren Programmverlauf Fehler ergeben, deren Ursprung sich nicht immer entdecken läßt.

Mit den folgenden Turbo-Pascal-Routinen lassen sich diese Funktionen optimal gestalten. So kann die Fehlerhäufigkeit bei der Eingabe durch den Benutzer minimiert werden.

Funktion Datum

Sie erwartet eine Datumseingabe, wobei jedes vom Benutzer eingetippte Zeichen auf seine Richtigkeit überprüft wird. Eine Tageszahl über 31 bzw. eine Monatszahl über 12 wird von vornherein nicht angenommen. Beim 29.02. erfolgt nach der Eingabe der Jahreszahl außerdem eine Überprüfung, ob es sich hierbei auch wirklich um ein Schaltjahr handelt.

Die Punkte zwischen Tag und Monat werden automatisch gesetzt bzw. bei der Editierung mit BACKSPACE übersprungen. Die Funktion erwartet die Werte x und y als Parameter zur Bestimmung der Bildschirmposition, an der die Eingabe erfolgen soll. Sie gibt das Datum als 10 Zeichen langen String zurück.

Funktion Zeit

Sie verlangt nach demselben Prinzip die Eingabe der Uhrzeit. Dabei wird jedoch auf Hundertstelsekunden verzichtet, da eine genaue Bestimmung wohl selten nötig ist. Bei Bedarf läßt sich die Funktion ja entsprechend erweitern. Die Doppelpunkte werden wieder-

um selbständig gesetzt. Das Ergebnis ist ein 8 Zeichen langer String; als Parameter werden wieder die x- und y-Koordinaten für die Bildschirmposition erwartet.

Funktion Get_Date

Sie liefert das aktuelle Systemdatum als 10-Zeichen-String.

Funktion Get_Time

Sie gibt die aktuelle Systemzeit als 8-Zeichen-String an, wobei wieder auf Hundertstelsekunden verzichtet wird. Diese werden im Register DL zurückgeliefert.

Prozedur Set_Date

Sie erwartet das Datum als String, den Sie vorher mit Hilfe der Funktion DATUM eingeben können. Die einzelnen Werte für Tag, Monat und Jahr werden nun mit VAL und COPY aus dem String herausgefiltert und als Integer-Variablen an die MS-DOS-Funktion übergeben, die das Systemdatum entsprechend verändert. Sie müssen hierbei allerdings beachten, daß DOS nur Jahresangaben von 1980 bis 2099 akzeptiert.

Prozedur Set_Time

Analog zu Set_Date wird hier die Zeit als String übergeben, in Integer-Variablen konvertiert und an DOS übergeben.

Damit stehen alle nötigen Routinen zur Verfügung, um Zeit und Datum innerhalb Ihrer Pascal-Programme effektiv und sicher zu manipulieren. Selbstverständlich lassen sich die Funktionen auch so gestalten, daß sie anstatt eines Strings drei Integer-Variablen liefern. Es dürfte keine Schwierigkeiten bereiten, sie entsprechend zu modifizieren.

Ulf Neubert

Programm: Zeit und Datum

Computer: PC

Funktion: Ein-/Ausgaberroutinen

Listings: 1

Sprache: Turbo-Pascal

```
PROGRAM Datum_und_Zeit_Manipulation;
```

```
TYPE
  s2 = STRING (2);
  s4 = STRING (4);
  s8 = STRING (8);
  s10 = STRING (10);
```

```
RegisterTyp = RECORD CASE INTEGER OF
  1 : (ax,bx,cx,dx,bp,si,di,ds,es,flags : INTEGER);
  2 : (al,ah,bl,bh,cl,ch,dl,dh       : BYTE);
END;
```

```
VAR
  time      : s8;
  date     : s10;
  Register : RegisterTyp;
```

```
PROCEDURE Sirene;
VAR
  x, Ton: INTEGER;
BEGIN
  FOR x := 1 TO 5 DO
  BEGIN
    FOR Ton := 500 TO 2750 DO
    BEGIN
      Sound (Ton);
    END;
    FOR Ton := 2750 DownTo 500 DO
    BEGIN
      Sound (Ton);
    END;
  END;
  NoSound;
END;
```

```

FUNCTION Datum (x,y : BYTE) : s10;
VAR
Zeichen      : Set of CHAR;  [ gültige Zeichen für der Eingabe ]
Taste        : CHAR;        [ ankommendes Zeichen von der Tastatur ]
z            : INTEGER;      [ zählt nur die gültigen Eingaben ]
Kontrollzahl : INTEGER;      [ werden zur Prüfung benötigt, ob ein ]
Jahreszahl   : INTEGER;      [ eingegebenes Jahr ein Schaltjahr ist ]
Hilfe        : s10;         [ nimmt vorrübergehend das Datum auf ]

BEGIN
Zeichen := ['0'..'9'];
z := 0;
Hilfe := '';
GotoXY (x,y);
Write ('< . . . >');           [ Eingabemaske ]
GotoXY (WhereX - 11, WhereY);
REPEAT
Read (KBD, Taste);
IF Taste IN Zeichen THEN      [ erlaubte Zeichen ]
BEGIN
IF Length (Hilfe) < 10 THEN   [ 10 Zeichen für's Datum ]
IF NOT ((z = 0) AND (Taste > '3')) THEN
IF NOT ((Hilfe = '3') AND (Taste > '1')) THEN
IF NOT ((Hilfe = '0') AND (Taste = '0')) THEN
IF NOT ((z = 2) AND (Taste > '1')) THEN
IF NOT ((z = 3) AND (Copy (Hilfe,4,1) = '0') AND (Taste = '0')) THEN
IF NOT ((z = 3) AND (Copy (Hilfe,4,1) = '1') AND (Taste > '2')) THEN
BEGIN
z := Succ (z);
Write (Taste);
Hilfe := Hilfe + Taste;
IF (z = 2) OR (z = 4) THEN   [ Punkt automatisch setzen ]
BEGIN
Write ('. ');
Hilfe := Hilfe + '.';
END;
END;
IF (Taste = 'H') AND (Length (Hilfe) > 0) THEN [ <BACKSPACE> ]
BEGIN
IF (z = 2) OR (z = 4) THEN [ Punkt löschen, ]
BEGIN
Write (Taste, '.', 'H'); [ aber nicht auf ]
Hilfe := Copy (Hilfe, 1, Length (Hilfe) - 1); [ den Monitor! ]
END;
z := Pred (z);
Write (Taste, ' ', 'H'); [ Zeichen löschen ]
Hilfe := Copy (Hilfe, 1, Length (Hilfe) - 1);
END;
IF (Hilfe = '30.02.') OR (Hilfe = '31.02.') OR (Hilfe = '31.04.') OR
(Hilfe = '31.06.') OR (Hilfe = '31.09.') OR (Hilfe = '31.11.') THEN
BEGIN
Sirene;
GotoXY (WhereX - 6, WhereY);
Write (' . . ');
GotoXY (WhereX - 8, WhereY);
z := 0;
Hilfe := '';
END;
IF (Copy (Hilfe,1,6) = '29.02.') AND (Length (Hilfe) = 10) THEN
BEGIN
Sirene;
GotoXY (WhereX - 10, WhereY);
Write (' ');
GotoXY (WhereX - 10, WhereY);
z := 0;
Hilfe := '';
END;
UNTIL (Taste = 'M') AND (Length (Hilfe) = 10); [ mit <RETURN> beenden ]
Datum := Hilfe;
END;

FUNCTION Zeit (x,y : INTEGER) : s8;
VAR
Zeichen      : Set of CHAR;  [ gültige Zeichen für der Taste ]
Taste        : CHAR;        [ ankommendes Zeichen von der Tastatur ]
z            : INTEGER;      [ zählt nur die gültigen Tasten ]
Hilfe        : s8;         [ nimmt vorrübergehend die Zeit auf ]

BEGIN
Zeichen := ['0'..'9'];
Hilfe := '';
z := 0;
GotoXY (x,y);
Write ('< . . . >');
GotoXY (WhereX - 9, WhereY);
REPEAT
Read (KBD, Taste);
IF Taste IN Zeichen THEN
IF Length (Hilfe) < 8 THEN
IF NOT ((z = 0) AND (Taste > '2')) THEN
IF NOT ((Hilfe = '2') AND (Taste > '3')) THEN
IF NOT ((z = 2) OR (z = 4) AND (Taste > '5')) THEN
IF NOT ((z = 4) AND (Taste > '5')) THEN
BEGIN
z := Succ (z);
Write (Taste);
Hilfe := Hilfe + Taste;
IF (z = 2) OR (z = 4) THEN [ Punkt setzen ]
BEGIN
Write (' ');
Hilfe := Hilfe + ' ';
END;
END;
IF (Taste = 'H') AND (Length (Hilfe) > 0) THEN [ <BACKSPACE> ]
BEGIN
IF (z = 2) OR (z = 4) THEN [ Punkt löschen ]
BEGIN
Write (Taste, ' ', 'H');
Hilfe := Copy (Hilfe, 1, Length (Hilfe) - 1);
END;
z := Pred (z);
Write (Taste, ' ', 'H'); [ Zeichen löschen ]
Hilfe := Copy (Hilfe, 1, Length (Hilfe) - 1);
END;
END;

UNTIL (Taste = 'M') AND (Length (Hilfe) = 8); [ Mit <RETURN> beenden ]
Zeit := Hilfe;
END;

FUNCTION Get_Time : s8;
VAR
Stu, Min, Sek : s2;
BEGIN
WITH Register DO
BEGIN
ah := $2C;
MsDos (Register);
Str (ch:2,Stu);
Str (cl:2,Min);
Str (dh:2,Sek);
END;
Get_Time := Concat (Stu, '.', Min, '.', Sek);
END;

PROCEDURE Set_Time (Time : s8);
VAR
Stu, Min, Sek, x : INTEGER;
BEGIN
VAL (Copy (Time,1,2), Stu, x);
VAL (Copy (Time,4,2), Min, x);
VAL (Copy (Time,7,2), Sek, x);
WITH Register DO
BEGIN
ah := $2D;
ch := Stu;
cl := Min;
dh := Sek;
MsDos (Register);
IF al <> 0 THEN
BEGIN
Sirene;
WriteLn;
WriteLn ('=== Zeit wird von DOS nicht akzeptiert ===');
END;
END;
END;

FUNCTION Get_Date : s10;
VAR
Tag, Monat : s2;
Jahr : s4;
BEGIN
WITH Register DO
BEGIN
ah := $2A;
MsDos (Register);
Str (dl:2,Tag);
Str (dh:2,Monat);
Str (cx:4,Jahr);
END;
Get_Date := Concat (Tag, '.', Monat, '.', Jahr);
END;

PROCEDURE Set_Date (Date : s10);
VAR
Tag, Monat, Jahr, x : INTEGER;
BEGIN
VAL (Copy (Date,1,2), Tag, x);
VAL (Copy (Date,4,2), Monat, x);
VAL (Copy (Date,7,4), Jahr, x);
WITH Register DO
BEGIN
ah := $2B;
dl := Tag;
dh := Monat;
cx := Jahr;
MsDos (Register);
IF al <> 0 THEN
BEGIN
Sirene;
WriteLn;
WriteLn ('=== Datum wird von DOS nicht akzeptiert ===');
END;
END;
END;

[ Hauptprogramm für Demonstration der Routinen ]

BEGIN
ClrScr;
WriteLn ('Demonstration von Datums- u. Zeitmanipulation mit Turbo-Pascal');
WriteLn;
WriteLn ('Aktuelles Datum: ', Get_Date);
WriteLn ('Aktuelle Zeit: ', Get_Time, ' Uhr');
WriteLn;
WriteLn ('Neues Datum: ');
Date := Datum (WhereX, WhereY);
WriteLn;
WriteLn ('Neue Zeit: ');
Time := Zeit (WhereX, WhereY);
Set_Date (Date);
Set_Time (Time);
WriteLn;
WriteLn;
WriteLn ('Aktuelles Datum: ', Get_Date);
WriteLn ('Aktuelle Zeit: ', Get_Time, ' Uhr');
WriteLn;
END;

```

Änderung des DOS-Cursors

Mit Hilfe des Interrupts 10H läßt sich auf einfache Art der Cursor unter MS-DOS verändern. Sie benötigen dazu lediglich das Dienstprogramm DEBUG. Wer z. B. lieber einen Block-Cursor hätte, gibt folgende Zeilen ein, wobei jede Zeile mit RETURN abzuschließen ist:

```
DEBUG
A 100
MOV AH,01
MOV CH,01
MOV CL,08
INT 10
INT 20
<RETURN>
R CX
A
N BLOCK.COM
W
Q
```

SCHNEIDER PC 1512

➔ User-Club

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

Weitere Informationen erhalten Sie
(gegen Einsendung von 0.50 DM Rückporto)
von Rolf Knorre
Postfach 2001 02
5600 Wuppertal 2

Die Zahlen bei CH und CL bedeuten jeweils die Start- und Endzeile des Cursors. Diese Werte können Sie individuell verändern. So ergeben z. B. CH = 06 und CL = 07 den normalen DOS-Cursor, während CH = 8 und CL = 8 den Cursor ganz abschalten. Es ist jedoch zu beachten, daß diese Werte bei der Hercules-Karte anders liegen, da sich hier eine Textzeile aus mehr Pixel-Zeilen zusammensetzt als bei der sonst üblichen CGA-Karte.

Anzumerken ist weiter, daß viele Anwenderprogramme die Änderung des Cursors nicht übernehmen, sondern diesen selbst neu definieren. Auch kann es zu Problemen mit residenten Programmen kommen, die ihrerseits diese Funktion des Interrupts 10H für sich beanspruchen. So ist es z. B. nicht möglich, den Cursor auf DOS-Ebene abzuwandeln, wenn DOSEDIT resident installiert ist.

Innerhalb von Pascal-Programmen ist dies jedoch ohne Bedeutung. Hier benötigen Sie folgende Prozedur zur Cursor-Änderung:

```
PROCEDURE Cursor (Anfang, Ende : BYTE);
TYPE RegisterTyp = RECORD CASE INTEGER OF
    1 : (ax,bx,cx,dx,bp,si,di,ds,es,flags : INTEGER);
    2 : (al,ah,bl,bh,cl,ch,dl,dh : BYTE);
END;
VAR Register : RegisterTyp;
BEGIN
    With Register DO
    BEGIN
        ah := 1;           | Interrupt 10h mit AH=1 |
        ch := Anfang;     | Cursor-Startzeile   |
        cl := Ende;       | Cursor-Endzeile     |
        Intr ($10, Register); | Aufruf des Interrupts |
    END;
END;
```

Wenn Sie den Cursor während der Testphase eines Programms abschalten, sollten Sie nicht vergessen, ihn durch einen erneuten Aufruf der Prozedur mit anderen Werten auch wieder sichtbar zu machen. Sonst müssen Sie sich ohne Cursor im Pascal-Editor zurechtfinden. Das bedeutet nach meiner Erfahrung eine harte Nervenprobe.

Ulf Neubert



**Diesmal auf
Seite 106/107!**

**PC-Games –
einfach Liste
anfordern.....**



07252/86699

<p>Anwender-Software</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>M+B Datensysteme Melanchthonstr. 20 7518 Bretten Tel. 0 72 52 / 20 90</p>	<p>PC's</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>ATARI · PCs · SCHNEIDER computer-fachgeschäft rösler Rheingutstr. 1 7750 Konstanz Tel. 0 75 31 / 2 18 32</p>
<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>DAS KREATIVE MANAGEMENT ANDREAS LEHR Schorndorfer Str. 1 7000 Stuttgart 50 Tel. 07 11 / 5 28 20 77</p>	<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p>mc und Fachbücher Franzis-Verlag GmbH Karlstr. 37 8000 München 2 Tel. 0 89 / 51 17-1</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>Geiger GmbH büro-technik Beratung · Verkauf · Service Pfaffenmühlweg 45 7110 Öhringen Tel. 0 79 41 / 84 31</p>	<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p><i>Uhlenhuth GmbH</i> Computer + Unterhaltungselektronik Albrecht-Dürer-Platz 2 8720 Schweinfurt Tel. 0 97 21 / 65 21 54</p>
<p>Computer-Ferien</p>	<p>EDV-Zubehör</p>	<p>Schneider-Fachberatung</p>	<p>Software-Entwicklung</p>
<p>Postleitzahlengebiet 2</p> <p>CompuCamp <i>die CompuCamp-Spezialisten</i> Wedeler Landstr. 93 2000 Hamburg 56 Tel. 0 40 / 86 12 55 <i>Fordern Sie Gratiskatalog an!</i></p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>Grigentin & Partner Hauptstr. 17 7580 Bühl Tel. 0 72 23 / 2 11 70</p>	<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p>Lauer+Schreitmiller Fernsehen · HiFi · Video · Elektrogeräte Postfach 10 20 24, 8900 Augsburg 1 City-Verkauf: Bahnhofstr. 19 Verkauf+Service-Center: Blumenstr. 2 Tel.: 08 21 / 31 20 71, Telex: 5 33 244, Btx: 08 21 31 20 71</p>	<p>Postleitzahlengebiet 2</p> <p>VAN DER ZALM SOFTWARE Elfriede van der Zalm Schieferstätte, 2949 Wangerland 3, Tel. 0 44 61 / 55 24, Btx 044615524 <i>Programm-Entwicklung & Vertrieb</i></p>
<p>Computer-Spiele</p>	<p>Hardware</p>	<p>Schneider-Fachhändler</p>	<p>Systemhäuser</p>
<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>DIABOLO <i>Der Versand mit den besten Preisen</i> Diabolo-Versand Postfach 16 40 7518 Bretten</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>Sackmann Büromaschinen Ringstr. 53 7290 Freudenstadt Tel. 0 74 41 / 22 10 + 40 44</p>	<p>Postleitzahlengebiet 1</p> <p>Hajost EDV Karl-Marx-Str. 194 1000 Berlin 64 Tel. 030 / 6 81 50 78</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>DBS Schneider Daimlerstr. 28 7417 Pfullingen Tel. 0 71 21 / 7 60 77</p>
<p>EDV-Fachliteratur</p>	<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p><i>Uhlenhuth GmbH</i> Computer + Unterhaltungselektronik Albrecht-Dürer-Platz 2 8720 Schweinfurt Tel. 0 97 21 / 65 21 54</p>	<p>Postleitzahlengebiet 2</p> <p>Büromarkt Hansen KG Schulterblatt 7-9 2000 Hamburg 6 Tel. 040 / 4 39 42 20</p>	

**Reservierungen
nimmt unsere
Anzeigenagentur entgegen**

A M A
nzeigen · arketing · gentur
Kaiserstraße 35
7520 Bruchsal
Tel. 0 72 51 / 8 55 55 + 56

Verkaufe für CPC 464: Bücher, Spiele, S-Magazine, S-International, Sonderhefte, ASM, Literatur! ☎ 07 21 / 57 16 73

●●● Tausche Software ●●●

Wer hat Lust, seine Spielezahl aufzubessern? Wenn ihr euch entschieden habt, ruft doch einfach an! Christian Veit, ☎ 09 51 / 2 13 27

Tausche Software! Suche Basic-Compiler und Devpac-Assembler u.a. Anwendungen. ☎ 050 21 / 1 66 16

Orig.-Disks, je 20.– DM, zus. nur 35.– DM! Actiongame Freddy Hardest, ASM-Test-Grafik 11, Motiv. 10 von 12 P.! Fußball-Game Superstar Soccer, Power Play, zweitbestes Fußball-Spiel! Geld an: Wolfgang Röttger, Fehmarnwinkel 16, 2300 Kiel. Schnelle Bearbeitung und 100% Antwort!

●●● Verkäufe Top-Software ●●●
Gauntlet (D) 25.– DM, Trantor (C) 15.– DM, Top-Gun (C) 10.– DM u.v.a. Suche Tauschpartner, Drucker u. 5,25". ☎ 054 23 / 29 74 (Markus verlangen)

Lehrer sucht für CPC 6128 Hasi-Zeugnisprogramm und Förderprogramm! Sahn, Brucknerstr. 31, 4421 Reken

●●● Turbolocke kopiert ●●●

Erstelle kostenlos Sicherheitskopien von 3"-Disks. Original + Leerdisk mit adressiertem und ausreichend frankiertem Rückumschlag an: M. Meyer, Reierweg 2, 5760 Arnsberg 2, ☎ 029 31 / 71 71

Top! Mache Kopien gratis (Cass., 2.– DM Rückporto). Verkäufe und suche günstige, neue Games! Matthias Rueß, ☎ 073 06 / 33 18 2

Wer möchte mit mir zusammen nebenbei auf außergewöhnliche, aber realistische Art viel Geld verdienen? Kein Vertreterjob. Gratisinfo bei: H. Klingler, Melander 9, 2000 Hamburg 65

●●● Verkäufe Joyce Plus ●●●

wegen Systemwechsels mit Literat., diversen Programmen, dBase usw. Preisvorstellung: ca. 1000.– DM. ☎ 044 42 / 63 98

Schneider CPC 6128 (grün), Btx-Decoder, ca. 30 Disketten mit Programmen, Bücher, Zeitschr., Joystick, 1000.– DM (evtl. mit Drucker). ☎ 040 / 7 60 53 70

●●● Superangebot ●●●

CPC 6128 (grün), 39 Disks, Datenrecorder, 18 Cassettenspiele, 25 Zeitschriften, für nur 950.– DM. ☎ 091 87 / 50 25

Verkaufe CPC 6128 (grün), 7 Monate alt, + Handbuch und 2 Systemdisketten für nur 480.– DM, C-Compiler (NP: 180.– DM) für 99.– DM. Sofort anrufen! ☎ 076 71 / 86 36 (von 19 bis 21 Uhr)

CPC 6128 (grün), 10 Mon. alt, inkl. Softw. (DiskSorter, CopyShop, Turbo-Pascal 3.0 mit Grafik, PD-Software, Software aus Sonderheften) + Literatur (Schneider CPC 6128, Turbo-Pascal 3.0, Mehr Erfolg mit dem Schneider CPC) + 16 Disketten 3". VB 950.– DM. M. Sennholz, Kastens Rehre 5, 3050 Wunstorf 1

● Suche zuverl. Tauschpartner 3" ●

Listen ab 12.8. an: Jörg Nielsen, Börster Weg 170, 4350 Recklinghausen. Habe Agent XII usw. Verkäufe Game, Set & Match 35.– DM (2 Disks), Orig. Please write soon!

Suche sämtliche indizierten Spiele für CPC 6128 auf Disk od. Cass. Bitte schickt eure Listen an: Horst Oertel, Schwedter Str. 5, 4390 Gladbeck

14 Spielcassetten für 150.– DM (NP: 340.– DM), Reisware-Maus für CPC mit Software für 100.– DM (NP: 250.– DM). Ich lasse auch mit mir handeln! ☎ 043 61 / 30 59. **Erteile auch gerne Info! Jörg (KF)**

Bin auf 3,5" umgestiegen. Verkäufe deshalb 3"-Disks mit Programmen, Stück 6.50 DM, 10 Stück 60.– DM. ☎ 05 71 / 74 135 (ab 19 Uhr oder von 9 bis 13 Uhr). Suche auch Tauschpartner auf 3,5" (vortex M1X).

●●● Tausche CPC-Software ●●●

Sucht ihr gute Software für euren CPC, dann müßt ihr mir schreiben. Stefan Ittenbach, Hauptstr. 32, 5520 Bitburg, ☎ 065 61 / 55 07. Antworte jedem (100%)!

