



Schneider

INTERNATIONAL

10

Oktober 1985

AN

TEXTVERARBEITUNGEN IM VERGLEICH

SENSATIONEN VON DER IFA '85

JOYCE — DER BÜROCOMPUTER
MIT 256K

Programme
**SUPERDER
BASIC-MONITOR**

Hardware
DRUCKER IM TEST

JEDE MENGE TIPS & TRICKS
u.a. SPRITES

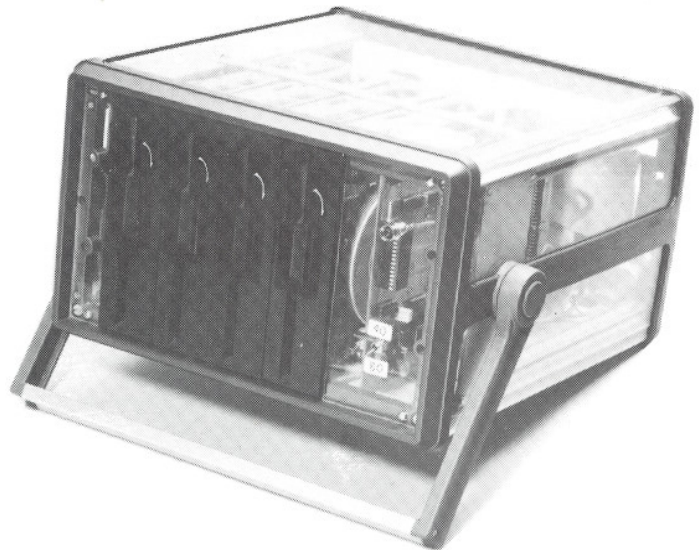
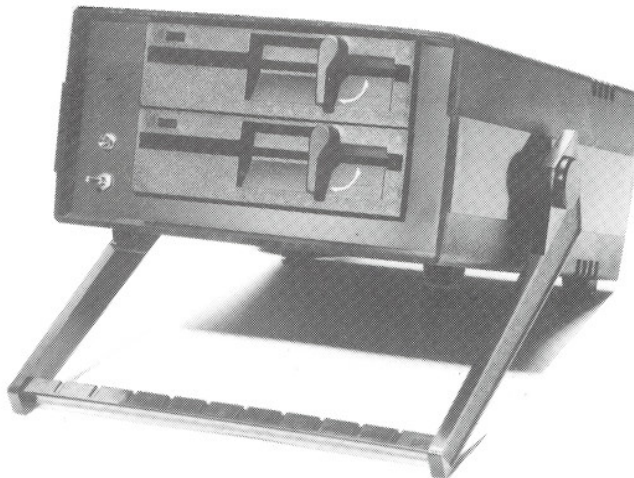


Da staunt der Fachmann – und der Laie wundert sich:

5 1/4"-Laufwerk FDD

von Data Media für CPC 464

- professionelles Speichermedium im gängigen 5 1/4"-Format
- optional mit 2, 3 oder 4 Laufwerken zu je 780KB pro Laufwerk
- eigenständiges FDOS-Betriebssystem mit zusätzlichen Befehlen
- wahlweise 40 oder 80 Tracks
- CP/M 2.2 kompatibel



- eingebauter Maschinensprache-Monitor auf Eprom
- 72 Directory-Einträge à 20 Zeichen Länge
- eingebaute RS-232-Schnittstelle
- eigener Controller
- Slimline Laufwerke (Teac 2x80 Tracks)
- eingebautes Netzteil
- hohe Laufruhe
- veränderbare Disc-Formate zum Lesen von Fremddisketten
- umfangreiches deutsches Handbuch

Anz. der Laufw.	Speicherkapaz.	Preis
2	1.6 MB	1598,- DM
3	2.4 MB	2298,- DM
4	3.2 MB	2998,- DM

Speichererweiterung für Schneider CPC 464/664

Macht Ihren Schneider

zum Speicher-Riesen!

von Data Media

- kompatibel zu CP/M 2.2, Schneider Basic
- voll kompatibel zu Laufwerken FDD und FDI
- eigenständiges Bank-Select
- erschließt die Welt der CP/M-Software
- eingebauter Bank-Manager
- einfache Montage

Laufwerke und Speichererweiterungen in Kürze lieferbar.

Preise: Data Media Speichererweiterung:

64KB Erweiterungsplatine, nicht aufrüstbar	128,- DM
64KB Erweiterung aufrüstbar	198,- DM
128KB Erweiterung aufrüstbar	298,- DM
256KB Erweiterung aufrüstbar	398,- DM
512KB Erweiterung komplett	498,- DM

Wie bestellen?

Die Bestellkarte im Innenteil der CPC heraustrennen, ausfüllen und an DATA MEDIA senden. Lieferung erfolgt umgehend! Zahlung per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Porto-bzw. Nachnahmegebühr. (Nachnahme ins Ausland ist nicht möglich.)



data media gmbh MAILORDER

Weitere Artikel in unserem Gesamtkatalog. Bitte anfordern (2,- DM für Rückporto beilegen).
Data Media GmbH -Mailorder- Ruhrallee 55, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 12 50 71-3

Impressum

Schneider CPC International
erscheint im Data Media GmbH Verlag

Chefredakteur
Christian Widuch (verantwortlich)

Redaktion
Stefan Ritter (SR), Thomas Morgen (TM)

Gestaltung
Renate Wells, Christine Mayer

Grafik/Illustration
Heinrich Stiller

Fotografie
Gerd Köberich

Anzeigenleitung
Wolfgang Schnell
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.1.1985

Freie Mitarbeiter
Horst Franke (HF), Jens Barthe,
Harold Eggink, Rüdiger Görsch,
Volker Raab, Jens Uwe Timm

Anschrift Verlag/Redaktion
Data Media GmbH
-Bereich Verlag-
Postfach 250
3440 Eschwege
Telefon: 05651/8702

Vertrieb
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden

Vertrieb Österreich
Pressegroßvertrieb
Salzburg Ges.m.bH & Co. KG
Niederalm 300
5081 Anif
Tel.: 06246/3721

Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

Bezugspreise
"Schneider CPC International" erscheint monatlich am Ende des Vormonats.
Einzelpreis DM 5,-/sfr. 5,-/ÖS 43,-

Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.

Inland:

Jahresbezugspreis: DM 60,-
Halbjahresbezugspreis: DM 30,-

Europäisches Ausland:

Jahresbezugspreis: DM 90,-
Halbjahresbezugspreis: DM 45,-

Außereuropäisches Ausland:

Jahresbezugspreis: DM 120,-
Halbjahresbezugspreis: DM 60,-

Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel.

Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Monate, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Honorare nach Vereinbarung (die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt).

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



Liebe Leser

Nach dem rasanten Aufwärtstrend der Computerbranche in den letzten Jahren, kehrte bei vielen Hard- und Softwareanbietern jetzt eine mehr oder weniger große Frustration ein. Mancher der glaubte, dieser Boom würde ewig so weiter gehen, sah sich gezwungen, seine Produktion auf Halbgas zurückzusetzen. Dies betrifft sowohl die PC- als auch die Homecomputerszene.

Die von dem Magazin CHIP in Zusammenarbeit mit einem Marktforschungsinstitut herausgegebene Bestsellerliste für Home- und Personalcomputer wird allgemein als zuverlässig angesehen. Danach behauptet der CPC 464 seinen 2. Platz in der Rangliste und baut diesen weiterhin ständig aus. Erstaunlich ist, daß der Schneider CPC 664 innerhalb der kurzen Zeit, die er auf dem Markt ist, bereits bis Platz 5 vorrücken konnte.

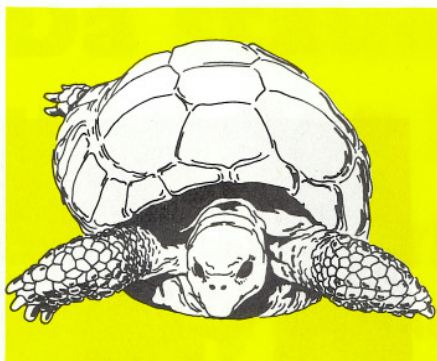
Anläßlich einer Pressekonferenz hat die Computerdivision der Firma Schneider ihre neuen Produkte CPC 6128 und den Personalcomputer »JOYCE« den Fachjournalisten vorgestellt. Die Internationale Funkausstellung in Berlin, die am 8. September zu Ende ging, war das Forum, an dem die neuen Schneider Computer einem breiten Publikum vorgestellt wurden. Wie immer war der Schneider-Stand auch bei der IFA von Computerbegeisterten förmlich umlagert. Daß die neu vorgestellten Geräte einen ähnlichen Erfolg bei den Anwendern haben werden, ist zu erwarten.

Auch wir, von der Redaktion, waren in Berlin angetreten, um uns unseren Lesern zu stellen. Manches fruchtbare Gespräch kam so zustande. Immer wieder konnten wir feststellen, daß der Sachverstand unserer Leser beachtlich ist. Interessante Anregungen, was den Inhalt unserer CPC anbetrifft, haben wir auf diesem Wege erfahren. Hierfür bedanken wir uns bei allen, die uns in Berlin besucht hatten.

Leider mußten wir vielen Interessenten, die Ausgaben 3, 4 und 5 von CPC noch nachträglich bei uns anfragten, absagen. Diese Nummern sind absolut vergriffen und auch über den Verlag nicht mehr erhältlich. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir diese Ausgaben nicht mehr nachdrucken können.

Herzlichst

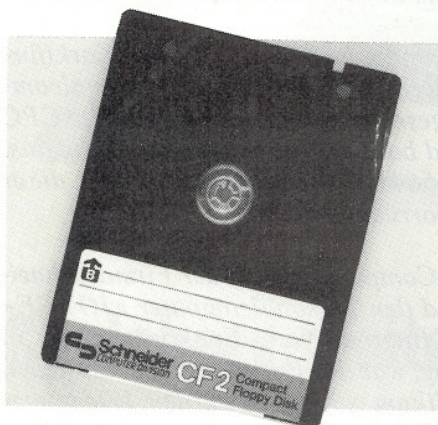
Christian Widuch
Ihr Christian Widuch



Im Zeichen der Schildkröte steht der Logo-Kurs. Als Weiterführung des beliebten Grafik-Kurses werden wir ausführlich auf die grafikunterstützte Programmiersprache Logo eingehen.



Unterhaltung total! So hieß das Motto der Internationalen Funkausstellung in Berlin, von der wir ausführlich berichten.



Wir geben Tips zum Umgang mit Disketten und sagen Ihnen, wie Sie sich vor unbeabsichtigtem Datenverlust schützen.



In der Rubrik »Hardware im Test« haben wir wieder Typenrad- und Matrixdrucker für Sie getestet. Vom Low-Cost- bis zum Profi-Drucker ist alles dabei.

Berichte

Internationale Funkausstellung '85 in Berlin

- Sensationen rund um den Funkturm 32

Schneider erweitert Produktpalette

- Bürocomputer zum Niedrigpreis!! 44

Vorsicht Diskette!

- Tips zum Umgang mit Datenträgern 56

Copyright

- was ist das? 30

Anwenderprogramme im Vergleich

- diesmal zum Thema: Textverarbeitung 10

GSX

- die grafische Systemerweiterung 28

- CPC-User stellen sich vor 72

Serie

Geschichte der Mikroelektronik

- von Chips und Transistoren 42

Programme

Superder

- Action total 34

Basic Monitor

- gestattet Ihnen einen tiefen Blick in den CPC!! 53

Lehrgänge

NEU: Logo

- Einführung in die Programmiersprache 14

Basic für Einsteiger

- Bewegung auf dem Bildschirm 27

Sound mit dem CPC

- die komplette Mini-Orgel 24

CP/M

- der Editor, Teil I 46

Z-80-Assembler-Kurs

- Benutzung der Firmware-Routinen in Basic 70

Software Reviews

Spiele:

- Alien 18
- Subterranean Stryker 21
- Frank Brunos Boxing 21
- Blogger 22
- Finders Keepers 23

Anwendungen:

- C-Compiler 16
- Multi Datei 16
- DevPac 80 16
- Gredi 17
- Datei 464 22

Hardware

Druckertest

- fünf Drucker im Vergleich 48

Tips und Tricks

Multi-Colour-Sprites

- wir zeigen Ihnen, wie mehrfarbige Sprites programmiert werden!! 58

Kassetten-Directory

- verwaltet Ihre Programme! 63

Bufferspeicher für Drucker

- Zwischenspeicher per Software 65

Steuerzeichen für Bildschirm

- und Drucker 66
- Druckersteuerung

Referenzkarte

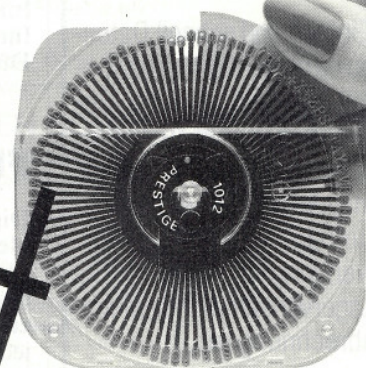
- Einsprung in die Graphik-VDU 76

Rubriken

- Editorial 3
- Impressum 3
- Schneider Aktuell 6
- Leserbriefe 7
- Bücher 50
- Händlerverzeichnis 73
- Kleinanzeigen 74
- Computer-Clubs 75
- Vorschau 78
- Inserentenverzeichnis 78

Aber hallo!

Diesen Brother HR-10CP Typenraddrucker gibt's bereits für 998,-*



SYS

SYSTEMS 85®

28. 10.-1. 11. 1985 in München
Halle 15, Gang C, Stand Nr. 9

Schöne Briefe schreiben! Das können sich jetzt endlich auch Schneider-Freaks ohne weiteres leisten. Mit dem neuen Typenraddrucker Brother HR-10CP.

Aber nicht nur sein Preis ist toll. Auch was er leistet. Zum Beispiel: max. 12 Zeichen pro Sekunde schnell, 80 Zeichen Schreibbreite, 2K Pufferspeicher, Bi-Direktionaldruck, Hoch- und Tiefstellung, Fettdruck, Unterstreichautomatik. Vieles mehr. Und daß er außerdem sehr, sehr leise druckt, beweist die geringe Geräuscentwicklung von weniger als 60 dBA.

Das Modell HR-10CP ist direkt anschließbar an den Schneider Computer 464 – Datenkabel als Option. In der Grundversion gibt es den HR-10 mit Schnittstellen Centronics Parallel oder V24 (RS-232C).

Aber hallo, kann man auch zu seinen Einsatzmöglichkeiten sagen. So können Sie ihn mit seinem leichten Gewicht (6 Kilo) bequem am Tragegriff überall mit hinnehmen. Auch seine Extras

kommen da noch mit. Der TF-10 Formulartraktor zum Beispiel. Oder verschiedene Typenräder in der praktischen Brother Drop-in Schnellwechselkassette, die Ihre Ausdrücke immer wieder anders aber schön ins Bild setzen. Fordern Sie gleich mal nähere Informationen an. Mit dem Coupon.

brother®
Die Zukunft heute

*Unverbindliche Preisempfehlung
incl. MwSt., Typenrad und Schreibband in Drop-in
Schnellwechselkassette.

Aber hallo! Der Brother HR-10CP interessiert nun wirklich. Schicken Sie Farbprospekt und Bezugsweltquellennachweis.

Name: _____

Str.: _____

PLZ/Ort: _____

Ausfüllen, ausschneiden, auf frankierte Postkarte
kleben und senden an: Brother International GmbH,
Im Rosengarten 14, 6368 Bad Vilbel.

WGJ:HH

CPC 105

UNGLAUBLICH

Wordstar 3.0 mit Mailmerge

Der Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen. Bildschirmorientierte Formatierung, deutscher Zeichensatz, DIN-Tastatur. Mit Mailmerge Serienbriefe mit persönlicher Anrede und Adreßaufkleber erstellen.

dBase II

Einfach und schnell Datenstrukturen definieren, benutzen oder ändern. Sequentieller oder frei wählbarer Datenzugriff. Kommandosprache ermöglicht Aufbau kompletter Anwendungen wie FiBu, Lagerverwaltung, Betriebsabrechnung etc.

Multiplan

Das benutzerfreundliche Tabellenkalkulationsprogramm kann bei allen Analyse- und Planungsberechnungen eingesetzt werden, wie z.B. Budget-Planung, Produktkalkulation, Personalkosten etc.

Multiplan und dBase II benötigen eine Speichererweiterung
Jedes Programm
(3" oder 5 1/4")

nur DM 199,-

Preise gültig bis 15.10.85

H.-J. Janke

Postfach 150 173
5600 Wuppertal 12
Tel.: 0202/47 55 21

Professionelles Dateiverarbeitungs- programm

Mit RH-DAT kommt ein Dateiverarbeitungsprogramm auf den Markt, das sowohl sequentielle als auch indexsequentielle Dateien verarbeitet. Dadurch kann auf eine große Menge von Daten sehr schnell zugegriffen werden.

Mit RH-DAT bekommt der Anwender einen Maskeneditor, mit dem er eine Dateimasken erstellen kann, auf die das Dateiverarbeitungsprogramm dann zugreift.

Das mit deutscher Bedienungsanleitung gelieferte M-Code-Programm wird zum Preis von 79,- DM angeboten.

Info:

Integral Hydraulik
Düsseldorf



Floppy-Archiv

Disk-Mate ist ein komfortabler Karteikasten für 5 1/4"-Floppies. Er bietet 80 Disketten Platz, die problemlos einzuordnen sind. Dabei wird jede einzelne Diskette an speziellen Haltern eingehängt, so daß selbst beim 'auf den Kopf stellen' von Disk-Mate keine Diskette herausfallen kann.

Mitgeliefert wird eine sogenannte Index-Karte, die aus 40 Karteikarten, alphabetischem Register und Selbstklebeetiketten besteht. Disk-Mate ist ein robuster Kunststoffkasten mit rauchfarbenem Deckel, der auch verschließbar ist.

Der Preis für dieses ansprechende Archiv-System beträgt ca. DM 139,-.

Info:

Inmac
Raunheim



Schneider Software auf Diskette

Die Fa. Schneider bringt nun Teile der CPC 464 Kassettensoftware auf Diskette heraus. Neben den Anwenderprogrammen 'Assembler/Disassembler' und 'Hisoft-Pascal' gibt es vor allem Spielepakete auf 3"-Format. Eine Diskette ist mit 4 Spielen ausgestattet, die zum Preis von DM 87,- erhältlich ist. Es

handelt sich im einzelnen um folgende Programme:

Diskette 1 - Roland in den Höhlen, Roland in der Zeit, Hunchback und Astro Attack.
Diskette 2 - Roland am Seil, Roland im All, Punchy, Harrier Attack.

Daneben werden die Sportsimulationen Tennis und Pool Billard komplett für DM 68,-, ebenfalls auf Disk, für alle Sportfreunde angeboten.

Info:

Schneider,
Türkheim



Rainbow Labelkit

Den Anwendern einer Diskettenstation stehen bekanntlich mehrere Disk-Formate zur Verfügung. Da es im 5 1/4"- sowie im 3"-Bereich mehrere Anbieter der Floppy's gibt, ist auch die Ausstattung der kleinen Scheiben sehr unterschiedlich. Da kommt es schon mal vor, daß eine Diskette weder mit Schreibschutz (5 1/4") noch mit Beschriftungs-Etikett versehen ist. Hier schafft das „Rainbow Labelkit“ Abhilfe, das mit 20 Schreibschützern und 40 Selbstklebeetiketten ausgestattet ist. Der Preis für das „Labelkit“ liegt bei ca. DM 5,-.

Info:

Data Magnetics
Köln



Computerkurse

Speziell auf die Schneider Computer zugeschnittene Computerkurse erfreuen sich immer mehr an Beliebtheit. Die GOTO-Computerkurse werden seit geraumer Zeit in München erfolgreich durchgeführt, wobei sich die einzelnen Lehrgänge in verschiedene Sparten unterteilen.

Der BASIC-Einführungskurs wendet sich an den unbedarften Einsteiger, der systematisch in die Programmiersprache und Hardware des Schneider PC's eingeführt wird. Jeder Teilnehmer erhält zu Beginn eines Kurses entsprechendes Begleitmaterial, das den Lernenden in Theorie und Praxis unterstützt.

Der Einführungskurs umfaßt insgesamt acht Doppelstunden. In einer Woche werden zwei Abende mit je zwei Stunden abgehalten.

Der Preis für die 16 Unterrichtsstunden beträgt DM 200,-, wobei das Begleitmaterial im Preis enthalten ist.

Lobenswert zu erwähnen ist, daß an einem Kurs nur maximal fünf Schüler teilnehmen können - so steht jedem Teilnehmer ein 'eigener' Computer zur Verfügung und eine optimale Betreuung durch den Kursleiter ist gewährleistet.

Auf den Einführungskurs aufbauend wird auch ein Fortgeschrittenkurs angeboten. Ab Herbst dieses Jahres werden Kurse in Assembler und PASCAL folgen.

Alle Lehrgänge werden auf Schneider CPC 464 durchgeführt. Darüber hinaus gibt es spezielle Softwareschulungs-Angebote auf den IBM PC und Commodore PC 10.

Info:

GOTO-Computerkurse
München



Saubere Floppy

Mit dem Clean Cycle Kit von Inmac können Sie Ihre Diskettenstation (5 1/4") problemlos und gründlich reinigen. Das Set beinhaltet zwei Reinigungsdisketten sowie in Portionsbeutel abgefüllte Reinigungslösungen, die einfach auf die Disketten aufgetragen werden.

Bei regelmäßiger Anwendung können auf diese Art eventuell auftretende Schreib-/Lesefehler verhindert werden. Das Clean Cycle Kit ist für die 5 1/4"-Floppies zum Preis von ca. DM 79,- erhältlich.

Info:

Inmac
Raunheim



Pflegeset für Kassettenrekorder

Noch ist es bei uns nicht erhältlich: „Computacare“, das Set zur Pflege des CPC 464-Datenrekorders. Für runde £10 erhält man einen Tonkopfreiniger plus Entmagnetisierer, einen Schraubendreher und ein Programm zum Justieren des Tonkopfes.

Info:

Global Software,





Haben Sie Fragen?

Trotz zahlreicher Literatur- und Programmauswahl gibt es Momente, in denen vielleicht einige Probleme auftreten, und Sie vor einem Rätsel stehen. Scheuen Sie sich nicht, uns mit Ihren Fragen zu konfrontieren. Wenn Sie zu irgendwelchen Themen,

einem Programm oder einer Routine Fragen haben, teilen Sie uns diese getrost mit. Gerade bei denjenigen, die sich noch nicht lange mit Computern beschäftigen, tauchen oft Probleme und Fragen zu diesem Thema auf. Mit dieser Rubrik möchten wir Kontakte zu unseren Lesern herstellen und ihnen die Gelegenheit geben, Fragen, Probleme, Tips und Kritiken loszuwerden.

Wir werden versuchen, Ihre Fragen – und seien sie auch noch so harmlos – fachgerecht zu beantworten. Wir freuen uns auf Ihre Mitarbeit und hoffen, jedem ein guter Partner zu werden.

Ihre Redaktion
PS: Die Redaktion behält sich vor, aus Platzgründen Leserzuschriften in gekürzter Form wiederzugeben.

Drachen und Trompeten

Ich besitze seit kurzer Zeit das *Interceptor Spiel „Forest at Worlds End“*. Nach der ersten Enttäuschung, ich hatte etwas mehr erwartet, habe ich versucht, das Beste aus dem Spiel zu machen. Ich komme aber über die ersten 18(?) Bildwechsel nicht hinaus. Mir scheint, ich bewege mich im Kreis. Für eine kleine Hilfe wäre ich sehr dankbar.

Peter, Keva, Ludwigshafen

CPC:

Nehmen Sie den Baumstamm (LOG) mit und legen Sie diesen über die Schlucht (CHASM). Auch die Trompete (HORN) sollten Sie mitnehmen, um den Drachen, der Ihnen später begegnet, mit Musik zu erfreuen.

Dataphon nicht von Valcom

In der Ausgabe vom Juli 1985 ist wohl unbeabsichtigt der Eindruck vermittelt worden, als sei der Akustikkoppler „dataphon 21 d“ als „DFÜ-Einheit“ der Firma Valcom ein urheberrechtlich, durch die Firma Valcom geschütztes und von dieser hergestelltes Produkt.

Um allen Mißverständnissen und auch rechtlichen Problemen vorzubeugen, möchten wir die Berichterstattung in-

sofern ergänzen, als die Firma Valcom zusammen mit der Firma ZS-Soft lediglich die V.24/RS232C-Schnittstelle und die DFÜ-Treibersoftware herstellen und das „dataphon 21 d“ lediglich von der diesen Akustikkoppler produzierenden Firma DAUM-Elektronik GmbH aus 8501 Veitsbrunn als Wiederverkäufer beziehen und mitliefern.

Bernd Beeking, Kranenburg

CPC:

Vielen Dank für diesen freundlichen Hinweis. Sollte fälschlicherweise der Eindruck entstanden sein, daß der Akustikkoppler „dataphon“ von Valcom stammte, bitten wir um Entschuldigung. Der Hersteller des dataphon-Kopplers ist die Fa. Wörlein in 8501 Cadolsburg, bei der auch alle Rechte liegen.

Screen Dump

Da bei manchen Programmen mit Screen-Dump nur die Hälfte des Bildschirms oder weniger ausgedruckt wird, z.B. „Biorhythmus“, habe ich festgestellt, daß vor dem Call &AA00 der Befehl 'Origin 0,0' eingefügt werden muß. Dann wird der Bildschirm voll auf dem Drucker ausgegeben.

Manfred Labann, Hamburg

Wer ZWEI HOSEN hat sollte eine zu Geld machen und sich dieses COMPUTERKLEID kaufen

Für nur
182,-
erhalten Sie



1. ein Zuhause für Ihren Computer
2. eine **ausziehbare** Rechnerauflage
3. eine **drehbare** Monitorauflage bis 80 kg
4. einen immer geordneten Arbeitsplatz
5. mehr Platz
6. den professionellen Look, denn Kleider machen Leute
7. mehr Freude am Computern

WAS IST DAGEGEN SCHON EINE HOSE?

Maßgeschneidert für "Schneider CPC 464 und CPC 664".
Bestellen Sie noch heute bei Ihrem Computerhändler.

Zender & Reum, Richard-Wagner-Str. 17, 6600 Saarbrücken
Tel.: 0681/38073-74

Verlängerungskabel vom Monitor zum Keyboard werden auf Wunsch gegen Aufpreis mitgeliefert.

Preis incl. MWST und Versandkosten. Lieferung gegen Vorkasse oder Nachnahme. Preis ohne Geräte. **Händleranfragen erwünscht.**

te-wi aktuell...

LOGO
COMPUTERSPRACHE
FÜR ELTERN UND KINDER

LOGO Jeder kann programmieren
(Daniel Watt)

LOGO ist die erste Computersprache, die nicht Regeln abstrakter Logik, sondern menschlichen Denkstrategien folgt. Am Bildschirm des Computers verfolgen wir Erfolg und Mißerfolg unserer Gedankenexperimente. Neue Lösungsversuche lassen sich in LOGO leicht formulieren. Der Autor David Watt aus dem Team von Seymour Papert hat ein Buch voller LOGO-Bilder und LOGO-Erfahrungen geschrieben, das in den USA zum „Buch des Jahres“ wurde. Textbuch für LOGO-Kurse, ideal für Lehrer, Eltern und Kinder. Hervorragend von Kultusministerien rezensiert. LOGO – Jeder kann programmieren, Daniel Watt, 376 Seiten A4, für Schneider CPC 464/664, DM 59,-

„Buch des Jahres 1983 in den USA“

te-wi
te-wi Verlag GmbH
technisch wissenschaftliche Elektronik-Literatur
Theo-Prosel-Weg 1 8000 München 40

Das ist Spitze!

Spiele

Harrier Attack	36,-
Ghostbusters	45,-
Football Manager	36,-
Fighter Pilot	36,-
007 James Bond	45,-
Karate	45,-
Gremlins	45,-
Bruce Lee	45,-
Daley Thomsons Decathlon	32,-
3D-Invaders	36,-

Kommerzielle Software

Fakturierung	D 168,-
Fakturierung	C 148,-
Einnahmen/Ausgaben	
Buchhaltung	D 248,-
Multiplan	D 195,-
DBase II	D 195,-
Wordstar	D 195,-
Textomat	D 148,-
Datamat	D 148,-

Hardware + Zubehör

Drucker Panasonic 1090	890,-
Drucker Panasonic 1091	1050,-
Drucker Quen-Dat 1100	850,-
Disketten 3" 10er-Pack	145,-
Diskettenbox (10er) 3"	20,50
Abdeckhaubensatz klar	
(2 Stück Tastatur + Monitor)	35,-

Alle Preise incl. MwSt.
Lieferung erfolgt per NN zuzügl. Porto

ORGASOFT GMBH

Rietgasse 6 - 8 * 7730 VS-Villingen
☎ 07721/3101 * Telex: 7921500

Neu Neu Neu Neu Neu Neu Neu Neu

MAXAM

Assembler - Monitor - Editor
Maxam, der Star unter den Monitoren, zählt zu den modernsten Entwicklungssystemen für den CPC 464/664. (siehe Testbericht CPC Int. 9/85)

Cassette 69,- Diskette 109,-
im Rom-Modul 239,- DM

DM 464 Disk Manager

Files gelöscht?
Attribute falsch gesetzt?
Kein Directory ausdrucken?
Header lesen?
Nicht verzweifeln, jetzt kommt DM 464 der Disk Manager

3" Disc nur 49,- DM
5 1/4" Disc nur 39,- DM

POWER-BASIC 464/664

47 zusätzl. RSX-Befehle
Cassette 49,- DM

C.A.D. 464

Super-Grafikprogramm Cass. 49,- DM
PARA (Vortex Diskmanager) 58,- DM

VORTEX-RAM-SPEICHER-ERWEITERUNGEN

von 64 - 512 KB ab 275,- DM

DFÜ-PAKET: Teleterminal 300 S +
Akkustikkoppler S 21 D (mit FTZ-Nr.)
nur 448,- DM

Lightpen (Müller) mit Supermal-
programm nur 95,- DM

DRUCKERKABEL 45,- DM

DISKETTEN-CONTAINER
(HAN) für 40 Disk. 3"
ab 24,- DM

Ralf Probst

EDV-Service

Fr.-Ebert-Str. 14, (02136) 32870
4100 Duisburg 17

Bezugsadresse

In Ausgabe 6/85 berichteten Sie (S. 7) über den neuerdings erhältlichen „deutschen Zeichensatz“ für den CPC. Es würde mich freuen, von Ihnen die Adressen zu erhalten, wo man denselben erwerben kann.

Elke C. Broisch, Köln

CPC:

Der deutsche Zeichensatz wird direkt von der Firma Schneider vertrieben. Sie erhalten das Programm samt Tastaturaufklebern in Kaufhäusern und überall da, wo Schneider Rechner verkauft werden.

Verbesserte Ja/Nein-Abfrage

14 Byte kürzer als die in Schneider International 7/85 vorgestellte Möglichkeit der Ja/Nein-Abfrage ist folgende Version:

Hierbei haben Shift/CTRL keinen Einfluß.

```
100 IF INKEY(45)>-1
```

```
THEN 200
```

```
110 IF INKEY(46)>-1
```

```
THEN 300
```

```
120 GOTO 100
```

Diese Tastenabfrage ist gegen unbeabsichtigt gedrückte Tasten, außer ESC, gesichert.

Rheinhold Dietrich,
Wuppertal

Freier Speicherplatz

Gibt es einen Befehl, mit dem man nach dem Laden feststellen kann, wieviel Platz noch im Hauptspeicher frei ist?

Thorsten Stiller, Hattingen

CPC:

Ja, einen solchen Befehl gibt es. Geben Sie nach dem Laden Clear ein und schreiben Sie im Direktmodus:

```
Print Fre(0)
```

Die ausgegebene Zahl entspricht dem freien Speicherplatz.

Geben Sie ein:

```
Print Fre("o")
```

so wird gleichzeitig noch eine Garbage Collection ausgeführt und wirklich jedes noch unbenutzte Byte aufgeführt. Allerdings braucht diese Form des Fre-Befehls länger und kann bei großen Programmen zum Absturz des Rechners führen.

ROM-Routine

Ich besitze seit März '85 einen CPC 464. Nun möchte ich ein MC-Programm schreiben. Könnten Sie mir die ROM-Adresse für die Plot-Routine mitteilen oder ein Buch (z.B. über Firmware) empfehlen, in dem solche ROM-Adressen stehen?

Reiner Will, Idstein

CPC:

Die ROM-Routine für das absolute Plotten kann durch Call &BBEA erreicht werden.

Übergeben werden müssen die X-Koordinate in HL sowie die Y-Koordinate in DE. Achten Sie darauf, daß beim Aussprung aus der Routine, AF,BC,DE und HL zerstört sind.

Weitere Informationen über das Betriebssystem entnehmen Sie den Büchern:

"Firmware Handbuch" von Schneider

"CPC 464 Intern" von Data Becker

"CPC inside out" von Huslik.

BW-Text Verbesserung

Wie Sie vielleicht erraten können, benutze ich das Textprogramm aus dem Heft 8/85, das es - Gott sei Dank - auch auf der Databox gibt. In diesem Zusammenhang möchte ich hervorheben, daß diese Programmcassette innerhalb von 5 Tagen bei mir eingetroffen ist.