Verkaufe Original-Cass. Colossus Chess 4/Flugsimulator (20.– DM). Oliver Mayer, Geselbrachtstr. 5, 4452 Freren

Verk. Schn. PC Basic2 30.– DM, Betriebssystem CP/M 20.– DM, CPC-Dateteilverwaltung 19.– DM, CPC Grafikbuch 25.– DM, Großes Basicbuch 20.– DM, Floppybuch m. Disk 30.– DM, Tips & Tricks I 20.– DM, Graph. u. Sound 20.– DM, dBase II 25.– DM, WordStar 25.– DM, Schn. CPC 6128 23.– DM, CPC Grafikprogrammierung 23.– DM, CPC Arbeitsbuch mit Diskette 40.– DM, Z80 Applikationsbuch 20.– DM, CPC Mathematik Band 1 20.– DM, Schn. Mag. (12/85 bis 6/88) 70.– DM, Schn. Int. (1/86 bis 7/88) 70.– DM, Schn. Aktiv (7/86 bis 5/87) 20.– DM, Comp. Schau T1 (S.-Heft m. Disk) 14.– DM, Comp. Schau T2 (S.-Heft m. Disk) 14.– DM, Happy Computer S.-Heft 2/85 7.– DM, Happy Computer S.-Heft 1/86 7.– DM, Happy Computer S.-Heft 4/86 (m. Disk) 14.– DM, Schn. Int. S.-Heft 1/86 (m. Disk) 14.– DM, Schn. Int. S.-Heft 2/86 7.– DM, Schn. Int. S.-Heft 5/87 (m. 2 Disks) 21.– DM, Schn. Int. S.-Heft 6/88 (m. 2 Disks) 21.– DM. Plus 3.– DM Versand pro Paket. ☎ 0 89 / 84 52 25

Suche Summergames für CPC (3"). Kaufe oder tausche. Angebote bitte an: Gerd Schölch, Schulstr. 13, 8751 Sulzbach

Suche Tauschpartner auf vortex (5,25") und 3" (DDI-1)! Listen an: Jörg Welt, Rothenburger Str. 13, 7410 Reutlingen

●● Suche Tauschpartner ●●

für CPC (3"). Schreibt an: Gerd Schölch, Schulstr. 13, 8751 Sulzbach. PS: Habe Spitzensoftware (Arkanoid 2, Pirates).

Wer verkauft oder tauscht gut erhaltenen CTM 640 gegen GT 65 mit Aufpreis? Angebote im Raum Mannheim, Hockenheim an: Michael Bartling, Berlinallee 13, 6832 Hockenheim

Suche Tauschpartner für Spiele und Anwenderprogramme auf 3"-Disks. Suche auch Software aus dem Bereich der Biologie (z.B. Ökologie) und Chemie. Listen an: Konstantin Mavrakis, Gelsenkirchner Str. 12, 3540 Korbach 1, ☎ 056 31 / 606 53

Tausche Software auf Cassette, habe z.B. Turbo Esprit, Paperboy, Flying Shark. Meldet euch mit Liste bei: Thomas Meyer, Oldenburger Str. 25, 4594 Garrel. Nur auf Cassette!

Verkaufe folgende Original-Spiele auf Diskette: Elite (engl.) 40.– DM, 6-Pack 20.– DM, The Eidolon 30.– DM, Galvan 20.– DM, Werner 30.– DM! Jörg Rosenthal, Südstr. 54, 4780 Lippstadt

Verkaufe folgende Spiele (Original-Cass.): Electro Freddy, Combat Lynx, 3D Grand Prix, Macadam Bumper, Moon Cresta, Hive, Monty on the run, Mercenary. Abgabe nur zusammen für 120.– DM. ☎ 055 51 / 538 71 (ab 19 Uhr, Ralf verlangen)

Tausche Software (C/D). Nur 100%ige Tauschpartner! Listen an: Torsten Goldbach, Dorfstr. 6, 2059 Juliusburg

Suche Tauschpartner für CPC 6128, nur 3"-Disks (z.B. Winter Games, World Games). Ralf Anders, ☎ 022 54 / 29 12

Tausche Software für alle CPCs auf 3"-Disk. Schickt eure Listen an: M.C.S., PLK 039644 C, 2960 Aurich 1

Verkaufe Original-Software:

Exolon, Warlock = 45.– DM (jeweils 2 Leerdisk enthalten) und Sold a Million 3 (+ 1 Leerdisk) = 30.– DM. ☎ 076 21 / 738 80 (Christian verlangen)

Verkaufe Orig.-Software wegen Systemwechsels, günstig, z.B. Datamat, Textomat, Cherry Paint, viele Spiele (Starglider, The Pawn, PSI 5, Tai Pan u.v.a.). Liste gegen Freiumschlag. Rauer, Affstätter Tal 62, 7033 Herrenberg

Suche Flugsimulationen auf 3" für Schneider CPC 6128.

☎ 05 11 / 71 74 02

●●● Verkäufe CPC 464 ●●●

mit Farb. + Floppy + 41 Disks und 36 Cass. + TV-Tuner + CPC-Hefte. Preis nach Vereinbarung. ☎ 068 21 / 680 09 (nach 18 Uhr)

●●● Zu verkaufen ●●●

CPC 464 (Farbe) + DDI-1 + Multiface Two + 40 Disketten + 2 Joysticks + Zubehör. 1100.– DM VB. ☎ 021 34 / 91 27 3

Verkaufe billigst:

CPC 464 + DDI-1 3"-Floppy + 30 Disks Software, VB 600.– DM. Drucker DMP 2000 + Dart-Scanner + Software (5 Disks), VB 500.– DM. Komplett VB 999.– DM. ☎ 070 25 / 41 94 (Conny verlangen)

Wegen Systemwechsels CPC 464 mit Grünmonitor, 64-K-Speichererweiterung, Doppellaufwerk vortex F1D mit VDOS 2.0 (2mal 708 KByte), CP/M 2.2, CP/M Plus, DOSCOPY Disk-Manager für MS-DOS-Disketten, WordStar, dBase II komplett zu verkaufen. ☎ 060 55 / 39 11

Verkaufe leere 3"-Disks (Maxell), Stück 5.– DM oder 11 Stück 50.– DM. Mark Pollmeier, An der Feldriede 45, 4507 Hasbergen. Habe über 50, gut erhalten!

Comal-Modul für CPC 464/664/6128. 35 K frei! Mit integrierter Turtle-Grafik. Unterstützt alle Speichererweiterungen. Mit Handbuch. VB 120.– DM. ☎ 066 31 / 44 07 (18 bis 20 Uhr). CP/M-Plus-Handbuch, CPC 6128/Joyce, v. M + T-Verlag, 35.– DM.

Suche Tauschpartner für CPC / 3" MTI. PLK 056663 D, 4780 Lippstadt

Suche für CPC 464/664 Tauschpartner (3"-Disk)! Schickt Listen an: Richard Höfner, Herbststr. 2, 8011 Baldham. Wer Disk mit Games schickt, bekommt sie in kurzer Zeit mit neuen zurück! 100% Antwort und viele Spiele garantiert!

●●● Rollenspiele ●●●

Suche für CPC 464 Mandragore, Vermeer und andere Spiele für mehr als 2 Personen, des weiteren alle Erotik-Ware. Alles auf 3"-Disks. Listen an: Axel Warth, Daunerstr. 4, 5531 Pelm, ☎ 065 91 / 86 25

Suche für CPC 6128 (3"-Disk) Programme: WordStar, OCP-ART-Studio, Utilities und Spiele. Ralf Gula, Hölzlestr. 3, 7218 Trossingen 2

Suche billige 3"-Disks. Tausche auch. ☎ 077 41 / 6 16 82 (ab 19 Uhr)

●●● Tausche/verkäufe ●●●

(2.– DM/Progr.), nur Kop., nur Disk. Suche Blue Max, Frankie goes to Hollywood, Anleit. zu PSI 5, Jagd a. roter Okt. A. Mesek, Goethestr. 15a, 8972 Sonthofen, ☎ 083 21 / 853 44 (ab 18 Uhr)

Suche 5,25"-Zweitlaufwerk für CPC 6128. Schriftl. Angebote bitte an: H. Köppen, Landstr. 1, 2948 Schortens 2

Verkaufe Schneider-Floppy FD1 für 270.– DM. Suche außerdem Tauschpartner auf 3"-Disk. W. Baum, Markgrafenstr. 87, 5000 Köln 80, ☎ 02 21 / 62 46 18

Suche 5,25"-Zweitlaufwerk für CPC 6128. Schriftl. Angebote an: S. Eschen, Beethovenstr. 42, 4400 Münster

Suche vortex SP 512/256 oder dk'tronics 64K-Erweiterung für CPC 464. ☎ 02 28 / 47 02 15

Verkaufe Drucker Seikosha GP-100A Mark II für 180.– DM. G. Schenfler, Eisenwinkelweg 11, 3578 Schwalmstadt 1

●●● Suche ●●●

Colormonitor, CPC 6128. K. Waelter, Erlinhagener Str. 56, 5277 Marienheide, ☎ 022 64 / 77 43

Verkaufe CPC 464 + Grünmonitor, Zubehör, DDI-1, Spiele, auch einzeln. ☎ 07 31 / 71 24 23

Verkaufe 1 Jahr alten CPC 464 + Farbmonitor CTM 640 + DDI (3/4 Jahr alt) + Drucker DMP 2000 (1/2 Jahr alt), 53 3"-Disks mit Spielen + 2 Orig.-Disks + 14 Orig.-Cass. mit Spielen + 15 Leercassetten + 21 Hefte + Tips & Tricks 2. Preis 2100.– DM. Mehr Infos bei: Mirco Scheld, Löwenstr. 27, 2000 Hamburg 20, ☎ 040 / 420 72 97. Dazu noch Abdeckhauben und 2 Boxen!

● **Verkaufe CPC 6128 (grün)** ●

Umfangreiche Software, z. B. StarWriter, dBase II, Multiplan und Spiele. Bücher + PC International und Schneider Magazin (10/85 bis 7/88) + TV-Modulator. VB 950.- DM. ☎ 023 73/22 59 (ab 18 Uhr)

● **Suche Farbmonitor CTM 644 (gebraucht)** ● ☎ 02 28 / 45 42 25

- Schneider CPC User Club ●
- Bremerhaven ●

Superservice, Clubdiskette, Software- und Hardware-Projekte, Software-Bibliothek! Informationen gegen Freiumschlag von: A. Ciach, Bülowstr. 1, 2855 Bremerhaven

●●● **CPC-6128-User** ●●●

Tausche Software, habe affengeile Software. Listen und Disks an: Postfach 22, 3111 Wieren

● **Tauschpartner gesucht** ●

Nur 3"-Disks. Habe genug Tauschmaterial. Mark Pollmeier, An der Feldriede 45, 4507 Hasbergen. Bin zuverlässig (100%)!

●●● **Suche** ●●●

preiswerte Anwender-Software für CPC 6128: Textverarbeitung, Datei, Address, Formulardruck, Statistik, Buchhaltung usw. 3"-Disk! R. Süßmilch, Sudetenstr. 12, 4831 Langenberg

● **Joyce Plus, dBase II, 12 Disks, 1200.- DM. V. Buchner** ● ☎ 081 51 / 65 00

3"-Disketten (neuwertig, jed. gebr.): 1 = 4.- DM, 10 = 38.- DM, 20 = 70.- DM, 50 = 150.- DM. T. Schuster, Erlenweg 3, 7071 Durlangen

● **Verkaufe Schneider CPC 6128 (grün) + Zubehör** ● ☎ 089 / 680 13 83

Verkaufe CPC 6128, CTM 644 und Joystick Competition Pro für 850.- DM VB. Computer hat noch Garantie bis Sept. Jochen Schwarz, Sippelweg 2, 7000 Stuttgart 40, ☎ 07 11 / 80 34 31. Verkaufte auch Originalspiele auf Disk für 20.- bis 40.- DM.

Verkaufe CPC 6128 + CPC 464 mit Farbmonitor CTM 644, 20 Disks, Joystick, Druckerkabel, 3 Fachbücher, 30 Zeitschriften, kompl. für 1500.- DM VB. ☎ 064 61 / 85 47

Verk. Drucker für CPC: Brother M1009 mit Kabel und Traktor, 250.- DM; MP-2: 50.- DM; Star Texter (3"): 40.- DM; WordStar + Mail-Merge (5,25"): 90.- DM; Turbo-Pascal + Grafik (5,25"): 80.- DM; Spiele 3": 12.- DM, Cass.: 6.- DM; Literatur ab 10.- DM. ☎ 05 31 / 32 33 65

● **Komplett! Schneider Magazin 12/85 bis 5/88, 60.- DM** ● ☎ 071 81 / 73 59 3

● **Tausche Software aller Art** ●

● **Suche Microdraft, alles Neue auf 3" + 5,25", 2 x 40** ● PLK 124019 C, 4770 Soest

Verkaufe, kaufe und tausche Software aller Art auf Cassette, 3" und 5,25". ☎ 06 51 / 8 94 57

●●● **Tausche** ●●●

Tausche Software für CPC 664 (Disk). Schickt eure Listen an: Jens Schneider, Bahnhofstraße 25, 5902 Netphen 1, ☎ 027 38 / 13 40

● **Suche Print-Manager für CPC 664** ●

Angebote an: **G. Rempp, Im Haberacker 1b, 7500 Karlsruhe 41**, ☎ 07 21 / 40 44 60

●●● **ACHTUNG!** ●●●

Ich rüste Ihren 464 zum 6128 auf. Spezielle Hardware, PIO, SIO auch auf ECB. ROM-Software. Tausche Software auf Cass. und Disk. Verkaufe vortex SP 512 inklusive BOS 2.1. Hilfe für Anfänger. Michael Gebhard, Bogenstr. 18, 4708 Kamen, ☎ 023 07 / 121 06 (ab 15 Uhr). ● Auch Reparatur!

● **Wir testen die Hitzebeständigkeit Ihres Computers. Infos bei: KOBOLD Software, Weilburgerstr. 29, 6256 Villmar 1**

Tausche Software. PLK 03 04 13 D, 6700 Ludwigshafen. CPC 464/664/6128!

●●● **Hallo Leute!** ●●●

Suche Tauschpartner auf der ganzen Welt. Habe Top-Software. Tausche auf Disk (3"). Listen an: Andreas P. Kasa, Lämmerspielerweg 33, 6050 Offenbach. Bin zuverlässig!

Suche Games für Schneider PC 1512. Tausche auch. Nennt eure Preise und schreibt an: Stefan Rödl, Theodor-Heuss-Str. 16, 8466 Bruck

Drei 3-D-Super-Aktionspiele auf einer 3"-Diskette für nur 25.- DM. Infos bei: KOBOLD Software, Weilburgerstr. 29, 6256 Villmar 1.

Es berät Sie: Boris Roth, ☎ 064 82 / 10 00

● **CPC-Tauschpartner gesucht** ●
● **Listen und/oder Disks (3" oder 5,25") an: Delta, Postfach 1104, 2117 Tostedt**

Bei den mit G bezeichneten Anzeigen handelt es sich um gewerbliche Anbieter.

Verk. CPC 464 + Modulator + Software (u. a. Spiele) + Zeitschr. + Stereokabel, neuwertig, originalverpackt. Wer Interesse hat, wählt folgende Nummer: 020 51 / 6 54 21

Verkaufe CPC 664 + 5,25"-Laufwerk (Test: 10/87) + jede Menge Schnickschnack. Preis VS. ☎ 075 61 / 13 51

Wir tippen lange Listings billig ab! Schickt Listings mit Disk/Tape (CPC). Pro angefangene Seite 5.- DM (inkl. Rückporto)! Markus Maier, ☎ 071 21 / 33 01 83

● **Verkaufe Diskette mit 7/8 Spielen für 36.- DM (inkl. Rückporto)! Markus Maier** ● ☎ 071 21 / 33 01 83

●●● **Apfelmännchen** ●●●
● **Mandelbrot- und Juliamengen, schnellstes Programm für CPC! Cass. 20.- DM, Disk 30.- DM, Vorausz. Gerhard Knapieski, Frauhoferstr. 8, 3000 Hannover 1, Postgirokonto Han.: 4711 13-309**

●●● **Suche Tauschpartner** ●●●

Tausche Software aller Art auf 3"- und 5,25"-Disks. Dirk Frankenhäuser, Hansjakobweg 7, 7562 Gernsbach. PS: Ich beantworte jeden Brief!

Suche Tauschpartner für CPC (Disk). Besitze die neueste Super-Software. Listen an: R. Hunziker, Zielweg 27, CH-3014 Bern. 100% Antwort!

●●●● **Wahnsinn** ●●●●

Schneider-CPC-Original-Software bereits ab 5.- DM! Liste gratis bei: Dieter Köhler, Brandstätterstraße 26, 8501 Cadolzburg

●●● **Software-Tausch** ●●●

PLK 101947C, 6946 Gornheimertal 1. Greetings to Virus, ACS, Frog & ESC.

Hallo CPC-Freaks! Verkaufe über 100 Games u. Anwendungen, St. 2.- DM. Fordert Liste an. Suche auch zuverlässigen Tauschpartner! PLK 083916A, 2160 Stade

The Grate 88 3". ☎ 053 41 / 5 81 79. Do it!

Verkaufe CPC 464 + DD1 + dk'tronics-64K-Speichererweiterung + Joystick + Software, Zeitschriften für 500.- DM. Markus Schikowski, Birlenbacher Str. 242a, 5900 Siegen, ☎ 02 71 / 8 87 24

CPC 464 (grün) + DMP 2000 + DD1 + 30 Disks + 4 Bücher + Zeitschr. + 2 Games für 1000.- DM VB. ☎ 080 33 / 81 99 (18-20 Uhr)

Verk. CPC 464 + GT 65, inkl. ca. 55 Spiele + 20 Schneider Magazine, für VB 400.- DM (auch einzeln). ☎ 089 / 871 36 35

Verkaufe CPC-664-Anlage (Color) mit Comp.-Tisch, Cass.-Rec., Drucker Star SG 10, ca. 70 Disks, ca. 120 Hefte + 6 DB für CPC, 2 Joy., 2. Laufwerk 3". Ab 23.7.88, evtl. auch früher, neu 5400.- DM, VHB 2500.- DM. Nur Kompl.-Angebote, nur schriftl. Jörg Speckbacher, Westermannweg 3a, 3000 Hannover 21

●●● **Die Gelegenheit** ●●●

Verkaufe CPC 6128 mit Farbmonitor, Joysticks und diverser Software (Datei-Star, Profi-Painter usw.), 2 Jahre alt, für 900.- DM. ☎ 02 21 / 83 43 27

Suche dk'tronics 256-64K-Speichererweiterung für CPC 464. ☎ 02 31 / 87 41 51

Suche zuverlässigen Tauschpartner für CPC 464/664/6128. Habe neueste Software. Disks und Spiele an: Sascha Römer, Am Rehacker 5, 3556 Wenkbach. Bitte Liste beilegen!

●●● **Supergelegenheit** ●●●

Billige CPC-Software auf 3"-Disks. Liste gegen Rückporto. Postfach 22, 3111 Wieren

●●● **Hi Leute** ●●●

Tausche Spiele (Sentinel, Renegade, IK + usw.) und Anwendungen. 3"-, 5,25"-vortex oder Tape. Christian Lier, Amselweg 14, 3422 Bad Lauterberg. Antworte 110%ig!

Suche Tauschpartner für CPC-3"-Disks. 3"-Disks oder Listen an: Torsten Schmitt, Burgkoppel 18A, 2400 Lübeck. 100% Antwort!

●●● **CPC** ●●●

Erstelle Sicherheitskopien (auf Wunsch Gratisentsicherung). Sendet Original + Leerdisk + 5.- DM an: Armin Scherübl, Kochenthal 6a, 8416 Hemau, ☎ 094 91 / 492

Schneider CPC 6128 komplett mit Grünmonitor, TV-Modulator und 6 Disks für ca. 650 DM zu verkaufen. ☎ 05 21 / 76 23 25 (Bielefeld, Jan verlangen)

●●● **Super** ● **Super** ●●●

CPC 6128 + Farbmonitor + DMP 3000 + Dart-Scanner für nur 1100.- DM. S. Walther, Zoppoterstr. 71, 8510 Fürth, ☎ 09 11 / 73 52 31

Vokabellenprogramm für CPC, mit 10000 Wörtern Englisch und Deutsch, Wörterbuch, Test und erweiterbar. Info bei Bernd Blum, ☎ 02 24 / 6 62 08

● **Verkaufe Zweitfloppy FD1 für 250.- DM** ● ☎ 030 / 2 61 24 95 (abends)

3"-Disk für CPC + Joyce von Dataeventura mit Garantie, 4.99 DM/Stück. Versand per NN oder Eurocheck + 5.- DM Porto. ☎ 083 22 / 59 23

● **Barcodes drucken mit PC/CPC** ●
● **Info gegen Rückporto von: Holger Pellmann, Klusmoor 3, 4512 Wallenhorst**

Verkaufe Herkules-Grafik-Karte für Schneider PC 1512, komplett mit Umrüstelektronik für MM HC 1512, 300.- DM. Postfach 1651, 2160 Stade

● **Schneider PC 1512 User-Club** ●
● **Der Treffpunkt für alle PC-Benutzer. Wir arbeiten überregional und bieten eine mtl. Clubzeitschrift + Software und vieles mehr. Info von: Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2**

Programmentwicklung f. CPC 6128 und 664. Kostengünstige Programme nach Wunsch. Sie bekommen sofort nach Erhalt der Aufgabenstellung ein unverbindl. Angebot. Schreiben Sie an: J. W., PF 38, 7454 Bodelshausen

● **Public Domain User Group** ●

Wir bieten gegen UKB CP/M- & DOS-Programme für CPC, Joyce und PC an. Wir bauen eine deutsche Public-Domain- & Freeware-Bibliothek auf. Jeder kann mitmachen. Schreibt uns, wenn ihr selbstgestellte Programme habt. Info 2 x 80 Pf, CPC/Joyce-Catdisk 10.- DM, 4 Katalogdisketten für PC 6.- DM. **PDUJ, PF 1118, 6464 Linsengericht**

Welcome an der Pforte der unvergänglichen Geheimnisse! Mailbox: 073 61 / 436 40, 082 34 / 88 09 oder 072 61 / 137 08 (Par.: 300, 8N1)

Verkaufe von Schneider International Hefte und Databoxen (Disk) 8/85 bis 12/87 gegen Höchstgebot. ☎ 030 / 855 39 50 (ab 18 Uhr)

● **Verkaufe vom Schneider Magazin Hefte und Disketten (Fingerschnend) 12/85 bis 12/87 gegen Höchstgebot** ● ☎ 030 / 855 39 50 (ab 18 Uhr)

Verkaufe von Happy Computer Schneider-Sonderhefte mit 9 Datendisketten 2.85/1.86/4.86/7.86/10.86/13.87/16.87/18.88 gegen Höchstgebot. ☎ 030 / 855 39 50 (ab 18 Uhr)

Tausche Grünmonitor GT65 gegen CTM 644 (Farbe). Bezahle guten Aufpreis! Bernhard Mees, Immenbusch 27, 2000 Hamburg 53, ☎ 040/800 1650. Dringend!

Verk. Original-3"-Floppy FDI-1 (Zweit-Floppy) f. 220.- DM. ☎ 024 52/3800

Verkaufe von Schneider International Sonderhefte mit Databoxen (Disk) 1.86/2.86/3.86/4.87/5.87/6.88 gegen Höchstgebot. ☎ 030/855 3950 (ab 18 Uhr)

Lohn- und Einkommensteuer 1988 Druckerausgabe + Datensicherung. Ausführliche Anleitung. Info 1.50 DM. 3"-Disk für CPC 79.- DM + VP. Versand gegen Vorkasse oder NN. 89er-Aktualisierung 20.- DM. S. Teurich, Mesternstr. 6, 4952 Porta Westfalica **G**

EDV-Anwender-Adressen, PC-User / Per-Post-Käufer, über 460 Stück auf Endlosliste 150.- DM, auf Etiketten 240.- DM, auf DIN-Lang-Umschlägen 350.- DM! PC-Software und Spiele topgünstig, neu und dt. Programme, Info gratis, per NN/Scheck bei EDV + Service Hannwald, Postfach 1205, 7928 Giengen 1 **G**

●●● Verkäufe 464 (Farbe) und DD-1 ●●● Preis: VS. ☎ 022 62/45 70, ab 14 Uhr (Raum Köln – Oberbergischer Kreis)

Koronis Rift + Ballblazer + Rescue on Fractalus + Eidolon = 30.- DM (Disk), 3D Grand-Prix 8.- DM (Cass); Spindizzy 10.- DM (Disk). ☎ 088 22/60 30, ab 18 Uhr.

NEWEST STUFF!!
contact to me!

PLK 014723 c, 7303 Neuhausen. No mercy for losers. Always fast, always the best. Greets: Groo, ACS, ESC, CBS, Tondjo, Merlyn, Wurmi, BHC, Playboy

Verkaufe Originalspiele auf Discs für CPC (30 DM/St.): Reisende im Wind, Jagd auf Roter Oktober, Hyper-Sports, Vermeer, Starglider, Indoor Sports. Western Games, Freitag der 13., Model Universe, Discovery+. D. Gebert, Friedrichstr. 5, 7518 Bretten, ☎ 072 52/66 50

Sell/buy/swap Games for CPC (3"). Habe z.B. IK+, Vermeer, Football Manager. ☎ 062 21/7 38 84, ab 16 Uhr. 100% Antwort. Mache auch Sicherheitskopien gratis! Original, Leerdisk und Rückporto an: Walter Kolja, Obere Rödts 36, 6900 Heidelberg. Wenn nicht kopierbar, ein Game gratis als Zugabe!!

Verkaufe!!! Original-Cass.: Solid Gold, Epics Elix, Prestige Collection, Star Games II, je 20.- DM od. insg. 70.- DM. Suche vortex SP 128 für CPC 464. ☎ 08342/1501 (Robert verlangen!)

●●● CPC 6128 ●●●

Suche Multiplan, ggf. auch Tausch gegen WS, dBase, Dr. Draw, Dr. Graph, MICA oder andere Software auf Anfrage. ☎ 023 07/7 28 84, H.-G. Matthäs, 4708 Kamen

Suche Tauschpartner in Österreich, nur Tape! Franz Hintermaier, Spitzenberg 23, A-5270 Mauerkirchen

●●● Zu verkaufen ●●●

Drucker Seikosha GP-700-CPC: 300.- DM. Das Schneider CPC Grafikbuch: 24.- DM, Schneider CPC Assemblerkurs: 55.- DM, Indoor Sports: 20.- DM, 3D Super Sport 40.- DM, 3 Spiele Super Games I 40.- DM, 4 Spiele u. Codex I + II, je 15.- DM. Ruft an, ☎ 096 33/5 73, ab 17 Uhr

Verkaufe dk'tronics-Speech-Synthesizer 30.- DM. CPC MousePack 100.- DM. Tausche Anwender-SW. ☎ 024 61/72 66

●●● Verkäufe Spiele auf Cass. + Disk ●●● Cass: D.T. Decathlon, Exploding F., 3D-Grand Prix, Green Beret, Bomb Jack, Bruce Lee. Disk: Nemesis, 1942, Winter-G. Donkey Kong, D.T. Super Test ●●● Suche Tauschpartner mit 3-Disk. Listen an: Andreas Herzfelder, Unter den Ulmen 50/52, 4100 Duisburg 12

Lichtgriffel nur DM 49,- komplett mit Programmen + dt. Anleitung
Lieferbar für folgende Computertypen:
Commodore: C 64/C 128/VC 20
Atari: 600XL/800XL/130XE
Schneider: CPC 464/664/6128
Versand gegen Scheck/Nachnahme.
Informationsmaterial gratis!
Bitte Computertyp angeben!

Fa. Klaus Schiölbauer
Postfach 11 71H, 8458 Sulzbach-Rosenberg
Telefon 09661/6592 bis 21 Uhr

Suche Garfield auf 3"-Disk. Ab 18 Uhr anrufen! ☎ 075 22/68 91

Suche Tauschpartner! Tausche Spiele + Anwenderprogr. (nur 3"). Suche auch Beschreibungen für Spiele. Schreibt an: Thomas Bellanger, Gelsenkirchener Str. 18, 3540 Korbach

Hey Freak

Tausche neueste Software auf 3"-Disks. Habe affengeile Games (Arkanoid 2, Pirates, Platoon, Garfield...). Listen oder 3"-Disks an: Markus Weinert, Zulehenweg 11, 8240 Berchtesgaden

Verkaufe CPC 464 mit CTM 640, DDI-1, NLQ 401, 1a-Software auf 35 Discs + 20 Cass., 20 Hefte und Zubehör für 1200.- DM, auch einzeln! ☎ 052 61/7 16 73

Suche zuverlässige(n) Tauschpartner(in). Suche insbesondere Blood Valley, Catsyser, Copy Shop, California Games, Statistikprogramm und Summergames. Schreibt bitte an: T. Ries, Friedrichstraße 76, 7460 Balingen. Wenn ihr zu faul zum Schreiben seid, dann ruft an: ☎ 074 33/71 36 (Tobias verlangen)

Verkaufe: CPC 664 + SP 64, Farbmonitor, Zweitlaufwerk FDD, Drucker Seikosha GP 500 CPC, Joystick, dazu dBase, WordStar, EMS-Datenprogr., 30 Disketten mit Programmen, ca. 50 Hefte Schneider Magazin, div. Sonderhefte u. Bücher, VB 1600.- DM. ☎ 05 51/6 14 31. H. Rzepka, Holtenser Landstr. 63A, 3400 Göttingen

Verkaufe Original-Spiele CPC auf Disk: Jagd auf roter Okt., Game Set & Match für je 30.- DM; Blue War, Hacker II, Elite, Solid Gold, Collossus Chess 4 für je 25.- DM; Der blaue Kristall, Boeing 727, World Cup Carnival, Footballer of the Year, Out Run (Cass.) für je 20.- DM. ☎ 060 24/27 91

Originalcassetten zu verkaufen. Z.B. The Eidolon, Deactivators, Spiele-Sammlung mit Aliens, Zynaps, Cauldron 2, Into Eagles Nest, Dynamite Pan, je Cassette 20.- DM. ☎ 071 35/81 19, verlangt Thorsten

Gratisliste für CPC 464/664/6128 anfordern bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd. Es lohnt sich! **G**

Lernsoft - Lernen mit den CPCs (3"):

1. Übungsdiktat 50.- DM
 2. Lückentext 50.- DM
 3. Fragen m. Auswahlantworten 50.- DM
 4. Kopfrechnen 40.- DM
- Erprobt u. bewährt in Grund- u. Hauptschule. Info 2.- DM, Paket 150.- DM. Lernsoft, Höhenstr. 101, 7931 Griesingen **G**

CAL-Programme Englisch (unr. Verben, Zeiten) für alle CPCs. Info bei K.-L. Jürgensmann, Zur Steinbreite 70, 4504 Georgsmarienhütte, ☎ 054 01/63 06 **G**

●●● Hey Freaks! ●●●

Contact the stars for hot stuff! Write to: NS/PLK 10 63 04 C, TO/PLK 10 62 61 C, AP/PLK 10 63 05 C, all in 7080 Aalen

●●● CPC ● Public Domain ● Deutsch ●
Jede 3"-Disk mit Porto, Etikett 12.- DM. 3"-Demo-Disk gegen 3"-Leerdiks + 4.- DM. Info gegen Rückporto. Tausch möglich. D. Müller, Schobeke 58, 4900 Herford
●●● CPC ● Public Domain ● Deutsch ●

●●● Suche Tauschpartner ●●●
für CPC-3"-Disk! Listen an Christian Schwarz, Am Neuen Ring 4, 6780 Pirmasens 22. Habe Supergames. 100% Antwort

Gesucht werden Spiele auf 3"-Disk, MP-2, Spielbeschreibungen in Deutsch. Verkäufe: Spiele auf Cassette (günstig). R. Dillmann, Klosterstraße 3, 6501 Klein-Winternheim, ☎ 061 36/8 51 91 (ab 17 Uhr)

●●● Who wanted to Swap Stuff ●●●
with MSM of HAM. PLK 01 81 10 D, 2410 Moelln. Greetings to CBS.

Verkaufe CPC 464 mit Farbmonitor, Speichererweiterung SP 64 (390 KByte) von vortex sowie vortex-Doppel-Laufwerk FDD, diverse Software sowie alle dazugehörigen Unterlagen. Preis 800.- DM. ☎ 07 21/47 49 25, öfters probieren

Verk. HiSoft Pascal 4T 50.- DM. Dev-Pak-Assembler 50.- DM, Easy Topcalc 40.- DM, Terminal Star 30.- DM, Cyrus II Schach 40.- DM, wo? Thomas Hainke, Staufenstr. 99, 8933 Unterteimungen + CPC 464

Suche gutes Hardcopy-Programm für DPM 2000 (Kein abgetipptes!) Tausche mit Spielen (suche auch Spiele). Helmer Tieben, Heisfelder Str. 115b, 2950 Leer. Nehme auch Anwenderprogramme

Hallo Grafik-Fans. Hole Bilder aus fast allen Progr., die auf allen CPCs laufen. Auch aus laufenden, z.B. Werner. T/D + Leertape/Disk + Rückporto an H. K., Bellmannstr. 7, 2300 Kiel 1, Info ☎ 04 31/1 75 92, ab 12 Uhr

EDV-Zubehör für Joyce - CPC - IBM-Kompatibel

PCW Disketten 3", im 10er Pack Maxell CF 2	57,90
PCW Scanner mit Software Master Paint und Master Scan	318,00
PCW Logitech Maus mit DATAflex oder Desktop Publishing	290,00
PCW Logitech Maus mit neuer Benutzeroberfläche Jeeves	290,00
PCW Tastaturumbau für Joystick inkl. Joystick	95,00
PCW Farbband Nylon Schwarz für Joyce-Drucker	13,90
CPC Druckerband 464/664/6128	19,90
CPC Staubschutzhäuben Keyboard 464 oder Drucker NLQ 401	12,90
CPC Spiele zum Sonderpreis	auf Disk ab 9,99 auf Cass. ab 4,99

(* Adapter erforderlich / Preisliste anfordern. Alle Preise freibleibend.)
Welzel & Wunsch GbR
Swebenhöhe 47, 2000 Hamburg 72.
Telefon 040/6 43 64 47

Wer verkauft mir einen guten Joystick (NP. mind. 40.- DM) oder ein Textverarbeitungsprogramm mit versch. Schriftarten bzw. Größen + Druckrichtungseinstellung für den CPC 464 auf Cassette! Zahle max. 30.- DM. A. Kausler, Rembrandtstr. 17, 8590 Marktredwitz

Suche Games für Schneider PC. Nennt eure Preise und schreibt an Michael Skopp, Ikenkamp 53, 4937 Lage-Hörste

Verkaufe CPC 6128 + GT65 + Supercopy + 2 Bücher (Basic + Maschinensprache) + 6 Zeitschriften + orig. Schneider-Joystick + 13 Disketten (Neupreis: 1350.- DM) für VB 600.- DM. ☎ 072 48/69 71

Suche 3"-Leerdiks, bezahle gut. Stefan Nantz, Rackertwiete 1B, 2000 Hamburg 56, ☎ 040/81 23 62. Tausche auch Software aller Art (Nur 3")

Verkaufe Schneider CPC 6128 + 40 Programme, z.B. Ikari, CH. Sprint + MP2, VB 400.- DM. Topzustand! Frank Schliwen, Longericher Str. 101, 5000 Köln 60, ☎ 022 1/17 31 26

Verkaufe wegen Systemwechsel CPC 464 (grün) + DDI-1 + 15 Disketten + 5 Bücher für VB 650.- DM. ☎ 023 61/4 55 07, nach 16 Uhr

Topangebote: 10 gebr. Disk. 40.- DM. NLQ 401 + Kabel, neuwertig! 300.- DM! Fast geschenkt: DDI only 300.- DM! Astrologieprogr. von Mükra 50.- DM! --- Köln ----- ☎ 022 1/73 15 87 -----

Notenverwaltung CPC für Lehrer Info gegen Freiumschlag. H. Kranz, Winterbacher Str. 9, 7060 Schorndorf **G**

US-Public-Domain für PC 1512 Deutsche Freesoft
Alle Programme ausführlich auf Schneider PC 1512 getestet.
Liste mit ausf. Beschreibung gegen DM 2.- in Briefmarken bei EDB-SOFTWARE Edwin Bleich, Knoop Weg 146, D-2300 Kiel 1 **G**

■ PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE für ■
■ CPC + Joyce. Liste 0.80 DM. ■
■ Fa. Frenzel, Am kl. Rahm 101, ■
■ 4030 Ratingen **G** ■

●● Preiswerte Farbbänder ●●

für DMP 2000/3000	1 St. DM 16.-
	3 St. DM 45.-
für Epson LQ 850	1 St. DM 14.-
	3 St. DM 40.-

Bei Vorauszahlung keine Portokosten! (NN-Kosten DM 6.50 je Sendung.) Preise für andere Farbbänder auf Anfrage.
Walter Kuhn, Hessenstr. 7, 6340 Dillenburg 2



Professionell arbeiten mit Ventura Publisher

Von Rudolf Wolff
Verlag Vogel
264 Seiten, 43.– DM
ISBN 3-8023-0213-3

Entsprechend ihrer Aufgabe sind Desktop-Publishing-Programme sehr umfangreich und fordern vom Anwender einiges an Lernaufwand. Trotz Benutzeroberfläche GEM, unter der "Ventura Publisher" läuft, wollen der Umgang mit Text und Grafik sowie ihre Zusammenstellung gelernt sein. Daß es dabei nicht alleine um die Beherrschung des Computers oder des Programms geht, hat sich trotz aller Desktop-Publishing-Euphorie bereits herumgesprochen. Gestalterisches Können und typografisches Know-how muß der Anwender nämlich selbst mitbringen. Deshalb will das vorliegende Buch erklärtermaßen nicht nur den richtigen Umgang mit dem Programm erläutern, sondern eben auch Hilfen bei Gestaltungs- und Typographieproblemen bieten. Damit freilich haben sich Autor und Verlag viel vorgenommen.

Auf genau 19 Seiten erhält der Leser dann eine Einführung in die Grundbegriffe des grafischen Gewerbes. Man lernt den Unterschied zwischen Binde- und Gedankenstrich kennen, hört von Hurenkindern und erfährt, was Unterschneidung ist. So gerüstet geht es ans Werk. Die Installation und die Arbeit mit Text- und Grafikprogrammen (die ein DTP-System ja bekanntlich nicht ersetzt) werden

ebenso erläutert wie die Möglichkeiten der Konvertierung zur Datenübernahme. Danach findet man eine Beschreibung und Illustration der einzelnen Funktionen von "Ventura Publisher". Zu fast jeder Funktion ist eine Bildschirm-Hardcopy abgedruckt. Einerseits erleichtert dies dem Anwender die Erfolgskontrolle, andererseits kann es dem Einsteiger einen Eindruck von den Möglichkeiten eines solchen Programms vermitteln.

Ein weiteres Kapitel erlaubt das Üben an einigen praktischen Beispielen. Sowohl Visitenkarten wie mehrspaltiges Layout als auch Werksatz sind mit "Ventura Publisher" möglich und werden angezeigt.

Leider teilt auch dieser Band das Schicksal vieler Bücher im Bereich der EDV. Er war nämlich beim Erscheinen bereits veraltet. Kur vor seiner Fertigstellung erschien die Version 1.1 des Programms. Sie konnte nur noch in einem kleinen Kapitel am Ende berücksichtigt werden. Allerdings verliert das Buch seinen Wert dadurch nicht, da die Änderungen nicht so weitgehend sind. Dennoch entspricht der Untertitel "Versionen 1.0 und 1.1" nicht so ganz den Tatsachen.

Robert Kaltenbrunn

Word griffbereit

Von E. Biegert, A. Dripke und A. Schätzel
Verlag Vieweg
48 Seiten, 12.80 DM
ISBN 3-528-04603-1

Mit diesem Band setzt der Verlag Vieweg seine Reihe von Kurzreferenzen zu ausgesprochen günstigen Preisen und in ungewöhnlichem Format (DIN A4, längs gefaltet) fort. Bisher sind Ausgaben zu den Themen MS-DOS, "Multiplan", "dBase III Plus", "Lotus 1-2-3"-Makroprogrammierung und "Word" erschienen.

Das vorliegende Buch behandelt das Textverarbeitungsprogramm "Microsoft Word" in der

Version 3.01; die gravierenden Neuerungen von "Microsoft Word 4.0" werden nicht berücksichtigt.

Die Autoren erklären zunächst die Hauptmenüpunkte. Anschließend werden die zugehörigen Untermenüpunkte ebenfalls in alphabetischer Reihenfolge beschrieben und gegebenenfalls auch noch die Untermenüpunkte. In der Überschrift steht die Buchstabenkombination, über die sich der Menüpunkt mit der ESC-Taste aufrufen läßt, sowie dessen Name. Dann folgt eine Grafik, die seine Struktur grob aufzeigt; es werden allerdings nicht alle Unter- und Unteruntermenüpunkte berücksichtigt. Im jeweiligen Untermenü findet sich eine Abbildung, wie die Menüzeile auf dem Bildschirm aussieht. Anschließend folgt die Erklärung der Funktion.

Am Anfang des Buches steht das Stichwortverzeichnis. Es verweist darauf, welche Tastenkombination betätigt werden muß und auf welcher Seite die zugehörige Erklärung zu finden ist. Am Ende des Bandes besprechen die Autoren auf zwei Seiten noch kurz allgemeine Fragen zu "Microsoft Word", wie z. B. Aufruf des Programms mit seinen unterschiedlichen Optionen, Druckformatvorlagen, Gliederungsmodus, Maus und Textmodus.

Dieses Buch ist in erster Linie für Benutzer von "Microsoft Word" interessant, die das Programm schon kennen, aber immer wieder einmal schnell eine bestimmte Funktion auffinden müssen. Allerdings kann auch ein Anfänger in "Word", der bereits generelle Grundkenntnisse in der Datenverarbeitung besitzt, mit diesem Band arbeiten.

Schade ist nur, daß die Autoren fast nur auf die Menüstruktur von "Microsoft Word" eingehen. Es wäre schön, wenn man wenigstens kurz die Möglichkeiten des Aufrufs von einigen Befehlen über die ALT-Taste und die Belegung der Funktionstasten beschrieben hätte.

Ansonsten ist dieses Buch eine große Hilfe zum schnellen Auffinden von unbekanntem oder vergessenen Funktionen.

Monika Ohlfest

CHIP-Professional, Programmieren, Ausgabe 2

Verlag Vogel
90 Seiten, 19.– DM
ISBN 3-8023-0971-5

"Programmieren" nennt sich eine neue, vierteljährlich erscheinende Heftreihe aus der Serie der CHIP-Special-Ausgaben. Sie richtet sich an Leser, die sich beruflich oder semiprofessionell mit dem Computer und seiner Programmierung beschäftigen oder sich sonst schon eingehender damit befaßt haben. Im Mittelpunkt stehen die Welt des Programmierers und insbesondere fächerübergreifende Themen aus seinem oft facettenreichen Alltag. Sie werden von Profis aus allen Disziplinen, die für Tätigkeiten am und mit dem Computer relevant sind, aufgegriffen und diskutiert.

Die zweite Ausgabe der neuen Reihe behandelt schwerpunktmäßig Themen aus dem Bereich der Künstlichen Intelligenz. Verschiedene Beiträge befassen sich mit den KI-Programmiersprachen Lisp, Prolog und Smalltalk, stellen Expertensysteme und deren Entwicklung vor und nehmen die Wissensaneignung bei Expertensystemen näher unter die Lupe.

Aus dem Bereich der alltäglichen Programmierpraxis stammen Artikel zu den Grundlagen der Rekursion, zur Verwendung von Zeigern und zur Programmierung von Fließkommazahlen. Weitergehend und mehr anwendungsbezogen stellt der Band einen Algorithmus zur linearen Optimierung vor. Außerdem werden Strings unter Modula-2 besprochen und CRT-Erweiterungen für Turbo-Pascal beschrieben. Alle

Programmbeispiele sind natürlich als Listing im Heft verfügbar.

Manche Leser interessieren sich nicht nur für das Programmieren an sich, sondern möchten auch über weitere Aspekte dieser Tätigkeit informiert sein. Für sie sind die Beiträge gedacht, die zu den Fragen Stellung nehmen, ob Frauen bessere Programmierer sind, inwieweit Programmieren ein Selbstzweck sein kann, ob UNIX das zukünftige Betriebssystem für Personalcomputer sein wird und ob jenseits von George Boole in einer dreiwertigen Logik programmiert werden kann.

GEM – Die grafische Bedienung

Von Gerhard Bader
Verlag Signum
222 Seiten, 48.– DM
ISBN 3-924767-07-6

Nach einer allgemeinen Einführung in die Benutzeroberfläche GEM werden die speziellen Anwenderprogramme "Draw", "Paint", "Write" sowie die GEM-Datenbank beschrieben. Der Leser erhält hier allerdings keine sehr weitreichenden Hinweise. Fast die Hälfte dieses Kapitels besteht aus Bildschirmfotos, und die Anwendungsmöglichkeiten der Programme werden teilweise nur stichwortartig dargestellt. Eine genaue Erklärung der Funktionsweise der einzelnen GEM-Applikationen sollte man auf keinen Fall erwarten.

Das letzte Kapitel, das immerhin fast die Hälfte des Buches einnimmt, ist dafür umso interessanter, sofern man der Programmiersprache C oder Pascal mächtig ist. Hier wird sehr anschaulich die Erstellung eigener GEM-Programme erläutert. Als Beispiele sind in den erwähnten Sprachen zwei Programm-Listings abgedruckt, die sich u.a. mit der Window- und Mausprogrammierung befassen. Wer sich dafür interessiert, sollte jedoch beachten, daß die

Beispiele in Lattice-C bzw. Pascal MT+ gehalten sind. Für den Schneider PC wird eine etwas modifizierte GEM-Version geliefert, so daß die gezeigten Beispiele nicht ohne weiteres übertragbar sind.

Für den reinen Anwender lohnt sich der Kauf nicht; die Informationen zu den GEM-Programmen sind zu oberflächlich gehalten. Die Masse der Bildschirmfotos läßt außerdem den Eindruck der Seitenschinderei aufkommen. Wer eigene GEM-Programme realisieren möchte, sollte sich den zweiten Teil des Buches einmal genau anschauen.

Ulf Neubert

Turbo-Pascal

Von Irene u. Peter Lücke
Verlag Markt & Technik
290 Seiten, 49.– DM
ISBN 3-89090-150-6

Das vorliegende Buch bietet eine umfassende Einführung in die Programmiersprache Turbo-Pascal bis einschließlich Version 3.0. Es bezieht sich dabei sowohl auf die MS-DOS- als auch die CP/M- bzw. CP/M-86-Fassungen.

Nach einer knappen, aber klaren Erklärung der Bedienung des Compilers wird der Leser Schritt für Schritt mit der Programmerstellung vertraut gemacht. Der vor allem für Basic-Umsteiger ungewohnte Deklarationsteil und die Möglichkeiten von Schleifen und Entscheidungsblöcken finden sich an Beispielen eingehend erläutert, wobei jeweils ein Strukturprogramm zum besseren Verständnis abgebildet ist. Außerdem werden zu den einzelnen Befehlen zusätzlich Syntaxdiagramme gezeigt, die zwar auf den ersten Blick etwas kompliziert wirken, aber doch sehr zum Verständnis der Befehlsyntax beitragen können.

Die Befehle zur Monitorsteuerung und String-Manipulation sowie die mathematischen und logischen Operatoren werden, sachlich zusammengefaßt, kurz erläutert und

anschließend praktisch angewendet. Dem noch unerfahrenen Leser wird dadurch manchmal viel Neues auf einen Schlag zugemutet. Das folgende Beispielprogramm, ein Farbratespiel, ist dafür aber recht einfach gehalten, so daß dessen Funktion auch für Einsteiger leicht nachvollziehbar ist. Anschließend gehen die Autoren auf die Arbeit mit Zeigern, Mengen und Dateien ein. Auch hier dient ein kleines Dateiverwaltungsprogramm zum besseren Verständnis des Besprochenen.