Obwohl ich das Programm sehr gut finde, habe ich dennoch einen Verbesserungsvorschlag. Eigentlich sollte es bei einem Programm dieser Qualität selbstverständlich sein, daß die Tastatur nach DIN umgelegt wurde. Anbei ein kurzes Listing, wie dies geschehen könnte.

```
10 IF HIMEM <>16383
THEN SYMBOL AFTER 63
: OPENOUT "dummy": ME
MORY HIMEM -1:CLOSED
UT
20 SYMBOL 64,60,64,6
0,66,60,2,60:SYMBOL
123,198,0,120,12,124
,204,118,0:SYMBOL 12
5,198,0,102,102,102,
102,62,0:SYMBOL 124,
198,0,60,102,102,102
,60,0:SYMBOL 255,25
5,85,85,85,85,85,255
,255
```

```
30 SYMBOL 126,120,19
8,198,252,198,198,24
8,192:SYMBOL 91,219,
60,102,102,126,102,1
02,0:SYMBOL 93,198,0
,198,198,198,198,60,
0:SYMBOL 92,198,56,1
98,198,198,198,124,0
40 KEY DEF 28,1,123,
91:KEY DEF 26,1,125,
93:KEY DEF 29,1,124,
92:KEY DEF 25,1,126,
45:KEY DEF 71,1,121,
89:KEY DEF 43,1,122,
90:KEY DEF 25,1,126,
63:KEY DEF 24,1,94,9
6:KEY DEF 22,1,60,62
50 KEY DEF 30,1,45,9
5:KEY DEF 31,1,46,58
:KEY DEF 19,1,35,39:
KEY DEF 57,1,51,64:K
EY DEF 39,1,44,59
60 KEY DEF 32,1,48,6
1:KEY DEF 17,1,43,42
:KEY DEF 41,1,55,47
70 KEY DEF 9,1,224,2
48:KEY DEF 79,1,127,
250
80 KEY DEF 18,1,13,1
3,&1E
```

Willibald Specht,
Altmannstein

Files löschen

Ich möchte auf meiner Diskette den Dateinamen "URLAUB.001" löschen. Es will mir nicht gelingen.

Ich gebe ein:

```
/ERA "URLAUB.001"
/ERASE "URLAUB.001"
ERA "URLAUB.001"
ERASE "URLAUB.001"
/ERA,"URLAUB.001"
```

Es erscheint:

```
Unknown command
Unknown command
Syntax error
Syntax error
Type mismatch
```

Ist der Computer defekt, soll ich ihn zurückgeben?

Hans-Henning Karaschewski,
Viersen

CPC:

Die richtige Syntax zum Löschen eines Files auf Diskette ist folgende:
AS="URLAUB.001" [Enter]
I Era, @AS [Enter]

Mehr Adressen

Ich habe das Listing "Adressverwaltung" abgetippt und festgestellt, daß der CPC bei ca. 35 eingegebenen Adressen "Memory full in line..." ausgibt. Hierbei kann man

das Programm nur wieder starten, indem man die ganzen gespeicherten Adressen verliert. Aus diesem Grund möchte ich Sie fragen, ob man dies auch ohne den Verlust der bereits eingespeicherten Adressen erreichen könnte? Weiterhin möchte ich gerne wissen, ob die Kapazität der "Adressverwaltung" gesteigert werden kann, ohne dabei längere Verarbeitungszeiten hinnehmen zu müssen? Dies geschieht nämlich, wenn nur der "Dim" Befehl in Zeile 70 geändert wird.

Rudi Aunkofer,
Saal/Donau

CPC:

Nachdem der Rechner die Memory-Full-Meldung ausgegeben hat, gelangen Sie durch Eingabe von Goto 80 [Enter] wieder in das Hauptmenue, ohne daß Adressen verlorengelangen.

Die Helden von Karn

Ich bin schon seit etlichen Wochen dabei, das Adventure "Heroes of Karn" zu lösen. Ich komme aber an folgenden Stellen nicht weiter: Die Muschel läßt sich nicht öffnen (Clam) und der Zauberstab läßt sich nicht nehmen (Wand). Ich kann nicht durch das "Firegate" hindurch. Der "Pirat" hilft mir auch nicht weiter, genauso wie die "Serpant". Im "Star Chamber" fand ich nur ein Zauberwort, welches mich in die Ruine versetzt (Orion)! Können Sie mir weiterhelfen?

Ingo Hell, Elmshorn

CPC:

Wir geben diese Frage an unsere Leser weiter: Wer kennt "Heroes of Karn" und kann Herrn Hell weiterhelfen?

Zauberer und deren Lehrlinge

Da Sie in Heft 6 "Sorcery" vorgestellt haben, bitte ich Sie, mir dazu Hinweise zu geben. Bisher ist es mir gelungen, vier Lehrlinge zu befreien. Außerdem habe ich erst fünf von acht Lehrlingen gesehen. So habe ich drei Fragen an Sie. 1. Es gibt normale Holztüren,

die sich nicht automatisch öffnen. Komme ich durch diese hindurch? Wenn ja, wie?

2. Wozu dient das Heiligtum?

3. Haben das Wappen, das Dokument, die Krone, der Kerzenleuchter, der Pokal mit den zwei Henkeln und die Äxte eine Bedeutung? Wenn ja, welche?

Außerdem würde ich gern, wo ich "Turbo-Pascal" bestellen kann.

Jens Speh, Kleve

CPC:

Bei Sorcery öffnen Sie verriegelte Holztüren mittels: "FLEUR DE LYS", "COAT OF ARMS", "LARGE BOTTLE" oder mit einem "DOOR KEY".

Insgesamt gibt es sieben Lehrlinge. Haben Sie diese befreit, begeben Sie sich zum Sanktuarium, und stellen sich auf den verbleibenden, freien Sockel.

Außerdem dienen alle von Ihnen genannten Gegenstände einem ganz bestimmten Zweck. Sie öffnen Ihnen verschlossene Türen, man kann damit bestimmte Widersacher vernichten oder sie dienen zum Befreien gefangener Lehrlinge.

Turbo-Pascal 3.0 können Sie von der Firma Heim Soeth Software, Frauenhofer Str. 13 / Postf. 140280 in 8000 München 5 erhalten.

Ghostbusters I-Kontonummern

Als ich Ihr neues Heft vor mir liegen hatte stieß ich auf den Brief von Herrn Wacker aus Detmold, der Ihnen eine Ghostbusters-Kontonummer schickte. Ich selber besitze dieses Spiel auch und habe einige interessante Kontonummern, die aber nur ohne Namen funktionieren (also durch Drücken der ENTER-Taste).

Name	Kto.-Nr.	Betrag
[ENTER]	21010402	24.400
[ENTER]	45157003	39.400
[ENTER]	34022405	57.000
[ENTER]	36145410	87.800

Ich, und sicher auch einige andere Leser, würden es zu schätzen wissen, wenn Sie regelmäßig eine kleine Ghostbusters-Kontonummer-Tabelle in Ihrem Heft abdrucken würden. Ansonsten finde ich Ihre Zeitschrift sehr gut.

Marco Heinemann, Hude

CPC:

Eine Ghostbusters-Kontonummer-Tabelle wird es sicher nicht geben. Aber wir möchten noch einige Kontonummern, die uns unsere Leser mitgeteilt haben, hinzufügen.

Name	Kto.-Nr.	Betrag
Hildchen	02146421	11.0800
Hess Uwe	40153430	18.8000
Roger	40151443	23.8000

Ghostbusters II: Der Zuul Tempel

Ich besitze seit November '84 den CPC 464 und habe lange nach einer guten Zeitschrift gesucht. Sie können sich nicht vorstellen wie erfreut ich war, als ich Ihre Zeitung (Ausg. 3/85) in einem Kaufhaus fand. CPC-International ist genau das, was ich gesucht habe. Ich las in der letzten Ausgabe von CPC-International von dem Ghostbusters-Speicher Detlef, der mit seiner Kontonummer 33.900 Dollar zu bieten hat. Mit meinem Namen (Dirk Giepen) und der Nummer 40265431 gibt es fürs Unternehmen 198.100 Dollar, aber sicher gibt es schon einige, die mehr bieten können.

Ich habe aber auch eine Frage zum Spiel. Wie komme ich in den Zuul Tempel? Immer, wenn ich zwei Ghostbuster am Marshmallowman vorbei, ins Haus gebracht habe, ist das Spiel aus.

Dirk Giepen, Pappenheim

CPC:

Mit Zuul und Co. hat nicht nur Herr Giepen Probleme. Falls es einen Weg in den Tempel gibt, wer kann ihn uns nennen?

Umtausch CPC 464 gegen 664?

In der letzten Ausgabe beschäftigten Sie sich verschiedentlich in Artikeln u. Leserzuschriften mit der obigen Frage.

Entgegen Ihrer Aussage, daß ein Umtausch generell nicht möglich ist, sei bemerkt, daß wir wohl einen Umtausch vornehmen.

Unsere Anschrift:
Bürotechnik Neudorff
Frankfurter Str. 23
6090 Rüsselsheim
Tel.: 06142-68455

Nina Franke Software



FÜR CPC464 & 664

Basic-Kit
Deutscher Zeichensatz.
Basic-Befehl auf Tastendruck.
Tastaturschablone für alle Tasten.
Fast-Tape-Routine.
C 39,90/D 49,90

Disassembler
Disassembliert RAM- und ROM-Bereiche.
C 39,90/D 49,90

Adressverwaltung
Suchen, sortieren, Listendruck nach beliebigen Kriterien.
C 29,90/D 39,90

Die Tiefe
Ein deutsches Logik-Abenteuer.
Auf gefährvoller Schatzsuche in den Tiefen der Südsee. Mit Lösungscodes.
C 19,90/D 30,00

**Postfach 273
3440 Eschwege**

Versand erfolgt per Vorkasse (Scheck) oder Nachnahme, zzgl. DM 3,- für Porto + Verpackung bzw. + Nachnahmegebühr.

**Händleranfragen erwünscht
Softwareautoren gesucht**

★ **QUICK-WORD** ★
Textverarbeitungssystem

10 freiprogr. Schriftarten
6 Papierformate und variable Druckzonen, Randeinstellungen
deutsche DIN-NORM Tastatur
Transferfunktion, Textcollagen
mit Auto-Replace, Mail-Merge
Druckersensor, Druckertest
Replacefunktion für BACK-UP
ARBEITS- und COPY.BAK Dateien

**QUICK-WORD ist kompatibel
zum 464/664 und QUICK-CALC**

★ **QUICK-CALC** ★
BUCHHALTUNG und STEUERN

Abrechnung täglich, monatlich
viertel/halbjährlich/Gesamt
15 variable Konten
15 variable Steuersätze
20 Buchungen pro Konto
310 Buchungen pro Tag
9610 Buchungen monatlich
115320 Buchungen pro Jahr
Features wie QUICK-WORD

★ **INFO-PROSPEKT ANFORDERN** ★

QUICK-WORD	: 268.00 DM
QUICK-CALC	: 148.00 DM

Betriebe und Universitäten
erhalten 15% RABATT !!!

FA. WERDER/Buddenbrookweg 8
2000 Hamburg 71/Tel.: 6405480

Textverarbeitungen zählen zu den Anwendungsgebieten, die längst fester Bestandteil jedes Softwareangebotes für Computer geworden sind. Die Anwendung ist im Gegensatz zu den Buchhaltungssystemen oder Tabellenkalkulationen nicht nur auf professionelles Arbeiten beschränkt, sondern stellt auch für Hobbyanwender ein Einsatzgebiet dar, das oft und gerne genutzt wird.

Dabei sind die Anforderungen, die an solche Programme gestellt werden, parallel mit der Entwicklung der Rechner gestiegen. Vor einigen Jahren galt ein Programm, das Texte aufnehmen und auf Drucker ausgeben konnte, noch als gute Textverarbeitung. Heute sind umfangreiche Textoperationen, Lade- und Speichermöglichkeiten sowie automatische Textbehandlung als Mindestanforderungen gefragt.

Diese Standardanforderungen unterteilen sich in drei Gruppen. Da sind zunächst einmal die automatischen Textfunktionen.

Automatische Textfunktionen

Unter automatischen Textfunktionen versteht man die Features, die ohne besondere Hinweise des Autors automatisch ausgeführt werden. Solche Funktionen sind zum Beispiel: WORD WRAPPING, TEXTFORMATIERUNG und DEUTSCHER ZEICHENSATZ.

WORD WRAPPING, im deutschen auch Fließtexteingabe genannt, ermöglicht dem Anwender, seinen Text einfach einzugeben, ohne daß er darauf achten muß, wann das Ende einer Zeile erreicht wird. Der Computer übernimmt dann automatisch den Zeilenumbruch und zieht das Wort, das die Zeilenlänge überschreitet, in die nächste Zeile. Bei der Textformatierung läßt sich von vornherein bestimmen, wieviel Zeichen eine Zeile maximal enthalten darf. Der Rechner muß sein WORD WRAPPING auf die vorgewählte Zeilenbreite anpassen.

Einen deutschen Zeichensatz findet man auf jeder Schreibmaschine; auch bei einer Textverarbeitung sollte er nicht fehlen.

Ein weiteres, wichtiges Kriterium ist die Druckerausgabe.

Der Markt ist mit den verschiedensten Druckern gesättigt, die unterschiedliche Ansteuerungsbefehle benutzen.

Eine Anpassungsmöglichkeit an verschiedene Druckertypen oder eine Bibliothek von vorprogrammierten Druk-

kertreibern, sollte auf jeden Fall vorhanden sein.

Eine gute Menüführung und ein Full-Screen-Editor sind Mindestvoraussetzungen, die an Textverarbeitungen gestellt werden. Die Cursorsteuerung sollte nicht nur eine Bewegung des Cursors in vier verschiedene Richtungen ermöglichen, sondern auch in der Lage sein, wortweise zu blättern und ein schnelles Scrollen zum Textanfang bzw. -ende zu vollziehen.

Wichtige Gesichtspunkte bei den automatischen Textfunktionen sind also:

- WORD WRAPPING
- DEUTSCHER ZEICHENSATZ
- TEXTFORMATIERUNG
- MENUESTEUERUNG
- FULL-SCREEN-EDITOR
- GUTE CURSORSTEUERUNG
- DRUCKERANPASSUNG ODER DRUCKERTREIBER

Textoperationen

Textoperationen sind die Operationen, die man mit einem einmal geschriebenen Text vornehmen kann. Hierzu zählen Blockoperationen, Find, Replace, Einfügeoperationen und die Möglichkeiten, die Textart sowie Satzfunktionen zu gestalten. Hierzu zählen: Wechsel des Schrifttyps, Hervorheben eines Textes, Kursivschrift, Invertieren von Texten sowie Ausdrucken mit hoch- oder tiefgestelltem Index. Satzfunktionen ermöglichen rechts- und linksbündiges Setzen von Zeilen. Zentrieren, Block- oder Flattersatz. Blockoperationen kommen in der Regel nur bei den teureren Textverarbeitungen vor, sie sind jedoch sehr wichtig.

Bei Blockoperationen ist es beispiels-

Textvera



weise möglich, längere Texte als Textbausteine zu definieren und später in Formbriefe einzufügen. Find ermöglicht das Auffinden von bestimmten Worten im Text, die dann mit Hilfe des Replace-Befehls, global oder lokal ausgetauscht werden können.

Wichtige Kriterien für Textoperationen sind:

- TEXTARTGESTALTUNG
- BLOCKOPERATIONEN
- FIND
- REPLACE
- SATZFUNKTIONEN

Lade- und Speicheroperationen

Es ist sehr wünschenswert, einen einmal geschriebenen Text auch abzuspeichern. Allerdings beschränken sich

die Ladeoperationen nicht nur auf das Speichern von Texten. Hierzu zählt vor allem auch ein komfortables Diskettenmenue, mit dem man in der Lage ist Dateien zu löschen, umzubenennen oder zusammenzufügen.

Außerdem gehören zu den Ladeoperationen noch die Möglichkeiten Textbausteine anzulegen und bei Bedarf in Texte einzufügen oder in Verbindung mit einer Adressverwaltung, Rundbriefe zu schreiben. Die Möglichkeit, Rundbriefe nach einer Adressdatei anzufertigen, wird MAIL-MERGE genannt. Hierbei ist darauf zu achten, daß sie sich im Text-Marker unterbringen lassen, in die später die Anrede der entsprechenden Person eingesetzt wird.

Wichtige Kriterien bei den Lade- und Speicheroperationen sind also:

- TEXTAUSGABE AUF EXTERNEN DATENTRÄGER

- KOMFORTABLES DISKETTENMENUE
- TEXTBAUSTEINE
- MAIL-MERGE

Zusätzliche Features

Damit sind die Mindestanforderungen, die an eine Textverarbeitung gestellt werden, beschrieben. Weitere Features, die von Wichtigkeit sind, ist die Kapazität, die Geschwindigkeit, eventuelle Rechenfunktionen sowie ein gutes Handbuch.

In unserem Testbericht standen uns sechs verschiedene Textverarbeitungen zur Verfügung, die alle nach den gleichen Gesichtspunkten getestet wurden. Die Unterschiede der einzelnen Textverarbeitungen sind groß. Eine wirklich professionelle, die alles kann, war nicht darunter. Allerdings sind wiederum die meisten für bestimmte Einsatzgebiete gut geeignet. Vom fast professionellen Alleskönner bis hin zum fast unbrauchbaren Nichtskönner war ein breites Spektrum gegeben, über dessen Querschnitt Sie sich hier informieren können.

Testbericht

Textomat

Textomat von Data Becker ist eine vollständig in Maschinencode geschriebene Textverarbeitung. Dadurch ist eine hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit gegeben, ohne daß die berühmte Garbagecollection auftritt, die eine Texteingabe bis zu 5 Minuten anhalten kann.

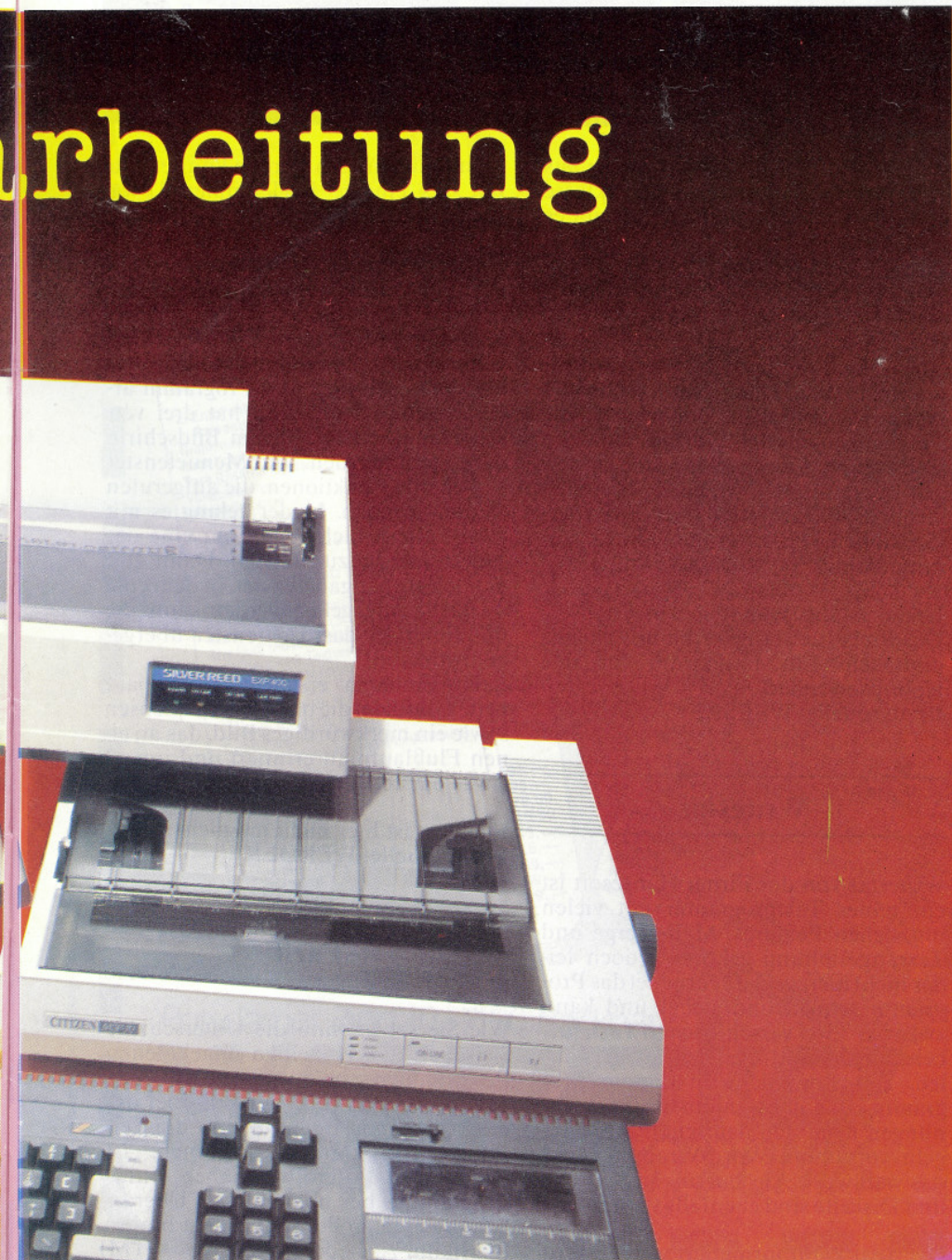
Allerdings stellt das Programm an Komfortabilität den Spitzenreiter dar.

Eine große Auswahl von Menues, ein gutes Handbuch und viele Arten der Textgestaltung ermöglichen auch dem Anfänger ein einwandfreies Arbeiten. Wichtige Funktionen, die wie Mail-Merge, Diskettenmenue und alle anderen Standardfunktionen, die in einer Textverarbeitung vorhanden sein sollten, sind gegeben. Texte lassen sich durch Eingabe von Steuersequenzen in der Schriftart ändern. Das Format beim Druck der Menues erfolgt über die Cursorsteuerung und erfordert keine weiteren Eingaben.

Leider hat das Programm noch einige Fehler; Abstürze können leicht auftreten. So bremst zum Beispiel ein versehentlich eingesteckter Joystick das Programm ab und es ist nicht möglich, etwas auszudrucken.

Das Preis-/Leistungsverhältnis ist sehr gut.

Textomat ist optimal für Hobbyanwendungen geeignet und steht auch unter



professionellem Einsatz seinen Mann.
Bezugsquelle: DATA BECKER

Data Media Text

Die Textverarbeitung der Firma Data Media, die schon in Heft 4/85 getestet wurde, liegt nun in einer verbesserten Version vor. Zu den bekannten Features, wie sehr komfortable Cursorsteuerung, echtes Word Wrapping, Mail-Merge und ausgezeichnete Hilfsmenues, kommt nun auch noch das einstellbare Format hinzu. Das Programm ist in Basic geschrieben und tut sich ein wenig schwer mit der Garbagecollection. Ein weiterer Nachteil ist, daß keine Schriftarten frei gewählt werden können. Allerdings ist diese Textverarbeitung wohl auch mehr für den Anfänger

sondern von Fehlern nur so strotzt. Nach einer ersten Texteingabe war es erst nach stundenlangem Suchen im Handbuch möglich, den Text auch abzuspeichern. Ein einziges Hilfsmenue, das eingeblendet werden konnte, gab lediglich Auskunft über die Cursorbewegungen, die vorgenommen werden können. Wie man einen Tabulator setzt, ist mir bis heute ein Rätsel. Schade, daß zwei hervorragende Programme durch ein solches Manko ihren Wert einbüßen müssen.

Das Programm ist nur Anwendern zu empfehlen, die schon einmal mit einer Textverarbeitung gearbeitet haben. Anfänger haben hier keine Chance, einen Text gestaltet zu bekommen.
Bezugsquelle: SCHNEIDER, HEYNS

Tasword

auch Blockmove-Kommandos sind möglich. Ansonsten ist Writestar eher für den Anfänger gedacht, dem ein ausgezeichnetes Handbuch bei der Einarbeitung hilft. Für professionelle Anwendungen ist das Programm nicht zu empfehlen. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist gut. Ausführliche Menues mit Sicherheitsabfragen machen das Programm sehr bedienungsfreundlich.
Bezugsquelle: HANSESOFT

Quickword

Quickword ist eine Textverarbeitung, die laut Angaben sehr viel kann. Allerdings ist die Handhabung dieses Programms sehr kompliziert. Ein zweiseitiges Handbuch sowie vier Blätter, mit Tips und Tricks wie Fehler im Pro-

Textverarbeitung

ger unter den Textverarbeitern gedacht, wie die vielen Help-Screens beweisen. Den Umgang mit dieser Textverarbeitung kann man in einer Stunde erlernen. Als einzige Textverarbeitung ist Data Media Text mit einer mitlaufenden Uhr ausgestattet. Data Media Text ist für Anfänger zu empfehlen und für Hobby-Ansprüche völlig ausreichend. Das Preis-/Leistungsverhältnis kann als gut bezeichnet werden.
Bezugsquelle: DATA MEDIA

Phase 4 Texpack

Phase 4 und Texpack sind zwei nahezu identische Programme. Bei Texpack besteht zu den Funktionen von Phase 4 noch die Möglichkeit, Texte und Daten aus dem Schneider-Buchhaltungspaket COMPACK zu übernehmen.

Diese Textverarbeitungen laufen unter CP/M und können nahezu als professionelle Programme vom Schlage WORDSTAR bezeichnet werden. Hier sind wirklich alle Funktionen vorhanden, die man von einer Textverarbeitung erwarten kann. Vom deutschen Zeichensatz bis hin zu Rechenfunktionen können die beiden Textprogramme wirklich alles. Dabei ist die Arbeitsgeschwindigkeit sehr hoch. Steuerungsfunktionen zum Druck, Textbearbeitungen und Disketten werden über die CTRL-Taste vorgenommen.

Allerdings gelten diese Textverarbeitungen im Bericht nur als fast professionell, da man zu diesen Programmen ein Handbuch geliefert bekommt, das nicht nur absolut unverständlich ist,

Tasword ist eine Textverarbeitung aus England, die zur oberen Spitzenklasse gerechnet werden kann. Leider gibt es auch hier einige Gesichtspunkte, die das Programm im Wert herabsetzen. Da ist zunächst einmal die Tatsache, daß kein deutscher Zeichensatz vorhanden ist.

Auch Mail-Merge ist mit diesem Programm nicht möglich. Dafür ist die Arbeitsgeschwindigkeit hoch, und die Möglichkeiten der Textgestaltungen sind komplett gegeben. Ein ständig eingeblendetes Help-Menue, das sich scrollen läßt, informiert über die Steuerungsfunktionen. Das Programm arbeitet zusammen mit Kassette und Floppy.

Leider ist das Handbuch in Englisch. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist ausgeglichen. Ein Programm für den Hobbyanwender.

Bezugsquelle: WEESKE

Writestar

Writestar von der Firma Hansesoft ist ein reines Textprogramm mit vielen nützlichen Features. Mail-Merge und Textartgestaltung gehören jedoch leider nicht hierzu. Dafür arbeitet das Programm schnell und sicher und kann zwischen zwei verschiedenen Tastaturbelegungen und Zeichensätzen wählen. Das Besondere an diesem Programm ist, daß es automatische Trennungen nach den deutschen Silbenregeln vornimmt. Word-Wrapping und das wahlweise Ansteuern von Kassette und Diskette sind ebenfalls vorhanden.

Der Text kann formatiert werden und

gramm umgangen werden können, waren das einzige Begleitmaterial, was mitgeliefert wurde. Eine so selbstverständliche Sache wie ein Full-Screen-Editor gibt es hier nicht. Zwar sind alle wichtigen Features wie Mail-Merge, Schnittstellentest und Block-Move-Kommandos vorhanden, wie sie jedoch gehandhabt werden, bleibt dem Anwender verborgen. Das Programm arbeitet sehr schnell und hat drei verschiedene Fenster, die am Bildschirm dargestellt werden. Im Menüfenster stehen alle Funktionen, die aufgerufen werden können. Leider gelang es mit zwei Testern nicht, auch nur eine der Funktionen anzusprechen. Dann gibt es noch ein Eingabefenster, in dem eine Textzeile eingegeben werden kann, die mit Enter an das Textfenster übergeben wird.

Beim Einladen erscheinen ein paar nette Grafiken, die blinken und piepsen sowie ein merkwürdiges Bild, das an einen Flußlaufplan erinnert und irgend etwas darstellen soll.

Fließtext ist hier nicht möglich.
Bezugsquelle: WERDER

Fazit

Wie Sie sehen, sind die Unterschiede zwischen den einzelnen angebotenen Programmen sehr groß. Eine Textverarbeitung im Stil von Wordstar, bei der die begleitende Literatur und die Leistungsdaten komplett stimmen, ist nicht dabei. Allerdings haben einige Programme bei nochmaliger Überarbeitung eine große Chance, ein breites Publikum zufriedenzustellen. (TM)

Ihr starker Schneider Partner

COMPUTER DIVISION

**Telefonische
Bestellung
0 71 91/
15 28-29**

1. Hardware

CPC 464 grün/color	898,-/1398,-
CPC 664 grün/color	1496,-/1998,-
Monitor Color	798,-
CPC 464 mit Stereo TV/Color	1598,-/2098,-
CPC 6128 grün/color	798,-
Drucker NLQ 401	898,-
Diskettenstation DD-I	698,-
Diskettenstation FD-I	998,-
Drucker Star SG10	998,-
Drucker Panasonic 1091	1098,-
Drucker Riteman F+	39,50
Schneider Joystick	13,80
Disketten 3"	39,-
Disketten DS/DD 5 1/4"	79,50
Traktor für NLQ 401	14,80
Farbband für NLQ 401	24,50
Joystick-Y-Adapter	35,-
Schutzhaube Rauchglas f. Konsole 464/664	98,-
Druckerstände Rauchglas	39,80
Diskbox 3"	148,-
RS 232 (V24) Schnittstelle	298,-
Telefonmodem (Akustikkoppler)	98,-
Treibersoftware dazu	898,-
Farbdrucker Okimate 20	98,-
Lightpen	24,80
Quickshot I/II (Joystick)	54,-
The Boss Joystick	59,-/69,-
Competition pro 5000/Micro	24,80
Schutzhauben in Behördenqualität 404/664 für:	36,80
Floppy	26,80
Monitor grün/color	
Konsole/Drucker	29,90/39,80
Verlängerung Monitor Konsole	48,50
464/664	249,-
Centronics-Druckerkabel	
Schneider Computertisch	
Verbindungskabel CPC 464/664	158,-
zum Colour-TV mit Scartstecker	128,-
Sprachsynthesizer (Stereo)	
Datenrecorder für CPC 664/6128	

2. Empfehlenswerte, getestete Anwenderprogramme

Grafikmaster (brillantes Grafikprogramm für CPC nach Koala-Art menügesteuert) Disk	79,-
Para (Diskmanager)	58,-
Vokabeltrainer	49,-
Musikcomposer	49,-
Azimuth (Kopffjustage)	49,-
Paintbox Kassette	69,-
RH-Büro Text- und Adressen (3", 5 1/4")	19,50
Diagramm Generator	49,-
Deutscher Zeichensatz (DIN)	
Power Basic	58,-/88,-
Weeske G-Mon Assembler-Disassembler	69,50
Monitor und Editor (3", 5 1/4")	98,-
The Quill (Adventure Entwicklung)	98,-
Edit (deutsche Textverarbeitung)	69,-/99,-
Databank (passend zu Edit)	39,-/69,-
Tasword (deutsch, C/Disk)	39,-/69,-
Tasprint (deutsch, C/Disk)	225,-
Tascopy (deutsch, C/Disk)	285,-
Turbo-Pascal 3,0 (Spitze)	
Turbo-Pascal 3,0 m. Grafik-Erweiterung	

Schneider Software

TexPack	198,-
ComPack	79,50
Selbstlernbasic 1	79,50
Selbstlernbasic 2	129,-/145,-
Assembler/Disassembler	199,-/215,-
Hisoft-Pascal	49,-
Benutzerhandbuch	69,-
Basichandbuch	89,-
Firmware Handbuch	

vortex Diskettenstation für den Schneider CPC 464 5,25"-1,4 Mbyte-CP/M 2.2

Floppy mit einem Laufwerk	1198,-
Floppy mit zwei Laufwerken	1698,-
Einzelfloppy auf Doppelfloppy	500,-
Zweitlaufwerk FI-Z zum Anschluß an vorhandene Schneider Floppy DDI	
Vortex-Controller	698,-
RAM-Erweiterung 128KB (bis 512 KB)	548,-
RAM-Erweiterung 128KB (Endausbau)	275,-
Die Sensation auf dem Softwaremarkt! (In Verbindung mit Vortex 128 kByte Speichererweiterung CPC 464/664)	138,-
Wordstar 3,0 mit Mailmerge 3", 5,25"	
d Base II Version 2,41 3", 5,25"	199,-
Multiplan Version 1,06 3", 5,25"	199,-
Headline (Setzmaschine) 3", 5,25"	198,-

3. Spieleprogramme

Super Grafik-Textadventure (deutsch)	
Der Diamant von Rabentels C/Disk	39,-/49,-
Auftrag in der Bronx C/Disk	39,-/49,-
Reise durch die Zeit C/Disk	39,-/49,-
Dun Darach (Top ten)	39,-
Alien 8 (Top ten)	39,-
Starion	39,-
Warlord	39,-
Super Star Challenge	39,-
Tennis	39,-
Billard	39,-
Super Games I 3" (4 Spiele)	39,-
Super Games II 3" (4 Spiele)	87,-
Super Sport I 3" Tennis/Billard	87,-
First Step with Mr. Men	68,-
Pyjamarama	39,-
Heros of Karn	39,-
Killer Gorilla	39,-
Confusion	39,-
ER Bert	39,-
Pinball Wizard	39,-
Minder (Top ten)	39,-
Mr. Pingo	39,-
Time	39,-
Nibbler	39,-
Deathpit	39,-
Frank'n Stein	39,-
Super Pipeline II	39,-/49,-

Hunter Killer	
Alien break in	
3D Monster Chase	
Beach Head	
Colour Star	
Strip Poker	
3D Invaders	
Bridge it	
Statistic-Star	
Data-Star	
Money Molch	
C.A.D. 464	
Jump Jet	
Sorcery!	
Red Moon	
Return to Eden	
Battle from Midway	
Snowball	
Lords of Time	
Colossal Adventure	
Fantasia Diamond	
Archon I	
Manic Miner	
Amisgold	
Roter Baron (dtsh. Adventure)	
Vier Juwelen (dtsh. Adventure)	
Mini Office	

Fighter Pilot	
Special Operations	
House of Usher	
Mission 1 Projekt Vulcan	
Kong strikes back	
The Way of the exploding Fist	
Hard hat Mac	
Daley Thompsons Supertest	
007 James Bond	
Karate	
World Series Baseball	
Pole Position	
Frank Brunos Boxing	
Bounty Bob strikes back	
Bruce Lee	
Message from Andromeda	
Jewels of Babylon	
Combat Lynx	
Centre Court	
3D Time Court	
Air Traffic Control	
Tripods	
Zen	
Jammin	
Ring of Darkness	
The Hobbit mit Buch	
Daley Thompsons Decathlon	
Jet Set Buggy	
Harrier Attack	
Grand Prix Driver	
Flight Path 737/Flugsimulator	
Forrest at Worlds End	
Defend or Die	
Ghostbusters	
Interdictor Pilot	
Football Manager	
World Cup	
Galaxia	
Star Commando	
Jet boot Jack	
Masterchess	
American Football	
Snooper	
3D-Star Strike	
Knight Lore	
Rocky Horror Show	
Hunchback II	

Benötigen Sie hochaktuelle - oder ganz spezielle-Informationen rufen Sie bitte bei uns an und verlangen unseren Spezialisten Herrn Dietze. Er berät Sie gern in allen Fachfragen. - Händleranfragen erwünscht. - Schulen erhalten Sonderkonditionen.

Wir sind Ihr Versand mit dem guten Service.

Bitte ausschneiden - Auf Postkarte kleben - und ab die Post

- ☐ Senden Sie mir bitte unverbindlich Ihren CPC-Katalog zu.
- ☐ Hiermit bestelle ich per Nachnahme:

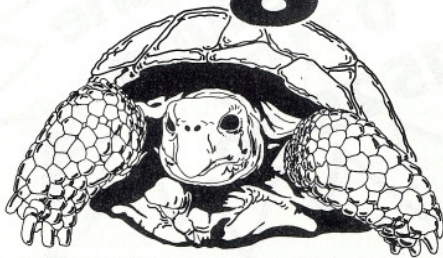
Vorname, Name
Straße, Hausnummer
PLZ, Ort
Telefon-Nummer

Datum, Unterschrift

Potsdamer Ring 10 • 7150 Backnang

WEESKE
COMPUTER-ELEKTRONIK

Logo



Entstehungsgeschichte von LOGO

Sowohl Kreativität als auch geistige Leistungsfähigkeit sind Grundvoraussetzungen, um Programme zu schreiben. An der Art und Weise, wie Programme entwickelt werden, können Sie unmittelbar erkennen, wie logische Denkvorgänge ablaufen. Am Massachusetts Institut of Technology (MIT), hat man schon zu Beginn der Sechziger Jahre eine spezielle Programmiersprache erfunden, mit deren Hilfe man die Probleme der KI (Künstlichen Intelligenz) zu studieren begann. Man nannte diese Sprache LISP (List-Processing).

In LISP können Programme geschrieben werden, die den Computer zum lernfähigen Spielpartner machen. Das bedeutet: Je mehr ein solch programmierter Computer 'spielt', desto fähiger wird seine Spielweise. Gute Züge des Gegners merkt er sich und die eigenen schlechten Züge verbannt er aus seinem Gedächtnis. Aus den Denkweisen dieser Arbeitsabläufe entstanden dann die heutigen Schachprogramme – als Nebenprodukt versteht sich.

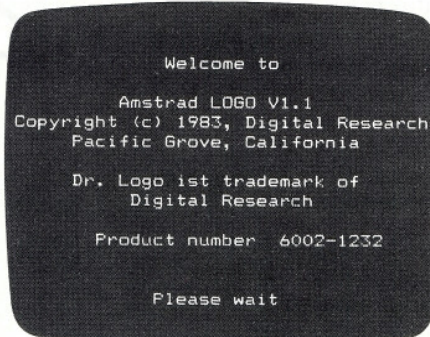
Seymore Papert, Schüler des bekannten Denkforschers Jean Piaget und Mitarbeiter am MIT, hat in 12-jähriger Arbeit LOGO entwickelt. Dabei darf man LOGO durchaus als hochentwickeltes Dialekt von LISP bezeichnen. Papert befaßte sich lange mit kindlichen Denkstrukturen (veröffentlicht in seinem Buch: Wie Kinder lernen). Diese Sprache, die speziell für Kinder geschaffen wurde, ist heute mehr beliebt, denn je. Man geht sogar soweit, zu sagen, LOGO ist die beste Einstiegssprache überhaupt. Diese Aussage stammt vor allem von Pädagogen, die sich mit der Einführung von Informatik an Schulen befassen.

Dr. LOGO ist eine besondere LOGO-Version, die an die verschiedenen Schneider Computer angepaßt wurden, um das Programmieren zu erleichtern (Cursortastenfeld). Es wurden umfangreiche Erweiterungen eingebaut, um die großartigen Soundmöglichkeiten der CPC's voll auszunutzen.

Start von Dr. LOGO

Um LOGO zu laden, muß die B-Seite

der Systemdiskette eingelegt werden (natürlich eine Kopie davon). Geben Sie dann ICPM ein. Die B-Seite ist dabei so installiert, als würden Sie selbst LOGO eintippen, wie auch deutlich zu sehen ist. Kurze Zeit später meldet sich der Computer mit:

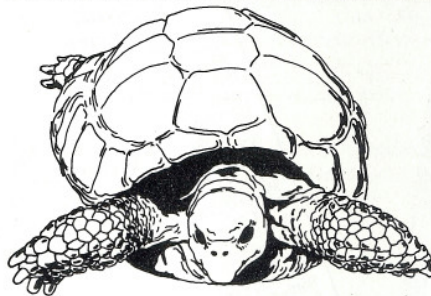


Nach kurzer Wartezeit erlöscht der Bildschirm. In der linken, oberen Ecke erscheint ein Fragezeichen. Dieses Fragezeichen ist der Promptmeldung des CPM-Systems ähnlich. Es weist darauf hin, daß nun eine Eingabe verlangt wird.

Um die Schildkröte sichtbar zu machen, gibt es folgende Möglichkeit. Geben Sie bitte den folgenden Befehl ein und übergeben die Eingabe durch Drücken der ENTER-Taste an den Computer:

cs

Dieser Befehl bedeutet 'clear screen'. Allerdings ist die Arbeitsweise gegenüber des Basic-Befehls CLS auf Grund der anderen Arbeitsweise von LOGO abweichend. In LOGO gibt es nämlich zwei verschiedene Bildschirmbereiche. Dies ist zum einen der Textbildschirm,



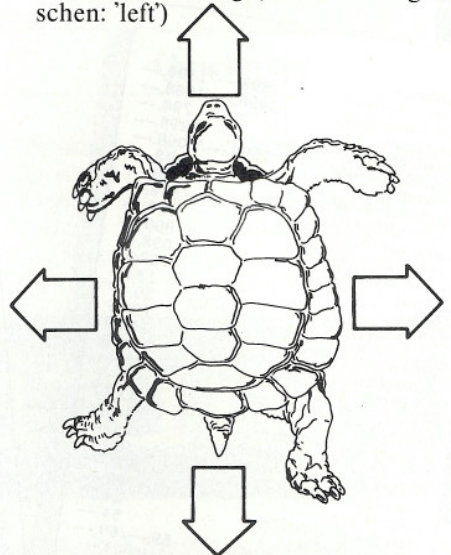
Die Schildkröte, das Wahrzeichen von LOGO

in dem man sich unmittelbar nach dem Einladen befindet, und zum anderen der Grafikbildschirm, auf dem sich die Turtle bewegt. Der Befehl 'cs' teilt den Bildschirmbereich in zwei Teile: Im oberen Teil, im Grafikbildschirm, erscheint die Turtle, ein kleines Dreieck, dessen Spitze nach oben bzw. Norden zeigt. Die Turtle steht in der Mitte dieses Bereichs, auf der Koordinate (0,0). Auch dies ist abweichend gegenüber BASIC, ließe sich aber mit dem ORIGIN-Befehl simulieren. Im unteren Bereich, etwa im letzten Drittel des Textbildschirms, erscheint nach Ausführung des Befehls die Promptmeldung mit dem Fragezeichen, und LOGO erwartet neue Eingaben.

Bewegen der Turtle

Um die Schildkröte zu bewegen, gibt es vier Möglichkeiten:

1. fd - vorwärts (aus dem Englischen: 'forward')
2. bk - rückwärts (aus dem Englischen: 'back')
3. rt - Rechtsdrehung (aus dem Englischen: 'right')
4. lt - Linksdrehung (aus dem Englischen: 'left')



Zusätzlich braucht jeder dieser Befehle noch einen Parameter, der angibt, um wieviele Punkte die Turtle sich nach vorne oder nach hinten bewegt bzw. um wieviel Grad die Drehung der Turtle erfolgen soll. Eine volle Drehung ist dabei 360, eine halbe 180 und eine viertel 90 Grad.

Geben Sie z.B. folgenden Befehl ein:

fd 100 [ENTER]

Die Turtle wird sich daraufhin in Bewegung setzen und 100 Punkte vorwärts marschieren. Dabei hinterläßt sie eine Spur. Wie Sie sehen, wird die Turtle dazu benutzt, um Linien zu zeichnen. Lassen Sie uns weiter probieren. Sie soll sich zuerst um 90 Grad drehen und anschließend 100 Punkte vorwärts marschieren. Folgende Befehlssequenz erledigt dies für uns:

rt 90 fd 100 [ENTER]

In LOGO ist es möglich, eine Folge von Anweisungen direkt hintereinander zu schreiben, nur getrennt durch ein Leerzeichen.

Programmieren in LOGO

In LOGO gibt es, im Gegensatz zu den meisten Basic-Dialekten, keine Zeilennummern. Um in LOGO zu programmieren, benutzt man Prozeduren. Wer schon einmal in Pascal, Cobol oder ähnlichen Sprachen gearbeitet hat, dem sind diese Programmierweisen bekannt, doch für Anfänger eine kurze Definition:

Eine Prozedur in LOGO ist eine Zu-

sammenfassung mehrerer Anweisungen unter einem neuen, frei definierbaren Namen.

Es lassen sich also völlig neue Befehle kreieren. Wir wollen es gleich ausprobieren. Um dem Computer mitzuteilen, daß nun eine Prozedur definiert wird, benutzt man das Wort 'to'. Wenn man beispielsweise eine Prozedur mit dem Namen Viereck definieren will, geht dies folgendermaßen:

to viereck

Fast alle Eingaben, die Sie jetzt machen, werden nicht mehr ausgeführt, sondern dazu benutzt, um die Prozedur zu definieren. Geben Sie bitte folgende Befehle ein:

```
fd 100 rt 90
fd 100 rt 90
fd 100 rt 90
fd 100 rt 90
```

Um dem Computer mitzuteilen, daß der Befehl fertig definiert ist, müssen Sie **end** eintippen. Dies veranlaßt Dr. Logo, Ihre Befehlssequenz zu übernehmen und unter dem Namen Viereck abzuspeichern. Der Computer müßte dann melden:

viereck defined

Ab sofort versteht der Computer den

neuen Befehl 'viereck'. Dies können Sie leicht ausprobieren, indem Sie

viereck

eingeben. Der Computer bzw. die Turtle müßte dann losmarschieren und ein Viereck malen.

Editierungsmöglichkeit in LOGO

Um in LOGO einen Befehl, der bereits definiert wurde, zu editieren, gibt es folgende Möglichkeit. Geben Sie ein:

ed "viereck

Der Bildschirm wird gelöscht. In der untersten Zeile steht, abgetrennt durch eine horizontal verlaufende Linie, EDIT. Sie befinden sich also nun im Editmodus. Ihre Prozedur, nämlich die, die Sie als Parameter mit an 'ed' gegeben haben - in diesem Fall 'viereck' - erscheint ab der ersten Zeile.

to viereck

```
fd 100 rt 90
fd 100 rt 90
fd 100 rt 90
fd 100 rt 90
end
```

Sie können nun mit dem Cursor darin herumwandern und beliebige Änderungen vornehmen. Es steht Ihnen auch frei, ob Sie etwas hinzufügen oder die Prozedur verkleinern wollen. Wenn

Sie alles Gewünschte geändert haben, können Sie den Editmodus mit der COPY-Taste verlassen. Hiernach gibt der Computer wieder folgende Meldung ab:

viereck defined

Schleifen mit 'repeat'

Mit 'repeat' lassen sich hintereinander folgende, gleiche Befehlsfolgen in einer Prozedur leicht verkürzen. In der Viereck-Prozedur stehen beispielsweise vier gleiche Zeilen untereinander.

Dazu benutzt der erfahrene Programmierer die Schreibweise mit dem Hilfswort 'repeat'. Die Viereck-Prozedur hätte dann folgendes Aussehen:

to viereck

```
repeat 4 [fd 100 rt 90]
end
```

Das Befehlswort 'repeat' hat also zwei Parameter. Dies ist zum einen die Schleifenanzahl, und zum anderen eine Liste von Befehlen, die die eigentliche Schleife bilden. Eine solche Liste wird in eckigen Klammern umschlossen.

Versuchen Sie doch selbst einmal, Drei-, Fünf- und Sechsecke zu definieren. Im nächsten LOGO-Kurs werden wir dann sehen, wie in LOGO Variablen definiert werden und wie deren Wert oder Größe geändert werden kann. (HF)



(07321) 43923
für Eilbestellungen

Software-Anwenderprogramme

- Schneider ComPack kpl., Disk (auch einzeln lieferbar) **798.-**
- TexPack, Textverarbeitung mit Adressverw., abgestimmt a. ComPack, Disk **198.-**
- Textomat, Disk **148.-**
- Datamat, abgestimmt auf Textomat, Disk **148.-**
- Budget Manager, Disk **148.-**
- Easy-Topword, Textverarbeitung **79.50**
- Easy-Topcalc, Tabellenkalkulation **79.50**
- Pascal (Programmiersprache) **199.-**
- HiSoft-Pascal, Disk **215.-**
- Power Basic **49.-**
- Power Basic, Disk **69.-**
- C.A.D. **49.-**
- C.A.D., Disk **69.-**
- Mathemat **148.-**
- Forth (Programmiersprache) **59.-**
- Paint Box **45.-**
- Multiadressen, Disk **59.-**
- Multitext, Disk **89.-**
- Multivokabel, Disk **49.-**
- Lightpen Incl. Software **99.-**
- Sprachsynthesizer Incl. Software **149.-**

Lieferbedingungen: Vorauskasse 2% Skonto, sonst per Nachnahme zuzüglich Nachnahmegebühr. Porto und Verpackung frei ab DM 300.- Bestellwert. Preise einschl. gesetzl. Mehrwertsteuer. Bei Bestellung bitte Computer-Type angeben.

SCHELLVERSAND
RIESENAUSWAHL
BEI VORAUSKASSE

2% SKONTO

Schneider COMPUTER DIVISION

Hardware

- CPC 464 mit Grünmonitor **898.-**
- CPC 464 mit Colormonitor **1398.-**
- CPC 664 mit Grünmonitor **1498.-**
- CPC 664 mit Colormonitor **1998.-**
- DDI-1 3"-Diskettenlaufwerk **898.-**
- FD-1 3"-Zweitlaufwerk **698.-**
- Cumana 3"-Zweitlaufwerk **399.-**
- Cumana 5 1/4"-Zweitlaufwerk **599.-**
- NLQ 401 Matrixdrucker **798.-**
- Selkosh SP-1000 Matrixdrucker, Near Letter Quality, 100 Zeichen/sec., Traktor u. Frictionsantrieb, autom. Papiereinzug, 10 wählbare Zeichensätze **1048.-**
- Color Monitor für CPC 464 **748.-**
- MP-1 Modulator z. Anschluß e. normalen Farbfernsehgeräts an den CPC **148.-**
- Formulartraktor für NLQ 401 **79.50**
- Farbband für NLQ 401 (2er-Pack) **49.50**
- Diskette 3" (Stück) **13.-**
- Disketten 5,25" (10er-Pack) **39.-**
- Computer-Tisch für Schneider **248.-**
- JY-1 Joystick **39.50**
- Quickshot II Joystick (m. Dauerfeuer) **29.-**
- The Arcade Joystick (m. Microschalt.) **69.-**
- Competition Pro Joystick (m. Microschalt.) **72.-**
- Y-Adapter z. Anschluß e. 2. Joysticks **24.-**
- Diskettenbox 5,25" farbig für 10 Disks **9.90**
- Diskettenbox 5,25" abschl. f. 40 Disks **49.-**
- Diskettenbox 5,25" abschl. f. 50 Disks **59.-**
- Diskettenbox 5,25" abschl. f. 90 Disks **69.-**
- Staubschutzhaube f. CPC Keyboard **13.50**
- Staubschutzhaube f. CPC Grünmon. **18.50**
- Staubschutzhaube f. CPC Colormon. **19.50**
- Staubschutzhaube f. CPC Diskette **12.50**

COMPUTER MAX

Sudetenstr. 39, 7920 Heldenheim, Tel. (07321) 43923
Bankverb.: Dresdner Bank Heidenheim Kto.-Nr. 570142900
Postgiroamt Stuttgart Kto.-Nr. 257166-701

Software-Spiele

- Elektro Freddy **29.50**
- Spannermann **29.50**
- Roland in den Höhlen **29.50**
- Roland geht graben **29.50**
- Roland am Sell **29.50**
- Roland in der Zeit **39.50**
- Chiller **15.-**
- Punchy **29.50**
- Golf **39.50**
- Schach **79.50**
- Country Cottages **39.50**
- Snooker **25.-**
- Beach Head **39.-**
- Manic Miner **29.50**
- Jet Set Willy **29.50**
- Battle for Midway **39.50**
- Fighter Pilot **39.50**
- 3D Time Trek **25.-**
- Zodiak **25.-**
- Pyjamarama **25.-**
- Project VAL **29.-**
- Decathlon **29.50**
- Hunchback II **29.50**
- Finder Keepers **15.-**
- Kong strikes back **29.50**
- Ghostbusters **44.50**
- Games Pack 1 auf Disk: Roland i. d. Höhlen, Rol. in der Zeit, Hunchback, Astro Chase **87.-**
- Games Pack 2 auf Disk: Roland am Sell, Roland im All, Punchy, Harrier Attack **87.-**
- Games P. 3 auf Disk: Pool Bill., Tennis **68.-**
- Bruce Lee **39.-**
- Defend or Die **29.-**
- Fantasia Diamond **39.-**
- Forest of the Worlds End **25.-**
- Gremlins **39.-**
- Interdictor Pilot **69.-**
- Jump Jet **45.-**
- Pole Position **39.-**
- Rocky Horror Show **29.-**
- Sorcery **35.-**
- Strip Poker **39.-**
- Superpipeline 2 **29.-**
- Subunk **15.-**
- Survivor **29.-**
- House of Usher, Disk **35.-**
- Jump Jet, Disk **45.-**
- Superpipeline 2, Disk **45.-**



C-Compiler

Hersteller: HI-Soft
Vertrieb: HI-Soft
Bedienung: Tastatur
Monitor: Farbe/Grün
Programm: 100% M-Code
Preis auf Anfrage

CPC 464 ☒ CPC 664 ☒ CPC 6128 ☒

C ist eine der jüngsten Programmiersprachen des Computermarktes. Sie entstand als Verbesserung des aus Pascal hervorgegangenen ADA. Profiliert hat sich diese Sprache bei der Entwicklung des Betriebssystems UNIX, das weltweit auf Großrechenanlagen und Mehrplatzsystemen eingesetzt wird.

Von der Grundstruktur her ist C noch am ehesten mit Pascal zu vergleichen. Allerdings ist die Handhabung der Sprache wesentlich einfacher. Hauptsächliches Einsatzgebiet für C ist die Programmierung von komplexen Datenbanken. Ähnlich wie in Fort können hier eigene Prozeduren definiert werden. So angelegte Befehlsbibliotheken werden in einem File mit dem Namen STDIO auf einem externen Speicher abgelegt und bei Start des Programmes in den Speicher geladen.

Wie bei allen jungen Programmiersprachen, hat man sich bei C den Vorzügen eines Compilers bedient. Compiler übersetzen den in C geschriebenen Quellcode in Maschinensprache. Das Ergebnis arbeitet nach der Compilation zwar nicht so schnell wie reiner M-Code, aber immerhin noch ca. 50 mal schneller als Basic.

Die großen Nachteile eines Compilers sind die langen Compilationszeiten. Doch auch hier kann man den Hisoft-Compiler loben. Mit einer Compilationsgeschwindigkeit von 2500 Zeilen pro Minute arbeitet er wesentlich schneller als mancher Assembler.

Auch bei dem Editor haben sich die Programmierer von HI-Soft viel Mühe gegeben. Funktionen wie Copy-Cursor wurden vom Standard-Editor des CPC übernommen.

Das Programm entspricht der Standard Kerningham/Ritchie Definition der Sprache C. Somit gibt es keine Probleme in Bezug auf weiterführende Literatur.

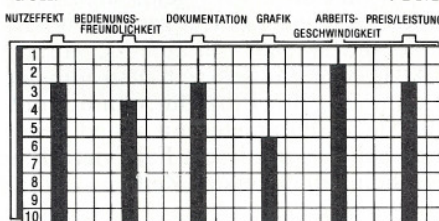
Die Sprache hat eine eingebaute Funktionsbibliothek von 120 vorprogrammierten Funktionen und kann Fließkommata verarbeiten.

Für denjenigen, der die Sprache erst erlernen möchte, ist ein sogenannter

Direktmodus verfügbar, der ein Aus-testen der Programme wie unter Basic erlaubt.

Mit dieser leistungsfähigen Sprache, die sich auch schon auf professionellen Rechnern bewährt hat, wird den Programmierern von Anwendungsprogrammen die Möglichkeit gegeben, ihre Programme noch schneller und leistungsfähiger zu gestalten.

Leider ist das 150 Seiten starke Handbuch bisher nur in Englisch erhältlich. Entsprechende Literatur ist jedoch auf dem deutschen Markt schon vorhanden. (TM)



Multi Datei

Hersteller: Data Media
Vertrieb: Data Media
Steuerung: Tastatur
Monitor: Farbe/Grün
Programm: Basic/M-Code
Preis: ca. 59,- DM

CPC 464 ☒ CPC 664 ☒ CPC 6128 ☒

Der Name des Autors, der sich für dieses ausgezeichnete Anwendungsprogramm verantwortlich zeichnet, Ralf Somplatzki, dürfte vielen noch von dem CAD-System "FOCUS" her bekannt sein.

Wie auch bei FOCUS wurde hier wieder ganze Arbeit geleistet.

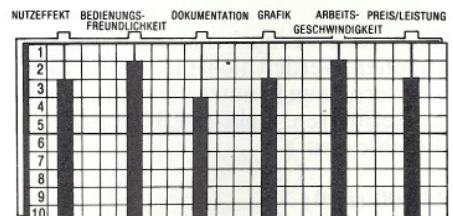
Im Gegensatz zu allen herkömmlichen Dateiverwaltungen, die entweder Adressen, Videofilme oder Schallplatten verwalten konnten, ist dieses System generativ. Das heißt, der Anwender erstellt sich über ein Hilfsprogramm zunächst einmal eine Eingabemaske mit den für ihn interessanten Themen. In dieser Eingabemaske können Buchstaben-, Zahlen-, Uhrzeit- oder Datumsfelder angelegt werden, die gleich mit der entsprechenden Formatierung der Eingabelänge versehen werden können.

Danach wird das Hauptprogramm geladen.

Dieses Programm meldet sich mit einem Eingangsmenue, in dem der Anwender zunächst einmal die von ihm erstellte Maske einlesen muß. Mit dieser Maske kann er dann wie mit jeder gewöhnlichen Dateiverwaltung arbeiten, egal ob er eine Autowerkstatt oder eine Schmetterlingssammlung verwalten will.

Natürlich ist das Programm nicht dadurch begrenzt, daß nur eine einzige mögliche Maske erstellt wird. Der User kann sich so viele verschiedene Dateisysteme aufbauen, wie er Disketten hat.

Obwohl Data Media durch Herausgabe dieses Programms Gefahr läuft, sich das Wasser für ihre anderen Dateiverwaltungen abzugraben, weil Multidatei sozusagen eine Dateiverwaltung in einer Dateiverwaltung ist, wurde trotzdem darauf Wert gelegt, daß gerade für den Anwender, der auf Suche nach einer für seinen speziellen Bedarf gerechten Verwaltung ist, etwas getan wurde. Das Programm trägt den Namen "Multi" zu Recht. Ein universelleres System kann es in keiner Programmsammlung geben. (TM)



DevPac 80

Hersteller: Hisoft
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Tastatur
Monitor: Farbe/Grün
Programm: CP/M
Preis auf Anfrage

CPC 464 ☐ CPC 664 ☒ CPC 6128 ☐

DevPac ist der in Deutschland wohl meistverbreiteste Assembler. Trotz kleiner Mängel im Editor, wird auf keinem anderen Programm soviel gearbeitet. Angespornt vom Erfolg dieses Tools hat sich Hisoft nun daran gemacht, einen Nachfolger oder besser großen Bruder dieses erfolgreichen Programms zu entwickeln.

Der DevPac 80 ist ein 8080-Assembler, der unter CP/M läuft und einige interessante Features zu bieten hat.

Auf der Diskette befinden sich:

- 1 Editor
- 1 Assembler
- 1 Debugger
- 2 Wandelprogramme

Der Editor hat die Qualitäten eines Textverarbeitungsprogramms und ähnelt stark dem Wordstar. Tatsächlich stand zu Anfang die Überlegung, ob dieser Editor in den Textverarbeitungsbericht aufgenommen werden sollte, weil er von allen getesteten Programmen die besten Leistungsdaten erfüllt. Allerdings ist ein Editor nun mal ein Editor und keine Textverarbeitung. Hat also in diesem Bericht nichts zu suchen.

Fast jeder CP/M-Programmierer hat schon einmal mit Wordstar gearbeitet und wird keine Probleme haben, mit dem ED80 des DevPac zurechtzukommen. Ein gutes Handbuch, mehrere Help-Screens und begleitende Handbücher in Deutsch, die ja für die Wordstar-kompatiblen Editorsysteme überall erhältlich sind, ermöglichen es auch dem Einsteiger, sich mit der

Handhabung dieses Programmteils bekanntzumachen.

Mit dem Editor erstellte Quelltexte können auf Disc ausgelagert werden und dann mit Hilfe des Assemblers in Maschinencode umgewandelt werden.

Der Assembler besitzt sehr viel Ähnlichkeit mit dem vom DevPac her bekannten Gena 31. Auch hier findet eine 3-Pass-Assemblierung statt, an die Parameter zum Source-Code übergeben werden können. Parameter, die übergeben werden, beeinflussen den Assemblierungsvorgang. So kann zum Beispiel die Bildschirmausgabe abgeschaltet werden, um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen oder eine direkte Assemblierung auf Peripherie wie Drucker oder Diskette erfolgen.

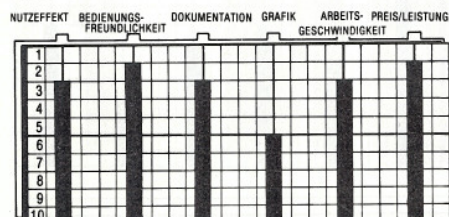
Auch ein einmal assembliertes Programm kann noch Fehler enthalten. Zum Analysieren und Korrigieren dieser Fehler dient MON80 der Debugger.

MON80 ist ein vollständiger Monitor, mit dem M-Code-Bereiche untersucht und gefahren werden können. Ein eingebauter Disassembler ermöglicht dem Programmierer, sich jederzeit Informationen über das im RAM befindliche Programm ausgeben zu lassen.

Umfangreiche Registeroperationen und Breakpoints sowie Einzelschritt-Abarbeitung, erleichtern die Suche nach Fehlern.

Als Bonus befinden sich auf der Disc noch die Programme BINTOCOM und COMTOBIN, die dem Anwender ermöglichen, CP/M-Kommandodateien in Binärdateien und Binärdateien in Kommandodateien umzuwandeln.

DevPac 80 ist das perfekte CP/M-Entwicklungssystem, das derzeit auf dem Markt erhältlich ist. Ein ausgefeilter Editor und sehr schnelle Speicheroperationen machen das Programm zum wichtigsten Tool für denjenigen, der ernsthafte Programme schreiben will. (TM)

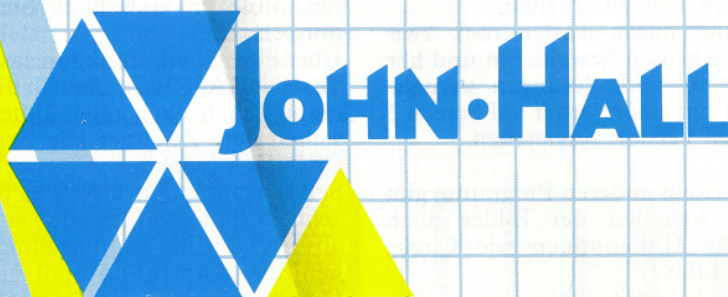


Gredi

Hersteller: Data Media
Vertrieb: Data Media
Steuerung: Tastatur
Monitor: Farbe/Grün
Programm: Basic
Preis: ca. 59,- DM

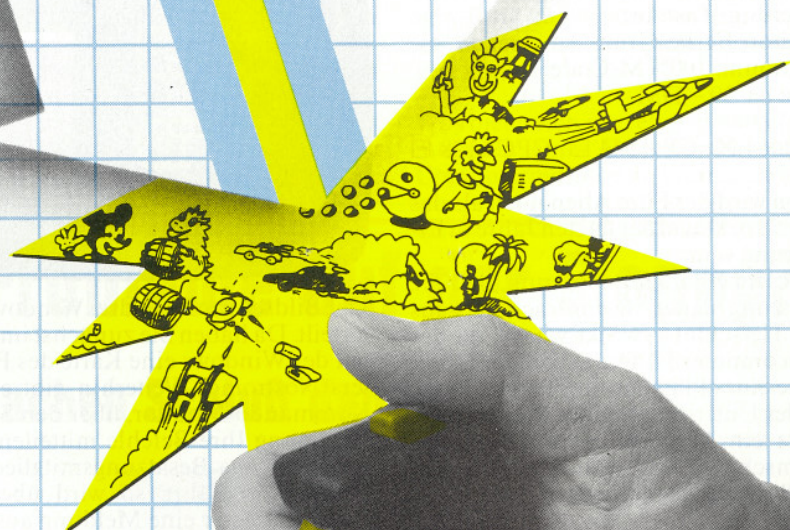
CPC 464 ☒ CPC 664 ☒ CPC 6128 ☐

Grafikprogramme zum Schneider Computer gibt es mittlerweile in Hülle und Fülle. Ein weiteres, mit interessanten Features, ist nun von Data Media herausgegeben worden. Kernpunkt und Hauptattraktion des Programms



COMPUTER DIVISION
presents:

The revolutionary Freehand Joy-Stick!



Top-Vorteile:



- große Freiheit durch freihändige Einhand-Steuerung
- unbegrenzte Garantie auf die Schalthäufigkeit der Bewegungssensoren
- Acht-Wege-Steuerung
- 2 ergonomische Feuerknöpfe
- sehr reaktionsschnell - daher ideal für schnelle Spiele
- ergonomisches Design für optimale Anpassung
- große Haltbarkeit (made in Germany)
- häufiger Testsieger - auch international
- Anschlußmöglichkeiten an: Atari-Telespiele und Computer, Commodore C 64 und 128, Schneider CPC sowie an alle Computer mit **Standard 9-Pin-Mini-Sub-D-Joystick-Port** oder mit **JOHN·HALL** - Joystick-Adaptern für weitere Computer

Lieferant für Österreich:
WATZDORF
Elektronische Geräte und Zubehör
Grauer-Stein-Weg 9, A-6020 Innsbruck
☎ (0 52 22) 81 27 94

Bezugsquellen nachweis und
Zusatzinformation bei:
John Hall Trading GmbH, Computer Division
Spaldingstraße 1, D-2000 Hamburg 1
Der Joystick ist erhältlich im Fachhandel

Name/Sachbearbeiter: _____
Straße: _____
Ort: _____

Software Reviews

ist die Möglichkeit, mit zwei Bildschirmen gleichzeitig zu arbeiten. Man kann durch Tastendruck zwischen den beiden Screens hin und her schalten, so Veränderungen vornehmen und mit einer vorher auf Screen 2 abgelegten Version vergleichen.