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Speicheradressierung, Interrupt-Steuerung und der Einbindung von Maschinencode, wobei sich natürlich auch Hinweise auf Unterschiede und Besonderheiten der verschiedenen Betriebssysteme finden. Da dieser Bereich aber nur relativ kurz behandelt wird, läßt sich damit kein fundiertes Wissen über maschinennahe Programmierung erzielen. Dies ist aber wohl auch nicht der Zweck dieses Bandes. Der letzte Teil widmet sich ausschließlich der MS-DOS-Implementierung von Turbo-Pascal. Hier werden sämtliche Grafik- und Sound-Befehle vorgestellt und wieder an kurzen Beispielen demonstriert.

Der 45 Seiten starke Anhang enthält eine Beschreibung der korrekten Terminal-Installation des Compilers, eine vorbildlich gelungene Erklärung der Editorbefehle sowie Übersichten über die verschiedenen Compiler- und Pascal-Befehle. Auch die obligatorische ASCII-Tabelle und ein umfangreiches Stichwortverzeichnis sind hier zu finden. Es sei noch erwähnt, daß in einem gesonderten Kapitel kurz die Inhalte von Borlands Turbo-Toolbox sowie mehrere Teile der Turbo-Lader-Serie beschrieben sind.

Alles in allem kann das Buch jedem Pascal-Einsteiger empfohlen werden. Wer aber schon über die nötigen Grundkenntnisse verfügt, sei auf weiterführende Literatur verwiesen.

Ulf Neubert



Turbo Pascal griffbereit

Von Ekkehard Kaier
Verlag Vieweg
87 Seiten, 14.80 DM
ISBN 3-528-04606-6

Eine kleine, preiswerte Hilfe für Programmierer in Turbo-Pascal stellt dieses Bändchen mit dem ungewöhnlichen Format dar. Es enthält in alphabetischer Reihenfolge alle Mittel dieser Programmiersprache und kann so bei der Arbeit mit Turbo-Pascal gute Dienste leisten.

Ein Verzeichnis zu Beginn soll dem Anwender als Wegweiser in den eigentlichen Index dienen. Was nützt schließlich ein Verzeichnis, in dem z. B. der Begriff MOD vorkommt, wenn der Leser nicht weiß, wie er zu einem ganzzahligen Divisionsrest kommt? Genau diese Umschreibung findet er im erwähnten Index, der ihn dann zum eigentlichen Begriff weiterführt.

Der Hauptteil besteht aus dem angesprochenen Verzeichnis. Es enthält Informationen zum Einsatzgebiet, zum Format für den Aufruf und die Vereinbarung. Immer wird die Anwendung auch anhand von Beispielen erläutert. Da das Bändchen auch die neue Version Turbo-Pascal 4.0 einschließt, weist eine 3 auf Mittel hin, die ausschließlich in dieser Fassung vorhanden sind, eine 4 auf die der Ausführung 4.0. Im Anhang findet man noch einmal ein Verzeichnis in alphabetischer Folge sowie ein weiteres, das nach Anwendungsgebieten geordnet ist. Damit wird eine einfach zu handhabende Hilfe bereitgestellt, über deren niedrigen Preis man sich nur freuen kann.

Robert Kaltenbrunn

Programm für dreidimensionale Funktionen

Ich bin an einem Programm interessiert, das dreidimensionale Funktionen auf dem Bildschirm ausgibt. Können Sie mir eine Bezugsquelle nennen?

Ein solches Programm wurde im Schneider Magazin 3/88 unter dem Namen "TurboPlot" als Tip des Monats auf Seite 29 veröffentlicht.

Doppelter Zeilenvorschub

Vor einem Monat habe ich einen Drucker Epson LX-800 gekauft. Nach Anschluß an meinen CPC 6128 hat er nicht richtig gearbeitet. Zwischen zwei Zeilen gab er immer eine überflüssige Leerzeile aus. Auch ein Verstellen der DIP-Schalter brachte keine Besserung. Erstaunlicherweise funktioniert der Ausdruck mit einem Schneider DMP 2000 einwandfrei, allerdings mit einem anderen Kabel. Wie verhindere ich die zusätzliche Leerzeile?

Sie dürfen die Leitung 14 nicht am Printer anschließen. Sie ist in Ihrem Druckerhandbuch mit AUTOFEED oder AUTOLF bezeichnet. Verwechseln Sie bitte Leitung 14 am Printer nicht mit Leitung 14 am Computer. Sie müssen die Leitung unterbrechen, die bei Pin 14 am Drucker-Interface ankommt.

Falsche Diskettenfehlermeldung

Als ich neulich auf meiner Floppy den Stand eines Spiels abspeichern wollte, erschien die Meldung "read failed". Die Diskette weist jetzt jedesmal diesen Fehler auf. Als ich bei einer anderen Diskette mit IERA *.* den Inhalt löschen wollte, erschien die Fehlermeldung erneut. Dies geschah auch bei einer dritten Diskette während der Benutzung des FILECOPY-Programms. Ist mein Diskettenlaufwerk defekt, oder kann der Fehler vielleicht durch einen OUT-Befehl zustande gekommen sein?

Leserfragen
beantwortet von **Andreas Zallmann**

An einem OUT-Befehl kann das Fehlverhalten Ihres Laufwerks eigentlich nicht liegen. Beim Einschalten des Geräts werden alle Parameter neu initialisiert, so daß die Floppy nach einem ungünstigen OUT-Befehl höchstens bis zum nächsten Aus- und Einschalten Probleme haben dürfte.

Es ist aber durchaus möglich, daß durch eine ungünstige Kombination von OUT-Befehlen ein bestimmter Sektor in einem für das CPC-Basic unverständlichen Format beschrieben wurde. Dann treten bei diesem Sektor immer Lesefehler auf. Daß aber eine entsprechende OUT-Kombination an die Floppy gesandt wird (z.B. beim Absturz eines Programms), ist sehr unwahrscheinlich. Da das Problem außerdem mehrfach auftrat, kann man getrost davon ausgehen, daß der Fehler nicht auf OUT-Befehle zurückzuführen ist.

Wahrscheinlich sind die Disketten ganz einfach fehlerhaft. Ab und zu kommt es schon vor, daß sich bestimmte Sektoren nicht mehr lesen lassen. Da Ihnen dies nur bei drei Disketten passiert ist, glaube ich auch nicht an einen Hardware-Fehler (z.B. verstellter Lesekopf). Die wahrscheinlichste Erklärung ist also, daß die Disketten einfach abgenutzt sind und sich dadurch Lesefehler ergaben. Wenn dieses Problem jedoch noch häufiger auftritt, sollten Sie die Floppy zur Kopfkontrolle Ihrem Fachhändler übergeben.

Grafikdruckprogramm gesucht

Im Schneider Magazin veröffentlichten Sie die Grafikgags. Kennen Sie vielleicht einen Tip oder sogar den Namen eines Grafikdruckprogramms?

Sie können die Bildschirme z.B. mit dem Hardcopy-Programm "Hidump" (s. Schneider

Magazin 4/86) ausdrucken. In unserer Zeitschrift erscheinen außerdem in regelmäßigen Abständen Hardcopy-Programme. Schauen Sie doch einfach mal Ihre Hefte durch.

ASSO kann's doch!

Ich erlerne seit kurzer Zeit die Z80-Maschinensprache und verfolge auch aufmerksam Ihr "Projekt PacMan" im Schneider Magazin. Dabei bin ich auf ein Problem gestoßen. Leider akzeptiert der im Heft abgedruckte Assembler ASSO nicht die Befehle EQU und DEFB. Können Sie mir einen guten Assembler und einen Debugger empfehlen, die diese Kommandos verstehen?

Sie können auch ASSO benutzen. Die Pseudobefehle DEFB und DEFW, die ich verwende, werden bei diesem Assembler durch den Pseudobefehl DB zusammengefaßt (s. Anleitung zu ASSO). Zu EQU existiert leider kein entsprechendes Äquivalent. Dieses Kommando läßt sich aber simulieren. Dazu ein Beispiel:

EQU Start #A000

Sie können diese Zeile einfach weglassen und stattdessen im Assemblerlisting die Variable Start durch die Zahl #A000 ersetzen.

Wenn Sie jedoch nicht mit ASSO arbeiten möchten, empfehle ich Ihnen den DEVPAC-Assembler von Schneider, der auch unter den Namen GENA und MONA bekannt ist.

Floppy-Fehlermeldungen abfangen

Wie lassen sich Fehlermeldungen der Floppy, insbesondere "File not found", abfangen?

Zum Abfangen von Fehlern, die "Retry, Ignore or Cancel" ausgeben, kann ich Ihnen das Programm "Diskfee" (s. Schneider Magazin 9/87, S. 93)

empfehlen. Um "File not found" abzufangen, könnten Sie beispielsweise den Vektor der Textausgabe auf eine eigene Routine umbiegen, die überprüft, ob dieser String ausgegeben werden soll, und dann entsprechend reagiert. Nähere Informationen dazu finden Sie im "Floppy Buch" von Data Becker in den Kapiteln 1.5 und 5.2.

Tabellenkalkulation

Haben Sie schon einmal eine Tabellenkalkulation veröffentlicht?

Ja, im Schneider Magazin 4/88 ab Seite 36 unter dem Namen "Calc".

Trackball für den CPC

Gibt es für den CPC einen vernünftigen Trackball?

Hier kann ich Ihnen z.B. den Marconi Trackball RB2 empfehlen. Informationen zu diesem Gerät erhalten Sie bei Weeske, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang, Tel. 0 71 91 / 15 28.

Gelöschte Files wieder laden

Wie lassen sich mit ERA gelöschte Files wieder laden? Dafür gibt es doch bestimmt einen Poke.

Ein Poke reicht leider nicht aus, um mit ERA gelöschte Programme wieder zu aktivieren. Viel schwieriger ist es aber trotzdem nicht. Im Schneider Magazin werden sehr oft kurze Programme abgedruckt, die genau dies bewerkstelligen. Schauen Sie doch einmal in folgende Ausgaben:

- 2/86 "Dirdoktor" (ab S. 59)*
- 3/87 UNERASE.COM (ab S. 100)*
- 10/87 Diskettensystem (ab S. 32)*

Hardcopy von Titeln

Ich besitze einen CPC 6128, das Hardcopy-Programm "Super-Hardcopy" und den Drucker Seikosha 1200 AI. Wie kann ich Titelbilder von Spielen ausgeben, z.B. von "Flying Shark" und "Dragons Lair II"?

Zunächst müssen Sie die Bilder aus den Programmen isolieren und als normale Screens abspeichern. Dies ist im allgemeinen nicht sonderlich schwierig, da Titelbilder meist nicht besonders geschützt sind. Genaueres kann ich Ihnen zu den erwähnten Spielen leider nicht sagen, da sie mir nicht vorliegen. Wenn die Bilder als normale Screens abgespeichert wurden, dürfte es kein Problem mehr darstellen, sie auszudrucken. Natürlich muß sich dazu das Hardcopy-Programm mit Ihrem Printer vertrauen.

Unterschiedliche Schriftbreite

Manche Programme geben in den verschiedenen Modi doppelt so viele Zeichen aus wie normal, allerdings mit einem anderen Schriftsatz. Wo kann man ein solches Programm beziehen?

Wir haben ein entsprechendes bereits veröffentlicht. Es heißt "Schriftbreite" und wurde im Schneider Magazin 3/88 ab Seite 64 abgedruckt.

Schrift in einem Kreis

Ich benötige ein Programm, das einen Schriftzug im Kreis ausgibt. Können Sie mir hier weiterhelfen?

Können wir. Ein entsprechendes Programm finden Sie im Schneider Magazin 11/87 ab Seite 101. Es heißt "Schrägschrift".

Welcher Assembler?

Ich möchte gerne Ihre Kurse "Z80 Maschinensprache" und "Projekt PacMan" mitverfolgen. Reicht dazu der Assembler ZMAC aus dem Paket von Martin Kotulla (Public Domain)?

Unser "Projekt PacMan" läßt sich auch ohne Assembler verfolgen. Wenn Sie die Assembler-Programme eintippen möchten, können Sie auch andere Assembler als den von uns benutzten einsetzen. Es werden im allgemeinen nur andere Namen für die Pseudobefehle gebraucht, die dann anstelle der abgedruckten zu verwenden sind. Ob dies bei dem von Ihnen erwähnten

Assembler ohne Probleme möglich ist, kann ich jedoch nicht sagen; ich kenne ihn nicht.

Probleme mit dem Painter

Ich habe auf meinem CPC 6128 das Programm "The Painter" aus dem Schneider Magazin 3/86 eingegeben. Alles lief problemlos, nur nach Abtippen des MC (Listing 2) zeigte der Rechner beim Start mit RUN folgendes an:

```
1000 OK
1010
Type mismatch in 70
```

Ich habe daraufhin den gesamten MC noch einige Male mit dem Listing verglichen, konnte aber keinen Fehler finden. Was habe ich falsch gemacht?

Vermutlich haben Sie in Zeile 1010 statt einer Null irgendwo ein O eingetippt. Dies fällt beim Kontrollieren fast überhaupt nicht auf. Überprüfen Sie die entsprechende Zeile nochmals auf diesen Fehler.

Kopierprobleme mit Transmat

Ich besitze einen CPC 6128 mit Cassettenrecorder und das Kopierprogramm "Transmat". Beim Kopieren von Spielen wie "720 Grad", "Flyspy", "Hollywood or Bust" auf Diskette überträgt "Transmat" das erste File ganz normal und zeigt dann einen Lesefehler an. Wie kann ich die Spiele kopieren?

"Transmat" kopiert nur Spiele, die im ganz normalen Format auf Cassette gespeichert sind. Dies ist aber bei fast keinem der neueren Games mehr der Fall. Hier müßten Sie das Programm schon knacken und von Hand überspielen. Bei manchen Spielen kann das recht aufwendig sein. Zu dieser Problematik empfehle ich Ihnen die Lektüre der Assemblertips 10 und 11 (s. Schneider Magazin 10/86 bzw. 11/86).

Tasword-Probleme

Ich verwende das Textverarbeitungsprogramm "Tasword"

auf dem CPC 464 und bin normalerweise damit sehr zufrieden. Nur der Textspeicher ist mit drei bis vier Seiten etwas klein ausgefallen. Kann eine Speichererweiterung von dk'tronics hier Abhilfe schaffen? Muß das Programm dann angepaßt werden?

Eine Speichererweiterung bringt hier überhaupt nichts, da "Tasword" nicht darauf vorbereitet ist. Das Programm an sie anzupassen, dürfte nahezu unmöglich sein.

Wenn Sie mehr als drei oder vier Seiten Text benötigen, können Sie z. B. "WordStar" verwenden. Es hält den Text nicht im Speicher, sondern auf Diskette. Dadurch ist es zwar nicht besonders schnell, Sie können aber Text verwalten, bis die Diskette voll ist. Allerdings existieren auch Programme, deren Verwendung sich in Verbindung mit einer Speichererweiterung besonders anbietet (z. B. "WordStar 3.0" oder "Textomat Plus" von Data Becker).

256-KByte-Silicon-Disk

Was verbirgt sich eigentlich hinter der 256K-Silicon-Disk von dk'tronics?

Die Silicon-Disk von dk'tronics ist eigentlich eine ganz normale Speichererweiterung. Es wird allerdings Software mitgeliefert, die es ermöglicht, einen Teil der 256 KByte als RAM-Disk zu nutzen, d.h., der Speicher wird wie ein Laufwerk C behandelt. Er verfügt über ein Inhaltsverzeichnis; Files lassen sich kopieren, löschen, umbenennen usw. Beim Ausschalten des Stroms sind die enthaltenen Informationen allerdings verloren, wenn der Inhalt nicht zuvor auf eine Diskette abgespeichert wurde.

Lokale Variablen und Rekursion

Existiert ein Programm, mit dem unter CPC-Basic lokale Variablen und Rekursion möglich sind?

Ein solches Programm wurde im Schneider Magazin 11/87 als

Tip des Monats ab Seite 75 veröffentlicht.

Unerwünschte ASCII-Zeichen

Steuert man in einem Programm mit dem Joystick, und folgt anschließend ein INPUT-Befehl, so erscheinen die ASCII-Zeichen 240, 241, 242, 243 und 88 (Feuer). Wie verhindere ich ihr Auftauchen? Sie stammen wohl vom Joystick?

Während der Joystick-Bewegung werden die entsprechenden ASCII-Zeichen in den Tastaturpuffer geschrieben. Dort befinden sie sich natürlich auch noch bei der Abfrage. Es bietet sich deshalb an, die Zeichen vor dem INPUT-Befehl aus dem Tastaturpuffer zu entfernen. Dies läßt sich folgendermaßen durchführen:

```
CLEAR INPUT
(für CPC 664/6128)
oder
WHILE INKEY$("<>") : WEND
(für alle CPCs)
```

Poke für BREAK-Taste

Ich suche einen Poke, der den Reset per CTRL + SHIFT + ESC unterbindet. Die Belegung der ESC-Taste mit anderen Werten (z. B. KEY DEF 66,0,?,?.?) sperrt zwar die ESC-Taste, schützt aber nicht vor einem Reset. Was ist zu tun?

Folgender Poke unterbricht die BREAK-Taste und somit auch den Reset per CTRL + SHIFT + ESC:

```
POKE &BDDE, 201
```

Aber Achtung: Beim Eintritt in den READY-Modus, so z. B. bei Beendigung des Programms, wird die ESC-Taste wieder zugelassen.

Panasonic-Drucker am CPC

Ich habe einen Matrixdrucker KX-P1080G von Panasonic gekauft. Nun möchte ich einen Grafikgag auf ihm ausgeben. Was muß ich in meinen CPC 6128 eintippen, damit dies möglich ist? LIST #8 funktioniert nicht.

Um den Bildschirminhalt auf dem Drucker auszugeben, dürfen Sie nicht LIST #8 verwenden. Dieser Befehl veranlaßt den CPC, das im Rechner befindliche Listing auszudrucken. Sie müssen eine Hardcopy-Routine verwenden. Entsprechende Programme wurden schon des öfteren im Schneider Magazin abgedruckt.

Probleme mit dem Floppydisc-Controller

Meine Frage betrifft den im CPC 6128 eingebauten FDC 765 (Floppydisc-Controller, der für die Steuerung der Floppy zuständig ist. Anm. d. Red.). Er ist leider nicht in der Lage, 128 Byte große Sektoren zu formatieren und zu beschreiben. Welche Hard- und Software-Änderungen müßte man vornehmen, um trotzdem Sektoren von 128 Byte Umfang erzeugen zu können? Ist dies mit einem anderen Controller möglich?

Mit dem FDC 765 können durchaus auch 128 Byte lange Sektoren formatiert, beschrieben und gelesen werden. Sie müssen dazu allerdings direkt auf die Hardware zugreifen. Das Verfahren ist nicht ganz einfach und zu kompliziert, um an dieser Stelle erklärt zu werden. Ich kann Sie aber auf das "Floppybuch" von Data Becker verweisen. Hier werden die Grundlagen für den Zugriff auf andere Sektorengrößen erläutert.

Eintippfehler

Ich besitze einen CPC 464 mit DMP 2000. Beim Eintippen des Programms "Superdruck" aus Heft 1/88 stimmen die Prüfsummen nicht. Außerdem führt der Drucker nach Aufruf nur Linefeeds durch. Was mache ich falsch?

Uns sind keine Fehler im Programm "Superdruck" bekannt. Wenn die Prüfsummen nicht stimmen, muß das an Tippfehlern liegen. Dann ist es auch nicht verwunderlich, daß das Programm nicht funktioniert. Sie sollten also die fehlerhaften Zeilen unbedingt nochmals kontrollieren.

Zu jedem Heft gibt es übrigens eine Fingerschonend-Cassette/Diskette, auf der alle Programme der entsprechenden Ausgabe gespeichert sind. Ein Bestellschein dafür befindet sich in jedem neueren Heft.

Systemspuren beschreiben

Ich besitze einen CPC 6128 und möchte auf die ersten beiden Systemspuren einer CP/M-formatierten Diskette ein Programm schreiben und dieses mit dem RSX-Befehl ICPM starten. Nach Abarbeitung soll ohne Datenverlust in den Einschaltzustand zurückgekehrt werden. Die beiden Systemspuren zu beschreiben und das Programm zu starten, ist kein Problem. Wie kehre ich aber ohne Datenverlust zurück?

Gehen Sie folgendermaßen vor, um vom Programm in den READY-Modus zu gelangen, ohne daß ein Reset erfolgt:

1. Löschen Sie die aktuelle Zeilenadresse. Dies geschieht, indem Sie die Adressen #AE36 und #AE37 bzw. #AE1D und #AE1E (CPC 664/6128) auf Null poken.
2. Aktivieren Sie das obere ROM (Basic-ROM) mit CALL #B900.
3. Springen Sie mit CALL #C064 bzw. CALL #C058 (CPC 664/6128) in den READY-Modus.

Arithmetikroutinen

Ich besitze einen CPC 6128 und versuche vergeblich, die Arithmetikroutinen des Betriebssystems zu nutzen. Wohin kommen z. B. die Übergangsparmeter der FLO-SQR-Routine? Wo steht das fertige Ergebnis nach der Ausführung?

Da Sie mehrere Arithmetikroutinen benutzen wollen, bringt es nicht viel, nur die Parameter der FLO-SQR-Routine anzugeben. Ich will dies trotzdem tun:

```
#BD79 #BD9A #BD9D FLO
SQR - SQR(FLO (HL)) ->
FLO (HL)
```

Eingabe: FLO (HL) HL zeigt auf eine

Floating-Point-Zahl.

Ausgabe: FLO (HL) HL zeigt auf die Wurzel dieser Zahl.
Carry-Flag = 0, falls Zahl negativ, sonst 1
unverändert: HL

Angaben zu anderen Floating-Point-Routinen finden Sie beispielsweise in folgendem Werk:

Das Schneider CPC Systembuch
Von Günter Woigk
Verlag Sybex
58.- DM
ISBN 3-88745-606-8

Diskettenhüllen

Wo erhält man die großen Hüllen für 3"-Disketten, in denen Computerspiele angeboten werden?

Diese Hüllen sind einzeln oder in kleinen Stückzahlen nicht zu haben.

Sound-Machine ohne Reaktion

Das Programm "Sound Machine" (Schneider Magazin 12/87) reagiert nicht auf die Tasten FIRE oder SPACE, der Cursor im Menü läßt sich aber bewegen. Was ist zu tun?

Daß Ihr Programm nicht auf FIRE und SPACE reagiert, führe ich auf einen Tippfehler zurück. Leider wird er nur schwer einzukreisen sein. Bitte kontrollieren Sie noch einmal die Zeile 280; dort sind die Verzweigungen aufgerufen. Schon ein einziges Komma zuviel ändert alle folgenden Aufrufe! Ebenso sollten Sie ab Zeile 1280 die Tastaturabfragen prüfen.

Es könnte auch sein, daß Sie eventuell Ihre Tasten anders belegt haben. Geben Sie bitte folgendes Testprogramm ein. Drücken Sie dann die in Frage kommenden Tasten, und vergleichen Sie die Werte mit den im Listing verwendeten.

```
10 FOR x = 0 TO 77
20 IF NOT INKEY (x) THEN
PRINT x
30 NEXT x
40 GOTO 10
```

(Das Programm kann nur mit ESC abgebrochen werden!)

Die Ausgabe von Fehlern mit PRINT ERL ist nur sinnvoll, wenn der CPC auf einen Fehler gestoßen ist und von sich aus unterbricht. Hier haben wir es aber wohl mit einem logischen Fehler zu tun, d. h., daß diese Ausführung zwar möglich ist, sie führt jedoch ins Nichts! Dies erhalten Sie mit ERL nicht zurückgemeldet.

Diskette leer: Computer meldet "Disk full"!

Beim Abspeichern von Dateien auf Diskette vom Programm "Multitrainer" (Schneider Magazin 5/88) meldet der Computer selbst bei einer völlig leeren Diskette immer "Disk full". Woran kann das liegen?

Prüfen Sie bitte, ob in Ihrem Listing (vor allem ab Zeile 4620) auch immer #9 hinter dem PRINT-Befehl angegeben ist. Ich nehme an, daß Sie das Programm von Diskette laden, ansonsten wäre ein Umschalbefehl auf Diskette mit IDISC zu Beginn des Ablaufs nötig.