Wie bei jedem anderen Programm gibt es zum Erstellen der Bilder noch zahlreiche Hilfsroutinen wie Circle, Fill und Line.

Durch ein jederzeit einblendbares Hilfsmenue kann man sich über Tastaturbe-

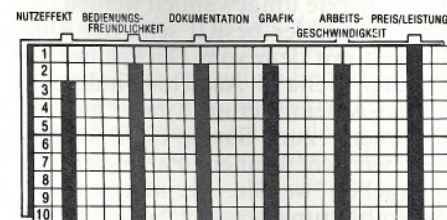
legung und Steuerfunktionen informieren, ohne im Handbuch blättern zu müssen.

Über eine Sonderfunktion lassen sich Texte und ASCII-Zeichen in die Grafik einbinden. Je nach angewähltem Mode stehen dem Zeichner alle Farben des CPC zur Verfügung.

Selbstverständlich lassen sich die erzeugten Bilder auf externe Datenträger abspeichern, um dann nachher in eigenen Programmen verwandt zu werden. Durch die vielen Hilfsroutinen kann Gredi zu den sinnvollen Anwendungen

gerechnet werden, die jeder besitzen sollte.

Wünschenswert wäre bei diesem Programm noch eine Hardcopy-Funktion. (TM)



Alien

Hersteller: Mind Games/Amsoft
Vertrieb: Data Media
Autor: Paul Clansey
Steuerung: Tastatur
Monitor: Farbe/Grün
Programm: 100% M-Code
Preis: ca. 39,- DM

CPC 464 ☒ CPC 664 ☐ CPC 6128 ☐

Vielen wird der Film Alien noch als das Horrorspektakel der letzten Jahre in Erinnerung sein.

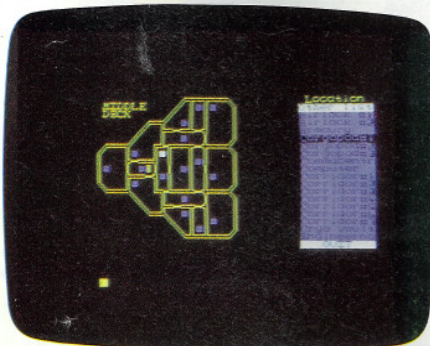
In diesem Film ging es darum, daß die Besatzung eines Raumfrachters aus dem Tiefschlaf geweckt wurde, da der Bordcomputer Hilferufe von der Oberfläche eines Planeten empfangen hatte. Bei der Untersuchung des Planeten gelangte ein Monster mit an Bord des Raumschiffes und ernährte sich von den Besatzungsmitgliedern.

Am Ende des Films blieb nur die Kommandantin Ripley übrig, der es dann auch endlich gelang, es zu vernichten. Im gleichnamigen Computerspiel, das es nun für den Schneider CPC gibt, übernehmen Sie den Part der Komman-

dantin und haben die Aufgabe, das Monster loszuwerden.

Das Spiel ist eine Mischung zwischen Adventure und Strategiespiel. Sie kontrollieren am Anfang die gesamte Besatzung und koordinieren deren Aktionen. Insgesamt 7 Charaktere müssen Sie lenken.

Über Funkkontakt haben Sie Verbindung zu den einzelnen Personen, die sich im Laufe des Spiels ziemlich schnell dezimieren.



Der Bildschirm ist in drei Windows unterteilt. Da haben Sie zunächst im größten der Windows eine Karte des Frachters Nostromo. Weiterhin gibt es den Kommando-Monitor, über den Sie der Besatzung Ihre Befehle mitteilen können. Hat das Besatzungsmitglied den Befehl ausgeführt, so wird über das Report-Fenster eine Meldung ausgegeben, die vom Erfolg der Aktion berichtet.

Zusätzlich muß der Spieler noch akustische Signale beachten, wie z.B. das Öffnen einer Tür.

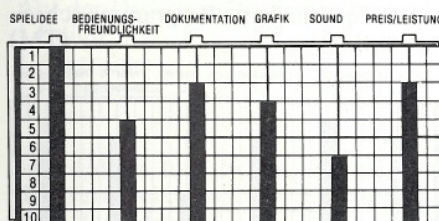
Will man einen Befehl an einen bestimmten Charakter geben, so erscheint im Kommando-Monitor das entsprechende Bild der Person.

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Abenteuern, wird hier gegen die Zeit gespielt. Damit der Spieler sich nicht mit dem Suchen der richtigen Befehle aufhalten muß, laufen alle Eingaben menuegesteuert. Das ermöglicht eine schnelle Entscheidung, zumal die Hilfsmittel, die der jeweiligen Person zur Verfügung stehen, ständig sichtbar sind.

Das Programm ist grafisch sehr schön aufgebaut und läßt sich mit großer Spannung spielen. Die Soundeffekte tragen ihren Teil zur Spannung bei.

Für denjenigen, der den Film noch nicht gesehen hat, ist die Story reichlich bebildert in der 15seitigen Anleitung abgedruckt.

Ein sehr interessantes Spiel, das bei all seiner Komfortabilität nichts in Grafik, Sound oder Geschwindigkeit einbüßt. (TM)



NEU * WÄRME-CPC * NEU

- **Wärme-64/CPC**, Wärmebedarf DIN 4701, mit K-Zahl-Berechnung DIN 4108, berechne. Kesselgröße, U-Pumpe, Brennstoffbedarf, kompl. Ausdruck Disk. **DM 79,-**
alle Daten, mit ausführlicher Anleitung Cass. **DM 69,-**
- **Rohrnetz-CPC**, Rohrnetz-Berechnung, 2-Rohr mit Zeta-Wert, kompletter Ausdruck Disc. **DM 109,-**
alle Daten, mit ausführlicher Anleitung Cass. **DM 99,-**
- **Paketpreis: Wärme + Rohrnetz** Disc. **DM 149,-**
- **Zins- + Immobilien-Programm**, mit kompl. Ausdruck Disc. **DM 39,-**
18 Menüpunkte Cass. **DM 29,-**
- **Lohn- + EKST-Programm** Disc. **DM 49,-**
mit komplettem Datenausdruck Cass. **DM 39,-**
- **Adreda**, Adress- und Datenverwaltung (Rel.) Disc. **DM 89,-**
mit Listen und Adressaufkleber-Druck

Alle Preise incl. MWST zzgl. NN + Porto, ab DM 150,- Porto u. Verp. frei
WHS HINDERER · TECHNISCHE SOFTWARE 07127/5414
7447 AICHTAL, HOHENZOLLERNSTR. 9 - bis 20 Uhr -

E.B.S. 464

Expansion Board System

- **IF1 Parallele-/serielle Daten-Schnittstelle:**
Serieller Ein-/Ausgang und 'echter' 8-Bit Parallel Ausgang (Centronic). Ideal für Peripheriesteuerung, Modem, Rechnerkopplung etc.
Zusätzliche Programmkassette mit Basic-Zusatzbefehlen zur Umleitung und Initialisierung des Druckerkanals auf das IF1 DM 245,-
- **IF2 (IF3) Universal-/Parallelschnittstelle:**
21 Ausgänge max. Last - 50V 500mA,
11 Ein-/Ausgänge max 1 TTL Last (IF2) DM 245,-
32 Ein-/Ausgänge max. 1 TTL Last (IF3) DM 239,-
Ideal für Steuerungen Modelleisenbahnen etc.
Zusätzliche Programmkassette mit Basic-Zusatzbefehlen zur Steuerung und Abfrage der einzelnen Ein-/Ausgänge des IF2 (IF3) DM 9,-
- **SK1** Verbindungskabel zum CPC, für Schnittstellenmodule im Einzelbetrieb DM 39,-
- **SE1** Systemerweiterung mit 5 Steckplätzen für Schnittstellenmodule, inkl. Buspufferung, Resetaster und Netzteilregelung - ohne Netztrafo. DM 198,-
in Kürze lieferbar
- **SFA** Schneider Floppy Adapter

Kostenloses Info anfordern! Weitere Schnittstellenmodule sind in der Entwicklung.
Die Preise verstehen sich inkl. 14% MwSt. zuzüglich Versandkosten.

griesmayr electronic

Musenbergstraße 33
8000 München 81
Tel.: (089) 95 34 03

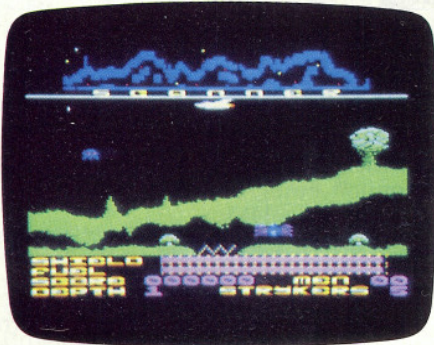
Entwicklung-Fertigung-Vertrieb
von
elektronischen Steuerungen

Subteranean Stryker

Hersteller: Insight/Amsoft
Vertrieb: Data Media
Steuerung: Tastatur/Joystick
Monitor: Farbe/Grün
Programm: 100% M-Code
Preis: ca. 39,- DM

CPC 464 ☒ CPC 664 ☒ CPC 6128 ☒

Subteranean Stryker ist ein grafisch sehr ansprechend gemachtes Actionspiel. Die Spielidee könnte man als eine Mischung zwischen Defender und Scramble bezeichnen.



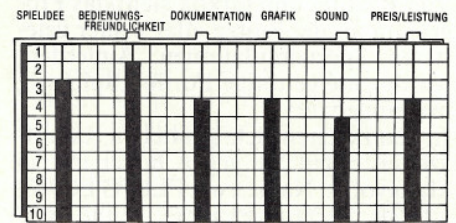
Der Spieler fliegt mit seinem Raumschiff durch ein Höhlenlabyrinth und muß Minenarbeiter retten. Im Gegensatz zu Scramble, wo die Höhle von rechts nach links scrollt, steht dem Spieler hier ein richtiges, mehrstöckiges Labyrinth zur Verfügung, in dem er hin und her fliegen kann.

Eine bestimmte Anzahl der zu rettenden Minenarbeiter ist vorgegeben. Hat der Spieler alle eingesammelt, so gelangt er ein Stockwerk tiefer und zugleich in den nächsten Level.

Bewertungsschema:

Unsere Bewertungsmatrix zeigt waagrecht die Bewertungskriterien Sound, Grafik etc... und senkrecht die Noten 1 - 10, wobei 1 für „absolut super“ und 10 für „indiskutabel“ steht.

Ein schönes, schnelles Actionspiel, das vom Spielthema her etwas neues bietet, und durch einen gehörigen Schwierigkeitsgrad nicht so schnell langweilig wird. (TM)



Fank Bruno's Boxing

Hersteller: Elite
Vertrieb: Data Media
Autor: Frank Bruno
Steuerung: Joystick/Tastatur
Monitor: Farbe/Grün
Programm: 100% M-Code
Preis auf Anfrage

CPC 464 ☒ CPC 664 ☐ CPC 6128 ☐

Boxen ist eine der beliebtesten Sportarten der heutigen Zeit. Allerdings ist es nicht jedermanns Sache, selbst in den Ring zu steigen und mit Gegnern zu boxen, die eventuell zurückschlagen könnten.

Was bietet sich also eher an, als eine Simulation eines Boxkampfes auf den Computermonitor zu bannen, wo eine

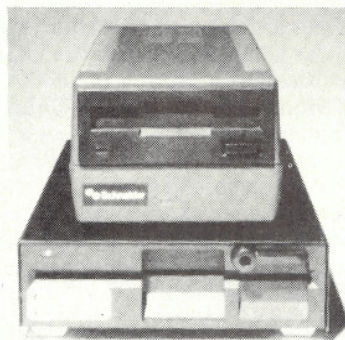
Speicherplatz-Probleme auf der Floppy?



Wir machen Schluß damit!



1 MB*



798,-^{DM}

* 800KB formatierte Kapazität 40/80 Track umschaltbar.
Somit kompatibel zu Standardlaufwerken 5 1/4 Zoll.

incl. Laufwerk, Controller, Handbuch u. Diskette
sofort anschlußfähig an CPC 464 als 2tes Laufwerk.

Wir haben konsequent weiter entwickelt und können Ihnen nun bereits eine ausgereifte Floppy-Familie bieten, die keine Wünsche mehr offen läßt. Vom Cumana 3 Zoll 180KB Drive über das Standard 5 1/4 Zoll 180KB Drive, ebenfalls Cumana, bis hin zu unserem neuen DSB-51 System mit 800KB formatierter Speicherkapazität und 99 Directory Einträgen!! Auch hier spielt ein Cumana Drive wieder die Hauptrolle, denn wir legen größten Wert auf Qualität, und nicht umsonst hat Cumana »...the best name in memory...«. In Verbindung mit unserem Controller arbeitet dieses 80 Track double-side Laufwerk nun an Ihrem CPC 464. Ein 40/80 Track Umschalter sorgt für die Kompatibilität zu den bestehenden Laufwerken (IBM-kompatibel). Zum Lieferumfang gehören neben dem Drive incl. Controller, ein User Manual sowie eine Diskette mit vielen nützlichen Utilities. Daß wir auf unseren Controller, wie Cumana auf seine Laufwerke, 1 Jahr Garantie geben, ist bei solcher Qualität nur logisch. Cumana und DATA-SERVICE BONN, ein starkes Team wenn es um Schneider geht, finden Sie nicht?

Unsere Floppy Familie

3 Zoll 180KB für 464 und 664 399,- DM Standard 5 1/4 Zoll 180KB für 464 und 664 599,- DM und das neue!

Data-Service Bonn,

Kessenicherstr. 13
5300 Bonn 1
Tx.: 8861192

Tel.: 0228/235003

Bitte beachten Sie auch unsere Anzeige auf Seite 47

Prügelei mit den Größen dieses Sports eine ungefährliche Sache ist! Die Firma Elite hat sich dieses Themas als erste angenommen und was dabei heraus kam, kann sich sehen lassen. Von Realität und Grafik steht das Programm an der Spitze aller bisher getesteten Sportsimulationen. Außerdem wurde eine gehörige Portion Spielwitz mit eingebaut.

In den Zeichentrick-ähnlichen Kampfszenen treten Sie gegen Boxer mit so klangvollen Namen wie FLING LONG CHOP, PETER PERFECT und RAVIOLI MAFIOSI an.

Es müssen 8 Boxer geschlagen werden, um an die Weltspitze zu gelangen. Jeder dieser Boxer hat bestimmte Eigenschaften.

Da ist zum ersten der kanadische Holzfäller CANADIAN CRUSHER.

Dieser Boxer hat laut Begleitheft den Charme eines Grizzlybären und die Geschwindigkeit eines Elefanten.

Nach einigen anfänglichen Niederlagen konnte er mit einer Rechts/Links-Kombination in die Magenröhre und einem abschließenden Up-percut auf die Bretter geschickt werden.



Danach konnte ich den berühmten FLING LONG CHOP aus dem Land des aufgehenden HiFi-Radios laden. Die Eigenheiten dieses Boxers wurden mir nach ein paar Tritten vor den Kopf ziemlich schnell klar. Er kämpft einfach unfair.

Das wirbelnde Etwas schickte mich dutzendmal zu Boden, bis ich auch ihm meine Meinung von einem fairen Kampf aufzwingen konnte.

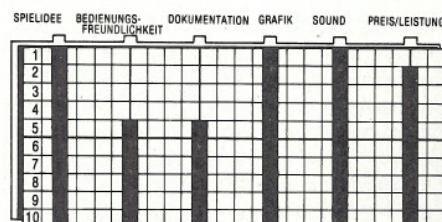
Der dritte Boxer, an dem ich bisher auch noch festhänge, kommt aus Russland und trägt den Namen ANDRA PUNCHEREDOV.

Seine Schläge sind sehr gefürchtet, da eine unheimliche Kraft dahinter steckt und der ganze Boxer rund 2 Köpfe größer ist als die eigene Spielfigur. Bisher ist es mir noch nicht gelungen, irgendwelche ernsthaften Angriffe auf seinen Titel zu unternehmen.

Während des Kampfes läuft auf einer Anzeigentafel die Zeit mit.

Weiterhin kann man dort den Zustand des eigenen Boxers und des Gegners ablesen. Fängt die Tafel an zu blinken, ist es an der Zeit, einen weitgeschwungenen Haken zum endgültigen K.O. auszuteilen oder einzustekken.

Die lustige Grafik und das gelungene Spielgeschehen werden sicher bald viele Freunde finden und das Spiel in Richtung Platz 1 der Softwarehitparaden heben. (TM)



Blogger

Hersteller: Alligata/Amsoft

Vertrieb: Data Media

Autor: Evans

Steuerung: Joystick/Tastatur

Monitor: Farbe/Grün

Programm: 100 % M-Code

Preis: ca. 39,- DM

CPC 464 ☒ CPC 664 ☐ CPC 6128 ☐

Der geschickteste Einbrecher aller Zeiten, Rodger The Dodger, ist Hauptaktor dieses lustigen Spiels in Miner Manier.

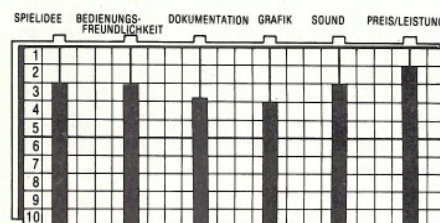
Er treibt, von Ihnen gesteuert, in der kleinen Stadt Umstridt sein Unwesen. Eine Analyse seines Beute-Kalkulations-Computers ergab, daß es sich lohnen würde, den dort ansässigen Banken und Geschäften einmal einen Besuch abzustatten. Und so bewegt sich Rodger durch eine endlose Zahl von Villen und Firmen.

Seine Hauptaufgabe ist es, die in den einzelnen Räumen verteilten Schlüssel aufzusammeln und mit diesen dann nachher den Safe des jeweiligen Gebäudes zu knacken.

Der Traum eines jeden Einbrechers wird hier wahr - keine Polizei oder Anwohner die einen stören. Allerdings vergaß der Computer darauf hinzuweisen, daß die Haustierhaltung in Umstridt auf Monstern und gemeingefährlichen Robotern basiert. Diese betrachten Rodger nämlich als leichte Beute und nur ein geschicktes Ausweichen und Überspringen kann ihn aus so manchen gefährlichen Situationen retten. Das Spiel ist grafisch sehr schön gemacht. Die Bilder, es gibt genau 20, sind sehr abwechslungsreich und unterhaltsam. Wie beim alten Manic Miner gibt es auch hier wegbröckelnde Böden und Fließbänder. Allerdings ist die



Ausführung in Farbe und Sound wesentlich besser geraten, als bei dem altbekannten Spiel der ersten Stunde. Begleitet wird das ganze Spiel von einem hervorragenden Stereo-Sound, dessen Wirkung erst richtig herauskommt, wenn man seinen CPC an die Stereoanlage anschließt.



Datei 464

Hersteller: Mükra

Vertrieb: Mükra

Monitor: Farbe/Grün

Preis: ca. 39,- DM

CPC 464 ☒ CPC 664 ☐ CPC 6128 ☐

Eine der häufigsten Computeranwendungen ist das Erfassen und Verwalten von Daten. Als Hilfsprogramme dienen uns die Dateiverwaltungsprogramme, die entweder als spezielle oder universelle Ausführungen erhältlich sind. Mit Datei 464 liegt eine Kassettenversion vor, die als universeller Karteikasten genutzt werden kann. Somit können Sie z.B. Ihre Schallplatten, Bücher, Adressen etc. mit diesem Programm verwalten. Datei 464 stellt insgesamt 350 Karteikarten zur Verfügung. Auf jeder Karte können Sie unter sieben frei definierbaren Rubriken beliebige Texte eintragen.

Zur Verwaltung der anfallenden Daten stehen dem Anwender mehrere Kriterien zur Verfügung:

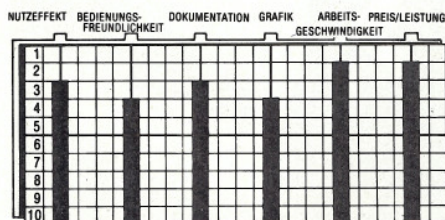
- Auflisten sämtlicher Datenfelder
- Korrigieren
- Sortieren
- Ausgabe auf Drucker
- Abspeichern auf Floppy oder Kassette
- Formatierte Datenausgabe
- Daten von Floppy/Kassette laden

Eine Stärke des Programms liegt in den hervorragenden Suchkriterien, nach denen auf einzelne Datenfelder zugegriffen werden kann. Grundsätzlich kann nach jeder der insgesamt sieben Rubriken gesucht werden, wobei ein Suchbegriff bis zu 17 Zeichen enthalten kann. Allerdings reicht bereits die Angabe des Anfangsbuchstaben. Das hervorragende Suchverfahren sorgt für schnelles und sicheres Finden der Daten.

Dieser Vorgang wird durch das Sortier-Unterprogramm unterstützt, nach dem die gespeicherten Daten intern vorsortiert werden. Es kann alphabetisch nach den Anfangsbuchstaben jeder beliebigen Rubrik sortiert werden. Hier zeigt sich allerdings eine kleine Schwäche, denn der Sortiervorgang dauert ziemlich lange.

Lobenswert, daß die Daten entweder mit Kassette oder Floppy verwaltet werden können.

Insgesamt genügt Datei 464 den üblichen Anforderungen, die an ein universelles Dateiprogramm gestellt werden. Dieses Programm wendet sich an alle privaten Anwender, die mit möglichst geringem Kostenaufwand ihre Daten verwalten wollen. Mit DM 39,- bietet Datei 464 ein ordentliches Preis-/Leistungsverhältnis. Einziger echter Schwachpunkt ist, daß nur max. sieben Rubriken pro Datensatz zur Verfügung stehen. (SR)



Finders Keepers

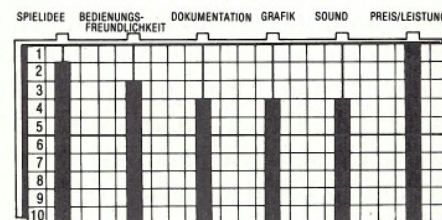
Hersteller: Mastertronic
Vertrieb: Mastertronic
Bedienung: Joystick/Tastatur
Monitor: Farbe
Programm: 100% M-Code
Preis: ca. 12,- DM
CPC 464 ☒ CPC 664 ☐ CPC 6128 ☐
Die kleine Tochter des Königs von Isbisima feiert bald ihren 6. Geburtstag. Doch der König hat überhaupt keine Idee, was er seiner kleinen Prinzessin schenken soll. Nun haben Sie, als magischer Ritter die Möglichkeit, dem ratlo-

sen König zu helfen. Der König schickt Sie nach Spriteland, um dort für Prinzessin Germitraude ein geeignetes Geschenk zu finden. Spriteland ist ein magisches Reich, das von vielen Kreaturen bevölkert wird.

Nachdem das Spiel von Kassette geladen ist, entsteht zunächst der Eindruck, daß hier die 150. Version des sattem bekannten Manic-Miner-Spieles vorliegt. Doch bereits nach den ersten fünf Bildern stellt sich heraus, daß dieses Spiel eine Menge Features enthält, die es aus der Masse der Manic-Miner-Versionen deutlich herausragen läßt. Zunächst einmal ist Finders Keepers eine Kombination aus Jump+Run und einem Labyrinthspiel. In einigen Bildern müssen Sie von Plattform zu Plattform springen und diverse Gegenstände einsammeln. In anderen wiederum geschieht das Einsammeln in einem Labyrinth, das größer als der Bildschirm ist. Der Bildschirm scrollt wie ein Fenster über den Irrgarten und zeigt Ihnen jeweils den aktuellen Spielausschnitt. Außerdem geht es nicht nur um das Einsammeln von Gegenständen, sondern Sie müssen diese auch erkaufen. Sie haben aber außer Laufen und Springen noch folgende Optionen:
G - Get
T - Trade
D - Drop
E - Examine
Auf der Reise durch Spriteland können Sie max. fünf Gegenstände zur gleichen Zeit aufnehmen, die aber nicht alle zum

Lösen der Aufgabe nötig sind. Es gilt also, die richtige Kombination zusammenzustellen und dem König somit das passende Geschenk für seine Tochter zu überbringen. Bei erfolgreicher Mission werden Sie zum Ritter der Polygon-Tafel ernannt, was gleichzeitig die höchste Auszeichnung bedeutet.

Finders Keepers ist mit einer schönen Farbgrafik ausgestattet und verfügt über eine Vielfalt verschiedener Screens. Als Gegenwert für die ca. 12,-DM, die das Programm kostet, erhält man ein wirklich ansprechendes Programm, das zum Spielen geradezu einlädt. (HS/SR)



Korrektur

In CPC 9/85 ist uns bei der Besprechung des Programmes »Graphicmaster« (Seite 18) ein Fehler unterlaufen. Das Programm »Graphicmaster« ist nur auf dem CPC 464 lauffähig und nicht, wie irrtümlich beschrieben, auf allen drei CPC-Versionen. Wir bedauern dieses Versehen und bitten um Entschuldigung.

SUPER-SOFTWARE FÜR DEN CPC 464 / 664 / 6128

STAR-MON Assembler/Disassembler/Monitor/Editor ist das Entwicklungstoolkit für den CPC, nur diese KOMPONENTEN ermöglichen ein effizientes Arbeiten. **STAR-MON** ist zu 100 % Maschinensprache! Es enthält alle wichtigen Funktionen wie: **TRACE, BREAKPOINTS, ROMDISASSEMBLING** und ... und **STAR-MON** ist natürlich auch unter CPIM lauffähig und das beiliegende Handbuch erklärt alles bis ins kleinste Detail!
Preis: **59,- DM Kass. · 89,- DM Disk.**
CPIM ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma DIGITAL RESEARCH INC.

STATISTIK-STAR ist ein professionelles Grafik- und Statistikprogramm, das sich ideal zum Auswerten von Daten (Verkaufszahlen, Bilanzen, Meßwerte ...) eignet. **STATISTIK STAR** besitzt eine hervorragende grafische Auswertung (Linien-, Balken- und Tortengrafik 3D!) **STATISTIK-STAR** besitzt natürlich auch eine integrierte Hardcopyfunktion (EPSON + NLQ)
Preis: **59,90 DM Kass. · 79,90 DM Disk.** (erweiterte Version)

STAN und der Zauberstab ist das deutsche Grafik-Adventure (Arcade), auf das Sie gewartet haben. Es besticht durch hervorragende Grafik und guten Spielwitz. Werden Sie den Zauberstab retten können?
Preis: **49,90 DM Kassette · 59,90 DM Diskette**

DISKSORT-STAR bringt endlich Ordnung in ihre Diskettensammlung. Er verwaltet, editiert, druckt, korrigiert ihre Diskettensammlung! **Höchster Bedienungskomfort**, denn es ist der beste Diskettensorter für den CPC. **59,90 DM incl. Anleitung**

Ausführliches Info können sie gegen 1 DM anfordern!
Für Händler steht unser Demoprogramm für 40 DM zur Verfüg.

DESIGNER-STAR ist ein Programm zum Erstellen von GRAFIKEN, das keine Wünsche offen läßt. Selbstverständlich können Sie die erstellten Bilder in eigene Programme einbinden!
Preis: **59,90 DM Kassette · 73,90 DM Diskette**

PUZZLE ist ein Spiel, das in seiner Art einzigartig auf dem CPC ist. Es gilt ein durcheinandergebrachtes Bild wieder in Ordnung zu bringen. **PUZZLE** wird mit den CURSORTASTEN gesteuert, und ist sehr schnell, da es in Maschinensprache geschrieben wurde. **PUZZLE** besitzt acht schöne Bilder und zwei Schwierigkeitsstufen! **PUZZLE** ist kein herkömmliches Ballerspiel, sondern ein Spiel, welches **Nachdenken zur Lösung** erfordert!
Preis: **39,90 DM Kassette · 53,90 DM Diskette**

Mit dem **CREATOR-STAR** erstellen Sie eigene „Trickfilme“ mit ihrem CPC! Das Programm liefert Schauspieler und Kulisse! Auf Wunsch wird ihr Werk dann in reines Basic übersetzt, damit sie es in eigene Programme einbauen können! Preis: **59,90 DM**
Bis zu vier Bewegungsabläufe gleichzeitig! incl. Anleitung
CREATOR-STAR ist einzigartig und noch nicht dagewesen!

Mit dem **COLOUR-STAR** (nur 464) sind alle Schriftgrößen und Auflösungen auf dem Bildschirm darstellbar. Weitere Befehle wie: CIRCLE, REC, BOX, LINE, SCROLL, SPEED.

12 Farben im Mode 2 - 20 F. in Mode 1 - 27 F. in Mode 0
Preis: **29,90 DM Kassette · 43,90 DM Diskette**

Der **COLOUR-STAR PLUS** (nur 664 + 6128) enthält alle Funktionen wie der COLOUR-STAR + zusätzliche Befehle!
Preis: **49,90 DM Diskette**

Preise incl. MwSt. zzgl. 5,- DM Porto und Verp.
Auslandssendungen nur gegen Vorkasse!

STAR-DIVISION GmbH · Zum Elfenbruch 1
2120 Lüneburg · Tel. 0 41 31 / 40 25 50

SOFTWAREAUTOREN GESUCHT!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Sound mit dem CPC Teil 8

In den vergangenen Lehrgängen haben wir uns ausführlich mit den zur Tonerzeugung benötigten Befehlen und Parametern beschäftigt. Dabei haben wir die wesentlichen Bestandteile und Routinen kennengelernt, die eine effektvolle Soundprogrammierung zulassen und in unserer Mini-Orgel zusammengefaßt.

Die in den zurückliegenden Lehrgängen gebrachten Änderungen bzw. Erweiterungen unserer Orgel sollten Ihnen die Wege aufzeigen, um selbst in der Lage zu sein, Melodien zu spielen und in eigene Programme einzubauen. Die im letzten Kurs eingebauten Routinen 'Playback' und 'Datawerte' helfen Ihnen beim Umsetzen längerer Melodien in eigene Programme und geben zusätzlich Denkanstöße für die Verwirklichung eigener Ideen.

Übrigens haben wir uns über die rege Teilnahme unserer Leser am Sound-Kurs riesig gefreut. Unzählige Programmeinsendungen und Verbesserungsvorschläge erreichten uns dazu in den letzten Monaten. So hat z.B. Matthias Kedziora aus Berlin folgenden Änderungsvorschlag:

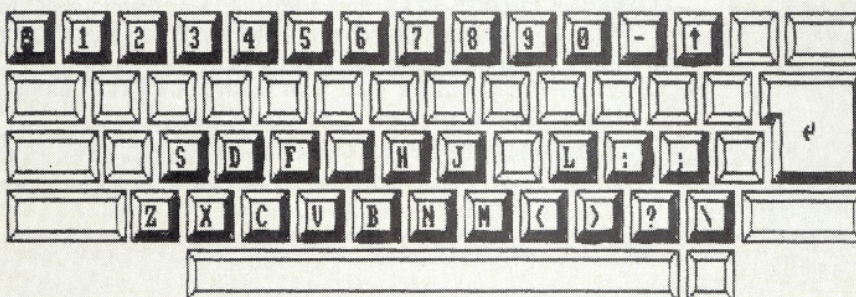
„Ergänzen Sie Ihr kleines Orgelprogramm durch folgende Zeilen:

```
5 Key 0, "speed key 30,2" + chr$(13)
6 Speed Key 9,10
```

Jetzt ertönt der Ton solange, wie Sie

Die Tastenbelegung:

Cursor hoch:	+ eine Oktave
Cursor runter:	- eine Oktave
Cursor links:	- Vibrato
Cursor rechts:	+ Vibrato
Zehnerblock:	Lautstärkehüllkurven
Ziffernreihe:	Tonhüllkurven
Taste - :	- Rauschen
Taste ↑ :	+ Rauschen



die betreffende Taste drücken. Nach Abbruch des Programmes setzen Sie die Tastatur durch Drücken der 0 auf dem 10er Block wieder auf Ihre Standardwerte".

Wir freuen uns auch weiterhin über Kritik, Anregungen und Verbesserungsvorschläge und geben diese gerne an Sie, liebe Leser, weiter. Noch eine Bemerkung zu den zahlreichen Programmeinsendungen: Die Schneider Computer bringen bereits in der Grundversion die Voraussetzungen für eine optimale und realistische Tonerzeugung mit. Neben dem Entwickeln eigener Sound-Programme liegt es nahe, einfach mal in einem Notenbuch zu blättern und bekannte Lieder auf den Computer umzusetzen. Viele Programme, die uns in den vergangenen Monaten erreichten, beinhalten eine solche Umsetzung bekannter Schlager- und Popmelodien. Diese Umsetzungen sind teilweise fantastisch gelungen, trotzdem müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Das hat folgenden Grund: Wie bei Computer Software, gibt es auch bei den Tonträgern

(Schallplatte, Kassette, CD-Disk) sogenannte Urheberrechte, die das Kopieren und Veröffentlichen untersagen. Die GEMA, Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, wacht über die Einhaltung der Gesetzesvorschriften und genehmigt eine Veröffentlichung nur gegen entsprechende Gebühren, die jedoch in keinem Verhältnis zu dem benötigten Aufwand stehen. Aus diesen Gründen werden wir Programme dieser Art nicht veröffentlichen.