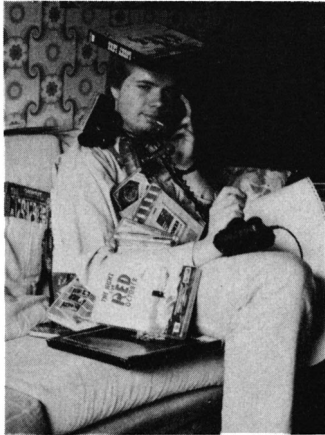
Ferner könnte ich mir noch vorstellen, daß Sie an einer Stelle das Schließen einer geöffneten Datei vergessen haben. Kontrollieren Sie bitte alle CLOSE-OUT- und CLOSEIN-Zeilen des Listings.

Steuerung ändern

Kann man das Spiel "Pang" (Schneider Magazin 6/88) so ändern, daß es sich mit den Cursor-Tasten und COPY bedienen läßt?

Leider ist dies kaum möglich. Das Programm selbst ist in Maschinensprache geschrieben. Man benötigt also entweder den Quellcode des Autors, der mir nicht zur Verfügung steht, oder muß das gesamte Programm disassemblieren und dann die Steuerung suchen und ändern. Dies ist aber eine Sache für echte Profis, die sich zudem nur mit größtem Zeitaufwand bewerkstelligen läßt.

MEGAGAMES



Hallo Leute!

In der Sommerhitze entstand die neueste Ausgabe von *MEGAGAMES*. Ich habe wieder Spiele getestet, fotografiert, Tips ausgewertet, telefoniert, und einen tollen Wettbewerb arrangiert (mehr dazu auf Seite 103). Außerdem führe ich mir jeden Tag die umfangreiche Leserpost zu Gemüte. Noch einmal vielen Dank für alle Anregungen, Lob und Tadel. Sie waren wirklich fleißig, und dies muß belohnt werden. Wir präsentieren Ihnen deshalb in dieser Ausgabe die Gewinner des Wettbewerbs aus Heft 6/88. Sie erinnern sich doch noch: Für Ih-

re Meinung zu *MEGAGAMES* verlorsten wir 30 aktuelle Computerspiele.

Bevor Ihr Blick aber zu den Gewinneradressen schweift, muß ich gestehen, daß wir für diese Ausgabe noch nicht in der Lage waren, ein vernünftiges Bewertungssystem zu realisieren. Wir hatten zwar angeregte Diskussionen zu diesem Thema innerhalb der Redaktion, sind uns aber noch nicht ganz einig. Vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal.

Aufgrund der positiven Resonanz zu unseren Software-Randberichten, wie beispielsweise das Gespräch mit dem Raubkopierer Detonator, das Interview mit Magic Bytes oder der Besuch bei Coktel Vision, haben wir uns entschlossen, an vergleichbaren Themen festzuhalten. In diesem Monat erscheint leider kein derartiger Artikel. Ich war aber in den letzten Wochen in Frankreich und England bei einigen Software-Häusern, so daß wir Ihnen in den nächsten Monaten wieder Berichte aus dieser Branche präsentieren können.

Jetzt wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen. Möge der Joystick mit Ihnen sein!

Carsten Borgmeier

News

Low-budget-Spiele

Ebenfalls von Power House stammt ein neues Adventure namens "Scary Tales". Lassen Sie lieber die Finger davon. Mit einigen Basic-Kenntnissen können Sie bereits ein besseres Adventure schreiben, zumal der Parser von "Scary Tales" nur wenige Wörter versteht. Dieses Spiel kostet ca. 10 DM.

Info: Leisuresoft

In "Astro Ball" von Power House hüpfen Sie mit einer Kugel durch einen Wald und suchen nach magischen Objekten.

Grafisch hat das Spiel nichts zu bieten. Sein Preis beträgt ca. 10 DM.

Info: Leisuresoft

Alte, erfolgreiche Spieletitel nach einiger Zeit noch einmal an den Mann zu bringen, erfreut sich bei Software-Häusern immer größerer Beliebtheit. Aus dieser Sparte können wir Ihnen in diesem Monat fünf neue Titel vorstellen.

"Frank Bruno's Boxing" ist ein lustiger Boxkampf, bei dem man in einer Arena gegen acht gefährliche Gegner antreten muß. Mit etwas weniger Rukeln im Bild und einer nicht so grobkörnigen Grafik wäre der Boxkampf besser durchzuführen.

Info: Leisuresoft



Airwolf heißt ein Kampfhubschrauber der Superlative. Im gleichnamigen Spiel fliegen Sie durch die Verteidigungsanlagen des Feindes. Das Programm kostet nur 10.- DM.

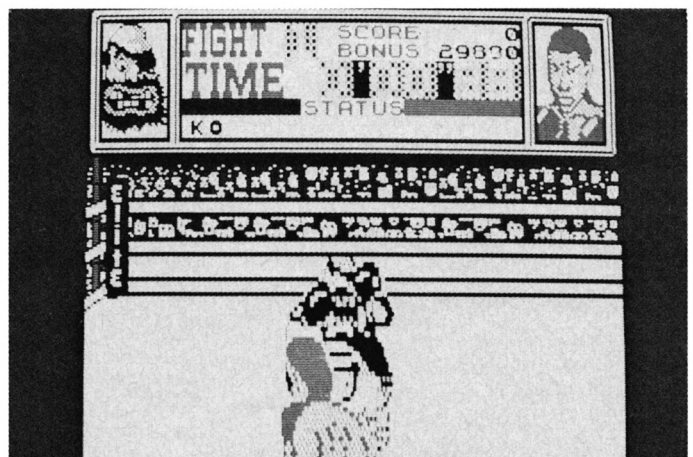
Info: Leisuresoft

"The Rocky Horror Show" ist jetzt von Alternative Software für ca. 10 DM erhältlich. Laufen Sie durch ein Schloß, und sammeln Sie Puzzles ein, um Ihre Freundin zu befreien. Ein amüsantes und zudem noch schwieriges Action-Spiel.

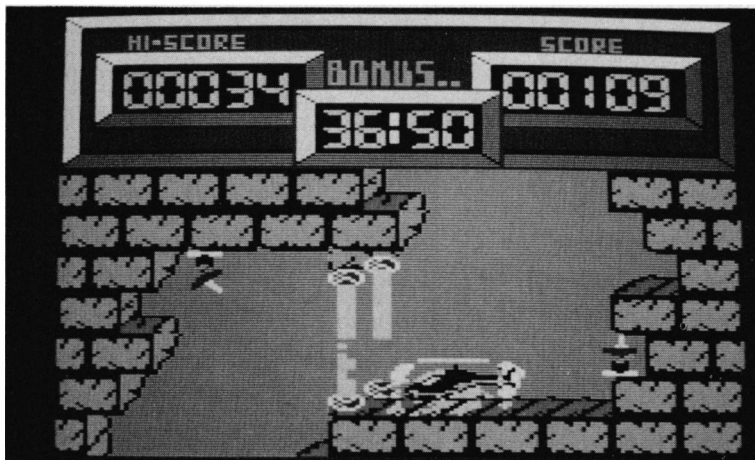
Info: Leisuresoft

Der "Head over Heals"-Verschnitt "Sweevo's World" erblickt unter Hewson's Low-budget-Label Rebound noch einmal das Licht der Spielewelt. Eine nette 3-D-Grafik und zahlreiche unterschiedliche Räume sorgen dafür, daß es viel zu entdecken gibt.

Info: Leisuresoft



"Frank Bruno's Boxing"

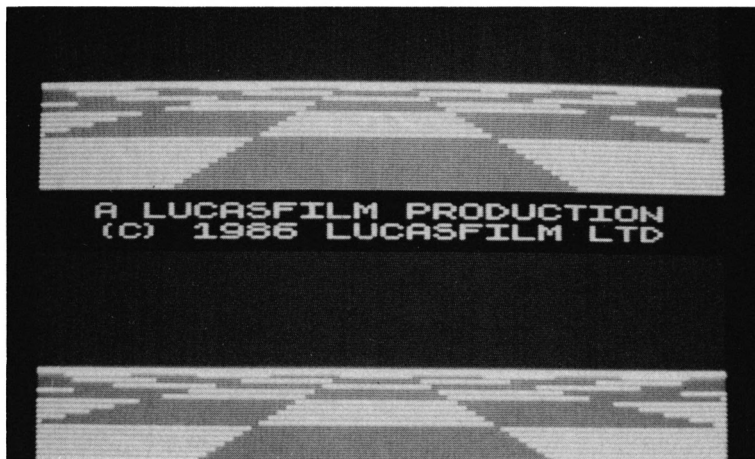


Kampfhubschrauber zum kleinen Preis: "Airwolf"

Das futuristische Fußballspiel "Ballblazer" wird jetzt von Mastertronic zu einem Spottpreis vertrieben. Zwei Spieler können sich heiße Duelle liefern. Beide Kicker verfügen über einen eigenen Screen. Mit einem sonderbaren Gefährt

rast man über das aus Quadraten bestehende Spielfeld, versucht den Ball aufzufangen und in ein Tor zu schießen. Besonders zu zweit macht "Ballblazer" viel Spaß.

Info: Leisuresoft



Ballspiel für zwei: "Ballblazer" jetzt ebenfalls als Low-budget-Spiel

News, Infos, Trends

Die Spiele des französischen Software-Hauses Infogrames haben einen neuen exklusiven Deutschlandvertrieb. Die Frankfurter Firma Bomico wird jetzt die Infogrames-Spiele ins rechte Licht rücken.

Magic Bytes bleibt weiter in den Händen von Micro Partner. Rainbow Arts hat entgegen anderslautender Gerüchte keine Ansprüche auf das erfolgreiche Label, auch nicht, wenn die

Programmierer, die unter ihm Spiele entwickelt haben, geschlossen zu Rainbow Arts überwechselten.

Der französische Spielehersteller Ubi Soft ist wieder aktiv. Nach "Zombie" hatte man ja nichts Weltbewegendes mehr von dieser Firma gehört. Das soll jetzt anders werden. Pressevertreter aus ganz Europa wurden nach Frankreich eingeladen. Ihnen stellte Ubi Soft sieben neue Spiele vor, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen sollen. Darunter befindet sich ein tolles Adventure, das "Bard's Tale"-Elemente

enthält, außerdem ein futuristisches Fußballspiel und ein neuer "Gauntlet"-Verschnitt. Man darf gespannt sein!

Gremlin Graphics veröffentlichte zwei Minuten vor Redaktionsschluß ein neues Skateboard-Spiel mit dem Titel "Ska-

te Crazy". Dazu kann jeder Skateboardfan bei Gremlin ein T-Shirt und eine lustige Mütze bestellen. Wenn nichts schiefgeht, veröffentlichen wir den Testbericht zu "Skate Crazy" in der nächsten Ausgabe.

Carsten Borgmeier

Hier nun die Gewinner unseres Wettbewerbs aus Heft 6/88. Sie erhalten die Spiele in den nächsten Tagen.

Je einmal das Programm "Volleyball Simulator"

von Rainbow Arts haben gewonnen:

Rainer Loritz 3501 Fuldataal	Boris Gusel 5210 Troisdorf 15
Alexander Bröhl 6600 Saarbrücken	Matthias Trautmann 7710 Donaueschingen
Marc Eric Karsten 2963 Südbrookmerland 6	Jan Weller 6719 Zellertal 1
Heiko Weißer 6987 Kulsheim	Alexander Trost 7947 Mengen
Christian Gehlhaar 8900 Augsburg	Michael Fromme 3257 Springe 3

Je einmal das Programm "Western Games"

von Magic Bytes haben gewonnen:

Jan Badurczik 3180 Wolfsburg 21	Markus Höfler 8755 Alzenau
Thorsten Fokken 2908 Friesoythe-Kampe	Stefan Foth 2112 Jesteburg
Martin Frohme 4905 Spenge	Peter Frey 7955 Ochsenhausen 1
J. H. Brouwer NL-9732 GC Groningen	Harald Praßl 8267 Lohkirchen
Hans Mertineit 2720 Rotenburg/Wimme	Dirk Hansen 2391 Borderup

Je einmal das Programm "Clever & Smart"

von Magic Bytes haben gewonnen:

Rolf Klein 6580 Idar-Oberstein 1	Trutz Fries 2308 Preetz
Johannes Krauledat 4300 Essen 1	Andreas Möser 8671 Dohlau
Wilko Weichert 2418 Rodzeburg	Wolfgang Schmitt 7800 Freiburg
Michael Lutz 7024 Filderstadt 1	Rainer Zolk 6900 Heidelberg
Stephan Meyer 1000 Berlin 51	Timo Futh 2000 Hamburg 74

Hallo, lieber Spielefan

Wer sitzt nicht gelegentlich haareraufend vor seinem Computer, weil es einfach nicht gelingt, das dritte Bild zu erleben? Mit Ausdauer oder Glück ist aber auch manche Entdeckung möglich, die Anleitung oder Handbuch verschweigen. Damit nun nicht jeder in seinem stillen Kämmerlein das Rad neu erfinden muß, wollen wir hier Hilfesuchende und Experten unter unseren Lesern zusammenbringen.

Schildern Sie uns die Probleme mit Ihren Programmen. Schreiben Sie uns Ihre Entdeckungen. Wir sind sehr an Pokes, Kurztips, Komplettlösungen, Lageplänen usw. interessiert. *Verwenden Sie bitte für Ihre Zusendungen eine Schreibmaschine oder einen Drucker; Sie erleichtern uns damit die Arbeit.* Ihre Fragen und Spieletips schicken Sie an folgende Adresse:

Schneider Magazin
Kennwort: Spieletips
z.Hd. Herrn Borgmeier
Postfach 1640
7518 Bretten

Gibt es eine Möglichkeit, durch den Nebel zu kommen?

Michael Wymann

Infiltrator, Three Weeks in Paradise, Hunt for the Red October

Ich suche zu diesen Spielen Tips und Lösungswege.

Dirk Stockebrand

Fairlight

Wie gelange ich bei diesem Programm zum Zauberer? Gibt es drei Schlüssel oder mehr? Ich besitze das Spiel schon seit Dezember und bin am Verzweifeln.

Georg Zeiser

Hunt for the Red October

Bei mir funktioniert das "Icon-Terrain" nicht. Liegt hier ein Fehler auf der Diskette vor, oder kann man das Icon nur an bestimmten Stellen oder in Verbindung mit anderen angeklickten Icons verwenden? Außerdem weiß ich nicht, wohin ich fahren muß. Wer kann mir hier weiterhelfen?

(unbekannter Absender)

Suspended

Ich benötige dringend eine komplette Karte mit den eingezeichneten Startpositionen der einzelnen Roboter! Wie muß ich hier vorgehen?

Mercenary I

Wie komme ich in die Räume der Raumstation? Was ist zu tun, wenn man alle nötigen Punkte zum Kauf des Schiffs erreicht hat?

Jochen Krüger
Ringstr. 7
7515 Linkenheim 1

The Pawn

Zu diesem Spiel habe ich einige Fragen:

Wie gelangt man an den Felsen in den Foothills vorbei? Wie und wo bekommt man Licht für die dunklen Räume? Was macht man mit dem Pferd, wenn man den Abenteurer umgebracht hat?

Christoph Ballhause

Planetfall, Lurking Horror, Movie

Zu diesen Infocom-Adventures suche ich Tips zur Lösung.

Werner Darcis

Wer weiß mehr?

Sabre Wulf

Ich suche einen Lageplan zu diesem Programm. Wer kann mir hier weiterhelfen?

Sven Möller
Klosterstr. 11
2067 Reinfeld

Gauntlet, Leaderboard, Wintergames, Infiltrator

Ich suche zu diesen Spielen eine deutsche Anleitung, da in der Spielesammlung "Solid Gold" keine vorhanden ist. Wer kann mir helfen?

Stefan Buchholz
Marbacher Str. 37
7141 Erdmannshausen

Clever & Smart

Ich komme hier so weit, daß ich bohren kann, aber ich weiß nicht, wie ich den Bohrer benutzen soll. Kabel zu verlegen, ist mir ebenfalls nicht möglich. Für die entsprechenden Tips wäre ich sehr dankbar.

Stefan Heymanns

Elite

Wenn ich beim Spielen auf dem PC die Tasten ALT und PrtSC drücke, saved der Com-

puter die Datei Elite 0.1LO oder Elite 02.HI; sie enthalten die Informationen über den Spielstand. Wie kann ich diese Dateien abwandeln (z.B. mehr Credits) und wieder laden? Außerdem läßt sich mein veränderter Commander nicht mehr laden.

Nun noch ein anderes Problem: Wo kann ich die "Hakkerbibel II" beziehen? Über entsprechende Hinweise würde ich mich sehr freuen.

Harald Briller

Hellowoon

Wie besiegt man in diesem Spiel den Rächer?

Martin Wefing

Wie entkomme ich hier dem Tod im großen Saal? Ist das überhaupt der richtige Weg?

René Mischok

Erik the Viking

Ich habe vor drei Jahren dieses Adventure gekauft. Mittlerweile fand ich auch die Lösung. Trotzdem bleiben noch ein paar Fragen offen:

Wie läßt sich eine höhere Punktzahl erreichen? Wo und wie erhalte ich Scroll, Ragbag, Key, Spectacles, Dust? Was bedeuten diese Gegenstände?



Hilfe für "Gauntlet" sucht einer unserer Leser

Agent X II

Wie gelange ich bei diesem Spiel in den letzten Level? Wer kennt die Codewörter?

Impossible Mission

Wie setzt man hier die Puzzle-Teile zusammen? Ich freue mich über jeden Tip.

Gerhard Schuster
Aurichstr. 8
2889 Westerholt

Bubble Bobble

Wer kennt einen Poke oder eine Hilfsroutine zu diesem Programm?

René Mischok

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Wie lenke ich den zweiten Reinigungsroboter im Hogan Hold ab? Wie komme ich an

den Vektorplatter ran? Wie lange ich durch die Screaming door? Wie aktiviere ich den Unwahrscheinlichkeitsdrive? Wie geht es dann weiter? Was muß ich alles im Schiff machen?

Infidel

Was muß ich im Lager machen? Kann man an den Krokodilen vorbei? Wie komme ich zum Pharaonengrab? Was ist dort zu tun?

Deadline

Kann ich im Revier anrufen und Tips oder ähnliches erhalten? Was bedeutet die Leiter im Rosenbeet? Was hat es mit den einzelnen Personen auf sich? Wer ist der Täter? Wie kann ich ihm die Tat beweisen?

Blade of Blackpoole

Wie komme ich an der fleischfressenden Pflanze vorbei? Was muß ich ihr geben? Kann man den Treibsand überqueren? Was muß ich tun, um ans Ziel zu gelangen?

Tips unserer Leser

13 Lösungswege

Zu den Spielen "Terramex", "The Pawn", "Tai Pan", "Wizball", "Hexenküche II", "Garfield", "Game Over", "Traz", "Jinxter", "Cybernoide", "Fredy Hardest", "Maniac Mansion" und "Bubble Bobble" besitze ich Karten und Lösungswege. Für 5.- DM sende ich sie Ihnen gerne zu.

Florian Krause
Olympiaring 19 b
8230 Bad Reichenhall 4

International Karate

Ich habe hier einen Tip zu Day I bzw. Day II: Beim Drücken der Taste K wird der Hintergrund verändert. So kann man alle Backgrounds ohne Probleme sehen und spielen.

Marco Butz
Mosbacher Str. 33
7108 Möckmühl 3

Tau Ceti

Ich möchte mit meinen Tips den High-Score-Jägern behilflich sein. Man kann das Spiel nämlich in Rekordzeit schaffen, wenn man die Städte in der angegebenen Reihenfolge besucht. (Die Abkürzungen N, S, E und W stehen für die vier Himmelsrichtungen.)

S (Centralis) – E (Tsula) – N (Krill) – N (Drano) – N (Kdapt) – W (Kzinti) – E (Kdapt) – S (Drano) – S (Krill) – S (Taula) – S (Kula) – W (Zilogi) – N (Centralis) – W (Heyrol) – S (Scarth) – E (Botania) – E (Ministro) – N (Frome) – S (Minestro) – E (Clea) – W (Minestro) – W (Botania) – W (Scarth) – S (Coruk) – W (Coborindi) – E (Coruk) – N (Scarth) – W (Jade) – W (Zoon) – S (Leestra) – S (Entrola) – N (Auriga) – E (Hame) – S (Novia) – W (RUBYIA) – E (Novia) – S (Heyrol) – E (Centralis).

Karsten Krieg

260 Pokes und Tips

Ich besitze eine umfangreiche Liste mit Spiele-Pokes und Hilfen. Diese versende ich gerne gegen 6.- DM Vorkasse. Bitte keine Briefmarken beilegen!

Marc Cziesielsky
Harmonie 23
2856 Hagen

Grand Prix Simulator

Wenn Sie auch einmal die letzten Rennstrecken sehen wollen, sollten Sie beim Erscheinen der Punkteliste A oder B drücken. Dann ist mit 1 oder 2 zu starten. Wer sich amüsieren möchte, sollte Track 0 ausprobieren. Dies funktioniert aber nur jedes zweite Mal!

Marcus Hölzl

Dracula

1. Teil (First Night)

Zuerst den Kutscher bezahlen, dann in das Gasthaus gehen. Weiter zur Rezeption, die Klingel drücken und einen Namen (am besten Jonathan Harker) in das Register eintragen. Man erhält dann vom Hausherrn den Schlüssel für das Zim-

mer. Nun kann man im Dining Room zu Abend essen. Im Zimmer Streichholz nehmen und die Lampe anzünden. Beim Alptraum das Fenster schließen. Wenn man sich vor dem Gasthof auf die Bank setzt und wartet, erscheint bald darauf die Kutsche.

2. Teil (Arrival)

Der Trance-Zustand kann mit Breakdance durchbrochen werden. Um die zweite Kutsche zu besteigen, muß man das Kreuz tragen. Der Tod durch Erfrieren läßt sich durch folgendes vermeiden:

Sich umsehen. Man entdeckt eine kleine Tür, diese untersuchen und das Kreuz als Schlüssel benutzen (remove cross, insert cross, turn cross). Nach Öffnen der Tür sieht man die wärmenden Decken. Beim Eingang muß die Klingel gefunden werden. Sie befindet sich im Maul der Fledermaus.

Das sollte eigentlich an Tips für den zweiten Teil genügen. Hier aber noch eine Liste mit den wichtigsten Vokabeln zum Lösen dieses Teils:

polish, cut, wait, wave, smash, tie, lift

3. Teil (The Hunt)

Im Haus erst einmal das Geld finden, um die Zeitung kaufen zu können. Bei der Post den Brief holen. In der Station erfährt man, daß man am nächsten Tag wiederkommen soll. Einen wichtigen Schlüssel findet man im Study unter den Notizen. Um Renfield zu töten, benötigt man das Netz. Die Axt in der Hütte läßt sich nur durch Zerschlagen der Fensterscheibe (mit einem Stein) erhalten. Um in das Wohnhaus zu gelangen, muß ein Baum gefällt werden.

Stifflip & Co

Im Raum neben der Bar auf keinen Fall am Seil ziehen. Dem General am Anfang die Smith and Wesson geben. Palmyra kann durch Losbinden des befestigten Seiles die Seilfalle zerstören. Die Schlange läßt sich durch die Töne von geschnittenem Schilf beeindrucken. Schilf ist auch hilfreich, wenn einem die Luft unter Wasser ausgeht. Für Blutegel gibt es ein altes Mittel: Salz! Der Colonel fürchtet sich vor Tieren! Mit Hilfe des Aussichtsfernrohres erfährt man etwas Nützliches. Die Türen werden mit Äxten eingeschlagen.