In unserem diesmaligen Lehrgang vereinen wir die wesentlichen Grundelemente der vergangenen Lektionen.

Das Ergebnis schlägt sich in dem ansprechenden Programm 'Orgel-Meister' nieder. Im folgenden kurz die Funktionen von 'Orgel-Meister':

1. Polyphone Tonausgabe. Bis zu drei Töne können gleichzeitig gespielt werden.
2. Ausnutzung des gesamten Frequenzbereiches durch freie Oktavwahl.
3. Wahl zwischen 9 verschiedenen Lautstärkehüllkurven.
4. Wahl zwischen 9 verschiedenen Tonhüllkurven.
5. Frei einstellbares Vibrato.
6. Frei zumischbarer Rauschanteil.
7. Ständige Anzeige der Parameter auf dem Bildschirm.
8. Keine Maschinenroutinen. Daher geeignet für Anfänger, Floppy- und CPC 664/6128-Besitzer.

Das Programm ist sehr übersichtlich aufgebaut und enthält viele REM-Zeilen, die ausführliche Erläuterungen beinhalten. Gespielt wird selbstverständlich über die Tastatur, die durchgehend auf dem Bildschirm optisch angezeigt wird. Die komplette Tastenbelegung können Sie unserem Schaubild entnehmen, dort sind auch die Tasten für die Parameteränderungen implementiert. Wir wünschen Ihnen ein fehlerfreies Abtippen und viel Spaß mit dem 'Orgel-Meister'!

(SR)


```

10 *****
20 ***** ORGEL-MEISTER *****
30 ***** (C) 1985 *****
40 ***** MARTIN VOGEL *****
50 *****
60 ***** 5800 HAGEN *****
70 *****
80 *****
90 *****
100 *** DAS PROGRAMM VERAENDERT DIE BED
    EUTUNG ETLICHER TASTEN. ***
110 *** EINE NORMALE BENUTZUNG DER TAST
    ATUR WUERDE DADURCH UN- ***
120 *** MOEGLICH. IN ZEILE 1060 WERDEN
    DIESE AENDERUNGEN RUECK-***
130 *** GAENGIG GEMACHT.
    ***
140 ON BREAK GOSUB 1070
150 ON ERROR GOTO 1070
160 *** DIE LAUTSTAERKEHUELLKURVEN WERD
    EN WAERHEND DES ***
170 *** PROGRAMMABLAUFS NICHT MEHR VERA
    ENDERT.
    ***
180 ENV 1,2,6,1,1,3,5,10,-1,10,5,-1,30,1
    ,0,200
190 ENV 2,1,15,1,15,-1,5
200 ENV 3,5,3,1,1,0,10,15,-1,3
210 ENV 4,1,15,1
220 ENV 5,1,15,1,15,-1,20
230 ENV 6,15,1,1,15,-1,20
240 ENV 7,1,15,1,1,0,20,1,-15,1
250 ENV 8,1,15,1,1,0,5,1,-15,1
260 ENV 9,1,15,1,15,-1,1,1,15,1,15,-1,1
270 *** DAS VIBRATO, ODER DAS MASS DER
    TONHOEHENAENDERUNG KANN ***
280 *** KONTINUIERLICH, AUCH WAERHEND E
    IN TON GESPIELT WIRD, ***
290 *** VERAENDERT WERDEN.
    ***
300 vib=1:GOSUB 940
310 *** MIT DEM KORREKTURFAKTOR KOR WIR
    D DIE TONHOEHE IN ABHAENGIGKEIT ***
320 *** VON DER OKTAVE OC BESTIMMT. THK
    IST DIE NUMMER DER AKTUELLEN. ***
330 *** TONHUELLKURVE UND LHK DIE DER A
    KTUELLEN LAUTSTAERKEHUELL- ***
340 *** KURVE.
    ***
350 kor=0.0625:oc=1:thk=1:lhk=1
360 *** IN DER MATRIX T() FINDEN SICH D
    IE GRUNDWERTE DER 18 AUF DER ***
370 *** TASTATUR LIEGENDEN TOENE.
    ***
380 DIM t(19):FOR n=1 TO 19:READ t(n):NE
    XT

```

```

390 DATA 2863,2703,2551,2408,2273,2145,2
    025,1911,1804,1703,1607,1517,1432,1351,1
    276,1204,1136,1073,1012
400
410 ***** TASTATURNEUDEFINITION
    *****
420
430 FOR wert=1 TO 28:READ taste:KEY DEF
    taste,0,wert:NEXT:SPEED KEY 10,1
440 DATA 71,60,63,61,62,53,55,54,44,46,4
    5,38,39,36,31,29,30,28,22
450 DATA 64,65,57,56,49,48,41,40,33
460
470 ***** BILDSCHIRM ERSTELLEN
    *****
480
490 MODE 0:PEN 2:INK 1,26:PRINT"Oktave 1
    Vibrato 1",,,"Lautst.Huellkurve 1",,,"
    Tonhuelkurve 1",,," Rausche
    n 0":PEN 1:LOCATE 4,11:PRINT"ORGEL-MEIST
    ER"
500 WINDOW 1,20,15,24:PAPER 1:PEN 4:CLS:
    LOCATE 1,9:PRINT"z x c v b n m < > ?"
510 INK 4,16
520 FOR x=48 TO 640 STEP 64:MOVE x,0:DRA
    WR 0,180,0:NEXT
530 FOR n=1 TO 10:READ a$:WINDOW 2*n,2*n
    ,15,20:IF a$="" THEN 560
540 PAPER 7:CLS:LOCATE 1,5:PEN 4:PRINT a
    $
550 MOVE 64*n-36,178:DRAW 0,-100:DRAW 3
    6,0:DRAW 0,100
560 NEXT
570 DATA s,d,f,*h,j,*l,"",";"
580 WINDOW 1,20,1,25
590 PAPER 0:PEN 1
600
610 ***** HAUPTSCHLEIFE *****
620
630 ton$="":WHILE ton$="" :ton$=INKEY$:WE
    ND
640 v=ASC(ton$)
650 IF v>19 THEN 700
660 READ kan:IF kan=999 THEN RESTORE 670
    :GOTO 660
670 DATA 129,130,132,999
680 SOUND kan,t(V)*kor,32767,0,lhk,thk,r
    au
690 GOTO 630
700 IF v=240 THEN kor=MAX(0.00390625,kor
    /2):oc=MIN(5,oc+1):GOTO 850
710 IF v=241 THEN kor=MIN(1,kor*2):oc=MA

```

```

X(-3,oc-1):GOTO 850
720 IF v=242 THEN vib=MAX(0,vib-1):GOSUB
    940:GOTO 860
730 IF v=243 THEN vib=MIN(15,vib+1):GOSU
    B 940:GOTO 860
740 IF v=45 THEN rau=MAX(0,rau-1):GOTO 8
    70
750 IF v=94 THEN rau=MIN(15,rau+1):GOTO
    870
760 IF v<58 AND v>48 THEN lhk=v-48:GOTO
    880
770 IF v>19 AND v<29 THEN thk=v-19:GOTO
    890
780 GOTO 630
790
800 ***** ENDE DER HAUPTSCHLEIFE *****

810
820
830 ***** AUSGABE DER GEAENDERTEN P
    ARAMETER *****
840
850 x=7:y=1:wert=oc:GOTO 900
860 x=18:y=1:wert=vib:GOTO 900
870 x=18:y=7:wert=rau:GOTO 900
880 x=18:y=3:wert=lhk:GOTO 900
890 x=18:y=5:wert=thk:GOTO 900
900 LOCATE x,y:PAPER 3:PRINT DEC$(wert,
    "###"):PAPER 0:GOTO 630
910
920 ***** UNTERPROGRAMM AENDERUNG D
    ES VIBRATO *****
930
940 ENT -1,1,vib,4,1,-vib,4
950 ENT -2,1,vib,2
960 ENT -3,1,-vib,2
970 ENT 4,1,5*vib,1,5,-vib,1
980 ENT 5,1,-5*vib,1,5,vib,1
990 ENT -6,1,vib,2,1,-vib,1
1000 ENT -7,1,vib,9,1,-vib,9
1010 ENT -8,1,vib,1,vib,-1,1
1020 RETURN
1030 *** IN &BC02 WERDEN DIE FARBWERTE
    WIEDER ZURUECKGESETZT UND IN &B000 ***
1040 *** WIRD DIE TASTATUR WIEDER IN OR
    DNUNG GEBRACHT. FALLS DURCH ***
1050 *** FALSCHES ABTIPPEN EIN FEHLER V
    ERURSACHT WURDE, WIRD DAS PROGRAMM ***
1060 *** HIER UNTER ANGABE DES FEHLERS
    GELISTET. ***
1070 CALL &BC02:CALL &B000:PEN 1:PAPER 0
    :MODE 2:PRINT"fehler"ERR"IN"ERL:PRINT:PR
    INT:PRINT:LIST

```

TEL. BESTELLUNG
0211/5065-213

KOMPLETT - PAKETE

1. RH - ADM
2. RH - TEXT
3. RH - SYNTHESIZER
4. RH - VOKABELLA
5. RH - GRAFH

Jetzt als KOMPLETT - PAKET
Oder ein anderes Beispiel:

1. Drucker - Kabel
zum Anschluß eines Druckers mit CENTRONICS-
Schnittstelle
2. Wie Komplet-Paket '5 für 1'

40,- DM
40,- DM
40,- DM
30,- DM
30,- DM
180,- DM

50,- DM

58,- DM
180,- DM
238,- DM

75,- DM

DAS GIBT'S
DOCH NICHT!

RH - BUERO
Textverarbeitung, Adressen-
verwaltung und Mail-Merge.
Testbericht in
CPC August 85, S.17
NUR Disk 3"
5 1/4" (VORTEX)
.....99,- DM

HA
SOWAS!



RH - DAT
Professionelles Dateiver-
arbeitungssystem.
Freie Maskendefinition,
Relativer Zugriff,
Index-sequentieller Zugriff,
M-Code, daher sehr schnell,
läuft nur unter CP/M.
Superpreis.....79,- DM

NEU



INTEGRAL HYDRAULIK

INTEGRAL HYDRAULIK & CO.
z.Hd. Herrn Hilchner
Am Hochhofen 108
4000 Düsseldorf 11
Tel. 0211 / 5065-213

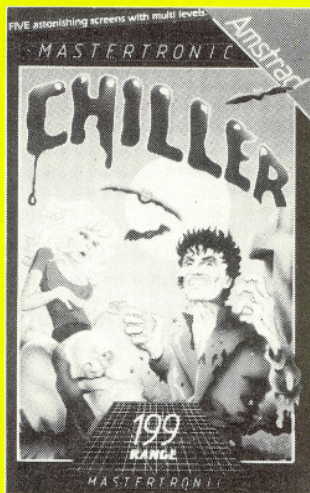
Vertrieb von :
R
H-Software

ABSCHNEIDEN UND ZUSCHICKEN.....
Hiermit bestelle ich :
() per Nachnahme + 5,- DM Nachnahmegebühr
() per beigefügtem Verrechnungsscheck
() Programm-Paket 'Druck & 5'
() KOSTENLOSES INFO
() RH-BUERO
() RH-DAT

Programme und Softwareautoren
für Schneider CPC 464/664 gesucht !

**NEU
von**

MASTERTRONIC COMPUTER SPIELE



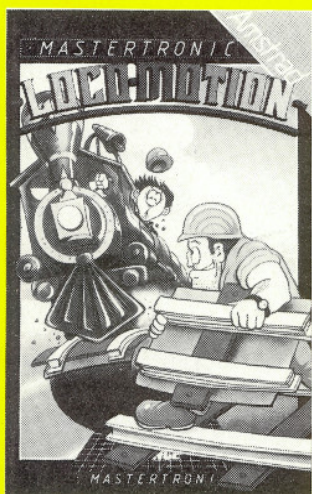
CHILLER

Das bisher meistgekauftete Spiel in England – über 100.000 Spiele wurden bereits verkauft!!
Ein Multi-Level-Spiel mit sehr schönen Grafik-Bildern. Sinn des Spiels ist, ein schönes Mädchen aus den Händen von Unsterblichen zu retten!
Keyboard oder Joystick.



NONTERRAQUEOUS

Das beste Spiel überhaupt für den Schneider – oder?
42 verschiedene Schwierigkeitsgrade und über 1.000 Screens.
Ein teils Arcade-, teils Abenteuerspiel. Wir meinen, eines der besten für den CPC 464 zu diesem Preis!
Keyboard oder Joystick.



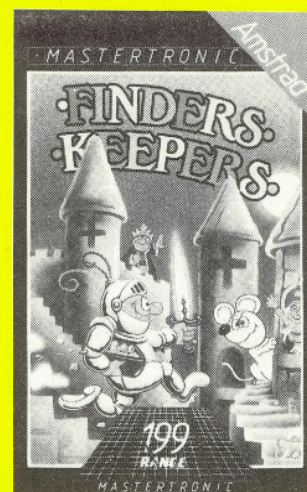
LOCOMOTION

Sie fahren einen Schnellzug von London nach Madrid durch 10 europäische Länder. Diese Länder versuchen, Sie durch teuflische Aktionen zu stoppen. Werden Sie es schaffen??
Keyboard oder Joystick.



FINDERS KEEPERS

Das meistverkaufte des Jahres 1985 in GB. Auch eine Mischung zwischen Abenteuer- und Arcadespiel, bei dem Sie auch denken und nicht nur spielen müssen!
Finden Sie ein tolles Geburtstagsgeschenk für die Tochter des Königs – es muß aber auch das richtige sein! Ein wirklich spannendes und interessantes Spiel.
Keyboard und Joystick



Mastertronic-Spiele sind TOP-Spiele zum Taschengeldpreis. Unverbindliche Preisempfehlung 11,95 DM.
Mastertronic-Spiele sind in Kaufhäusern und Computerläden zu finden...

oder direkt von **MASTERTRONIC COMPUTER Vertriebs GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest/Westf.**

Basic-Kurs

Teil 8

Herzlich Willkommen zum 8. Teil unseres Basic-Kurses.

Am Anfang der letzten Lektion hatten wir uns die Aufgabe gestellt, ein komplettes Spielprogramm zu entwickeln, das die Bewegung am Bildschirm darstellt. Ein solches Spielprogramm in eine Lektion zu packen wäre unvernünftig, da die Logik, die hinter einem solchen Programm steckt, erst einmal durchschaut werden will und man sonst Gefahr läuft ins stupide Abtippen zu geraten, ohne den eigentlichen Lerneffekt zu erfahren.

Das Ziel der letzten Lektion, Bewegung auf dem Bildschirm darzustellen, ist uns anhand des fliegenden Balls recht anschaulich gelungen. In dieser Lektion wollen wir nun erläutern, wie eine vom Anwender und nicht vom Computer gesteuerte Bewegung auf den Bildschirm gebracht werden kann.

Dazu ist zunächst einmal wichtig, einen weiteren Befehl kennenzulernen.

INKEY\$ ist eigentlich gar kein Befehl, sondern eine Variable, in die der Rechner laufend den Zustand der Tastatur ablegt.

INKEY\$ enthält immer das Zeichen, das momentan auf der Taste gedrückt ist.

Wird keine Taste betätigt, so ist der String INKEY\$ leer.

Der Zustand von INKEY\$ kann durch folgendes Programm abgefragt werden:

```
10 a$=INKEY$
20 PRINT a$
30 GOTO 10
```

Das Programm hat folgende Funktion: In Zeile 10 wird der momentane Inhalt von INKEY\$ in die Variable a\$ übertragen.

Danach springt der Rechner nach Zeile 20, wo der momentane Inhalt von a\$ auf dem Bildschirm ausgegeben wird.

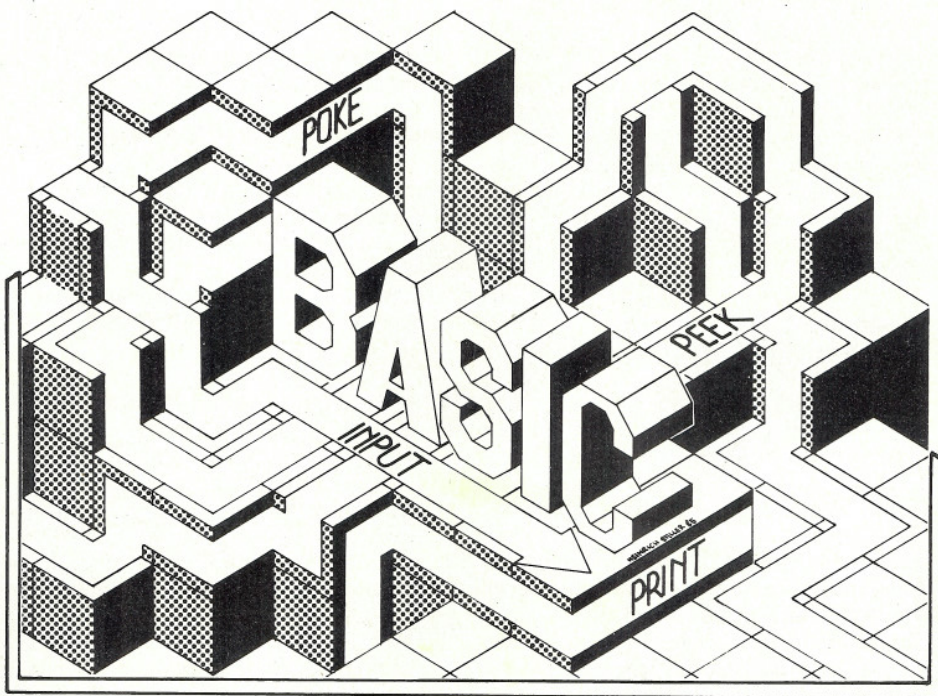
In Zeile 30 wird angegeben, daß der Rechner nun wieder nach Zeile 10 gehen und mit dem ganzen Zyklus von vorn beginnen soll.

Tippen Sie das Programm ein und starten Sie es mit RUN.

Der Bildschirm wird leer werden und dies auch solange bleiben, bis Sie eine Taste betätigen. Das Zeichen, das der gedrückten Taste entspricht, erscheint auf dem Bildschirm.

Allerdings ist dieses kleine Listing eine Endlosschleife, aus der der Rechner ohne fremde Hilfe niemals herausfindet. Um das laufende Programm zu stoppen, betätigen Sie zweimal die ESC-Taste.

Das Programm stoppt und Sie können



sich alles noch einmal durch Eingabe von LIST ansehen.

Wie Sie sehen, ist die Handhabung der Hilfsvariable INKEY\$ recht einfach. Eine genaue Anwendung dieses Befehls zeigen wir im zweiten Teil unseres Break-Out-Spiels, der Tastatursteuerung.

Break-Out, Teil 2

Wir beginnen, aufgrund der Einpassung in unserem ersten Teil des Spiels, mit der Zeilennummer 300 und fahren in Zehnerschritten fort.

Um das Demoprogramm lauffähig zu machen, reinigen wir zunächst einmal den Bildschirm und legen die Anfangskordinaten des Schlägers fest. Die Anfangskordinaten des Balls waren 2,2. Der Schläger soll beim Start des Programms genau in der gegenüberliegenden Ecke des Spielfeldes liegen, also Position 10,12.

Die erste Zeile unseres Programms lautet also:

```
300 CLS: STARTX=10:STARTY=12
```

Die Variablen Startx und Starty enthalten also die Anfangskordinaten des Schlägers.

In der nächsten Zeile schreiben wir erst einmal an die Stelle, an der unser Schläger stehen soll, 2 Leerzeichen. Wir nehmen 2 Leerzeichen, da unser Schläger auch nachher 2 Zeichen groß sein soll und sonst nicht richtig gelöscht werden würde.

Wir lokalisieren in 310 die Startkordinaten:

```
310 LOCATE STARTX,STARTY
```

und schreiben in 320 unsere 2 Leerzeichen:

```
320 PRINT " "
```

Wie auch bei der Ballbewegung, werden wir nun einfach zu den Startkordinaten eine Bewegungskordinate dazu addieren, die entweder positive oder negative Charakter hat. Allerdings wird diese Bewegung nur in X-Richtung erfolgen. Wir benötigen nur eine Bewegungskordinate mit der Bezeichnung BEWEX.

Diese Bewegungskordinate soll durch den Bildschirmrand begrenzt sein und bei Erreichen die Wertigkeit ändern. Bei größtmöglicher Position soll die Bewegung negativ, bei kleinstmöglicher Position positiv werden.

Die Begrenzungszeilen lauten also:

```
330 IF STARTX=1 THEN BEWEX=-1
340 IF STARTX=20 THEN BEWEX=1
```

Um eine Bewegung zu erzeugen, muß jedoch nach jedem Schleifendurchlauf die Bewegungskordinate zur Startkordinate dazu addiert werden. Dies geschieht in Zeile 350:

```
350 STARTX=STARTX+BEWEX
```

Danach wird dann an die neue Startposition der Schläger gezeichnet, der in unserem Falle aus zwei Minuszeichen besteht.

Dies geschieht in den beiden Zeilen:

```
360 LOCATE STARTX,STARTY
370 PRINT "--"
```

Nun fehlt nur noch der entsprechende Rücksprung und wir haben die Bewegungsroutine von der letzten Lektion in eindimensionaler Form vorliegen.

Dieser Rücksprung wird jedoch gleich mit einer Tastaturabfrage zur Richtungsänderung gekoppelt. Die Zeile muß so gestaltet sein, daß zunächst einmal der Inhalt von INKEY\$ in die Variable a\$ übertragen und da-

Kurse

nach entschieden wird, ob ein Rücksprung zur Bewegungsroutine erfolgen soll oder eine genauere Auswertung der Tastatureingabe.

Dies wird erreicht, indem wir abfragen, ob a\$ gleich nichts ist und in diesem Fall nach dem Start der Bewegungsroutine nach 310 springen. Ist irgendein Inhalt in a\$, so trifft die gestellte Abfrage nicht zu und der Computer arbeitet die nächste Zeile ab, in der die endgültige Auswertung steht. Zeile 380 ist zweiteilig und lautet:

```
380 AS=INKEY$:IF a$="" THEN
    GOTO 310
```

Das Goto in dieser Zeile kann jedoch weggelassen werden, da der Rechner den Sprungbefehl nach einer IF-THEN-Verzweigung automatisch ausführt.

In den nächsten Zeilen ist die Tastaturbelegung und die damit verbundene Richtungsänderung festgelegt.

Wird die Taste Z betätigt, soll der Schläger nach links gehen, die Bewegung also negativ werden.

```
390 IF AS="Z" THEN BEWEX=-1
```

Wird die Taste X betätigt, soll der Schläger nach rechts gehen, die Bewegung also positiv werden.

```
400 IF AS="X" THEN BEWEX=1
```

Zum Abschluß der Tastaturroutine soll der Rechner wieder zur Bewegungsroutine 310 springen und den ganzen Zyklus wiederholen.

Damit wäre die Tastaturabfrage mit der Bewegungsroutine abgeschlossen.

Anmerkungen:

1. Beim Aussprung aus der Routine ist die Bewegungsrichtung gesetzt. Der Schläger hält die Bewegung solange bei, bis er einen anderen Befehl von der Tastatur erhält oder den Rand des Spielfelds erreicht. Wir haben so auf einfache Weise einen elektronischen Richtungsschalter programmiert.
2. Die Geschwindigkeit beider Listings ist unheimlich hoch. Mit diesem Tempo kann natürlich niemand spielen. Al-

erdings wird sich die Geschwindigkeit der Abläufe noch sehr verringern, wenn beide Programme zusammengebunden sind und noch ein Punktezähler hinzugekommen ist. Der Rechner muß dann nämlich zur gleichen Zeit, in der er den Ball bewegt, mehrere Routinen anspringen.

Überlegen Sie sich doch schon einmal, wie eine solche Zusammenbindung aussehen könnte. Genaue Erläuterungen dazu finden Sie in unserer nächsten Lektion.

```
300 CLS: startx=10: starty=12
310 LOCATE startx, starty
320 PRINT " "
330 IF startx>11 THEN bewex=-1
340 IF startx=1 THEN bewex=1
350 startx=startx+bewex
360 LOCATE startx, starty
370 PRINT "—"
380 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 310
390 IF a$="z" THEN bewex=-1
400 IF a$="x" THEN bewex=1
410 GOTO 310
```

(TM)

Die grafische System-Erweiterung GSX

Die Verwendung eines weitverbreiteten Betriebssystems, wie CP/M oder CP/M-Plus, auf einem Microcomputer, bietet dem Benutzer die Einsatzmöglichkeit von unzähligen Applikationen; erinnern wir uns an die Hauptaufgabe eines Betriebssystems:

Schaffen von Hardware-unabhängigen Programmierschnittstellen und optimales Ausnutzen aller zur Verfügung stehenden Ressourcen. Erst durch diese "Normierung" wurde es möglich, An-

wenderprogramme für ein Betriebssystem zu schreiben, anstatt für einen einzigen Microcomputer, mit einer einzigen möglichen Konfiguration. So sind dann mit der Zeit eine Anzahl von Applikationen entstanden, die durch CP/M-Kompatibilität auf den verschiedensten Microcomputern lauffähig waren und somit eine weite Verbreitung finden konnten.

Dies galt, mit Einschränkungen, nur für die alphanumerischen Anwendungen. Da die Unterschiede der Grafik-Hardware nun besonders kraß sind, ist die Portierbarkeit von Grafikanwendungsprogrammen besonders schwierig.

Nun lag nichts näher als die Erfahrung, die aus der Betriebssystemarchitektur gewonnen wurde, auch auf die Grafik anzuwenden.

Und hierin liegt der große Vorteil von GSX, der grafischen System-Erweiterung von Digital Research.

GSX

Das Grafische Device-Operating-System (GDOS) arbeitet analog zum BDOS des CP/M und ist der Hardware-unabhängige Teil des GSX.

Das "Grafische Input-Output-System" (GIOS) bildet das Bindeglied zwischen GDOS und den Anforderungen eines speziellen grafischen Ausgabegerätes. Der GDOS- und GIOS-Weg zu den gra-

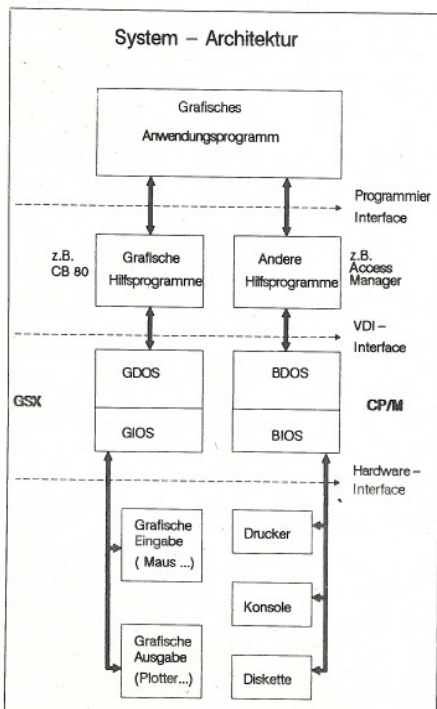
fischen Geräten verläuft parallel zum bekannten BDOS und BIOS von CP/M.

BDOS behandelt die logischen Aufrufe, wie z.B.: Lesen/Schreiben von/ auf Konsole oder Laufwerk (siehe Bild).

BIOS bildet das Hardware-abhängige Interface. Auf ähnliche Weise behandelt GDOS die grafischen Aufrufe, lädt die entsprechenden Treibermodule und übergibt sie an das GIOS. Sollen grafische Ein-/Ausgaben auf mehreren verschiedenen Geräten erfolgen, so lädt GSX den entsprechenden Treiber dynamisch, dies bedeutet, daß nur ein einziger Treiber im Hauptspeicher sein muß, und so der Speicher für Applikationen freigehalten wird.

GSX beinhaltet eine Anzahl von grafischen Gerätetreibern und bietet Applikations- und Systemprogrammierern die Möglichkeit, ihre Anwendungsprogramme ohne Rücksicht auf die beim Microcomputerbesitzer verwendete Konfiguration zu schreiben; es stehen außerdem Hochsprachen mit direkten Schnittstellen zu GSX zur Verfügung.

Für den Microcomputerbesitzer bedeutet dies, daß das von ihm favorisierte Programm nicht unbedingt für seinen Micro geschrieben sein muß. Wenn es GSX-kompatibel ist, kann er es sofort einsetzen. So befinden sich eine Reihe von Applikationen auf dem Markt, wie z.B. DR DRAW und DR GRAPH von Digital Research, die direkt auf GSX aufsetzen. Reinhard Gründer



Das Warten hat sich gelohnt:
hier ist sie nun, die **TURBO-PASCAL-SCHNEIDER-VERSION!** Mit deutschem Handbuch und auf der Schneider-Diskette. Wenn Sie also einen CPC 464 besitzen und das Diskettenlaufwerk dazu, können Sie ab sofort sowohl das Turbo-Pascal in seiner einfachen Ausführung als auch die erweiterte Version bestellen.

Mit dieser speziell angepaßten Version haben alle Besitzer eines CPC 464 Zugang zur meistverkauften Programmiersprache mit weltweit über 300.000 Kopien. Turbo-Pascal ist damit der Quasi-Industrie-Standard und nicht nur einer der billigsten Pascal-Compiler, sondern auch deren schnellster.

In Turbo-Pascal ist ein Editor enthalten, der sehr viele Features des berühmten Wordstar* bietet. Mit diesem integrierten Editor, der Lokalisierung von Fehlern im Programmtext, sowie der erstaunlichen Kompaktheit und Geschwindigkeit ist Turbo-Pascal das erste Maschinencode-»Voll-Pascal« mit echter Anfänger-Eignung.

In der erweiterten Version bekommen Sie einen Riesensprachum-

Neben vielen anderen neuen Features enthält Turbo-Pascal 3.0 für den Schneider-Rechner alle Funktionen, die ihn bereits in der 2.0 Version berühmt gemacht haben:

- Vollwertiger Bildschirmeditor mit kompletter, menügesteuerter Entwicklungsunterstützung
- 14-stellige Fließkomma-Arithmetik
- Diverse Zusatzfunktionen zur hardwarenahen Programmierung
- Dynamische Strings mit umfangreichen Handhabungsmöglichkeiten
- Program-Chaining mit gemeinsamen Variablen

- Sequentieller oder Random-Zugriff auf Datenfiles

- Voller Zugriff auf alle Betriebssystem-Funktionen

- komplettes Overlay-System

- Deutsches Handbuch

TURBO TUTOR™

Damit auch Pascal-Anfänger eine Chance haben mit Turbo-Pascal effektiv und professionell zu arbeiten, wurde von Borland ein Turbo-Tutor entwickelt, der sich als Lehrbuch versteht und trotzdem auch für den Experten in Sachen Pascal noch Tips und Tricks enthält. Sie erhalten ein Buch und eine Diskette, auf der alle Beispiele als Source-Code enthalten sind.

Zum Schluß noch die Stimme der Fachpresse:

CHIP

Die Kombination von Texteditor und Compiler macht die Fehlerbeseitigung, den wohl zeitaufwendigsten Teil der Programmierarbeit, technisch zum Kinderspiel.

Computer Persönlich

markiert 1984 eine neue Epoche der Benutzerfreundlichkeit: das Erscheinen eines spottbilligen Programmiersystems, das alles bisherige an flinker Leistungsfähigkeit und auf engstem Raum integrierter Benutzerführung in den Schatten stellt:

TURBO-PASCAL von BORLAND ...

c't

Turbo-Pascal dürfte auf dem besten Wege sein, zum Programm des Jahres gewählt zu werden ... und es juckt einem als Redakteur stets in den Fingern, den etablierten Software-Häusern unter die Nase zu reiben, daß gut und preiswert zwei Begriffe sind, die sich nicht gegenseitig ausschließen müssen.

SYS SYSTEMS 85
München, 28.10.-1.11.85
Wir stellen aus:
Halle 5 · Stand B 15

TURBO 3.0 Schneider CPC

Bitte hier schneiden!

Bestellcoupon:

- ☐ **Schneider CPC 464 Turbo-Pascal 3.0 Version I** (excl. MwSt.)
DM 225,72 (DM 198,-)
- ☐ **Schneider CPC 464 Turbo-Pascal 3.0 Version II mit Grafik-Erweiterung** (excl. MwSt.)
DM 285,- (DM 250,-)
- ☐ **Turbo-Tutor** (excl. MwSt.)
DM 104,86 (DM 98,-)
- ☐ andere Rechner/Fabrikat: _____
- Kontrollieren Sie bitte, ob die Angaben korrekt sind.