Martin Kluge

★ Pokes ★ Pokes ★ Pokes ★

The Living Daylights

Mit POKE &71C,X erhält man entsprechend viele Leben. X sollte 100 jedoch nicht überschreiten, da sonst der Computer abstürzt. Das Ladeprogramm für Diskette sieht folgendermaßen aus:

```
10 LOAD "Bond"
20 GOSUB 70
30 MODE 1: INPUT "Wie viele Leben (1-100)?" , I: IF I<1 OR I>100 THEN 30
40 POKE &B001,I
50 POKE &A629, &B0
60 CALL &600
70 FOR a = &B000 TO &B007: READ p$:POKE a, VAL ("&" + p$): NEXT: RETURN
```

80 DATA 3E, 00, 32, 10, 07, 03, 00, 06

Punchy

POKE &267B,0 verhilft bei diesem Spiel zu unendlich vielen Leben.

Donkey Kong

Hier sollten Sie einmal folgendes eingeben:

```
POKE &BD19, &C9: MEMORY 17394: LOAD "DONKEY .BIN": CALL 17395
```

Pyjamarama

Dieser Poke wird Ihnen sicher weiterhelfen:

```
POKE &BD19, &C9: RUN "Pyjama"
```

Roadrunner

Hier bringt Ihnen der Poke & 113F,0 unendlich viele Leben.

David Janzen
3330 Helmstedt

Fruity Frank

Versuchen Sie doch einmal den Poke & 229F, X (X = Anzahl der Leben). Es ist aber angebracht, nicht mehr als 19 Leben zu nehmen. Außerdem ist der Poke vor dem ersten Call einzusetzen.

Christian König
8370 Regen

Caves of Doom

Der Poke & 2525, X bringt Ihnen bis zu 255 Leben, POKE

& 2662, & B7 dagegen unendlich viele.

Konamis Pingpong

Mit POKE & 4BD7,0 verliert man bei diesem Spiel nie.

Daley Thompson's Super Test

Bei der Cassettenversion erhalten Sie durch folgende Pokes unendlich viele Leben:

Day 1: POKE & 29E, & B7
Day 2: POKE & 2B3, & B7

Defend or Die

Auch zu diesem Spiel bieten wir einen Poke:

POKE & BD19, & C9: RUN "DEFEND"

Teuflischer Wettbewerb

In dieser Ausgabe findet ein Wettbewerb des DIABOLO-Versandes statt, bei dem teuflische Preise zu gewinnen sind. Wer teilnehmen möchte, füllt das abgedruckte Zahlenrätsel aus, schreibt die Zahl auf eine Postkarte und schickt sie an:

Verlag Rätz-Eberle
Kennwort:
DIABOLO-Wettbewerb
Postfach 1640
7528 Bretten



Was gibt es zu gewinnen?

Unter allen Einsendern mit der richtigen Lösung verlosen wir 5 teuflische Überraschungspakete mit je 5 Superspielen. Bitte vermerkt auf der Postkarte, ob ihr Cassetten oder Disketten haben wollt.

Und nun viel Spaß!

Hier nun die Aufgabe

Allzu leicht wollen wir das Ganze natürlich nicht machen. Jedes der verschiedenen Symbole steht für eine Ziffer. Ihr müßt nun durch Raten, Rechnen und Ausprobieren die richtigen Zahlen einsetzen. Gleiches Symbol bedeutet gleiche Ziffer.

Als Lösung schreibt Ihr bitte die Zahl rechts unten doppelt unterstrichen auf eine Postkarte.

Viel Spaß!

$$\begin{array}{ccccccc}
 \square & \blacksquare & \blacksquare & - & \square & \blacktriangle & = & \square & \bigcirc & \blacktriangle \\
 & & & & & & & & & + \\
 & & & & & & & & & \\
 \blacksquare & + & \triangle & = & \square & \blacktriangle & & & & \\
 \hline
 \bigcirc & \blacktriangle & \times & \blacksquare & = & \square & \blacksquare & \blacksquare & & \\
 & & & & & & & & & \underline{\underline{\hspace{1cm}}}
 \end{array}$$

TOP 10

1.	(1)	Six Pack III	Elite
2.	(4)	Top Ten	Elite
3.	(5)	Football Manager II	Adictive
4.	(6)	Arcade Force Four	U.S. Gold
5.	(2)	Trantor	GO!
6.	(-)	Nebulus	Hewson
7.	(-)	Impossible Mission II	Epyx
8.	(7)	Pirates	Microprose
9.	(8)	Arkanoid II	Imagine
10.	(9)	Solid Gold	U.S. Gold

Immer noch befinden sich vier Spielesammlungen unter den ersten zehn. Aber eines zeichnet sich jetzt schon ab: "Football Manger II" wird spätestens in einem Monat ganz weit vorne rangieren. Aber auch "Nebulus" und "Impossible Mission II" werden sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen.

Überhaupt ist von den Softwarehäusern ein äußerst heißer Herbst angesagt. Titel wie "The Games - Winter Edition" von Epyx sind voll auf Erfolg programmiert. Auch "Barbarian II" wird wohl kurz nach seiner Veröffentlichung alle Rekorde brechen. Zumindest bis auch hier wieder die Bundesprüfstelle in Bonn zugeschlagen hat.....

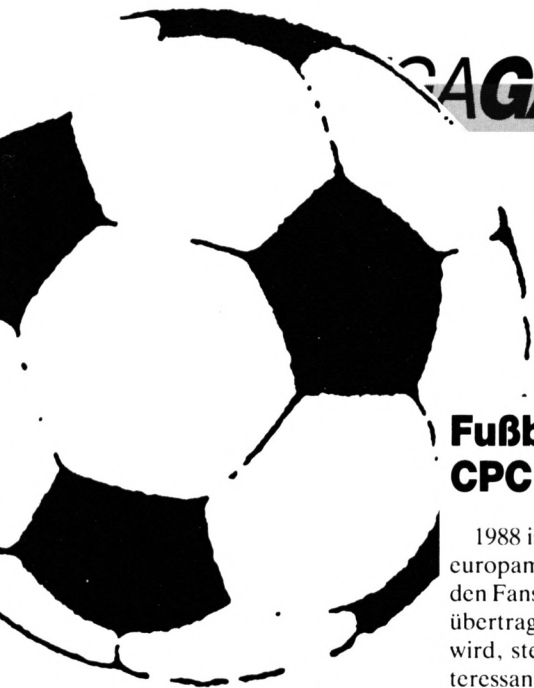
Wenn Sie bei der nächsten Top Ten ebenfalls mitmachen wollen, müssen Sie nur Ihr Lieblingsspiel auf eine Postkarte schreiben, und ab die Post an das

Schneider Magazin,
Stichwort Top Ten,
Postfach 1640
7518 Bretten

Unter den Einsendern verlosen wir 5 Buchpakete mit den drei Bänden "CPC 464/664-Praxis".

Hier die Gewinner vom letzten Mal:

Wolfgang J. Schubert,
Lorelei-Ring 6, 6200 Wiesbaden
Axel Kausler,
Rembrandtstr. 17, 8590 Marktredwitz
Rainer Lortz,
Baderstr. 42, 3501 Fuldata
Rainer Große,
Schalksburgstr. 17, 7475 Meßstetten
Achim Kammerer,
Schloßstr. 59, 7580 Bühl



Fußball auf dem CPC

1988 ist das Jahr der Fußballeuropameisterschaft. Damit es den Fans zwischen den Fernsehübertragungen nicht langweilig wird, stellen wir Ihnen drei interessante Fußballspiele für den CPC vor.

Football Manager II

"Football Manager" von Addictive ist eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten. Es wurde nahezu auf alle Systeme umgesetzt. Der Schöpfer des Programms, Kevin Thomas, konnte damit große Erfolge feiern. Tausende von Fußballfans in aller Welt beschäftigten sich mit diesem Spiel. Als sie einen Nachfolger forderten, machte Thomas sich gleich an die Arbeit. Jahrelang knobelte er am zweiten Teil. Weihnachten 1987 sollte das Game eigentlich schon auf dem Markt erhältlich sein. Doch Thomas war noch nicht fertig. Jetzt ist es endlich soweit.

1

Zu Beginn des Spiels wählt man eine englische Mannschaft aus, die man managen möchte. Vor jeder Saison bieten Sponsoren Werbeverträge an. Ungünstige Offerten kann man ablehnen und auf bessere warten. Doch dieses Pokerspiel birgt Risiken in sich. Wer ein lukratives Angebot ausgeschlagen hat, kann das Pech haben, daß sich kein anderer Geldgeber mehr meldet. Nach der ersten finanziellen Spritze des Sponsors müssen Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Dann geht es richtig los.

Der Computer blendet eine Tafel ein, auf der Ihre Managerleistungen festgehalten werden. Die Bewertungen resultieren aus der finanziellen Situation des Vereins, aber auch aus den Punktegewinnen und den Titeln Ihrer Mannschaft. Primäres Ziel ist es, mit Ihrem Team von der vierten in die erste Liga aufzusteigen und dort möglichst Fußballmeister zu werden. Außerdem muß Ihre Elf sich noch in zahlreichen Pokalspielen behaupten.

Jede Partie besteht aus der Vorbereitungsphase und dem eigentlichen Match. Sie nehmen zunächst die Mannschaftsaufstellung vor, indem Sie die Spieler auf den verschiedenen Positionen plazieren. Jeder Fußballer hat bestimmte Stärken und Schwächen. Es ist also sehr wichtig, ihn richtig einzusetzen. Denken Sie daran: Ein Torwart sollte im Tor agieren und nicht als Mittelstürmer. Wenn ein Fußballer gar zu schlecht ist, können Sie ihn auf dem Spielermarkt verschern. Natürlich ist es auch möglich, neue Spieler einzukaufen.

Als erfolgreicher Manager müssen Sie eine Vielzahl von Kleinigkeiten berücksichtigen. Verletzte Fußballer müssen geschont werden. Man darf sie nicht in der nächsten Partie einsetzen. Machen Sie nicht zu viele Schulden. Denken Sie daran, daß Sie alle Unkosten wie Spielergehälter usw. jeden Monat begleichen müssen. Wenn die Mannschaftsaufstellung für das nächste Match steht, wird die Partie auf dem Bildschirm aus-

getragen. Sie sehen einige Minuten lang eine Spielsequenz, in die Sie nicht eingreifen können. Fehler bei der Aufstellung rächen sich nun mit vielen Gegentoren.

"Football Manager I" war schon ein tolles Strategiespiel, mit dem ich tagelang meine Zeit verbracht habe. Der Nachfolger ist bezüglich der Variationsmöglichkeiten und der Grafik noch um ein paar Klassen besser. Fans dieses Genres kommen voll auf ihre Kosten.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Addictive
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier

2

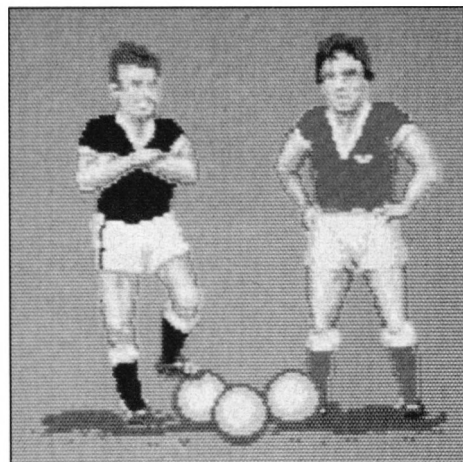
Matchday II

Ein hervorragendes Spiel bietet das englische Software-Haus Ocean an. Ein bis acht Personen können daran teilnehmen. Die Fußballspieler in "Matchday II" verfügen über sehr viele Schußvarianten. Volleys werden genauso beherrscht wie Lobs, Fersenkicks, Kopfbälle und Rempeler. Die Steuerung erfolgt über Joystick oder Tastatur.

Bevor jedoch das Match beginnt, müssen Sie sich erst einmal durch eine Reihe von Menüs kämpfen. Im ersten wird ei-

ne Entscheidung bezüglich der Steuerung gefordert. Wollen Sie mit einem oder zwei Joysticks spielen, oder hämmern Sie lieber auf der Tastatur herum? Anschließend gelangt man in das Hauptmenü. Hier wählt man den Spielmodus. Sie können alleine oder gemeinsam mit einem Partner gegen den Computer antreten oder sich mit einem anderen Teilnehmer messen. Neben "normalen" Begegnungen besteht auch die Möglichkeit, am Matchday Cup teilzunehmen. Sie können mit sieben anderen Spielern in einem Turnier mitmachen, das über drei Runden geht. Vielleicht möchten Sie sich lieber an einer Matchday-Saison beteiligen, in der alle gemeldeten Mannschaften gegeneinander antreten.

Natürlich lassen sich auch die Farben der Trikots und andere Kleinigkeiten verändern. Nach der Halbzeit eines Spiels kann man übrigens das Ergebnis ein bißchen manipulieren. Wenn der Computer zu viele Tore geschossen hat, drückt man einige Male die RETURN-Taste, und alles ist wieder paletti. Vor dem Match besteht die Möglichkeit, die Lautstärke des Sounds zu regeln, die Spielzeit zu verändern und eine von drei Spielstärken für den Computergegner auszuwählen. Ob der Torwart vom Rechner oder mit dem Joystick gesteuert wird, liegt ebenfalls in Ihrer Entscheidung. Natürlich lassen sich die Teamnamen an heimische Gefilde anpassen. So können VFL Hintertupfingen und Werder Bremen in einer Li-



**Drei Bälle?
Wat soll
dat dan?**

ga spielen. Die Taktik ist vor dem Match frei wählbar; Sie bestimmen selbst, ob Ihre Mannschaft offensiv oder eher defensiv agieren soll. Das Spiel läßt sich so einstellen, daß es optimal auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist.

Das eigentliche Match ist ebenfalls sehr gut gelungen. Jede Mannschaft verfügt über ein Kickometer. Mit seiner Hilfe kann man die Schußstärke bestimmen. Es ist in Form eines Energiebalkens am oberen Bildschirmrand zu sehen. Je größer dieser ist, desto stärker fällt der Schuß aus. Der Energiestreifen bewegt sich ständig hin und her. Der Spieler muß auf den Feuerknopf drücken, wenn der Balken am größten ist, um eine Granate zu schießen. Kopfbälle und Hackenkicks sind ebenfalls möglich.

Die Schneider-Version bietet einen kurzen Sound, der sich hören läßt. Die Grafik ist relativ schlicht gehalten, reicht jedoch für ein Fußballspiel aus. Trotz gewisser Mängel bei Sound und Grafik ist "Matchday II" ein hervorragendes Soccer-Programm, an dem kein Fußballfan vorbeikommt.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Ocean
 Bezugsquelle: Ariolasoft



3

Gary Lineker's Superstar Soccer

Dieses Programm besteht aus zwei Teilen. Im Hauptteil verwaltet der Computer die Resultate von vier Ligen, die jeweils 18 Mannschaften umfassen. Sie steuern ein Team in der unter-

**Flanke,
 und reingeschlenzt
Tooor!!**

sten Spielklasse und müssen dieses durch taktisches Geschick und eine gute Hand am Joystick langsam, aber sicher an die Spitze der ersten Liga bringen.

Zu Beginn jedes Spieltags können Sie sich in zahlreichen Menüs austoben und Tafeln mit Statistiken ansehen. So läßt sich beispielsweise feststellen, wie viele Spiele Ihre Mannschaft in der laufenden Saison noch zu bestreiten hat und welchen Platz sie in der Tabelle belegt. Sie haben außerdem die Möglichkeit, aktiv die Geschicke Ihres Teams zu bestimmen. Spieler werden auf dem Transfermarkt verschachert, neue Stars eingekauft. Auch können Sie Ihre Elf ins Trainingslager schicken, die Mannschaftsaufstellung bestimmen und noch vieles mehr.

Wenn alle strategischen Überlegungen beendet sind, geht es mit der zweiten Spielphase, dem eigentlichen Soccermatch, weiter. Dort gibt es Freistöße, Einwürfe, Pässe, Torschüsse, Eckstöße, Fouls und alles andere, was das Fußballerherz begehrt. Leider stehen nicht sehr viele Schußvarianten zur Verfügung. Die Möglichkeiten des Spielers sind sehr begrenzt. Da man nur einen Fußballer steuert, kann es passieren, daß der Ball gerade in die Hälfte gekickt wird, in der man in diesem Augenblick nicht steht. Der Bildschirm scrollt weg, und man ist nicht mehr am Spielablauf beteiligt.

Grafisch ist das Programm in Ordnung. Ein großes Lob verdienen die strategischen Elemente und die Tatsache, daß



der Computer alle Ergebnisse verwaltet. Leider mangelt es an Spielwitz während des Action-Teils. Manchmal sieht man nur tatenlos zu, was die anderen Spieler auf dem Feld treiben. Ob Torschüsse zum Erfolg führen oder nicht, scheint vom Zufallsgenerator abzuhängen. Wenn man von diesen Schwächen absieht, bleibt ein originelles Fußballspiel übrig.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Gremlin Graphics
 Bezugsquelle: Ariolasoft

3

Footballer of the Year

Freunde von Strategiespielen kommen bei diesem Programm auf ihre Kosten. Das Ziel liegt darin, durch möglichst günstiges Taktieren zum Fußballer des Jahres aufzusteigen. Dabei hilft Ihnen kein Manager. Sie

müssen Ihr Geschick selbst in die Hand nehmen. Fünf verschiedene Ligen stehen als Wirkungsstätte für den ambitionierten Fußballer zur Verfügung. Die fünfte Division ist die schwierigste, da man sich dort in internationalen Profikreisen befindet. In zwei kleinen Action-Sequenzen gilt es, möglichst viele Punkte zu ergattern. Einmal fungiert man als Elfmeterschütze, zum anderen muß man den Ball schneller erreichen als der Gegenspieler. Wer genügend Punkte gemacht hat, steigt zum "Footballer of the Year" auf.

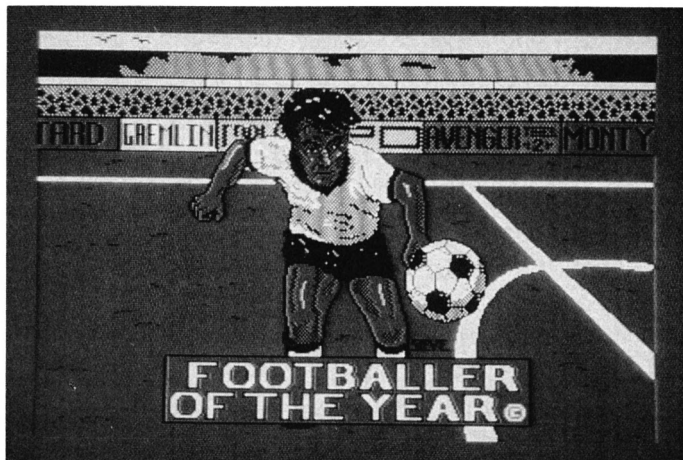
Grafik und Sound bieten nichts Besonderes. Das ist von einem Strategiespiel auch nicht anders zu erwarten. Spaß macht "Footballer of the Year" schon, wenn auch nicht für lange Zeit.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Gremlin Graphics
 Bezugsquelle: Ariolasoft

Hier das Fazit einiger testintensiver Stunden: Das ultimative Fußballspiel gibt es für den CPC bisher noch nicht. "Matchday" wurde Testsieger in der Gattung der Action-Fußballspiele. "Gary Lineker" konnte durch die gelungene Mischung aus Managerprogramm und Actiongame überzeugen. "Footballer of the Year" war das beste Strategiefußballspiel. Die Note 1 hat keines der getesteten Programme verdient.

Die Redaktion bedankt sich herzlich beim Software-Versand Diabolo für die Bereitstellung der Testmuster.

Carsten Borgmeier





DIABOLO

★ Der Versand mit den teuflischen Preisen! ★

DIABOLO ohne Unterleib? – nicht mehr lange ...!



Wer kennt ihn nicht, den Kopf schlechthin. Seit annähernd zwei Jahren blickt er jedem Spielefan erschreckt in die Augen, als wolle er sagen: "Herrgott, sind die Preise günstig!"

Doch DIABOLO ist es leid, nur einen kühlen Kopf bewahren zu müssen. Wie gerne hätte er es, wenn er sagen könnte: "Von Kopf bis zu den Füßen, ganz auf Spielen eingestellt!"

Und genau diesem Mißstand soll jetzt Abhilfe geschaffen werden. DIABOLO startet einen Super-Mal- und Zeichenwettbewerb. Erster Preis ist ein CD-Player, zweiter und dritter Preis ein Riesen-Softwarepaket.

Was ist zu tun?

Im Prinzip ganz einfach: In jedweder Form des kreativen Schaffens unserem DIABOLO-Köpfchen einen Körper mit Füßen zu verpassen. Bewertet werden Originalität, Witz und Ausarbeitung.

**Einsendeschluß ist der
30. Dezember 1988**



 **0 72 52 / 8 66 99**

Bestellannahme 24 Stunden. Von 13.00-16.30 Uhr erreichen Sie uns persönlich.

Software-Bestellschein

Kunden-Nummer

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

SM 9/88

Anzahl	Titel	Gesamtpreis	Computertyp

Ich wünsche folgende Bezahlung:

- Nachnahme (zuzüglich 5.70 DM Versandkosten)
 - Vorauskasse (zuzüglich 3.- DM Versandkosten)
 - Bankabbuchung (zuzügl. 3.- DM Versandkosten)
- Software ist vom Umtausch ausgeschlossen.

Datum/Unterschrift
Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Diabolo-Versand, PF 1640, 7518 Bretten.
Eine Abteilung des Verlags Rätz-Eberle GdBR.

Hier die Zahlungsmöglichkeiten auf einen Blick:

a) Per Scheck

Bestellung zusammen mit ausgefülltem und unterschriebenem Scheck an uns. **Achtung!** 3.- DM Versandkosten nicht vergessen. Wir reichen den Scheck erst ein, wenn die Ware unser Haus verlassen hat.

Geschenkt gibt's nichts!

b) Per Bankabbuchung

Bestellung zusammen mit Angabe von Konto-Nr., BLZ und dem Namen des Kreditinstituts an uns. Wir buchen dann ab, wenn die Ware unser Haus verlassen hat.

c) Per Nachnahme

Bestellung an uns schicken und "Nachnahme" ankreuzen. 4.20 DM gehen zu uns als Versandkostenanteil, 1.50 DM kassiert der Briefträger fürs Bringen. Macht zusammen 5.70 DM.

Eine Bitte: Deutlich schreiben – so werden Mißverständnisse und Schwierigkeiten vermieden!



Ein Hammer aus Fernost

Der absolute Karateknüller für alle Joystick-Fighter.
7 Kampfsimulationen, und jede einzelne ist ihr Geld wert. Jetzt als Budo-Sampler. Folgende Spiele sind enthalten:

- Way of the Exploding Fist
- Bruce Lee
- Kung Fu Master
- Avenger
- Samurai Trilogy
- Uchimata
- Way of the Tiger

Für Verletzungen oder andere Gebrechen, die aus der Anwendung dieser Games resultieren, übernimmt der DIABOLO-Versand keine Haftung!