Angaben zum Rechner:

☐ 8 Bit ☐ 16 Bit CPU _____ (z. B. »Z 80«)

Diskettengröße:

☐ 3 Zoll ☐ 3 1/2 Zoll ☐ 5 1/4 Zoll ☐ 8 Zoll

Betriebssystem:

☐ CP/M 80 ☐ CP/M 86 ☐ MS-DOS ☐ PC-DOS

Fabrikat/Typ: _____

- Inland: ☐ Scheck (Versandkosten incl.)
☐ Nachnahme (+ DM 6,- Versandkosten)
- Ausland: ☐ Scheck (+ DM 10,- Versandkosten)
☐ Nachnahme (+ DM 16,- Versandkosten)

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

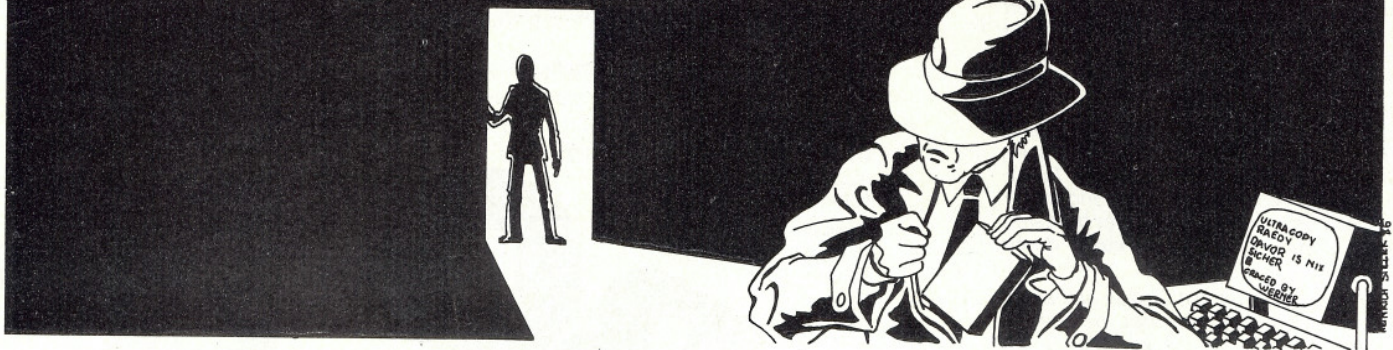
Telefon: _____

Unterschrift: _____

HEIMSOETH
software

Fraunhoferstr. 13/Pf. 14 02 80
D-8000 München 5
Tel. 089/26 40 60

Copyright Bedeutung, Vorschriften, Folgen



Mit der ständig zunehmenden Bedeutung der EDV, in nahezu allen Lebensbereichen, stellen sich einige Probleme ein. In den vergangenen Jahren kristallisierte sich mehr und mehr die Problematik der Raubkopien und des Software-Diebstahl heraus.

Die Folge waren z.T. erhebliche Umsatzverluste von Programmautoren und Software-Herstellern, die schließlich den Raubkopierern und Software-Dieben den Kampf ansagten. Es bildeten sich sogenannte Schutzvereinigungen und Verbände, die dem „Software-Klau“ durch gezielte Maßnahmen ein Ende bereiten wollten. Diese Verbände agierten recht erfolgreich und brachten einige der „Sünder“ vor Gericht. Spätestens dort mußte jedoch festgestellt werden, daß der „Software-Klau“ keine gesetzliche Strafverfolgung nach sich zog. Das für ähnliche Delikte als Grundlage dienende Urheberrechtsgesetz (UrhG), konnte noch vor Jahren nicht auf die Software angewendet werden, denn dort fand lediglich Mißbrauch gegen Tonträger, Filmmaterial etc. entsprechende Berücksichtigung. Zusätzlich mußten sich die Gerichte mit einigen Eigenheiten der Software und ihrer Anwendung auseinandersetzen.

- Software veraltet schnell, wird uninteressant und damit unverkäuflich
- Umsetzung von Software auf andere Rechner mit nur geringfügigen Änderungen

- das Kopieren von Software in denkbar einfach und geht sehr schnell

Grundlegende Gerichtsurteile wurden erst ab 1980 ausgesprochen, als deutsche Gerichte entschieden, daß Software mit vergleichbaren Werken aus Literatur und Wissenschaft gleichgestellt ist.

So hat sich inzwischen auch international das Recht eines Autors von Software auf Urheberrechtsschutz durchgesetzt.

Was besagt dieses Gesetz?

- Urheber ist Schöpfer des Werkes
- Das Urheberrecht schützt den Urheber in seinen geistigen und persönlichen Beziehungen zum Werk und in der Nutzung des Werkes.
- Der Urheber hat das Recht zu bestimmen, ob und wie sein Werk zu veröffentlichten ist.
- Der Urheber hat das Recht auf Anerkennung seiner Urheberschaft am Werk. Er kann bestimmen, ob das Werk mit einer Urheberbezeichnung (Copyright) zu versehen, und welche Bezeichnung zu verwenden ist.
- Der Urheber hat das Recht, eine Entstellung oder eine andere Beeinträchtigung seines Werkes zu verbieten, die geeignet ist, seine berechtigten geistigen oder persönlichen Interessen am Werk zu gefährden.
- Der Urheber hat das ausschließliche

Recht, sein Werk in körperlicher Form zu verwerten.

Hinweis:

Das Urheberrechtsgesetz gewährt keinen Algorithmenschutz, d.h., der wesentliche Inhalt eines Programmes steht nach Veröffentlichung jedem Anwender zur Benutzung frei. Die geistige Leistung des Autors und die daraus resultierende, individuelle Struktur eines Programmes ist jedoch geschützt, so daß ohne sein Einverständnis das Programm weder kopiert noch verändert, übersetzt oder nachgeahmt werden darf. Die Anwendung ist erlaubt; Vervielfältigung und Verkauf jedoch strikt verboten.

Die Dauer des Programmschutzes ist je nach Staat verschieden, in der BRD beträgt sie z. Zt. 70 Jahre.

Als weitere Gesetzgrundlage dient das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG).

In letzter Zeit treten immer häufiger Firmen und Personen in Erscheinung, die die vom Urheberrechtsgesetz geschützten Programme kopieren und anschließend gewerblich vertreiben. Das ist ein eindeutiger Verstoß gegen das Gesetz über unlauteren Wettbewerb und wird ebenfalls strafrechtlich verfolgt. Zu beachten: Nur wer gewerbsmäßig Programme kopiert und an Dritte verkauft, verstößt gegen das UWG. Das Kopieren von Programmen zum privaten Eigengebrauch (sogenannte Back-Up Kopien) verstößt nicht gegen das UWG!!

Die Folgen eines Gesetzesverstößes können neben empfindlichen Geldstrafen auch Gefängnisstrafen sein! Also, Vorsicht vor Raubkopien!!



Probleme? Fragen? Anregungen?

An unserem »Heißen Draht« können Sie jeden Mittwoch von 14.00 bis 17.00 Uhr mit unseren Redakteuren Herrn Ritter (redaktionelle Fragen) und Herrn Morgen (programmtechnische Fragen) über Ihre Probleme sprechen.

Also... jeden Mittwoch von 14.00 bis 17.00 Uhr.

HEIßER DRAHT Tel. 05651/8702

Deutsche CPC Software aus bester Hand

DATAMAT

Deutschlands meistgekaufteste Dateiverwaltung
bietet einiges, was in dieser Preisklasse bisher unvorstellbar schien:

- menuegesteuertes Diskettenprogramm, dadurch extrem einfach zu bedienen
- für jede Art von Daten
- völlig frei gestaltbare Eingabemaske
- 80 Zeichen pro Zeile
- Hardcopy
- 50 Felder pro Datensatz
- 512 Zeichen pro Datensatz
- bis zu 4000 Datensätze pro Datei je nach Umfang
- 27 Farben für Rand, Hintergrund und Buchstaben
- Schnittstelle zu TEXTOMAT
- Benutzung von Rechenfeldern
- Anzeige des Disketteninhaltes
- läuft mit ein oder zwei Floppys
- komplett in Maschinensprache, dadurch extrem schnell
- deutscher/amerikanischer Zeichensatz
- fast jeder Drucker ist anschließbar
- duplizieren der Datendiskette
- gute Benutzerführung
- Hauptprogramm komplett im Speicher – kein lästiges Nachladen
- deutsches Handbuch mit Übungslexikon
Sie können:
 - jeden Datensatz in wenigen Sekunden suchen
 - nach beliebigen Feldern selektieren
 - nach allen Feldern, auf- oder absteigend sortieren
 - Listen in völlig freiem Format drucken
 - Etiketten drucken
 - Komplett nur DM 148,-
Für CPC 464, 664 und (ab September) 6128
Die richtige Version wird automatisch geladen

TEXTOMAT

Deutschlands meistgekaufteste Textverarbeitung

bietet Profileistung zum Hobbypreis! TEXTOMAT in Stichworten:

- Diskettenprogramm durchgehend menuegesteuert
- deutscher/amerikanischer Zeichensatz
- Rechenfunktionen für alle Grundrechenarten
- über 17000 Zeichen pro Text im Speicher
- beliebig lange Texte durch Verknüpfung
- 80 Zeichen pro Zeile
- läuft mit ein oder zwei Floppys
- 27 Farben für Rahmen-Hintergrund-Bildschirmfarbe
- es können Trennvorschläge gemacht werden
- Wordwrap
- Tabulatoren
- Seitennumerierung
- Proportionalschrift auf entsprechendem Drucker
- Zuweisungstabelle für ASCII-Code
- frei definierbare Steuerzeichen, z. B. für Indices, Schriftarten, Unterstreichen, Formate
- umfangreiche Formularanpassungen

TEXTOMAT PLUS

neues Textverarbeitungsprogramm der Superlative

Erheblich erweiterte, leistungsstärkere TEXTOMAT-Version.

Bietet alle Möglichkeiten von TEXTOMAT und **zusätzlich:**

- + ergonomische, schreibmaschinenähnliche Texteingabe arbeitet grundsätzlich im 80 Zeichenmodus
- + 2 dynamisch verwaltete Textbereiche im Speicher. Zwischen beiden Texten kann beliebig hin- und hergeschaltet sowie kopiert werden. Wahlweise Menuesteuerung oder schnelle Direktwahl der Funktionen. 10 Floskelastern für häufig wiederkehrende Worte oder Redewendungen. Sehr komfortable Cursorsteuerung (vor/zurück – Zeichen/Wort/ Satz/Absatz)
- + Trennvorschläge nach deutscher Grammatik
- + Kopf- und Fußzeilen während des Textes änderbar
- + bedingter Seitenwechsel
- + BASIC Programme können eingelesen, editiert und abgespeichert werden, dabei automatisch ASCII Um- und Rückwandlung
- + Suchen und Ersetzen mit vielen Optionen und Joker (vor/rückwärts – Klein/Großschreibung – ganze Wörter)
- + komplettes Terminalprogramm zum problemlosen Senden und Empfangen von Texten sowohl zum Halb- als auch Voll-duplexbetrieb

TEXTOMAT PLUS ist ab ca. Ende September für CPC 6128 lieferbar und kostet DM 198,-

- Blockoperationen, 'Suchen und Ersetzen'
- Serienbriefherstellung mit DATAMAT
- formatierte Ausgabe auf dem Bildschirm
- Anpassung an fast jeden Drucker
- ausführliches Handbuch mit Übungslektion
- Komplett nur DM 148,-
Für CPC 464, 664 und (ab September) 6128
Die richtige Version wird automatisch geladen

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

☐ per Nachnahme ☐ zzgl. DM 5,- Versandkosten
☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name und Adresse
bitte deutlich
schreiben

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (02 11) 31 00 10

Bericht

Zwei bedeutende Messen, die jeweils im 2-Jahresturnus stattfinden, gibt es in Deutschland für die Unterhaltungselektronikbranche. Auch Home- und Personalcomputer werden zwischenzeitlich zu dieser Spezies gerechnet und sind daher auf diesen Messen repräsentiert. Auf der Terminliste in diesem Jahr stand in der Zeit vom 30.8. - 8.9. die Funkausstellung in Berlin.

Das weltweite Interesse an dieser Mammutshow ist auch in diesem Jahr ungebrochen. Allein über 300 Aussteller aus den Bereichen TV-, Hi-Fi- und Videogeräte waren vertreten.

Internationale Funkausstellung Berlin

Obwohl eine Reihe von Anbietern aus dem Bereich Low-Cost Computer nebst Zubehör ihre Stände in Berlin bezogen hatten, wurden diese von dem nahezu unüberschaubaren Angebot der Audio-, Video-, Hi-Fi- und Rundfunkhersteller regelrecht erdrückt.

Da die technischen Details bei diesen Geräten allgemein ähnlich, zum Teil fast identisch sind, muß man sich immer mehr einfallen lassen, um die Aufmerksamkeit des Kunden oder Fachbesuchers auf sich zu lenken. Riesige Messestände mit Monitorwänden, auf denen die aktuellen Hits ablaufen, Video-Shows und Live-Auftritte bekannter Künstler veranlassen den Besucher zum Verweilen.

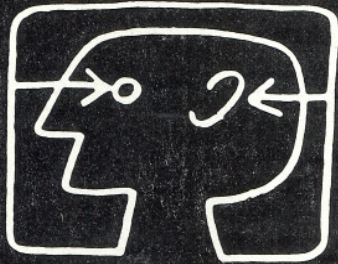


Selten hat in der Geschichte der Unterhaltungselektronik ein neues Medium so schnell weltweit Anklang gefunden, wie die CD-Plattenspieler. Einige Computerfirmen arbeiten bereits seit einiger Zeit daran, dieses System auch als Datenträger nutzen zu können.

Sämtliche deutschen, und eine Reihe anderer europäischer Sendeanstalten strahlten während der Ausstellung ihre aktuellen Programme direkt von der Messe aus.

Dies war für viele Besucher die einmalige Gelegenheit, "Fernsehen live" zu

total



Unterhaltung

erleben, z.B. bei Hans Rosenthal oder im Aktuellen Sportstudio selbst dabei zu sein.

Stark vertreten waren selbstverständlich auch alle neuen Medien: Kabelfernsehen, Privatfernsehen, Satelliten-TV, BTX usw.

Treffpunkt der Computerfans war die Halle 9 A, wo die meisten Anbieter dieser Branche ihre Standplätze hatten. Leider nutzten nicht alle in Frage kommenden Anbieter diese Gelegenheit, um den zahlreichen Besuchern aus dem In- und Ausland ihre neuesten Erfindungen zu präsentieren.

Die Firma Schneider war in Halle 21 neben dem Audio-Bereich sehr stark mit der Computerdivision vertreten. Interesse fanden naturgemäß die Neuverstellungen CPC 6128 und der als Textverarbeitungssystem propagierte Personalcomputer "Joyce". Näheres hierzu lesen Sie auf den Seiten 44, 45 in dieser Ausgabe.

Obwohl nahezu sämtliche Herstellerfirmen des MSX-Standards in Berlin vertreten waren, war nicht zu erkennen, daß sich dieses System auf dem Markt durchsetzen wird. Die groß angekündigte Offensive von MSX läßt, nach wie vor, auf sich warten!

Reges Interesse herrschte am Data Media-Stand, wo neben den bewährten Softwareprodukten erstmals die neue Hardware für die Schneider-Computer einem staunenden Publikum präsentiert wurde. Diese Messeneuheiten, eine 5 1/4"-Floppy mit zwei, drei oder vier Laufwerken sowie die Speichererweiterung für die Schneider Rechner CPC 464 und 664 erweitern diese Computer für Anwendungen im Profibereich. Testberichte dieser Geräte konnten Sie bereits in Heft 9/85 auf den Seiten 26, 27 lesen.

Auch unser Redaktionsteam war in Berlin angetreten, um sich den Lesern zu



stellen. Von dieser Gelegenheit, mit den Machern der Zeitschrift zu diskutieren, wurde an den 10 Messtagen ausführlich Gebrauch gemacht, wofür wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken. Interessant war, daß wir manchem Gesicht begegneten, daß wir bereits auf den Messen in Dortmund oder Köln gesehen hatten.

Kabel, Stecker, Joysticks und Zubehör für Computer wurde von John Hall (Hamburg) angeboten. Die Produktpalette dieser Firma wird ständig erweitert und beinhaltet Nützliches für Schneider-Anwender.

Mastertronic – dieser Name steht für qualitativ gute Spielsoftware für wenig Geld. Neu sind einige Titel, die jetzt erstmalig auch für das Schneider-System angeboten wurde.

Der Wettbewerb zur Förderung des naturwissenschaftlichen Nachwuchses erfreut sich immer mehr an Beliebtheit, was auch die Teilnehmerzahl 1985 in Höhe von 2460 jugendlichen Teilnehmern belegt. Besonderes Interesse galt hier dem Gebiet elektronischer Arbeiten.

Daß diese Art von "Wettbewerben" inzwischen zu einem festen Bestandteil der Nachwuchsförderung gehören und von den jungen Forschern bereits beachtliche Erfolge errungen werden, wird an den zukünftigen Entwicklungen nicht spurlos vorbeigehen.

Als Beispiel mag hier das 3D-Fernsehen gelten, dessen Anfänge auch in dem Wettbewerb "Jugend forscht" liegen. Auf der diesjährigen Funkausstellung präsentieren ARD und ZDF erstmals ein 3D-Fernsehsystem, das

Halbzeitpausen nicht mit aufgezeichnet werden.

Unter das Stichwort »Neue Medien« fällt auch das von der Bundespost angebotene Informationssystem BTX, das inzwischen rege Formen annimmt. Abschreckend wirken lediglich die noch immer hohen Anschlußgebühren und Betriebskosten, die BTX nicht in jeden Haushalt einziehen lassen.



Andere Medien, wie z.B. das Kabel-, Privat- und Satellitenfernsehen, nehmen konkrete Formen an und zeigten beeindruckende Leistungsschows in Berlin.

Deutlich zu erkennen war der Trend, daß Computer immer mehr in den großen Medienverbund einbezogen und als Unterhaltungsmedien angeboten werden. Computer und Unterhaltung – der Weg in die Wohnzimmer eines jeden scheint geebnet.

Auch die Unterhaltungselektronik-Industrie sieht ihre Zukunftschancen im Zusammenwachsen der verschiedenen Medien zu Informations- und Kommunikationszentren.

Die Entwicklung neuer Produkte wird zwar vorangetrieben, doch war in Berlin ein eindeutiger Trend in allen Branchen zu beobachten: Die vorhandenen Geräte werden mit einer weit verbesserten Qualität und höherem Komfort ausgestattet. Der Trend bei den Neu- und Weiterentwicklungen der Elektronikgeräte steht schon länger fest: kleiner, leistungsfähiger mit größerem Angebot.

Für die Aufnahmen werden zwei zu einer 3D-Kamera kombinierte Farbkameras verwendet. Eine neu entwickelte 3D-Kamera gestattet neue Einsatzmöglichkeiten bis in den Mikro-Bereich. Das Fernsehbild wird mit zwei Projektoren auf einer (mit 2,5 m Diagonalen) Bildwand wiedergegeben. Um in den uneingeschränkten Genuß des 3D-Fernsehens zu kommen, ist das Tragen einer Brille, die einen sonnenbrillenähnlichen Graufilter besitzt, unerlässlich.

Die Entwicklungen auf diesem Gebiet sind bei weitem noch nicht abgeschlossen, so daß für die Zukunft noch einige spektakuläre Produkte zu erwarten sind.



Unter dem Motto "Jugend forscht" – übrigens 1966 ins Leben gerufen – wurden wieder die interessantesten Arbeiten in Berlin ausgestellt.

dem Zuschauer ein ermüdungsfreies Fernsehen garantieren soll.

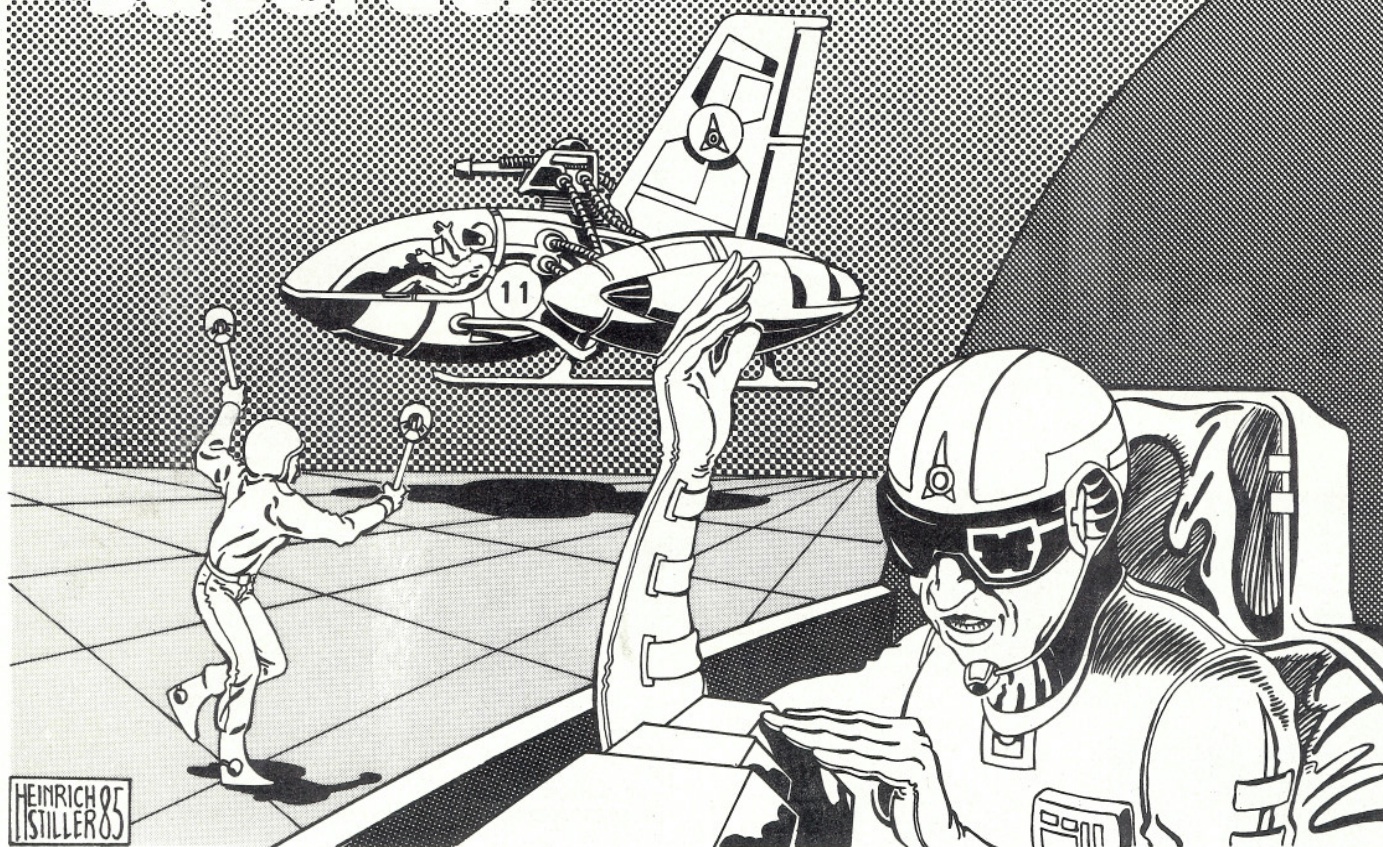
Bemerkenswertes:

Mit der Mikroelektronik, die in allen Bereichen der Unterhaltungsmedien Einzug gehalten hat, eröffnen sich dem Verbraucher neue Möglichkeiten. Das neueste Beispiel ist der Video-Programm-Service, kurz VPS, der allen Besitzern gängiger Videosysteme zu gute kommt. VPS bedeutet, daß alle Fernsehanstalten ab 1.9. d.J. ein Kennsignal zum genauen Einschalten des Videorekorders aussenden. Daher »weiß« der Videorekorder genau, wann eine Sendung beginnt und fängt erst ab dem Signal mit der Aufzeichnung an.

Nun kann eine Sendung ruhig mal 10 Minuten später als geplant beginnen, ohne daß leere Bandstellen entstehen oder ungewünschte Sendungen mit aufgenommen werden. VPS geht sogar so weit, daß z.B. bei der Übertragung und Aufzeichnung eines Fußballspiels, die



Superder



Bei dem Spiel "Superder" handelt es sich um ein reines Actionspiel. In diesem Spiel müssen Sie eine Stadt vor feindlichen Raumschiffen verteidigen. Die feindlichen Raumschiffe fliegen dabei direkt auf die Stadt zu, explodieren kurz vor dem Aufprall und zerstören die darunterliegenden Häuser. Sie müssen dies verhindern, indem Sie die feindlichen Raumschiffe mit dem Laserstrahl vernichten. Aber seien Sie auf der Hut, denn jeder Gegner besitzt auch einen Laserstrahl.

Zum Spielaufbau:

Bevor das Spiel beginnt, erscheint das Titelbild, das die ganzen feindlichen Raumschiffe und die Punktzahlen, die das jeweilige Raumschiff einbringt, anzeigt. Die Anzeige kann aber auch durch längeres Drücken des Feuerknopfes oder der Leertaste übergangen werden (dies geht erst nach dem Erscheinen von der Schrift SUPERDER). Danach wird der Level angezeigt. Und wenn Sie bereit sind, drücken Sie <SPACE> oder den Feuerknopf. Danach erscheint die Stadt und die Bordanzeige. Die Anzeige zeigt den Energievorrat, den Score, den Hi-Score und das jeweils angreifende Raumschiff an. Ihr Raumschiff startet von der Basis in der Mitte der Stadt. Dies geschieht durch Drücken von <SPACE> oder des Feuerknopfes. Gesteuert wird mit dem Joystick oder über die Tastatur. Tastenbelegung: <Z> links <X> rechts < > oben < > unten <SPACE> Laserstrahl.

Zu Anfang des Spieles bekommen Sie 3 Raumschiffe. Ein Level ist dann zu Ende, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von feindlichen Raumschiffen hintereinander abgeschossen haben. Die Anzahl erhöht sich von Level zu Level jeweils um einen. Die feindlichen Raumschiffe müssen hintereinander abgeschossen werden. Sollte dabei eins landen oder Sie abschießen, so ist die Anzahl, die Sie hintereinander getroffen haben = 0. Am Ende eines Levels bekommen Sie einen Bonus. Die Höhe des Bonus richtet sich nach der Stadt. Je mehr

stehengeblieben ist, desto höher der Bonus. Dazu bekommen Sie nach einem Level ein Extra-Raumschiff und einen vollen Energietank. Der Energietank füllt sich automatisch beim Starten eines Raumschiffes von der Basis auf. Während des Spieles können Sie durch Abschießen eines bestimmten Raumschiffes den Tank um 100 Einheiten erhöhen. Und zwar müssen Sie dieses Raumschiff (Zeichennummer 178) zweimal treffen. Dann erscheint ein Ballon, diesen müssen Sie mit Ihrem Raumschiff direkt anfliegen, das heißt, Sie müssen auf ihn rauf fliegen. Dieses gelingt aber nicht immer gleich! Sollten Sie alle Raumschiffe verloren haben, so können Sie sich, sofern Sie genug Punkte haben, in die SUPERDER Hi-Score-Tabelle eintragen. Wenn Sie das Programm verlassen wollen, so fordert Sie der Computer auf, bei der Veränderung der Tabelle diese abzuspeichern. Am besten lassen Sie einen kleinen Platz hinter dem eigentlichen Programm frei, um die Hi-Score-Tabelle dahinterzuspeichern. Denn nach dem Laden des Programmes müssen Sie diese Tabelle wieder einladen.

Variablenliste:

n\$()	Namen der Spieler in der Hi-Score-Tabelle
a\$	wird für READ benutzt
raumschiff	Anzahl der Raumschiffe des Spielers
level	Spielphase (level)
p()	Punkte der Spieler in der Hi-Score-Tabelle
i,ii,iii,il	Variablen für Schleifen
p	Punkte, die es für das angreifende Raumschiff gibt
an	wenn a=1 dann ein Raumschiff verloren
ha,hx	enthält Werte für den Aufbau der Stadt

Programme

energie	Energieeinheiten (max.=256)
x	horizontale Position des eigenen Raumschiffes
y	vertikale Position des eigenen Raumschiffes
ch	Zeichennummer des Gegners
f	Farbwert des Gegners
a	horizontale Position des Gegners
b	vertikale Position des Gegners
zusammenstoß	wenn 1 dann Zusammenstoß
sl	Wert zwischen 0 - 1, je höher desto öfter schießt der Gegner
S2,S3	Breite des Gegners (S2 linke Seite, S3 rechte Seite)
S4,S5	Werte zur Berechnung der vertikalen Geschwindigkeit des Gegners
S6	Wert zur Berechnung der horizontalen Bewegung des Gegners
S7	Anzahl, wie oft der Gegner getroffen werden muß
trefferG	wenn 1 dann wurde eigenes Raumschiff getroffen
trefferR	wenn trefferR=S7 dann Gegner abgeschossen
landung	wenn 1 Gegner gelandet (bzw. Explosion)
weiter	wenn weiter=level+4 dann Level geschafft
J	Joystickwert
eg	wenn eg=2 Energiebezug (pro Schuß erhöht sich eg um eins)
score	aktuelle Punktzahl
bo	Bonus
daten	wenn 1, Hi-Score-Tabelle hat sich verändert

```

10 DIM p(50),n$(50)
20 CLS:PRINT" HI-SCORE TABELLE LADEN J/
N"
30 HIGH#=INKEY$:IF HIGH#="" AND UPPER$(HIGH#)<>"J" AND UPPER$(HIGH#)<>"N" THEN 3
0
40 IF UPPER$(HIGH#)="N" THEN 100
50 OPENIN "SUPERDER HI-S.T."
60 FOR i=1 TO 50
70 INPUT #9,p(i):INPUT #9,n$(i)
80 NEXT
90 CLOSEIN
100 GOTO 510
110 REM *****
120 REM *
130 REM * Superder *
140 REM *
150 REM * Copyright '84 by Jens Barthe *

```

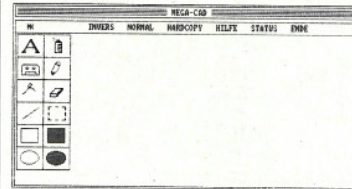
```

160 REM *
170 REM *****
180 '
190 ' Titelbild
200 '
210 MODE 0
220 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,7:INK
3,16:INK 4,5:INK 5,23:INK 6,2:INK 7,15
230 INK 8,20:INK 9,9:INK 10,12:INK 11,3:
INK 12,24:INK 14,25,12:INK 15,13,26
240 CLS
250 FOR i=1 TO 200:PLOT RND*640,RND*400,
15-CINT(RND*1):NEXT
260 TAG:FOR i=170 TO 177:PLOT 700,0,i-16
B:MOVE 80+(i-170)*64,360:PRINT CHR$(i);
";:NEXT
270 RESTORE 360:po=0:FOR i=0 TO 640 STEP
4
280 PLOT 700,0,1:CALL &BD19:MOVE i,70:PR
INT CHR$(126);
290 IF i<>80+po OR po>511 THEN 350
300 po=po+64:MOVE i+12,72:DRAWR 0,284,12

```

KENNEN SIE DIESES SYSTEM ?

Es läuft auch auf Ihrem Schneider CPC!



MEGA-CAD.

Das Grafiksystem
der Superlative

- 640-200 Punkte Auflösung
- Super-komfortable Bedienung in PC-Qualität
- Technische Zeichnungen, Schaltpläne, Platinen layouts, Bilder, usw. können mit geringem Aufwand erstellt werden.
- Zeichnungen können geladen und gespeichert werden
- Problemloser Ausdruck mittels 'Hardcopy' möglich
- Funktionen wie 'Spray', 'Text', 'Freihand-Zeichnen', 'Radieren', 'Kreis', 'Rechteck', usw.
- Bedienung erfüllt zu 100 % interaktiv, Hilfstexte können eingeblendet werden, daher keine Spezialkenntnisse erforderlich
- Mehrere Demo-Grafiken enthalten
- Ausführliches deutsches Handbuch
- Die Lieferung erfolgt auf Kassette

GRATIS-INFO anfordern!
79,-

Computertechnik

Z. Zaporowski
Vinckestr. 4
D-5800 Hagen 1
Tel.: 02331/14344

RIESEN-AUSWAHL
an Hard- u. Software
für CPC.

Händleranfragen erwünscht

incl. MwSt.

CPC Kassetten Software z.B.:

The Way of Exploding First	DM 34.90	Frank Bruno's Boxing (D/A)	DM 33.90
Gremlins (bald in Deutsch)	DM 44.90	Jump Jet (D/A)	DM 46.90
Pole Position/Beach Head je	DM 49.90	Combat Lynx (D/A)	DM 39.90
Survivor	DM 14.90	Pinball Wizard	DM 29.90
Fighter Pilot	DM 34.90	Death Pit/SORCERY je	DM 24.90
Hunchback II/Rocky Horror je	DM 29.90	Kong Strikes Back	DM 29.90
RSX-Transmat (Tape to Disc)	DM 44.90	Knight Lore/Allen 8 je	DM 34.90
Daley Thompson's Decathlon	DM 29.90	dk' tronics Light Pen	DM 99.90

NEU von ULTIMATE PLAY THE GAME, nach Knight Lore und Allen 8 jetzt:
NIGHTSHADE nur DM 39.90

Und vieles mehr...
Bei Bestellungen unter DM 70,- + DM 4,- Porto/Verpack. D/A=DEUTSCHE Anleitung

Die **DATEN RIESEN** für den Schneider CPC 464/664 sind da:

CPC-COMPUTER DICTIONARY 464/664

(Computer-Wörterbücher für den SCHNEIDER)

- ★ Über **20 000 (Zwanzigtausend)** gespeicherte Vokabeln
- ★ Über **10 000 (Zehntausend)** Stichwörter
- ★ **Minimale Zugriffszeiten**
- ★ Kein langes Suchen mehr im oder nach dem Wörterbuch
- ★ Individuell **ERWEITERBAR** durch eigene Angaben
- ★ Volle Ausnutzung der CPC u. Floppy-Kapazität
- ★ Eine große Hilfe in **Schule und Beruf**

DEUTSCH/ENGLISCH auf 3-Zoll-Diskette	DM 69.90
ENGLISCH/DEUTSCH auf 3-Zoll-Diskette	DM 69.90
DEUTSCH/ITALIENISCH auf 3-Zoll-Diskette	DM 69.90

(Versionen auf 5 1/4-Zoll-Disketten sind in Arbeit)

ERHÄLTICH SIND »CPC DICTIONARY 464/664« IM GUTEN FACHHANDEL
oder direkt bei:

2S - Soft Microtrading

Peter Herzog, Postfach 2361 - Doktorberg 20
8240 Berchtesgaden

Tel.: 0 86 52/6 11 99-26 91

Bitte fordern Sie unseren **kostenlosen** Gesamtkatalog an.