★ NEU ★ NEU ★

Salamander	25.90 / 37.90
Pink Panther	25.90 / 37.90
Giana Sisters	25.90 / 37.90
Empire Strikes Back	25.90 / 37.90
Roadblasters	25.90 / 37.90
Epix Games "Winter Edition"	25.90 / 37.90
New's Copy / Star Copy	—.— / 37.90

(2 Kopierprogramme, die fast alles cracken)

Cass./Disk

37.90/39.90

SAMPLERS

4 SMASH HITS 25.90/37.90
Exolon, Zynaps, Uridium II, Rana Rama

GAME-SET-MATCH 37.90/49.90
W. S. Baseball, W. S. Basketball, Super Soccer, Hyperforce, Pong Pong, D. Thompson's Superstest, Konami's Tennis, Boxing, Squash, Konami's Snooker

EPICS EPIX 25.90/49.90
Worldgames, Wintergames, Impossible Mission, Supercycle

PRESTIGE COLLECTION 25.90/37.90
Koronis Rift, Ballblazer, Rescue on Fractalus, The Eidolon

STAR GAMES II 25.90/—.—

SOLID GOLD 25.90/49.90
Gauntlet, Ace of Aces, Leaderboard, Winter Games, Infiltrator

THE PLAYER'S DREAM I+II+III je 19.90/24.90
Alle 3 im Pack **55.—/70.—**

TOP TEN 25.90/37.90
Saboteur I, Saboteur II, Sygma III, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos, Bombjack II

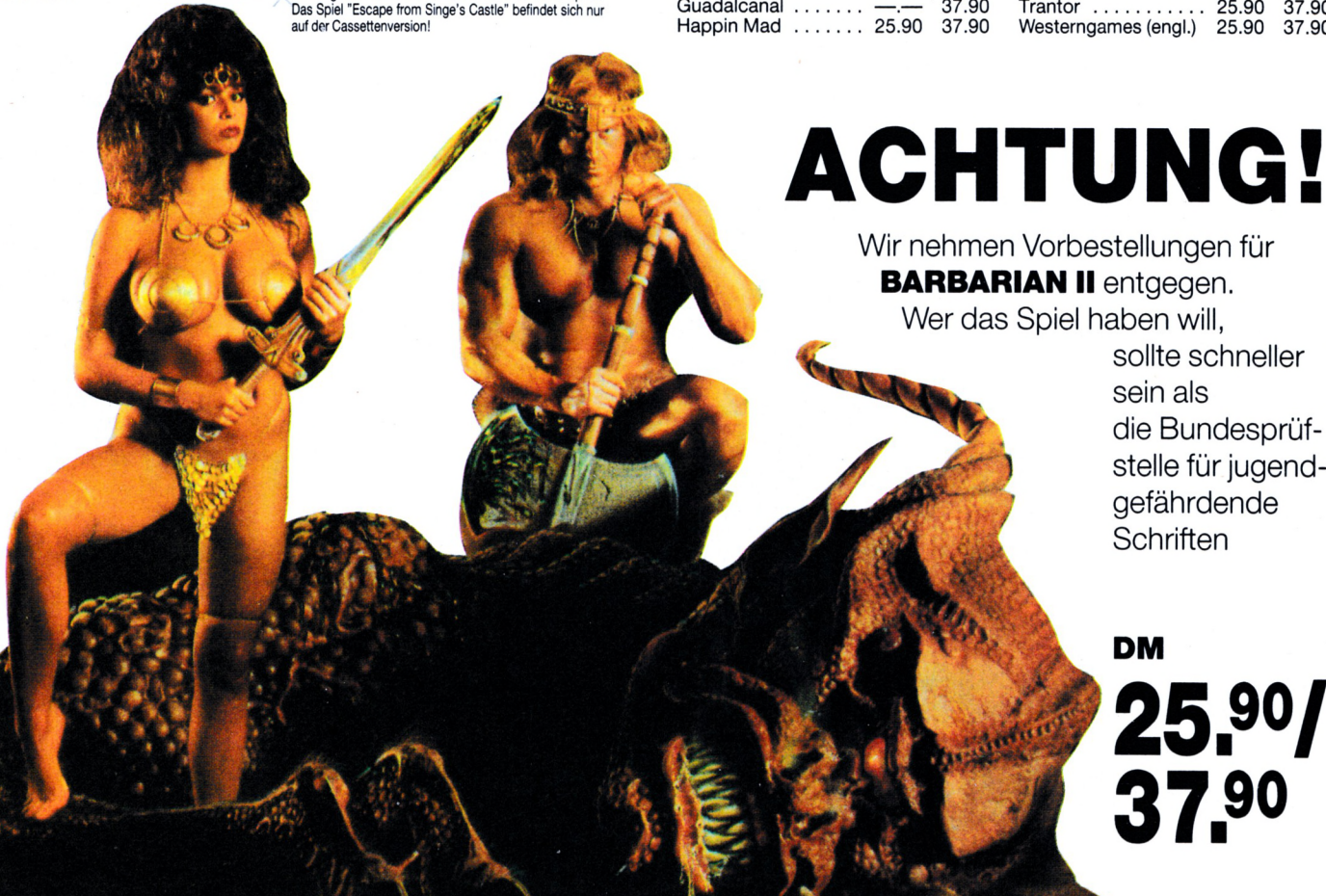
Arcade Force Four 25.90/49.90
Road Runner, Gauntlet, Indiana Jones, Metrocross

Six-Pack 3 25.90/37.90
Achtung! Auf der Diskettenversion sind es nur 5 Spiele. Das Spiel "Escape from Singe's Castle" befindet sich nur auf der Cassettenversion!

A-Z

Advanced Technical Fighter	25.90	37.90	Hunt for the Red Octobre (engl.)	37.90	49.90
Arkanoid II	25.90	37.90	Impact	25.90	37.90
Battle Ship	9.90	—.—	Impossible Mission II ..	25.90	37.90
Beyond Icepalast ...	25.90	37.90	Int. Karate +	25.90	37.90
Buggy Boy	25.90	37.90	Karnov	25.90	37.90
California Games ...	25.90	37.90	Knight Orc	—.—	49.00
Charlie Chaplin	25.90	37.90	Mach III	25.90	37.90
Combat School	25.90	37.90	Match Day II	25.90	37.90
Crazy Cars	25.90	37.90	Mickey Mouse	25.90	37.90
Darkside	25.90	37.90	Nebulus	25.90	37.90
Despotic	25.90	—.—	Nemesis	25.90	—.—
Dream Warrior	25.90	37.90	Out Run	25.90	37.90
Eddi Edwards	—.—	—.—	Pirates (6128)	—.—	49.90
Super Ski	25.90	37.90	Rolling Thunder	25.90	37.90
Firetrap	—.—	37.90	Rygar	25.90	37.90
Flintstones	25.90	37.90	Scate Crazy	25.90	37.90
Footballer	—.—	—.—	Shackled	25.90	37.90
of the Year	14.90	—.—	Slapfight	25.90	—.—
Football Manager II ..	25.90	37.90	Solomon's Key	25.90	—.—
Gauntlet II	25.90	37.90	Starglider	33.90	44.90
Gary Lineker	—.—	—.—	Starrider II	25.90	37.90
Superstar Soccer ...	25.90	37.90	Street Sports Basketball	25.90	37.90
Gee Bee Airally ...	25.90	37.90	Star Wars	25.90	37.90
Gryzor	25.90	37.90	Tetris	25.90	37.90
Guadalcanal	—.—	37.90	Trantor	25.90	37.90
Happin Mad	25.90	37.90	Westerngames (engl.)	25.90	37.90

The Eidolon, Highway Encounter, Knight Games, Trailblazer, Avenger, Ballblazer



ACHTUNG!

Wir nehmen Vorbestellungen für **BARBARIAN II** entgegen.

Wer das Spiel haben will, sollte schneller sein als die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

DM

25.90/ 37.90

4



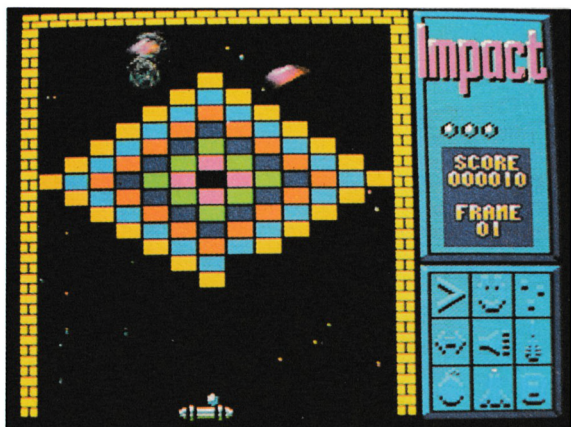
Impact

Schon wieder Breakout!

Mittlerweile ist das "Breakout"-Spielprinzip doch recht abgenutzt. In jedem Monat verirrt sich mindestens ein "Breakout"-Verschnitt in die MEGAGAMES-Redaktion. Im Juni war es "Arkanoid 2", im Juli "Ballbreaker II"; jetzt folgt "Impact". Hört denn das nie auf? Inzwischen dürfte jeder Spielefan doch ein entsprechendes Programm besitzen.

Es gibt wohl kaum einen, der sich unter "Breakout" nichts vorstellen kann. Vielleicht kennt aber der eine oder andere das Spielprinzip tatsächlich noch nicht. Deshalb will ich es wieder einmal erklären. Man steuert einen Schläger, der am unteren Bildschirmrand auf einer horizontalen Achse hin und her bewegt werden kann. Darüber baut der Rechner eine Wand auf, die aus vielen einzelnen Backsteinen besteht. Mit Hilfe des Schlägers müssen Sie unentwegt eine Kugel an die Mauer schießen. Wenn sie trifft, löst sich jedesmal ein Stein aus der Wand. Das bringt Punkte. Haben Sie auf diese Weise alle Steine abgeräumt, gelangen Sie in den nächsten Level. Hier wartet eine neue Mauer.

Schon wieder "Breakout". Diesmal unter dem Namen "Impact".



Das Ganze wäre unsagbar langweilig, gäbe es nicht zahlreiche Bonussympole. Manchmal fallen gelbe Haken aus der Wand. Diese muß man nur mit dem Schläger einsammeln, und schon kann man über Extrakugeln, eine Laserkanone im Schläger, Kugeln mit Sprengkraft oder eine größere Schlagfläche verfügen.

"Impact" steht den anderen "Breakout"-Verschnitten bezüglich der Bonusvielfalt in nichts nach. Auch wenn das Spielprinzip nicht neu ist, macht das Programm Spaß. Bei der Grafik hat sich der Hersteller allerdings nicht mit Ruhm bekleckert. Die Kugel flackert über den Bildschirm, und die Animation der anderen Sprites läßt auch sehr zu wünschen übrig. Ähnlich verhält es sich mit dem Sound. Er verursacht schnell Kopfschmerzen. Das Piepen und Knacken ist unerträglich.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Audiogenic
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier

Mindfighter

Verhindern Sie den dritten Weltkrieg!

Beigaben scheinen in Mode zu kommen. Activision liegt mit dem neuen Adventure "Mindfighter" voll im Trend. Neben dem Datenträger und der Anleitung erhält man noch einen 150seitigen Roman und ein Poster. Im englischsprachigen Roman können Sie die komplexe Hintergrundstory zu "Mindfighter" nachlesen.

Robin, ein elfjähriger, sensibler Junge verfügt über parapsychologische Fähigkeiten. Er kann mit Hilfe seines Geistes seine Umwelt kontrollieren. Zusammen mit seinen drei Freunden Alison, Harry und Matthew trifft er sich des öfteren mit dem berühmten Fergere, einem Professor für Parapsychologie. Die-

3

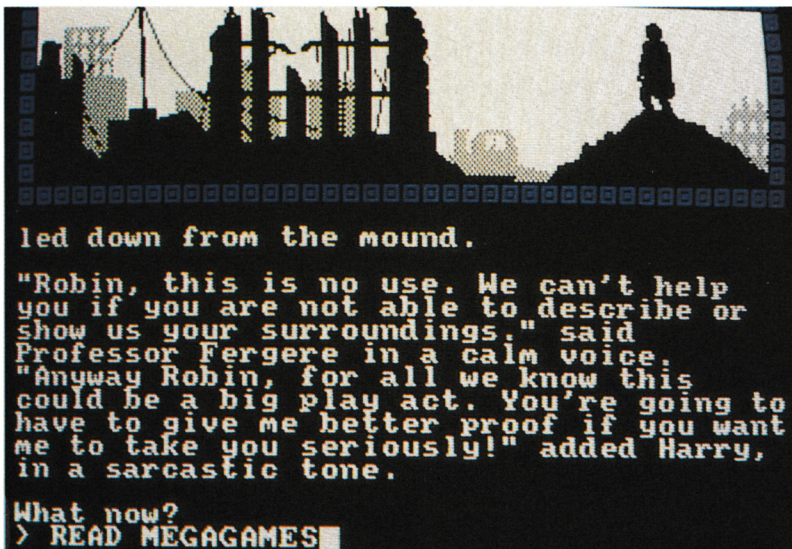


ser führt aufregende Experimente mit Robin durch. Eines Tages erwacht unser Held nach einem solchen Versuch in einer ihm unbekanntem Umgebung. Alle Häuser sind eingestürzt. Überall liegen Schutt und Asche.

An dieser Stelle können Sie ins Geschehen eingreifen. Mit Hilfe der Tastatur geben Sie Kommandos ein, die Robin ausführen soll. Der Junge macht schon bald eine ernste Entdeckung: Sein Geist hat sich von seinem Körper gelöst. Er befindet sich jetzt in der Zukunft, in einer Zeit nach einem schrecklichen nuklearen Holocaust. Anfänglich versucht Robin, den leidenden Menschen zu helfen, doch schon bald stellt er fest, daß das Elend zu groß ist. Er kehrt wieder in die Gegenwart zurück und muß dort versuchen, den dritten Weltkrieg zu verhindern.

Die Handlung von "Mindfighter" ist intelligent konzipiert und weicht löblicherweise vom üblichen Schema ab. Das im Spiel behandelte Thema ist von ernsthafter Natur. Activision geht meiner Meinung nach aber den richtigen Weg. Warum sollen nicht auch politische Angelegenheiten in einem Computerspiel verarbeitet werden?

Die interessante Handlung täuscht aber nicht über die schlechte Programmierung hinweg. Grafiken tauchen leider nur sehr sporadisch auf, und der Parser versteht bei weitem nicht so viele Wörter wie der bei anderen Spielen. Um mit "Mindfighter" zurechtzukommen, benötigen Sie sehr gute Englischkenntnisse. Sowohl Anleitung und Roman als auch die Programmtexte sind in anspruchsvollem Englisch verfaßt. Wer mehr Wert auf eine interessante Handlung als auf eine



Intelligentes Adventure mit Schwerpunkt beim Text: "Mindfighter"

gute Adventure-Programmierung legt, wird an diesem Spiel seine Freude haben.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Activision
Info: Leisuresoft Carsten Borgmeier

4



She Fox

Halb Fuchs, halb Frau!

Eigentlich heißt dieses Programm gar nicht "She Fox", sondern "Vixen". Den anrühigen Klang dieses englischen Originaltitels wollte man den deutschen Spielefans aber nicht zumuten. So änderte man ihn in "She Fox". Bei der Gestaltung der Verpackung hat sich die Vertriebsfirma Rushware um die Moral der jungen Käufer keine Gedanken gemacht. Zu sehen ist das Foto einer luftig bekleideten, vollbusigen Dame, die peitschenschwingend in einer Dschungelkulisse steht und den Betrachter anfaucht.

Dieses etwas dümmlich dreinblickende Mädchen ist auch gleichzeitig die Hauptperson von

"She Fox". Als kleines Kind wurde sie von ihren Eltern einfach im Dschungel ausgesetzt. Es grenzt an ein Wunder, daß sie nicht in der Wildnis umkam. Die Anleitung erklärt, warum das Mädchen im Urwald überlebt hat. She Fox wurde von den Füschen (kein Druckfehler!) aufgezogen, und deren Weisenrat stattete sie mit magischen Kräften aus.

Sicher fragen Sie sich jetzt, was um alles in der Welt denn Füsche sind. Genauso erging es mir. Ein Anruf bei Kristin Doth, der Marketing-Leiterin von Electronic Arts in Deutschland, verschaffte Klarheit. Bei den mysteriösen Füschen handelt es sich um Füchse. In der Eile kam der Übersetzer der englischen Anleitung zu dieser lustigen Wortschöpfung.

Aber wenden wir uns wieder dem Spiel zu. Sie steuern She Fox durch eine Dschungellandschaft. Dabei ruckelt die Grafik immer um ein Kästchen weiter. Von Scrolling kann also gar keine Rede sein. Böse Reptilien haben die Erde erobert. She Fox muß jetzt, mit einer Peitsche bewaffnet, durch den Urwald hetzen und alle Reptilien kaltmachen, um unseren Planeten zu retten. Dabei sollen Diamanten eingesammelt werden, denn das bringt Punkte. Tigert man lange genug durch den Dschungel, kann man sich an einer Bonusrunde erquicken. Dann verwandelt sich das vollbusige Mädels in einen Fuchs.

Meiner Meinung nach kann man auf "She Fox" getrost verzichten. Das Scrolling ist dermaßen schwach, daß man den Eindruck bekommt, das Game sei in der Mittagspause programmiert worden. Der gesamte Spielablauf beschränkt sich darauf, von links nach rechts zu laufen, mit der Peitsche zu knallen und Diamanten einzusammeln. Wenn schon das Spielprinzip nichts taugt, hätte man sich wenigstens



bei der Grafik anstrengen können. Ich kann Ihnen nur raten, die Finger von "She Fox" zu lassen. Das einzig Brauchbare an dem Game ist nämlich der Datenträger. Eine Musikkassette oder eine Leerdiskette gibt es aber schon für viel weniger Geld.

**"She Fox":
Weder die
Geschichte
noch ihre
Umsetzung
sind
gelungen**

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Martech (Electronic Arts)
Info: Rushware

Carsten Borgmeier

Leserservice

Folgende Großhändler geben Ihnen Auskunft, wo Sie die getesteten Programme in Ihrer Nähe beziehen können. Unter jedem Spiel ist in einem Infovermerk, welches Unternehmen dieses Produkt zur Zeit des Redaktionsschlusses in seinem Sortiment führte.

Infoadressen:

Ariolasoft GmbH Postfach 13 50 4830 Gütersloh 1 Tel. 0 52 41 / 80 38 71	Profisoft Sutthausen Str. 50/52 4500 Osnabrück Tel. 05 41 / 5 39 05
Leisuresoft Industriestraße 23 4709 Bergkamen 5 Tel. 0 23 89 / 60 71	Rushware Micro- handels-gesellschaft Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel. 0 21 01 / 60 70

2



Shockled

Gauntlet mit Variationen

"Shockled" von U.S. Gold erinnert an das Programm "Gauntlet" der gleichen Firma. Wie bei diesem Spiel präsentiert sich auch hier die Action aus der Vogelperspektive. Bei "Gauntlet" wüten Sie mit dem Helden durch eine große Anzahl von Labyrinth und verteidigen sich gegen zahlreiche Gestalten, die Sie bedrohen. Manchmal stößt man auf Bonusgegenstände, die für eine bessere Kondition des Helden sorgen. Dabei ist man stets bedacht, den Ausgang zum nächsten Level zu finden.

Genauso läuft auch die Handlung von "Shockled" ab. Hier haben sich die Programmierer aber eine Variante einfallen lassen. Ein Bösewicht hat Ihre Freunde in kleine Kammern eingesperrt. Sie müssen also durch das Labyrinth laufen und alle Kammertü-

ren einschließen, damit Sie Ihre Freunde befreien können. War eine solche Aktion erfolgreich, dackeln die roten Figürchen wie kleine Enten hinter Ihnen her. Wohin Sie auch immer gehen, die folgsamen Freunde sind immer bei Ihnen. Das bringt Vor-, aber auch Nachteile. Positiv ist, daß Sie bei Angriffen der Labyrinthbewohner nicht auf sich gestellt sind. Wenn Sie nämlich schießen, ballern die Freunde ebenfalls auf die Widersacher. Andererseits behindern die vielen Leute unseren Helden in seiner Beweglichkeit. So ist er Angriffen schneller ausgesetzt.

Ziel des Spiels ist es, alle Freunde in 112 verschiedenen Levels zu befreien. Haben Sie den Ausgang zum nächsten Labyrinth erreicht, gibt der Computer an, wie viele Freunde Sie im letzten Irrgarten aus den Kammern geholt haben.

Grafisch wirkt "Shockled" ausgefeilter als "Gauntlet". Die Programmierer haben sich um eine gute 3-D-Darstellung bemüht. Soundmäßig herrscht hier aber "tote Hose", um es einmal salopp auszudrücken. Dennoch macht das Spiel eine ganze Menge Spaß.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: U.S. Gold
 Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier

Freunde in 110 Levels sind in "Shockled" zu befreien

2



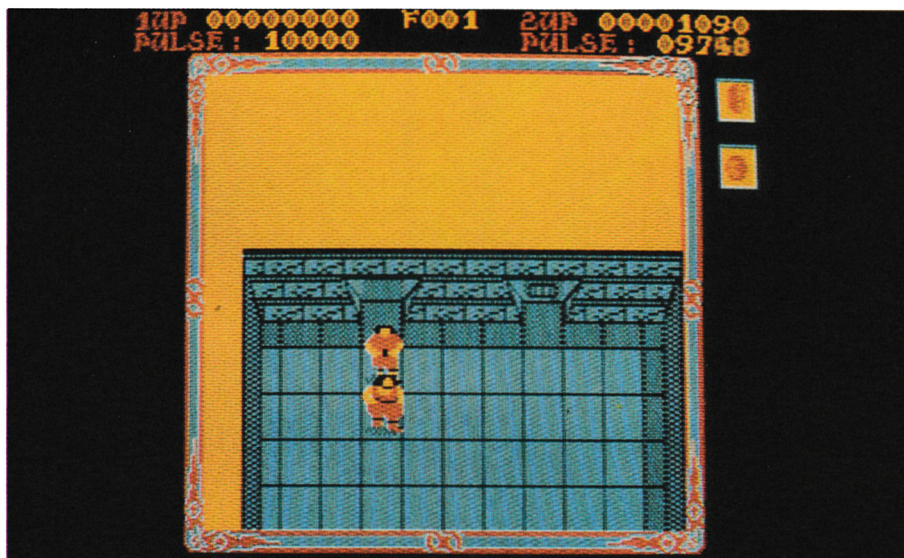
20 000 Meilen unter dem Meer

Adventure in Perfektion

Dieses Programm, das nach dem gleichnamigen Roman von Jules Verne entstand, verfügt über wunderbare Grafiken. Das französische Software-Haus Coktel Vision hat den Stoff dieser Geschichte in ein ausgezeichnetes Adventure umgesetzt.

Professor Arronax, der Protagonist des Spiels, bekommt den Auftrag, ein Seeungeheuer zu fangen. Er wagt sich auch gleich mit seiner Crew und einem wackeligen Segelschiff auf den Ozean hinaus. Eines Nachts wartet der Professor darauf, daß das Ungeheuer vorbeischwimmt. Plötzlich bewegt sich unter Wasser ein dicht gebündelter Lichtstrahl auf das Boot zu. Ein schwerer Schlag erschüttert das gesamte Schiff; die Besatzung fällt über Bord. Arronax wird ohnmächtig und erlangt erst nach einigen Stunden das Bewußtsein wieder. Mit Erstaunen stellt er fest, daß er sich im komfortabel ausgestatteten Unterseeboot von Kapitän Nemo befindet.

So beginnt dieses unterhaltsame Adventure, das mich stundenlang von der Arbeit abgehalten hat. Als Spieler übernimmt man die Rolle von Professor Arronax. Man muß einerseits versuchen, das unheimliche U-Boot zu verlassen, andererseits soll man aber auch möglichst viel über die geheimnisvolle Welt Nemos erfahren. Dazu lenkt man einen Pfeil über den Bildschirm, mit dem sich Personen oder Gegenstände ansteuern lassen. Will man ein Objekt untersuchen oder benutzen, bestätigt man das Kommando, und schon tut sich



etwas auf dem Bildschirm. Wurde zuvor beispielsweise eine Person anvisiert, fängt diese an zu sprechen. Der Monolog wird dann in Form eines Textfensters ausgegeben. Alle Gegenstände, die auf dem Monitor zu sehen sind, haben eine bestimmte Funktion für den Spielverlauf. Steuert man z.B. eine Seekarte an, wird diese auf dem Bildschirm ausgebreitet, und man kann die eigene Position feststellen.

"20 000 Meilen unter dem Meer" ist ein Adventure, bei dem Texteingaben völlig überflüssig sind. Das Ansteuern von Personen und Gegenständen ist die einzige Möglichkeit, im Spielverlauf weiterzukommen. Coktel Vision hat neben der Adventure-Handlung auch noch zwei Action-Szenen integriert. In der einen läuft man auf einer einsamen Insel umher und muß versuchen, einen geheimen Schatz zu finden. Die andere spielt in den Tiefen des Ozeans. Dort muß man, ausgerüstet mit einer Harpune, gegen gefährliche Haifische kämpfen.