ES LOHNT SICH!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Programme

```

:FOR ii=1 TO 10:NEXT
310 DRAWR 0,-284,0:PLOT 700,0,1
320 PLOT 700,0,15-CINT(RND*1):FOR ii=1 T
D 4:SOUND 7,1000+ii*200,16,7,,,30:MOVE i
,360:PRINT CHR$(202);
330 FOR iii=1 TO 30:NEXT:MOVE i,360:PRIN
T CHR$(203);:NEXT
340 READ a$:PLOT 700,0,1+po/64:MOVE i,36
0:PRINT a$;
350 MOVE i-4,70:PRINT " ";:NEXT
360 DATA S,U,P,E,R,D,E,R
370 DATA 1,2,2,4,2,3,5,1,1
380 RESTORE 370:FOR ii=0 TO 8:READ p:IF
INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN 420
390 SOUND 7,1100-ii*100,280,4,,,22-ii*2:
PLOT 700,0,2+ii
400 x=640:FOR i=30 TO 19 STEP -0.5:x=x-i
:MOVE x,300-ii*26:PRINT CHR$(170+ii);" .
...":p;"Punkt";:IF p=1 THEN PRINT " ";
ELSE PRINT "e ";
410 NEXT
420 NEXT
430 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN 500

440 SOUND 7,200,280,4,,,4:PLOT 700,0,11:
x=640:FOR i=30 TO 19 STEP -0.5:x=x-i
450 MOVE x,66:PRINT CHR$(179);" .... E
nergie ";:NEXT
460 SOUND 7,100,280,4,,,2:PLOT 700,0,12:
x=640:FOR i=30 TO 17 STEP -0.5:x=x-i
470 MOVE x,16:PRINT CHR$(164);" Jens Ba
rthe '1985 ";:NEXT
480 FOR i=24 TO 0 STEP -1:SOUND 7,4000,4
,7,,,30:INK 0,26: BORDER 26:FOR ii=1 TO 1
0:NEXT:INK 0,0: BORDER 0:NEXT
490 IF INKEY(47)=-1 AND JOY(0)<>16 THEN
490
500 MODE 0:FOR i=1 TO 500:NEXT:RETURN
510 RANDOMIZE TIME
520
530 ' Zeichen definieren
540
550 SYMBOL AFTER 126
560 SYMBOL 126,16,56,68,56,124,254,124,4
0
570 SYMBOL 170,0,0,56,124,170,124,56
580 SYMBOL 171,40,68,170,16,16,170,68,40
590 SYMBOL 172,0,130,146,186,238,186,146
,130
600 SYMBOL 173,84,84,254,68,68,40,40,16
610 SYMBOL 174,0,130,108,16,56,16,108,13
0
620 SYMBOL 175,0,0,0,146,124,40
630 SYMBOL 176,40,40,56,56,16,56,16,16
640 SYMBOL 177,0,68,130,146,108,16,40
650 SYMBOL 178,60,102,60,24,126,255,129,
66
660 SYMBOL 179,56,68,68,40,16,56,56,0
670 SYMBOL 180,127,85,127,85,127,85,119
680 SYMBOL 181,127,85,127,85,127,85,127,
85
690 SYMBOL 182,0,4,14,31,21,31,27
700 SYMBOL 190,124,68,40,16,127,85,127,1
19
710 SYMBOL 191,56,212,100,204,116,84,204
,100
720 SYMBOL 192,92,84,100,76,244,212,204,
228
730 SYMBOL 202,0,0,4,16,8,32
740 SYMBOL 203,0,2,80,2,40,0,34,8
750 GOSUB 180:MODE 0
760 BORDER 0:INK 0,0:INK 3,19:INK 4,22:I
NK 5,17:INK 6,9:INK 7,24:INK 8,21:INK 9,
25,12:INK 10,13,26:INK 13,4:INK 14,11:IN
K 15,26
770 raumschiff=2:level=1:an=1:landung=0:
zusammenstoss=0:trefferG=0:trefferR=0
780

```

```

790 ' Aufbau Anzeige und Haeuser
800
810 GOSUB 3170
820 TAG:CLG
830 GOSUB 2930
840 hx=639
850 FOR i=1 TO 20
860 PLOT 700,0,CINT(RND*1)+14
870 ha=RND*4+1
880 hx=hx-32
890 ON ha GOTO 900,930,920,910
900 MOVE hx,60:PRINT CHR$(182);:GOTO 940
910 TAG:MOVE hx,92:PRINT CHR$(181);
920 MOVE hx,76:PRINT CHR$(181);
930 MOVE hx,60:PRINT CHR$(180);
940 NEXT
950 PLOT 700,0,1
960 MOVE 0,47:DRAWR 639,0
970
980 ' Einstellen d. Eigenschaften d.Gegn
er
990
1000 IF an<>1 THEN 1090 ELSE an=0
1010 IF raumschiff>-1 THEN energie=256:G
OSUB 2930 ELSE 3240
1020 FOR i=62 TO 100 STEP 2:MOVE 300,i:D
RAWR 42,0,0:NEXT:PLOT -1,-1,0
1030 PLOT 700,0,13:MOVE 300,62:PRINT CHR
$(190);CHR$(192);
1040 MOVE 332,78:PRINT CHR$(192);
1050 MOVE 332,94:PRINT CHR$(191);
1060 PLOT 700,0,1:x=300:y=78:MOVE x,y:PR
INT CHR$(126);
1070 IF JOY(0)<>16 AND INKEY(47)<>0 THEN
1070
1080 FOR i=1 TO 40:SOUND 7,800+i*-10,4,7
,,,i/2:MOVE x,y:PRINT " ";:y=y+i/20:MOVE
x,y:PRINT CHR$(126);:NEXT
1090 ON CINT(RND*8+1) GOTO 1190,1200,121
0,1220,1230,1240,1250,1260,1270
1100 DATA 170,3,0.95,12,12,2,1,12,4,7
1110 DATA 171,1,0.9,12,12,4,2,2,2,16
1120 DATA 172,2,0.976,12,12,8,3,8,2,5
1130 DATA 173,4,0.93,12,12,20,3,8,1,23
1140 DATA 174,1,0.91,12,12,16,5,4,1,2

1150 DATA 175,3,0.9,12,12,8,5,12,1,15

1160 DATA 176,5,0.959,4,4,10,8,4,3,20

1170 DATA 177,4,0.89,12,12,10,3,8,1,9
1180 DATA 178,2,0.96,16,12,10,2,8,2,10

1190 RESTORE 1100:GOTO 1280
1200 RESTORE 1110:GOTO 1280
1210 RESTORE 1120:GOTO 1280
1220 RESTORE 1130:GOTO 1280
1230 RESTORE 1140:GOTO 1280
1240 RESTORE 1150:GOTO 1280
1250 RESTORE 1160:GOTO 1280
1260 RESTORE 1170:GOTO 1280
1270 RESTORE 1180:ta=1
1280 READ ch,p,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,f:IN
K 2,f
1290 S4=CINT((S4-2)+level*1.5):S5=CINT((
S5-2)+level*1.5)
1300
1310 ' Steuerprogramm
1320
1330 a=2*CINT(RND*320):b=CINT(RND*100+40
0)
1340 PLOT 700,0,2:MOVE 300,26:PRINT CHR$
(ch);
1350 EVERY 15 GOSUB 1720
1360 EVERY 70,1 GOSUB 1930
1370 PLOT 700,0,1:MOVE x,y:PRINT CHR$(12
6);
1380 J=JOY(0)

```


Programme

```

1390 IF X-(S2+12)>A OR X+S3+12<A THEN 14
20
1400 IF Y+16>B AND Y-20<B THEN 1410 ELSE
1420
1410 MOVE a,b:PRINT " ";:GOSUB 3080:xx=a
:yy=b:GOSUB 2000:zusammenstoss=1:GOTO 1970
1420 IF RND>S1 AND b<399 THEN GOSUB 1850
1430 IF trefferG=1 THEN 1970
1440 IF trefferR=S7 THEN 2250
1450 IF landung=1 THEN 2130
1460 IF weiter=level+4 THEN 2400
1470 IF energie>3 THEN 1500 ELSE GOSUB 3080
1480 MOVE x,y:PRINT " ";
1490 IF y>62 THEN y=y-2:MOVE x,y:PRINT C
HR$(126);:GOTO 1480 ELSE 1970
1500 IF J=0 AND INKEY(19)=-1 AND INKEY(4
7)=-1 AND INKEY(22)=-1 AND INKEY(71)=-1
AND INKEY(63)=-1 THEN 1380
1510 IF J>=16 OR INKEY(47)<>-1 THEN GOSU
B 1630
1520 DI:MOVE x,y:PRINT " ";
1530 IF J=1 OR INKEY(19)<>-1 THEN y=y+16
1540 IF J=2 OR INKEY(22)<>-1 THEN y=y-16
1550 IF J=4 OR INKEY(71)<>-1 THEN x=x-16
1560 IF J=8 OR INKEY(63)<>-1 THEN x=x+16
1570 IF y<106 THEN y=y+16
1580 SOUND 1,478,2,7,0,0,5
1590 PLOT 700,0,1:MOVE x,y:PRINT CHR$(12
6);:EI:GOTO 1380
1600
1610 ' Schuss eig.Raumschiff
1620
1630 IF (X-S2)>A OR X+S3<A) AND Y<B-16 THE
N L1=399:GOTO 1650
1640 L1=b-10:trefferR=trefferR+1:INK 2,2
6:FOR i=1 TO 40:NEXT:INK 2,f
1650 DI:MOVE x+12,y+2:DRAW x+12,L1,12:FO
R i=1 TO 10:NEXT
1660 FOR i=1 TO 27 STEP 6:SOUND 7,478,2,
7,0,0,i:NEXT
1670 DRAW x+12,y+2,0:EI:eg=eg+1:IF eg=2
THEN eg=0:GOSUB 1930
1680 RETURN
1690
1700 ' Steuerrung d.Begners
1710
1720 MOVE a,b:PRINT " ";
1730 b=b-(RND*S4+S5):a=a+(CINT(RND*2)-1)
*S6
1740 IF (X-S2)>A OR X+S3<A) AND Y<B-16 TH
EN 1760 ELSE A=A+((2*CINT(RND*1))-1)*S6
1750 IF a>8>x AND a<x THEN a=a+(RND*16-8)
1760 IF a<32 THEN a=a+32
1770 IF a>607 THEN a=a-32
1780 PLOT 700,0,2
1790 IF b<110 THEN landung=1:weiter=0
1800 SOUND 1,0,6,5,0,0,1
1810 DI:MOVE a,b:PRINT CHR$(ch);:EI:RETURN
1820
1830 ' Schuss Gegner
1840
1850 IF a+16>x AND a-16<x AND b>y THEN L
1=b-(y+16):TrefferG=1 ELSE L1=b-64
1860 DI:MOVE a+12,b-16:DRAW 0,-L1,12:FO
R i=1 TO 10:NEXT
1870 FOR i=4 TO 27 STEP 7:SOUND 7,23,2,7
,0,0,i:NEXT
1880 DRAW 0,L1,0:EI:RETURN
1890 landung=0:zusammenstoss=0:trefferG=
0:trefferR=0:MOVE a,b:PRINT " ";:GOSUB 3
080:GOTO 1000
1900
1910 ' Energie abzug
1920
1930 DI:MOVE energie+3,5:DRAW 0,11,0:en
ergie=energie-4:EI:RETURN
1940

```



Achtung. SCHNEIDER CPC!

Bio-Rhythmus 464 Mit Partnervergleich, Cass. **35.- DM**
Geburtsmonatphasen u. BIO-Jahr. Alle Kurven u. Daten
über Bildschirm o. Drucker. Professionelle Grafik

Krankheits-Diagnose Cass. **35.- DM**
Stellt fest welche Krankheit Sie haben könnten.
Über Ja/Nein-Abfragen. Auch alle Kinderkrankheiten.

Horoskop 464 Berechnung aller Daten Cass. **49.- DM**
Häuser nach Koch. Ausgaben über Bildschirm o. Drucker.

Datei 464 Universelles Dateiprogramm Cass. **39.- DM**
Für Adressen-, Kunden-, Hobbydateien usw. Variabler Ausdruck
für selekt. Etiketten o. Listen. Starke Suchroutinen

Lotto-Tip 464 Spiel 6 aus 49 Cass. **29.- DM**
Errechnet einen System-Tip aus 3 Glückszahlen.

3D-Schach 464/664 Mit Sprachausgabe! Cass. **69.- DM**
Superstarkes Schachspiel in 3-dimensionalen Grafik.

Staubschutzhauben Tastatur+Schneider- je **22.- DM**
Floppy. Anschmiegsames Kunstleder, industriell vernäht.

Wir haben alles für Ihren SCHNEIDER CPC!
Geräte, Programme, neue Spiele, Zubehör, Bücher und ...
Schnell Katalog anfordern für 1.- DM in Briefmarken.

mükra DATEN-TECHNIK **Schöneberger Str. 5**
(Berliner Platz) **1 Berlin 42 (Tempelhof)** **Öffnungszeiten:**
☎ 030-752 91 50/60 **Mo-Fr: 10-18 Uhr**
Sa: 10-13 Uhr

Preise inkl. Mwst. · Versandpauschale 6.- DM · Schnellversand



MSX + Schneider Software-Schnellversand

Software auf Kassette		Software auf Diskette (3")	
The way of the expl. Fist	37,00	Fighter Pilot	56,00
Master of the Lamps	39,00	Datamat	139,00
Everyone's a Wally	39,00	Profi Painter	198,00
Jump Jet	39,00	Taspack	149,00
Alien 8	39,00	Fibu-Star	98,00
Knight Lore	36,00	Graphik Master	89,00
The Gremlins	39,00	Lager Star	98,00
The Rocky Horror Show	39,00	Star-Mon	89,00
Red Arrows	39,00	Statistic-Star	79,90
ZAPP	59,00	Tasword	99,00
Projekt future	39,00	TexPack	189,00
Interdictor Pilot	59,00	ComPack	759,00
Fantastic Yoyage	39,00	Designer-Star	73,90
Danger Mouse	39,00	Creator-Star	59,90
Colour Star	29,90	Colour-Star+ (664/6128)	49,90
Star Mon	59,00	Disksort-Star	59,90
Statistic-Star	59,90	Jump Jet	49,00
Designer-Star	59,90	Superpipeline 2	49,00
Paint Box	49,00		
Tasword	59,00		
Tascopy	39,00	dk'tronics Lightpen	99,00
Tasprint	39,00	dk'tronics Sprachsynthesizer	149,00

Jede Menge weitere Software + Zubehör in unserem umfangreichen
Versandkatalog — kostenlos. Versand erfolgt durch Nachnahme (unter
DM 100,— zzgl. DM 5,— Versandkosten) oder per Vorrasscheck (versand-
kostenfrei). Postkarte oder Anruf genügt.

Heimcomputer-Shop **Hotline**
Bahnhofstr. 10 **04221/1 64 64**
2870 Delmenhorst

Ja, senden Sie mir Ihren kostenlosen Katalog.
Mein Computer: _____
Abs.: _____

Programme

```

1950 ' Explosion eig.R.
1960 '
1970 GOSUB 3080
1980 weiter=0
1990 xx=x:yy=y:GOSUB 2000:GOTO 2120
2000 ii=7
2010 FOR i=1 TO 7
2020 SOUND 7,4000-ii*300,10,7,0,0,27-ii*2
2030 FOR ii=1 TO 30:NEXT
2040 INK 0,0
2050 PLOT 700,0,1:MOVE xx,yy:PRINT CHR$(
202);
2060 FOR ii=1 TO 30:NEXT
2070 PLOT 700,0,10:MOVE xx,yy:PRINT CHR$(
203);
2080 ii=ii-1
2090 NEXT
2100 MOVE xx,yy:PRINT " ";
2110 INK 0,0:BORDER 0:RETURN
2120 raumschiff=raumschiff-1:an=1
2130 GOSUB 3080:IF zusammenstoss=1 THEN
1890
2140 MOVE a,b:PRINT " ";b=b-RND*5-2:a=a
+(RND*2-1)*8
2150 IF a<0 THEN a=a+8
2160 IF a>639 THEN a=a-8
2170 PLOT 700,0,2:SOUND 1,0,6,5,0,0,1
2180 CALL &BD19:MOVE a,b:PRINT CHR$(ch);
:IF b>100 THEN 2140
2190 MOVE a,b:PRINT " ";xx=a:FOR is=1 TO
2:b=b-12:yy=b:GOSUB 2000:NEXT
2200 yy=60:GOSUB 2000
2210 GOTO 1890
2220 '
2230 ' Explosion Gegner
2240 '
2250 GOSUB 3080:IF ch=178 THEN 2530
2260 weiter=weiter+1
2270 ii=7
2280 FOR i=1 TO 7
2290 SOUND 7,3000,20,ii,0,0,27
2300 FOR ii=1 TO 20:NEXT
2310 PLOT 700,0,10:MOVE a,b:PRINT CHR$(2
02);
2320 FOR ii=1 TO 20:NEXT
2330 PLOT 700,0,1:MOVE a,b:PRINT CHR$(20
3);
2340 ii=ii-1
2350 NEXT
2360 PLOT 700,0,7:score=score+p:MOVE 540
,39:PRINT USING "###";score;
2370 GOTO 1890
2380 '
2390 ' Bonus Level geschafft
2400 '
2410 GOSUB 3080
2420 TAGOFF:PEN 4:LOCATE 7,10:PRINT "Bon
us":bo=0
2430 FOR i=0 TO 639:IF TEST(i,57)=0 AND
TEST(i,55)=0 AND TEST(i,53)=0 AND TEST(i
,49)=0 THEN 2460
2440 SOUND 7,100,1,7,,,1:Bo=Bo+0.5:LOCAT
E 13,10:PRINT USING "###";Bo
2450 DRAWR 0,54,0
2460 NEXT:PLOT -1,-1,1
2470 TAG:PLOT 700,0,7:score=score+CINT(b
o):MOVE 540,39:PRINT USING "###";score;
2480 TAGOFF:LOCATE 1,10:PRINT SPC(19):TA
2490 weiter=0:trefferG=0:trefferR=0:land
ung=0:an=1:raumschiff=raumschiff+1:energ
ie=256:level=level+1:GOTO 810
2500 '
2510 ' Unterprogramme
2520 '
2530 '
2540 ' Ballon
2550 '

```

```

2560 EVERY 10 GOSUB 2720
2570 ch=179:S1=20:S2=8:S3=8:S4=8:S5=2:S6
=8:S7=2
2580 J=JOY(0)
2590 IF x-(S2+12)>a OR x+S3+12<a THEN 26
10
2600 IF Y+16>B AND Y-20<B THEN 2810
2610 IF landung=1 THEN 2130
2620 IF trefferR>2 THEN 2250
2630 DI:MOVE x,y:PRINT " ";
2640 IF J>=16 OR INKEY(47)<>-1 THEN GOSU
B 1630
2650 IF J=1 OR INKEY(19)<>-1 THEN y=y+16
2660 IF J=2 OR INKEY(22)<>-1 THEN y=y-16
2670 IF J=4 OR INKEY(71)<>-1 THEN x=x-16
2680 IF J=8 OR INKEY(63)<>-1 THEN x=x+16
2690 IF y<120 THEN y=y+16
2700 SOUND 1,478,2,7,0,0,5
2710 PLOT 700,0,1:MOVE x,y:PRINT CHR$(12
6);:EI:GOTO 2580
2720 MOVE a,b:PRINT " ";
2730 b=b-(RND*S4+S5):a=a+(RND*2-1)*S6
2740 PLOT 700,0,3:SOUND 1,0,6,5,0,0,1
2750 DI:PLOT 700,0,11:MOVE a,b:PRINT CHR
$(ch);:EI
2760 IF b<110 THEN landung=1:weiter=0
2770 RETURN
2780 '
2790 ' gelungenes Andocken
2800 '
2810 energie=energie+100:IF energie>256
THEN energie=256
2820 PLOT 700,0,1:MOVE a,b:PRINT " ";:MO
VE x,y:PRINT CHR$(126);
2830 GOSUB 3080:RESTORE 2880
2840 READ no
2850 IF no=-1 THEN 2870
2860 SOUND 4,no,10,7:GOTO 2840
2870 FOR i=1 TO 200:NEXT:GOSUB 2910:GOTO
1890
2880 DATA 253,253,169,169,150,150,169,19
0,190,201,201,225,225,253,169,169,190,19
0,201,201,225,169,169,190,201,201
2890 DATA 225,253,253,169,169,150,150,16
9,169,150,150,169,190,190,201,201,225,22
5,223,-1
2900 '
2910 ' Anzeige
2920 '
2930 FOR i=45 TO 47:MOVE 0,i:DRAWR 639,0
,6:NEXT
2940 FOR i=1 TO 30:PLOT RND*640,RND*300+
100,9+CINT(RND*1):NEXT
2950 PLOT 700,0,5:MOVE 27,39:PRINT "Ener
gie";
2960 MOVE 354,39:PRINT "Score:";
2970 MOVE 540,39:DRAWR 0,0,7:PRINT USING
"###";score;
2980 PLOT 700,0,5:MOVE 386,15:PRINT "TOP
:";
2990 MOVE 540,15:DRAWR 0,0,8:PRINT USING
"###";p(1);
3000 MOVE 5,19:DRAWR 255,0,3:DRAWR 0,-17
:DRAWR -257,0:DRAWR 0,17
3010 MOVE 294,30:DRAWR 40,0:DRAWR 0,-22:
DRAWR -40,0:DRAWR 0,22
3020 FOR i=1 TO energie STEP 2:MOVE i+3,
5:DRAWR 0,11,11:MOVER 0,-11:NEXT
3030 TAGOFF:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT SPC(3
0):LOCATE 1,1:PRINT STRING$(raumschiff,C
HR$(126)):TAG
3040 RETURN
3050 '
3060 ' Every ausschalten
3070 '
3080 EVERY 0 GOSUB 3080:EVERY 0,1 GOSUB
3080:RETURN

```



```

3090 '
3100 ' Energie
3110 '
3120 GOSUB 3080:IF energie>256 THEN EN=2
56
3130 FOR i=1 TO energie STEP 2:MOVE i+3,
5:DRAW 0,11,11:MOVER 0,-11:NEXT:RETURN
3140 '
3150 ' STAGE Anzeige
3160 '
3170 SPEED INK 30,30
3180 CLS:CLG:TAGOFF:LOCATE 7,11:PEN 11:P
RINT "LEVEL";level:PEN 10:LOCATE 6,13:PR
INT "Get Ready":TAG
3190 IF INKEY(47)<>0 AND JOY(0)<>16 THEN
3190
3200 RETURN
3210 '
3220 ' Ende eines Spieles
3230 '
3240 TAGOFF:RESTORE 3250:LOCATE 6,12:FOR
i=1 TO 9:READ a$:PRINT a$;NEXT:PRINT:G
OTO 3260
3250 DATA G,A,M,E," ",O,V,E,R
3260 FOR i=1 TO 1000:NEXT
3270 LOCATE 2,14:PRINT"Weiter mit <ENTER
>":PEN 0:INPUT a$:PEN 1
3280 FOR i=1 TO 50
3290 IF score>p(i) THEN 3320
3300 NEXT
3310 GOTO 3370
3320 daten=1:FOR ii=50 TO i+1 STEP -1
3330 p(ii)=p(ii-1):n$(ii)=n$(ii-1)
3340 NEXT
3350 p(ii)=score:n$(ii)="":x=ii:score=0
3360 GOTO 3300
3370 i=0:MODE 1:LOCATE 1,25:PRINT"
SUPERDER HI-SCORE TABELLE
"
3380 i=i+1:IF i=x THEN CALL &BB9C:PRINT
USING " ##";i;PRINT ".":n$(i):LOCATE 3
4,25:PRINT USING "###";p(i);LOCATE 6,25
:LINE INPUT "":n$(i):CALL &BB9C:LOCATE 1
,25:GOTO 3400
3390 PRINT USING " ##";i;PRINT ".":n$(i
):LOCATE 34,25:PRINT USING "###";p(i);
3400*PRINT"
":FOR ii=1 TO 100:NEXT:IF JOY(0)=16 OR I
NKEY(47)=0 THEN 3420
3410 IF i>49 THEN x=0:GOTO 3370 ELSE 338
0
3420 PRINT "

":PRINT "Noch ein Spiel <J> <N> ?"
3430 IF INKEY(45)<>-1 THEN MODE 0:GOTO 7
60
3440 IF INKEY(46)=-1 THEN 3430
3450 IF daten<>1 THEN END
3460 CLS:PRINT"Es gab eine Veraenderung
in der SUPERDER HI-SCORE TABELLE. Bitte
speichern Sie die Tabelle nach dem Progr
amm 'SUPERDER' ab."
3470 PRINT "

":SPEED WRITE 1
3480 OPENOUT "SUPERDER HI-S.T."
3490 FOR i=1 TO 50
3500 PRINT #9,p(i):PRINT#9,n$(i)
3510 NEXT
3520 CLOSEOUT
3530 PRINT"Nochmal speichern ?"
3540 IF INKEY(45)<>-1 THEN 3480
3550 IF INKEY(46)<>-1 THEN END ELSE 3540

```

QUEN-DATA®

Die Marke mit Qualität.

Excellence 70 749,-*

ohne Interface, Typenrad-Schön-schreibdruck, 12 Zeichen/Sekunde im Schreibmodus, 10 Zeichen Korrektur-speicher, Relocate Funktion, Unter-streichungsautomatik, Schreib-schrittwahl 10-12 Zeichen/Zoll

Excellence 70 VC 999,-*

integriertes Commodore VC 64 Interface, 2 KB-Druckerspeicher, steckerfertig

Excellence 72 899,-*

wie Ex 70, jedoch zusätzlich mit 16 Zeichen Schreibbuffer, 1 Zeile Korrekturspeicher, Dezimal-tabulator, Schreibschrittwahl 15 Zeichen/Zoll, autom. Papiereinzug

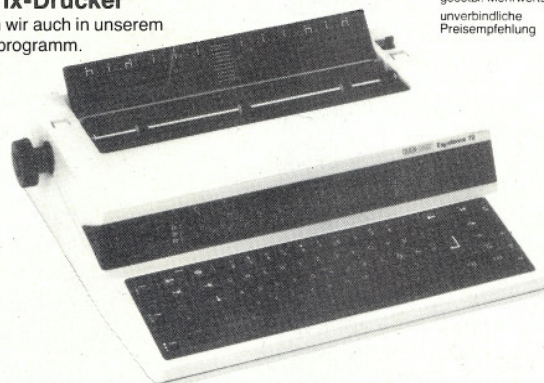
Excellence 77 999,-*

wie Ex 72, jedoch mit integriertem Centronics-Interface, steckerfertig, z. B. Schneider CPC 464 Datenleiter DM 69,-

Matrix-Drucker

haben wir auch in unserem Lieferprogramm.

* alle Preise inclusive gesetzl. Mehrwertsteuer unverbindliche Preisempfehlung



QUEN-DATA®

Kirchenstraße 57
7514 Eggenstein
Telefon 0721/70 60 35

— eine Tochtergesellschaft der Sumitomo Corp., Japan

Die Top-Hits !!!

BRUCE LEE 39,-

POLE POSITION 39,-

EXPLODING FIST 39,-

THE HOBBIT 49,-

FRANK BRUNOS BOXING 35,-

ROCKY HORROR SHOW 29,-

FOOTBALL MANAGER 34,-

vorbestellen... ELITE... GREMLINS...
...FRANK Preis auf Anfrage POLE POSITION...

FUN*TASTIC

Der VersandMarkt für Computerspiele
Tannhäuserplatz 22/5, 8000 München 81
Telefon 089-939894

Kostenlose Liste anfordern!



Neu. Schneider CPC 6128. Die Preis-Leistungs- in der 128 K-Byte-Profiklasse.

128 K-Byte halten Ihnen den Rücken frei, auch bei aufwendigen und umfangreichen Programmen. Für ganze DM 1.598,-* gibt es den CPC 6128, die neue Profiklasse von Schneider, komplett mit Keyboard, integriertem 3"-Floppylaufwerk für blitzschnelles Laden und Abspeichern und Grün-Monitor. Mit diesem Gerät können Sie auch Meß- und Regelgeräte steuern, Daten und Befehle an andere Rechner weitergeben oder mit der entsprechenden Peripherie die zukünftigen Möglichkeiten der Telekommunikation nutzen.

* Unverbindliche Preisempfehlung
**eingetragene Warenzeichen
der Digital Research Inc.

Technische Informationen für alle, die vergleichen wollen.

Schneider Personal Computer CPC 6128.
Lieferumfang: Keyboard mit integriertem
3"-Floppylaufwerk, Monitor, Softwarepaket
aus 2 Disketten:

➔ CP/M 2.2** und CP/M Plus**,
für den Zugriff auf ein nahezu unbegrenztes
Software-Angebot

➔ LOGO in der Version Dr. LOGO**
„Software des Jahres“ 1984

➔ GSX** Grafikprogramm

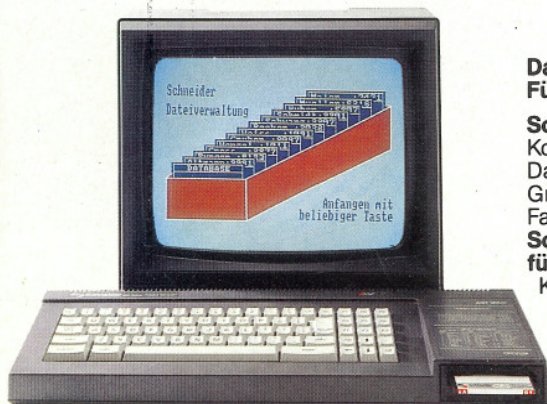
Preis: mit Grün-Monitor
mit Farb-Monitor

DM 1.598,-*
DM 2.098,-*

Mikroprozessor: Z 80 A
Arbeitsspeicher: 128 K-RAM
Massenspeicher: 3"-Compact-Floppy-Disc
Bildschirm: monochrom oder Farbe,
20/40/80 Zeichen/Zeile,
25 Zeilen,
640 x 200 Bildpunkte
Ton: programmierbar, Mono-Lautsprecher
eingebaut, 3 Kanäle Stereoton
(über HiFi-Anlage)
Tastatur: Schreibmaschine,
zusätzlicher Zehnerblock und
Cursor-Steuertasten
Schnittstelle: parallel (Centronics-Komp.)
Software inkl.: CP/M 2.2, CP/M Plus,
Dr. LOGO, BASIC, GSX Grafikprogramm



sensation



Das Schneider CPC Computer-System.
Für jeden den richtigen Rechner:

Schneider CPC 464, ideal für den Einsteiger.
Komplettpreis für Keyboard mit
Datenrecorder und
Grün-Monitor
Farb-Monitor

DM 899,-*
DM 1.398,-*

**Schneider CPC 664,
für den Anspruchsvollen.**

Komplettpreis für Keyboard, mit
integriertem 3"-Diskettenlaufwerk und
Grün-Monitor
Farb-Monitor

DM 1.498,-*
DM 1.998,-*

Schneider CPC 6128, für den Profi.
Komplettpreis für Keyboard mit integriertem
3"-Diskettenlaufwerk und
Grün-Monitor
Farb-Monitor

DM 1.598,-*
2.098,-*

Schneider
COMPUTER DIVISION

Die technologische Entwicklung der letzten Jahrzehnte brachte zwangsläufig in vielen Bereichen große Veränderungen mit sich. Eine große Rolle bei diesen Entwicklungen kommt dabei den Mikroprozessoren zu, die in den letzten Jahren einen riesigen Boom zu verzeichnen hatten.

Waren die Computer der ersten und zweiten Generation noch auf der Basis von Vakuumröhren bzw. Relais aufgebaut, so findet man in den Rechnern der heutigen Zeit nur noch Halbleiterelemente, die sogenannten Chips.

Um einen Überblick über die Aufgaben eines Mikrochips zu bekommen, müssen wir uns zunächst einmal den groben Aufbau eines Computers vor Augen halten. Dazu dient uns Schaubild I, das die Arbeitsweise eines Microcomputers in vereinfachter Darstellung zeigt.