Alles in allem handelt es sich um ein phantastisches deutschsprachiges Adventure mit schönen Grafiken. Die Handlung des Romans wurde gut in Szene gesetzt. Der Spielablauf sorgt lange Zeit für tollen Spaß. Einziger

Schwachpunkt ist der Sound; von ihm ist nicht viel zu hören. Trotz dieses kleinen Mangels bleibt "20 000 Meilen unter dem Meer" ein ausgezeichnetes Spiel, das man nur empfehlen kann.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Coktel Vision
 Info: Bomico

Carsten Borgmeier



2

Desolator

Gauntlet läßt grüßen

Die Firma U.S. Gold will anscheinend noch weiter vom Erfolg ihres Superhits "Gauntlet" profitieren. Anders ist es nicht zu erklären, daß das englische Software-Haus neben "Shockled" mit "Desolator" den zweiten "Gauntlet"-Verschnitt im gleichen Monat veröffentlichte.

In "Desolator" übernehmen Sie die Rolle von Mac, der sich durch ein riesiges Schloß kämp-

fen muß. Dessen Besitzer Kairo ist ein Bösewicht übelster Sorte. Er hält in seinem prunkvollen Bau nämlich kleine Kinder hinter mysteriösen Spiegeln gefangen. Sie müssen alle Spiegel entzweischlagen und die Kinder herausholen. Sind alle aus den Klauen Kairos befreit, verwandelt sich der Held in den unbesiegbaren Machoman. Dessen Aufgabe ist es, das gesamte Schloß in Schutt und Asche zu legen.



Genau wie in "Gauntlet" und "Shockled" sieht man das Szenario aus der Vogelperspektive. Wieder tauchen unzählige Gestalten auf, die Sie bedrohen. Selbstverständlich haben die Programmierer auch in diesem Spiel für Gegenstände und Extrawaffen gesorgt, die das Heldenleben erleichtern. Vom Bumerang, mit dem Sie um die Ecke schießen können, bis hin zu Masken, die unsichtbar machen, stehen viele nützliche Dinge zur Verfügung.

Auch in "Desolator" wird nur die Vogelperspektive geboten

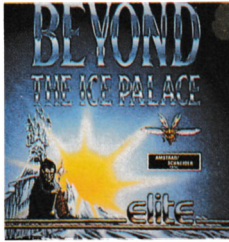
Von den drei genannten Spielen ist "Desolator" grafisch am besten gelungen. Auf dem Bildschirm kann man dreidimensionale, farbenfrohe Bilder bewundern, die einen wahren Augenschmaus bieten. Spielerisch hat "Desolator" allerdings nichts Neues zu bieten. Wer bereits "Gauntlet" oder "Shockled" besitzt, kann auf dieses Programm getrost verzichten.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: U. S. Gold
 Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



Gewohnt gute Qualität aus Frankreich: "20 000 Meilen unter dem Meer"



1

Beyond the Icepalace

Megahit des Monats

Mit diesem neuen Action-Spiel ist der Firma Elite ein Volltreffer gelungen. Herrliche Animation des Bildschirmhelden, butterweiches Scrolling, tolle Sound-Effekte, ein süchtig machendes Spielprinzip und ständige Action bescheren eine Menge Spaß für lange Zeit.

Im Vorspann ist die Hintergrundgeschichte auf einer Schriftrolle zu lesen. Seltsame Geschöpfe wie Zauberer, Gnome und Geister leben in einem mysteriösen Land jenseits des Nordpols, das von Gut und Böse gleichermaßen beherrscht wird. Doch eines Tages stimmt die Balance zwischen den beiden Mächten nicht mehr. Die Kräfte des Bösen lassen ganze Wälder abbrennen, schlagen Häuser kurz und klein und begehen andere Greuelthaten. Der weise Rat des

Waldes setzt sich zusammen und beschließt, die bösen Mächte zu bekämpfen. Eine einzige Person soll das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherstellen, indem sie die dämonischen Kräfte wieder dorthin zurückjagt, wo sie hingehören, nämlich in die Hölle.

Natürlich fällt dem Spieler diese Aufgabe zu. Er muß durch den Wald tigern und alles eliminieren, was ihm in die Quere kommt. In einer unterirdischen Höhle geht das Abenteuer los. Mit Wurfschwertern erwehrt man sich seiner Feinde. Man läuft dabei über den Bildschirm, springt über tiefe Schluchten, erklimmt hohe Leitern und ballert auf alle bösen Untiere, die in Gestalt von grünen Vögeln oder riesigen Gnomen angreifen. Wenn Sie einen Bösewicht mit Ihren Waffen treffen, gibt es ein grafisch schön in Szene gesetztes Schauspiel. Erwischt man beispielsweise einen grünen Vogel, zerplatzt dieser in tausend Einzelteile. Ein herrlicher Effekt! Auf der langen Reise durch Höhlen und Wald finden Sie eine Reihe von Extrawaffen, die Ihnen bei dem ungleichen Kampf gegen die Untiere hilfreich sind.

"Beyond the Icepalace" verfügt nicht über ein neues Spielprinzip und verdient deshalb

auch keine Bewertungspunkte für Originalität. Dafür wurde es für CPC-Verhältnisse aber bestens auf dem Bildschirm umgesetzt. Probieren Sie das Spiel doch einmal aus. Es wird Ihnen sicher gefallen.

System: CPC 464/664/6128
Hersteller: Elite
Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



2

Lazer Tag

In der Weltraumakademie

Selbst eine futuristische Zukunftswelt kommt nicht ohne Schulen aus, wie das vorliegende Programm zeigt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Kadetten einer Trainingsschule. Auf dem Lehrplan stehen diverse Schießübungen, in denen man gute Ergebnisse erzielen muß, um kein schlechtes Zeugnis zu erhalten. Der Unterricht findet auf einem eigens dafür hergerichteten Trainingsplatz statt. Sie steuern den Kadetten mit Tastatur oder Joystick über den Platz und müssen dabei so viele Gegner wie möglich mit einer Laserpistole umpusten.

Während dieser fragwürdigen Übung tauchen Extras auf, die nur eingesammelt werden müssen. Dann kommt der Schüler in den Genuß verschiedener Annehmlichkeiten wie beispielsweise einer besseren Schußrate. Die zahlreichen Trainingspartner, die über den Platz stolzieren, dienen als Kanonenfutter. Je mehr man umnietet, desto mehr Punk-

Hervorragend gemacht: "Beyond the Icepalace"





"Lazer Tag": Schießbude mit Laserpistole

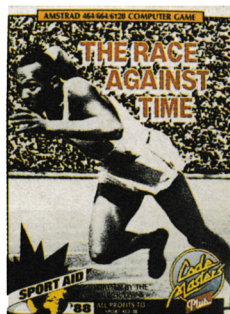
te gibt es. Damit das Ganze nicht so leicht wird, schießen die Anvisierten mit Laserraketen zurück. Ausweichen und zurückballern ist also angesagt.

Ziel jedes Levels ist es, einen Trainingsplatz zu überqueren. Bevor man sich an einen für Fortgeschrittene wagen darf, muß man den ersten mehrmals passieren. Dabei verfügt der Spieler jedesmal über andere Schuß Eigenschaften. Manchmal wird er von einer unsichtbaren Kraft nach vorne gezogen und kann nur in bestimmte Richtungen ballern, dann wieder darf er sich frei bewegen und schießen, wohin es ihm beliebt. "Lazer Tag" spielt sich zu Beginn unheimlich leicht. Wer aber den zweiten Trainingsplatz erreicht, wird feststellen, daß das Game an einigen Stellen äußerst schwer zu meistern ist.

Sehr positiv fiel beim Test auf, daß während des Spielgeschehens ein fetziger Sound zu hören ist. Leider besitzen die meisten Games nur einen guten Titel-Sound; während der Action herrscht dann lediglich Stille. "Lazer Tag" bildet hier eine rühmliche Ausnahme. Die Grafik bietet zwar nichts Außergewöhnliches, ist aber zufriedenstellend. Beim vertikalen Scrolling ist nur in sehr geringem Maße ein Zittern zu bemerken. Technisch ist das neueste Spiel von Go gut gelungen. Leider vermittelt es aber keine längerfristige Motivation.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Go
 Info: Leisuresoft

Carsten Borgmeier



2

The Race against Time

Spiel für einen guten Zweck

Der Verkaufserlös dieses Spiels von Code Masters kommt der englischen Sporthilfe zugute. Die Benefizorganisation ist im Jahre 1988 sehr aktiv. Es soll ein Lauf um die Erde stattfinden, an dem Sportler aus aller Herren Länder teilnehmen können. Passend zu dieser Veranstaltung erscheint das nach dem Wettbewerb benannte Computerspiel "The Race against Time".

Der Spieler steuert Omar Khalifa, einen legendären Langstreckenläufer. Er muß um die Erde laufen und Menschen auf den fünf Kontinenten dazu bewegen, an dem Rennen teilzunehmen. Dies läßt sich erreichen, indem man mit der Fackel, die Omar die ganze Zeit mit sich trägt, an Ort und Stelle eine Art olympisches

Feuer entzündet. Wenn Sie auch noch eine Flagge hissen, werden die anderen Sportbegeisterten sicher mitkommen. Während dieser aufregenden Weltreise kann man viele Sehenswürdigkeiten wie beispielsweise den Eiffelturm, das Weiße Haus, den Buckingham-Palast oder den Kreml bewundern.

Zwischen den einzelnen Erdteilen sind Sie mit dem Flugzeug unterwegs. Auf einer Weltkarte wird der Bestimmungskontinent mit einem übergroßen Flugzeug-Icon angewählt, und ein paar Sekunden später befinden Sie sich bereits auf dem gewünschten Erdteil. Während des Spiels sind einige Dinge einzusammeln, die für den weiteren Verlauf wichtig sind. So gibt es Gegenstände, die dafür sorgen, daß die Fackel nicht erlischt. Sollte dies nämlich der Fall sein, wäre das Spiel beendet.

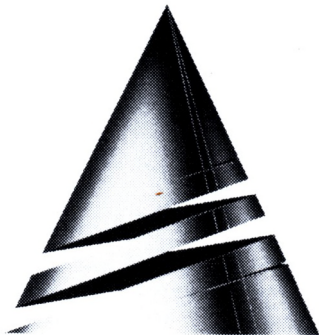


Ein Benefiz-Computerspiel: "The Race against Time"

Technisch ist "The Race against Time" hervorragend gelungen. Peter Gabriel höchstpersönlich zeichnet für den Sound verantwortlich. David Whittaker hat die Melodie für den Schneider umgesetzt. Bei der Grafik bekommt man ebenfalls einiges geboten. Sie ist nicht nur farbenfroh, sondern auch noch abwechslungsreich gestaltet. Insgesamt gibt es ca. 100 verschiedene Bilder zu entdecken. Für einen Preis von rund 20 DM ist dieses Spiel sehr empfehlenswert. Ein Kauf lohnt sich in jedem Fall.

System: CPC 464/664/6128
 Hersteller: Code Masters
 Info: Leisuresoft, Bomico

Carsten Borgmeier

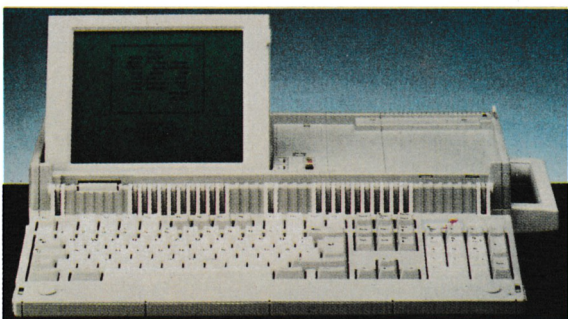


Spiel des Monats

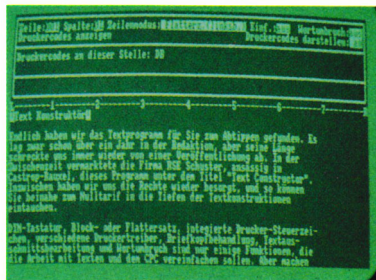
Für ein Bild hat es diesmal leider nicht mehr gereicht. Aber Sie dürfen und können sich dennoch auf "Energy Ball" freuen. Blitzschnelle Reaktionen sind gefordert, um den pausenlos vorwärts strebenden Ball auf den Energieschienen zu halten und Hindernisse geschickt zu umfahren. Eine Topleistung in Grafik, Sound und Funktion aus dem CPC von Ingo Kubbilun.

Amstrad PPC 512

Der neue tragbare PC von Amstrad hat schon viel Staub aufgewirbelt. Ausgestattet mit einem integrierten Softwarepaket, ist das Gerät auf jeden Fall sofort einsatzbereit. Ein Anschluß für den Zigarettenzünder im Auto ist auch dabei. Nichtraucher haben somit endlich eine Verwendung für diese ungeliebte Einrichtung. Was diese Kiste sonst noch zu bieten hat, erfahren Sie mit Details im nächsten Schneider Magazin.



Anwendung des Monats



Es hat lange gedauert, bis wir die Rechte für die Textverarbeitung, die im Monat Oktober als "Anwendung des Monats" erscheinen wird, erwerben konnten. Aber nun ist es soweit. Erik Heckert, dem einen oder anderen vielleicht schon durch veröffentlichte Anwendungen bekannt, ist der Autor dieses Programms. Als Drucker lassen sich sowohl NLQ 401, Epson wie auch ein Brother anschließen.

Tip des Monats



Mehr Übersichtlichkeit in Ihre Listings bringt der "Tip des Monats" von Gerd Cebulla, der schon den Kompressor (Tip des Monats 8/87) verfaßt hat. Mit "CrossRef" können Sie sich eine Liste aller Variablennamen, ihres Typs und die Nummern der Zeilen ihres Vorkommens ausgeben lassen. Dasselbe ist auch für GOTO, GOSUB usw. möglich. Das ist wieder mal eine größere Hilfe für alle Programmautoren des Schneider Magazins.

Schneider Magazin Nr. 10/88
erscheint am 28.9.88

INSERENTEN

U. Becker	69
B & S-Versand	11
Diabolo	106, 107
Dobbertin	53
Europa Bokförlag	57
Fuji	116
Göddeker	6
Hippchen	3
Kuhn	92
Merz	93
Nobis	93
Rätz-Eberle	2, 7, 9, 10, 15, 16, 38, 39, 71, 77, 79, 83, 88, 115
Schiffbauer	92
Schogue-Soft	69
Schuster	58, 59
Software-Paradies	69
Unikat	57
Van der Zalm	6
A. Weber	3
Welzel & Wunsch	92

IMPRESSUM

Herausgeber Dipl.-Wirt.-Ing. (FH) Thomas Eberle
Werner Rätz

Techn. Redaktion Werner Rätz

Redaktion Helmut Fischer
Robert Kaltenbrunn

Ständige freie Mitarbeiter Andreas Zallmann
Manfred W. Thoma
Rolf Knorre
Markus Pisters
Dipl.-Ing. H. P. Schwaneck
Dipl. Ing. Hans Joachim Janke
Prof. Walter Tosberg
Friedrich Lorenz
Christoph Schillo
Berthold Freier

Megagames Carsten Borgmeier

Versandservice Irene Staub

Anzeigen Lothar Neff
Es gelten die Anzeigenpreise der Media-Mappe '87

Layout u. Montage Bernhard Müller

Titel AW Grafik
7507 Pfintzal

Satz Druckerei Sprenger
7143 Vaihingen/Enz

Druck Gießen-Druck, Gießen

Vertrieb Verlagsunion
6200 Wiesbaden

Anschrift des Verlages Verlag Rätz-Eberle
Postfach 1640
Melanchthonstraße 75/1
7518 Bretten
Telefon 0 72 52 / 30 58

Manuskript- und Programmeneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Verlag Rätz-Eberle herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträgern. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Mit Ausnahme der gesetzlich zugelassenen Fälle ist eine Verwertung ohne Einwilligung des Verlages strafbar.

Das Schneider Magazin erscheint monatlich jeweils am letzten Mittwoch des Vormonats. Das Einzelheft kostet 6.- DM.

Know how für Schneider-User



Brückmann/Schieb Das Floppy-Buch zum CPC

422 Seiten
Was man alles aus der DD1-1 des CPC holen kann, zeigt dieses Buch auf eindrucksvolle Weise. Neben den nötigen Erklärungen und einem ausführlichen DOS-Listing gibt es zahlreiche Utilities: eine komfortable Dateiverwaltung, einen Disk-Monitor und einen Disk-Manager. Selbst CP/M-Grundlagen und die relative Dateiverwaltung werden erklärt. So findet wirklich jeder CPC-Besitzer in diesem Buch einen wertvollen Ratgeber.

Best.-Nr. DB 04125 DM 49.-



Englisch/Germer/ Scheue/Thrun CPC 464 Tips & Tricks Eine Fundgrube für den CPC-Anwender

263 Seiten
Rund um den CPC 464 viele Anregungen und wichtige Hilfen. Von Hardwareaufbau, Betriebssystem, Basic-Tokens, Zeichnen mit dem Joystick, Anwendungen der Windowtechnologie und sehr vielen interessanten Programmen wie einer umfangreichen Dateiverwaltung, Soundeditor, komfortablen Zeichengenerator bis zu kompletten Listings spannender Spiele bietet das Buch eine Fülle von Möglichkeiten.

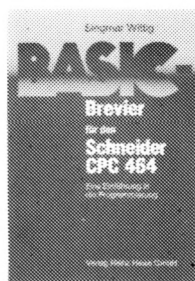
Best.-Nr. DB 04106 DM 49.-

Hans Lorenz Schneider Das Schneider CPC Grafikbuch



336 Seiten
Der Autor behandelt zunächst die einzelnen Grafik-Modi, die Grafik-Befehle und die wichtigen Betriebssystem-Routinen. Es folgen universell einsetzbare Basic-Unterprogramme zum Zeichnen bestimmter Figuren (z. B. Quader, Kreise, Ellipsen). Auch der Geschäftsgrafik ist ein Kapitel gewidmet, in dem die Programmierung von Diagrammen (Linien-, Balken-, Torten- und Säulendiagramme) vorgeführt wird. Diejenigen Leser, die an Animation interessiert sind, finden ein eigenes Kapitel, das sich mit der Erzeugung von Sprite-Grafik befaßt. Eine Hardcopy-Routine, die die Ausgabe der erstellten Grafiken auf einen Drucker ermöglicht, rundet das Buch ab.

Best.-Nr. SY 06111 DM 48.-



Siegmund Wittig Basic-Brevier für den Schneider CPC 464

224 Seiten
Dieses Buch zeigt, wie man auf dem Schneider CPC in Basic programmiert. Auch ohne Vorkenntnisse kann jeder nach kurzer Zeit seine eigenen Programme schreiben. Zahlreiche Aufgaben und Programmbeispiele tragen dazu bei, das Wissen zu festigen. Hier findet man fast alle Probleme wieder, die sich einem "Einsteiger" mit dem CPC 464 stellen. Dieses Buch würde sogar das Handbuch des Herstellers voll ersetzen.

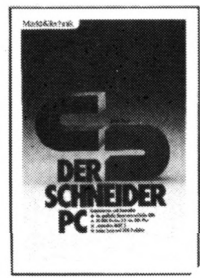
Best.-Nr. HE 11104 DM 29.80



Robert Fürst MS-DOS - Einfache Zugänge

162 Seiten
Das Buch ordnet die vielfältigen MS-DOS-Befehle und Programmiermöglichkeiten nach den Bedürfnissen des PC-Alltags. Es setzt keine MS-DOS-Kenntnisse voraus und ist nach den typischen Alltagsproblemen aufgebaut. In übersichtlicher Darstellung werden die MS-DOS-Befehle in sofort benutzbarer Form gezeigt. Nicht zuletzt durch die gelungene Aufmachung macht MS-DOS mit diesem Buch Spaß.

Best.-Nr. TW 0302 DM 39.-



R. Kost Der Schneider PC

354 Seiten
Der PC 1512 mit seinen beiden Betriebssystemen und der grafischen Benutzeroberfläche GEM ist eine Herausforderung für die Welt der Mikrocomputer. Wie man MS-DOS und DOS Plus einsetzt wird in diesem Buch anschaulich beschrieben. Die Funktionsweise von GEM und die Arbeit mit seinen Utilities stellt den Hauptteil dieses Bandes dar. Der Anwender wird schrittweise in GEM eingeführt und mit den anderen GEM-Produkten bekannt gemacht.

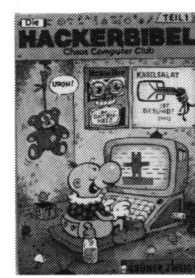
Best.-Nr. MT 0101 DM 49.-



Peter Heiß Z80-Maschinensprachkurs für den CPC 464/664/6128

194 Seiten
Schon im CPC Magazin 6/86 haben wir diesen wirklich guten Kurs vorgestellt. Er wendet sich an alle Benutzer der CPCs 464/664/6128, die bereits über Basic-Kenntnisse verfügen und nun in die Maschinensprache programmieren einsteigen wollen. Die Befehle des Z80-Prozessors werden anhand kleiner Beispielprogramme erklärt. Die Anpassungen für den 664/6128 sind jeweils angegeben. Das Buch enthält eine Tabelle aller Z80-Befehle und einen einfachen Direktassembler, der auch auf Cassette bezogen werden kann.

Best.-Nr. HE 11111 DM 34.-



Chaos Computer Club Die Hackerbibel

259 Seiten
Überall in den Medien ist seit geraumer Zeit Rede von den Hackern. Und wenn man "Hacker" sagt, meint man in diesem unserem Lande zumeist Mitglieder, des Chaos Computer Club Hamburg, und seine Ableger. Sei es der 130.000 DM Coup bei der Hamburger Sparkasse oder die diversen Auftritte in Tagesschau, bei Frank Elstner und anderswo: über sie ist viel berichtet worden. Hier erstmals ein Buch von ihnen. Nicht nur über das "Wie" des Hackens, sondern auch über das "Warum".

Best.-Nr. CH 09500 DM 33.33



Medel/Kotulla Das große CPC- Arbeitsbuch

456 Seiten
Wenn Sie alles aus Ihrem CPC herausholen wollen, brauchen Sie dieses Buch. Mit Hilfe der Demonstrations- und Hilfsprogramme wird hier ein Wissen vermittelt, das es in sich hat. Programmticks zeigen, was alles in den CPCs steckt. Im Umgang mit der Peripherie erhalten Sie alles notwendige Know-how. Insgesamt präla 456 Seiten, die Sie brauchen, wenn Ihnen Software von der Stange nicht genügt.

Best.-Nr. FR 08124 DM 68.-



D. A. Lien Basic2 - Praxis unter GEM Desktop

450 Seiten
Den schnellen Zugang zu Basic2 werden Sie mit diesem Buch finden. Die Handhabung von Basic2 unter GEM wird ebenso erläutert, wie die einzelnen Befehle übersichtlich dargestellt und ihr praktischer Einsatz mit Listings anschaulich gemacht wird. Ein Buch, das Sie direkt neben die Maus legen sollten.

Best.-Nr. TW 0301 DM 59.-



Data Becker Führer Schneider PC

126 Seiten
Für das schnelle Nachschlagen während der Arbeit am Schneider PC ist dieses Buch ideal. Thematisch geordnet wird in Stichworten auf die einzelnen Funktionen und Befehle eingegangen und ihr Einsatz an Beispielen erläutert. Das handliche Format tut ein übriges, um dieses Buch für Ihre Praxis unentbehrlich werden zu lassen.

Best.-Nr. DB 0402 DM 29.80

Blick' in die Zukunft! bei Technik und Leistung ...

**ORGATECHNIK
KOLN '88**
INTERNATIONALE BÜROMESSE
Bitte besuchen Sie uns:
Halle 10/2, Stand R 28

Gravierte Goldscheibe, die die
NASA ins All brachte, um Informationen
über uns Menschen an intelligente
Außerirdische zu geben.



FUJI FILM DISKETTEN



Coupon-Gutschein Wir schicken
Ihnen gern
unser komplettes INFO-Material auch das der
Magnetbänder und eine Farbdiskette zum Testen!

Name/Firma

Anschrift

Schneider 9/88