Der Mikroprozessor, der in der Computerschaltung die Steuerungs- und Rechenfunktionen ausführt, holt sich vom Programmspeicher einen Befehl. Der Befehl sagt ihm, welche Operation auszuführen ist (z.B. eine Addition), woher er sich die dafür erforderlichen Daten holen soll (z.B. aus einem Datenspeicher oder von einem Peripheriegerät) und was mit dem Ergebnis geschehen soll (z.B. Weitergabe an die

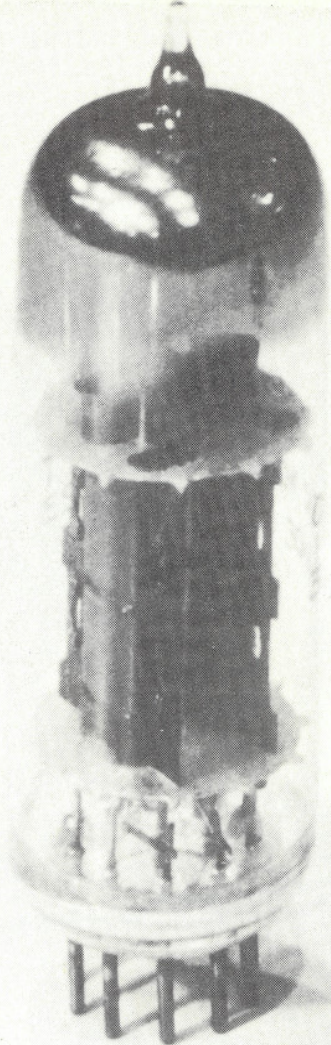
Daten die angewiesene Operation aus und liefert das Ergebnis ab (z.B. bei der Ein-/Ausgabe-Einheit). Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis der letzte Befehl des Programmes abgearbeitet ist.

Wir können nun deutlich erkennen, daß der Mikroprozessor für einen reibungslosen Datenverkehr unentbehrlich geworden ist. Doch gibt es nicht nur in Computern diese Chips!

Die meisten Menschen verbinden Mikroelektronik vorrangig mit Computertechnik. Diese ist aber nur ein Teil dessen, was Mikroelektronik als Technik beinhaltet. Mikroelektronik ist die Basistechnologie für das technische Umgehen mit Information auf nahezu allen Gebieten.

Die Informationstechnik enthält im wesentlichen vier Grundfunktionen:

- Information wird verarbeitet
= Datentechnik
- Information wird wahrgenommen
= Meß- und Sensortechnik
- Information wird angewendet
= Automatisierungstechnik
- Information wird transportiert
= Kommunikationstechnik



Geschichte der Mikroelektronik

Ein-/Ausgabe-Einheit).

Der Mikroprozessor holt die benötigten Daten ein und speichert sie in seinen Registern. Anschließend führt er mit den

Je leistungsfähiger ein technisches Informationssystem gemacht wird, desto intensiver müssen die Leistungen aller vier Komponenten in ihm organisiert

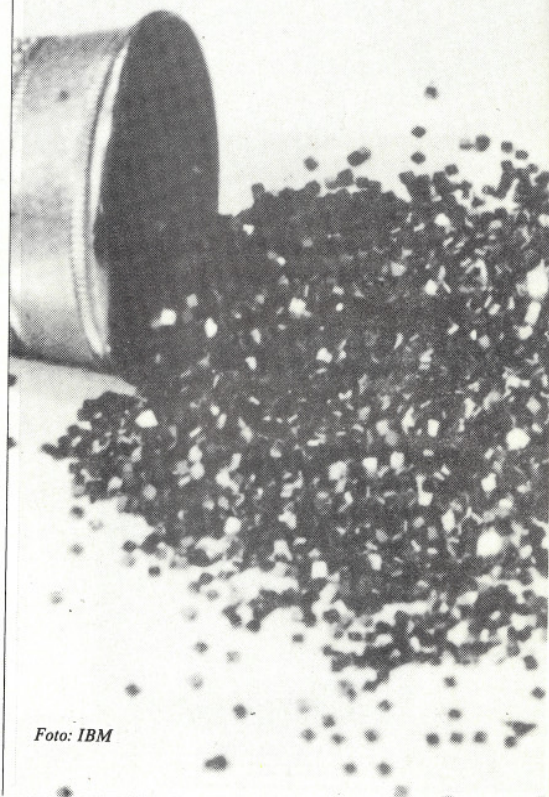
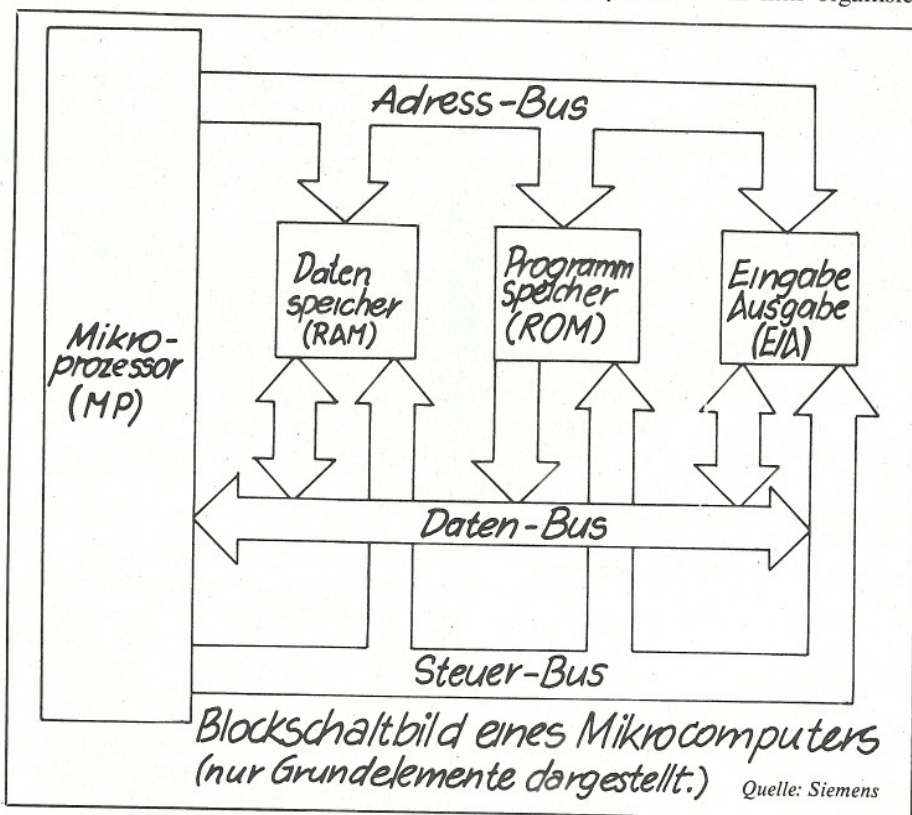
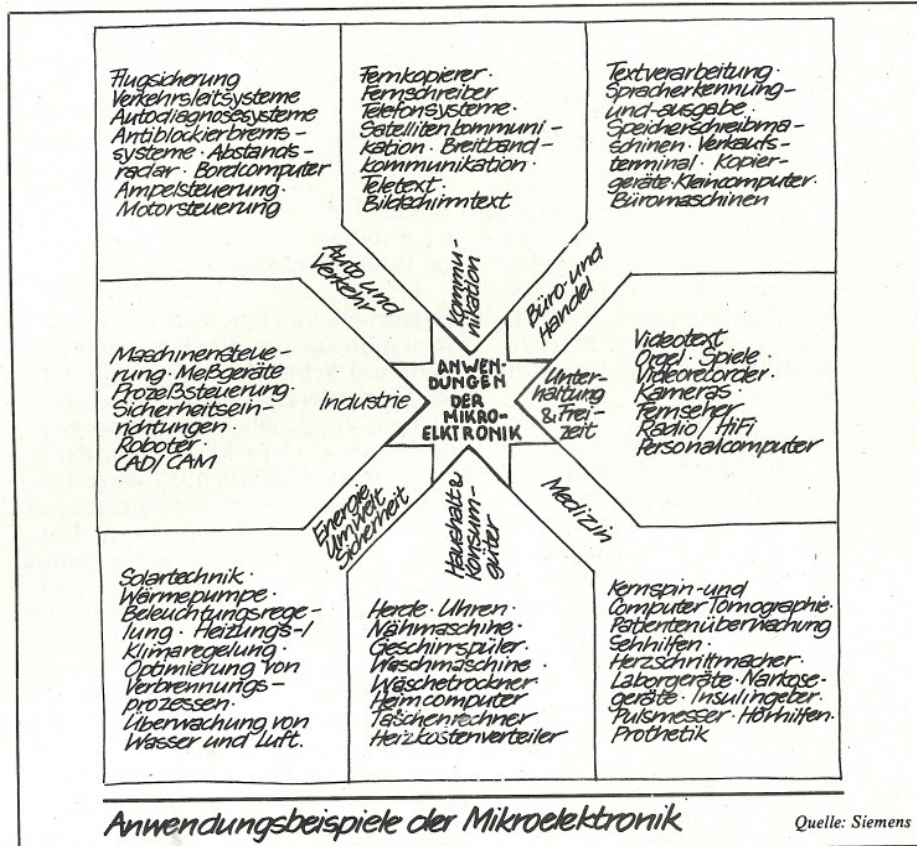


Foto: IBM

Teil IV



zusammenarbeiten.

So enthält z.B. ein Datenverarbeitungssystem immer mehr Komponenten des Wahrnehmens und der Kommunikation. Die im Schaubild II aufgeführten Beispiele machen deutlich, wie stark die Mikroelektronik bereits direkt oder indirekt unseren Alltag durchdrungen hat.

Viele neue, heute teils noch unbekannte Anwendungen werden sich in Zukunft einstellen. Vor allem auf den Gebieten Spracherkennung und Sprachausgabe, Konstruieren am Bildschirm, Robotertechnik, Kommunikationsdienste, Energieeinsparung, Umweltschutz, Medizin- und Verkehrssicherheitstechnik.

Als Beispiel mag hier die neueste Entwicklung der Japaner gelten, die einen Computer bauen, der Telefongespräche von Englisch in Japanisch übersetzen kann!

Technische Revolution

Diese rasante Entwicklung wurde im Jahre 1959 eingeleitet, als es erstmals gelang, mehrere Transistoren und deren elektrische Verbindungen auf einem einzigen Siliziumplättchen als eine konstruktive Einheit herzustellen.

In der Folgezeit konnten immer mehr Transistoren und andere Schaltelemente auf einem einzigen Chip untergebracht werden. Der Anstieg des Integrationsgrades ermöglichte den Übergang von der Schaltungs- zur System-

integration, d.h. ein Chip enthält heute nicht nur Teilschaltungen (wie etwa 1960 bis 1979) oder Schaltungen (wie 1970 bis 1980), sondern ganze Informationssysteme.

Gegen Ende der 80er Jahre rechnet man mit etwa 10 Millionen Elementen auf einer hochintegrierten Schaltung. Entscheidenden Anteil an der Verbreitung integrierter Schaltungen hatte – neben der Leistungsfähigkeit und Miniaturisierung – vor allem die ständige Kostenverminderung: Mit zunehmender Integrationsdichte sinkt der Preis je Schaltungselement.

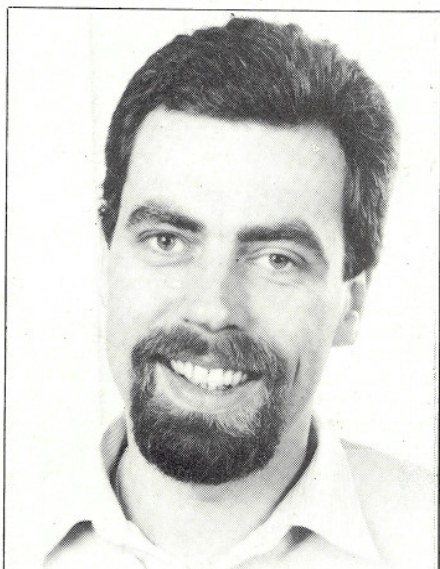
Wegen dieser enormen Kostenersparnis kann die Mikroelektronik auch dort eingesetzt werden, wo früher die traditionelle Elektronik nicht angewandt werden konnte, z.B. als Ersatz für Mechanik.

Voraussetzung für eine kostengünstige Fertigung war das fotolithographische Verfahren, mit dem sich die Möglichkeiten der optischen Verkleinerung und der Vervielfältigung der Schaltungselemente nutzen ließen. Dieses Verfahren ermöglichte die MOS-Technik (Metall-Oxid-Silizium), mit der ein besonders einfacher und platzsparender Aufbau des Transistors erreicht wurde.

Das Prinzip der monolithischen Integration ermöglichte es, hochintegrierte Schaltungen zu Tausenden in einem einzigen Fertigungsprozeß herzustellen. Auf dieses Prinzip werden wir in unserer nächsten Ausgabe ausführlich eingehen, desweiteren werden wir Ihnen den Fertigungsprozeß von Mikrochips erläutern.

Am 22. August fand in München eine Pressekonferenz der Schneider Computerdivision statt, bei der neue Produkte vorgestellt wurden.

Vor der zahlreich erschienenen Fachpresse konnte die Führungsmannschaft der Computerdivision, neben den bewährten Modellen 464 und 664, das künftige Spitzenmodell der CPC-Klasse, den 128K Rechner „CPC 6128“ vorstellen. Mit diesem Modell wird die



Fred Köster, 31, leitet den Geschäftsbereich Computer Division der Schneider AG, dessen Gründung am 01.07.1985 war.

Fred Köster ist sozusagen für den Computermarkt programmiert, denn nach seinem Studium von der Universität Augsburg war er sieben Jahre im Vertrieb der IBM Deutschland tätig.

vom Start her erfolgreiche Serie nach oben abgerundet. Wir berichteten bereits in der vergangenen Ausgabe unserer Zeitschrift ausführlich über das neue Modell.

Die Fragen der Journalisten wurden von Firmenchef Bernhard Schneider, dem Leiter der Computerdivision Fred Köster und von Herrn Eschenbacher beantwortet.

Neben den technischen Details, die wir nachstehend erläutern werden, interessierte sich die Presse auch stark für die Entwicklung dieses Geschäftsbereichs der Firma Schneider. Dazu die folgende Kurzchronologie:

Juli/1984

Gründung des neuen Schneider Geschäftsbereichs Computer.

September/1984

Erstauslieferungen CPC 464.

November/1984

Der CPC 464 ist Nr. 2 der deutschen Verkaufs-Hitliste (und stabilisiert seither diesen Platz).

Januar/1985

Beginn Auslieferungen NLQ 401, DDI-1, FD-1.

Juni/1985

Erstauslieferungen CPC 664.

Juli/1985

Professionelle Anwendungen ComPack und TexPack.

August/1985

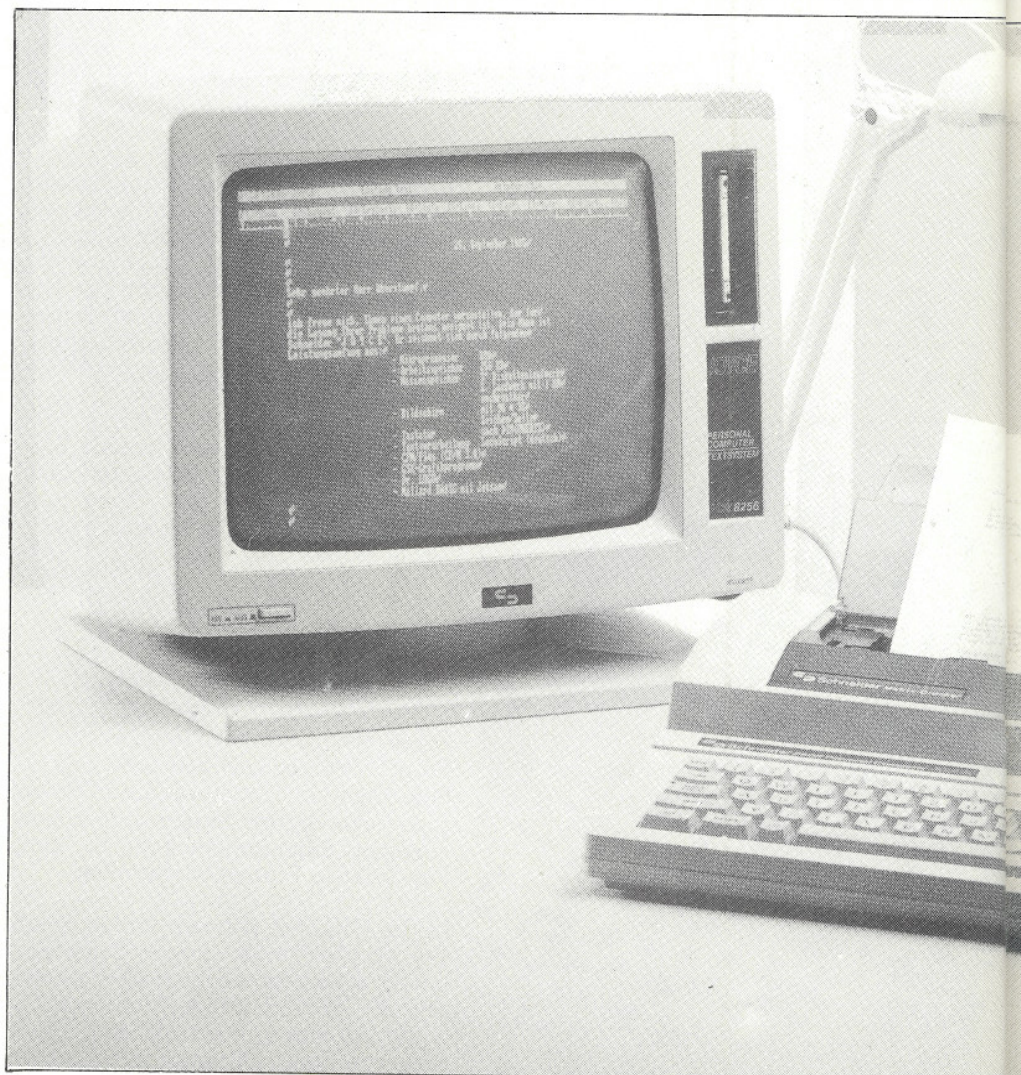
Über 100.000 CPC 464
ca. 15.000 CPC 664.

Interessant, und durchaus nicht selbstverständlich, war die Erklärung von Bernhard Schneider, daß bereits 1985 im Computergeschäft mit schwarzen Zahlen, das heißt, mit Gewinn gearbeitet wurde. Der CPC 6128, in Berlin erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt, ist nach Aussagen von Schneider sofort lieferbar und stellt mit seiner Konzeption ein Preis-/Leistungsverhältnis dar, wie es kaum günstiger sein kann. Zum Lieferumfang gehört jeweils der Monitor, das Keyboard und das integrierte Diskettenlaufwerk. Der 6128 mit Grünmonitor kostet 1598,- DM, mit Farbmonitor 2098,- DM (unverbindliche Preisempfehlung). Das Gerät wird über die bekannten Vertriebskanäle der Firma Schneider vertrieben.

Technische Details des CPC 6128:

- 128KB RAM (davon ca. 100KB verfügbar, TPA: 61KB)
- Z80A-Prozessor mit 4 MHz Taktfrequenz
- Schreibmaschinentastatur mit 76 Tasten
- Grün- oder Farbmonitor
 - 20/40/80 Zeichen/Zeile, 24 Zeilen
 - bis zu 27 Farben
 - max. Auflösung 640 x 200 Bildpunkte
- Integriertes 3"-Diskettenlaufwerk
 - 250KB Kapazität (unformatiert) je Seite
 - zum Lieferumfang gehören 2 Disketten mit CP/M 2.2 CP/M Plus (CP/M 3.0), Dr. LOGO, GSX
- Ca. 500 Seiten deutsches Handbuch.
- Vielfältige Anschlußmöglichkeiten
 - 2. Diskettenlaufwerk (Schneider "FD-1" mit Kabel "DI-2")
 - Joystick, Cassettenrecorder, Stereoanlage

Schneider Produktpalette



- Steckplatz für externe ROM's (RS232, Software...)

• Diverse Anwendungsprogramme

Wer oder was ist JOYCE?

Eine weitere Überraschung präsentierte Schneider mit einem neuen Personalcomputer und Textsystem mit der Bezeichnung „JOYCE“. Um eine klare Abgrenzung zur CPC-Familie von vornherein klarzustellen, wurde dieser neue Sproß der Schneider Computer sowohl von seiner Bezeichnung, als auch vom Äußeren her gegenüber den bisherigen Computern unterschiedlich dargestellt. Mit „JOYCE“ stößt Schneider in den hart umkämpften PC-Bereich vor.

Hauptschwerpunkt dieses neuen Systems ist der Einsatz als Textsystem im Bürobereich. Entsprechend ist die Konfiguration dieses Computers angelegt. Im Monitorgehäuse ist ein 3"-Diskettenlaufwerk und der eigentliche

Rechner untergebracht. Zum Lieferumfang gehören ferner die Tastatur, ein Schönschreibdrucker und 3 Disketten mit Software. Erstaunlich auch der Preis für dieses Komplettsystem: 2490,- DM nennt der Hersteller als unverbindliche Preisempfehlung.

Technische Details des JOYCE:

- Hauptspeicher
 - 256KB RAM (davon ca. 112K RAM-Disc)
 - zusätzliche Mikroprozessoren zur Steuerung von Keyboard und Drucker
 - Schreibmaschinentastatur (QWERTZ) mit 82 Tasten
- Matrix-Drucker ins Gesamtsystem integriert
 - max. 90 CPS Druckgeschwindigkeit
 - "Letter Quality" möglich
 - Mechanismus für automatischen Einzelblatteinzug
 - aufsteckbarer Formulartraktor (Standard!)
 - Drucken und Erfassen parallel möglich
 - EPSON-Emulation möglich
- Monitor
 - hochauflösender grüner Monitor
 - 90 Zeichen/Zeile, 32 Zeilen
 - Diskettenlaufwerk integriert
 - 2. Laufwerk (1MB) einbaubar
- Diskettenlaufwerk
 - 3"-Format
 - 250KB Kapazität (unformatiert)
 - zum Lieferumfang gehören 3 Disketten: CP/M Plus (CP/M 3.0) mit GSX Dr. LOGO und ein benutzerfreundliches Textverarbeitungsprogramm in Deutsch
- 2 Handbücher mit insgesamt fast 1.000 Seiten Dokumentation für Hard- und Software
- Mallard-Basic
 - umfangreicher Befehlsvorrat
 - hohe Rechengenauigkeit
 - RANDOM-Verarbeitung mit Indexverwaltung möglich (Jetsam)
 - Microsoft-Basic kompatibel
- Optionen
 - Schneider "CPC8256": RS232- und Centronics-Parallel-Schnittstelle
 - Schneider "FD-2": 2. Diskettenlaufwerk im 3"-Format Kapazität 1MB (unformatiert)

Da uns bisher kein Testgerät zur Verfügung stand, werden wir erst in einer der folgenden Ausgaben ausführlich über „JOYCE“ berichten. Vorweg sei gesagt, daß es sich bei diesem Computer um ein Gerät handelt, das vornehmlich im Büroeinsatz betrieben werden kann. Als Homecomputer eignet sich „JOYCE“ aufgrund seiner Konfiguration weniger.

3-D VOICE CHESS 464/664

NEU KASSETTE DM 65,-

3-D VOICE CHESS ist ein sprechendes Schachprogramm, das das Spielfeld und die Figuren 3-dimensional darstellt. Die Sprachausgabe ist abschaltbar.

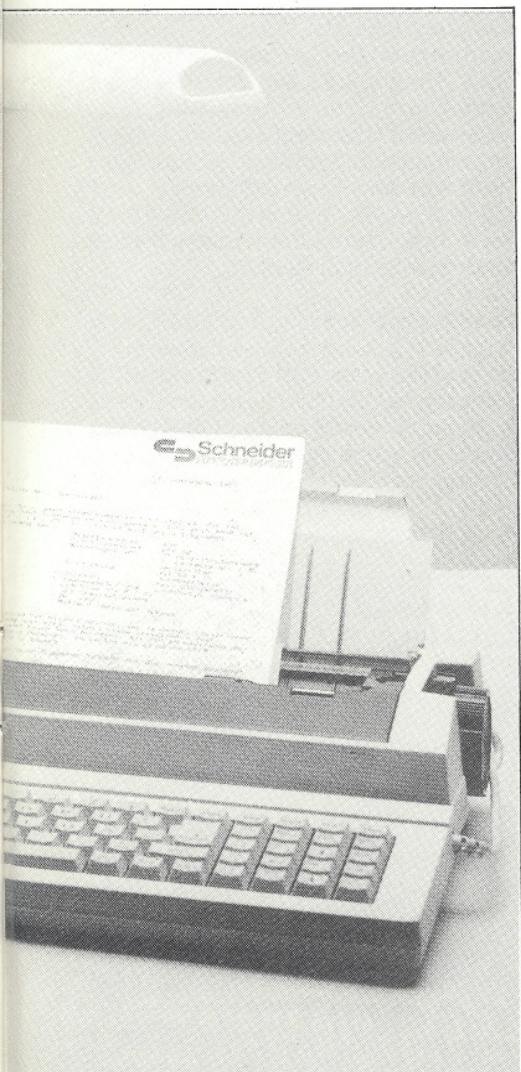


Das dreidimensionale Schachbrett kann gedreht werden. Somit ist auch eine Seitenansicht des Spiels möglich. 3-D VOICE CHESS verfügt über 7 Schwierigkeitsstufen. Neben der Möglichkeit, das Schachprogramm gegen sich selbst zu spielen zu lassen, können Sie auch einzelne Figuren vom Brett entfernen oder hinstellen. Außerdem kann Ihnen das Programm auch Ratschläge für den nächsten Zug geben. 3-D VOICE CHESS kopiert sich - wenn gewünscht - von selbst auf Diskette.

INTEGRAL HYDRAULIK & CO.

z.Hd.Herrn Hilchner
Am Hofhofen 108
4000 Düsseldorf 11
Tel.0211/5065-213

te erweitert



NEWS Data Berger NEWS

Micropro

Wordstar

Ashton. Tate

D-Base II

Microsoft

Multiplan

Zum unglaublichen
Preis von DM 199,-
pro Programm

Für Ihren Schneider CPC 464/664 mit Speichererweiterung. Speichererweiterung zum Preis von DM 275,- erhältlich.

Für den Einsteiger und Profi die richtige Literatur für obige Programme, je Buch DM 49,-

Preisangaben nur gültig bis 14.10.1985, 12 Uhr

Sofort bestellen unter

Tel.: 05251/64852

CP/M-Kurs Teil 8

In diesem Teil unseres CP/M-Kurses soll erneut auf den Kontex-Editor ED.COM eingegangen werden. Es gab hierzu einige Schwierigkeiten mit der ersten Erklärung. Deshalb noch einmal: ED.COM.

Was ist ein Editor?

Mit Hilfe eines Editors lassen sich Texte, Programme, Briefe, Dateien oder irgendeine Form von Textanordnungen erstellen und auf der Floppy absaven. Er stellt Befehle zur Verfügung, um Texte zu schreiben, nach Zeichenfolgen zu suchen, und/oder zu ersetzen oder einfach nur Änderungen durchzuführen.

Der CP/M-Editor ist ein zeilenorientierter Editor, der gewisse Einschränkungen gegenüber komfortableren Programmen, wie Wordstar oder anderen Textverarbeitungssystemen, hat. Weil man aber nicht verlangen kann, daß jeder über ein Programm wie Wordstar oder einen sonstigen Editor verfügt, soll ED hier erklärt werden:

Starten des ED

Um den Editor zu starten, müssen Sie sich zuerst im CP/M-Mode befinden. Starten Sie dazu CP/M, indem Sie die Systemdiskette – oder besser gesagt eine Kopie davon – in Ihr Diskettenlaufwerk einlegen und

lcpm

eintippen. Das CP/M-System wird daraufhin geladen. Nun ist der Computer bereit, den Kontex-Editor zu laden. Ermöglichen Sie dies mit der Befehlsfolge

A> ed beispiel.txt [ENTER]

ED wird nun eingeladen. Nachdem dies geschehen ist, wird geprüft, ob das File 'beispiel.txt' auf der eingelegten Diskette vorhanden ist. Sollte dies nicht der Fall sein, so nimmt das System an, daß das File neu generiert werden soll. Andernfalls wird das vorhandene File zur Quelldatei.

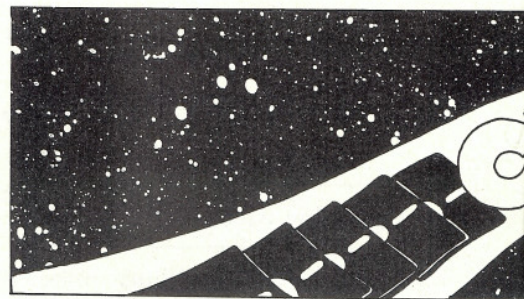
Weil eine vorhandene Quelldatei nicht gleich zerstört werden soll, muß zuerst das File 'beispiel.***' angelegt werden. Dieses File ist eine Scratchdatei, die automatisch bei Beenden von ED wieder gelöscht wird. Außerdem wird die Datei vorbereitet. Spätere ED-Befehle können den Quelltext in den Puffer des Computers einlesen. Sollte der vorhandene Text sehr lang sein, so ist ED nicht immer in der Lage, den ganzen Text im Puffer zu halten. Deshalb muß das Füllen und Sichern eines Textes im Puffer durch den Programmierer erfolgen. Zum Sichern gibt es zwei verschiedene Befehle. Erstens der E-Befehl. Es sichert den Puffer und veranlaßt anschließend das Verlassen des Editors. Zum zweiten gibt es den H-Befehl. Er wird häufig zum Zwischenspeichern benutzt, um bei einem Absturz, beispielsweise durch Stromausfall, nicht den Text zu verlieren, der sich nur im Puffer des Computers befindet.

Nachdem ED eingeladen ist, meldet es sich mit dem Stern, dem Bereitschaftszeichen (Promotzeichen) von ED. Das System zeigt damit an, daß es auf Eingaben Ihrerseits wartet.

Der Zeichenzeiger CP

Der CP (Character-Pointer) wird zur Steuerung des ED-Programms benötigt, ist aber nicht sichtbar. Der Zeiger zeigt immer auf ein einzelnes Zeichen und die ED-Befehle wirken dann im allgemeinen auf die dem Zeiger nachfolgenden Zeichen (einschließlich des Zeichens, auf das der Zeiger deutet).

Doch bevor wir beginnen, den ED weiter zu erklären, wollen wir ein kleines Programm erstellen und dieses in der ASCII-Form absaven. Machen Sie einen RESET (gleichzeitiger Tastendruck auf die Tasten 'SHIFT', 'CTRL'



und 'ESC'). Ihr Schneider Computer wird dann im gleichen Zustand sein, als wenn Sie ihn gerade eingeschaltet hätten.

Geben Sie das folgende kleine Basic-Programm ein:

```
10 REM rein für Testzwecke
20 FOR I=1 TO 1000
30 NEXT I
40 PRINT "Hallo, Ende der Schleife"
50 END
```

Saven Sie dieses Programm nun mit folgender Befehlssequenz auf Ihrer Floppy ab:

ldisc
save "beispiel.bas",a

Das dem Save-Befehl nachgestellte 'a' bewirkt, daß das Programm in ASCII-Form auf der Floppy gesaved wird.

Was dies bedeutet, können Sie sich leicht verständlich machen. Saven Sie dieses Programm doch einmal ganz normal, also ohne das Hinzufügen eines a's unter einem anderen Namen, ab und schauen Sie sich beide Files unter CP/M mit dem Type-Befehl an.

Doch zurück zum Editor. Laden Sie ihn mit dem folgenden Befehl:

A> ed beispiel.bas

ED wird sich dann mit dem Stern zu erkennen geben. Tippen Sie hinter diesen Stern den Buchstaben 'T' ein und geben Sie die Eingabe mit ENTER an den Computer weiter.

Der Computer wird daraufhin in der

DFÜ Paket: Akustikkoppler (FTZ-Nr)
Netz., Software und Kabel

450,- DM

Turbo-Pascal auf 3"-Diskette

220,- DM

CPC 464; 664
zu Superpreisen
Vortex Diskstat.
Speichererweiter.
64k und 256KByte
Lightpen
Profi-Software
Spiele
Zubehör
und vieles mehr

Liste mit über
400 Artikeln
2,50 DM
H.-J. Janke
Postfach 150 173
56 Wuppertal 12
0202/47 55 21
Händleranfragen
erwünscht!

COMPUTER

Mo. bis Fr.
9.00 – 12.30
14.00 – 18.00
Sa.
9.00 – 12.00

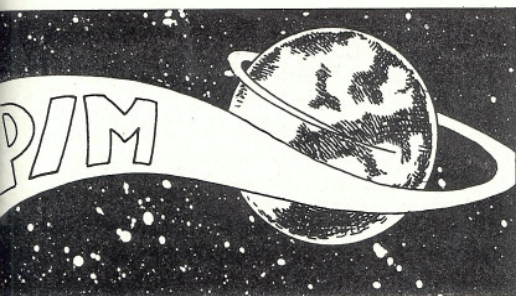
IHR COMPUTERLADEN IN NECKARSULM

Software Spiele Zubehör

CPC 464, 664, 6128
DDI-1, Vortex
Star SG-10 a.A.
Seikosha SP1000 A Preis: DM 898,-
und viel, viel mehr – auch im Versand!
Fragen Sie nach unseren
interessanten Preisen!!

// – Rathausstr. 28, 7107 Neckarsulm, Tel.: 07132/37188

COMPUTER



nächsten Zeile '1.' erscheinen lassen. Wir sind nun im Einfügenmodus. Geben Sie darauf ein:

1: 5 REM

Schließen Sie die Eingabe mit Control-Z ab. Dieses erkennt ED als Ende des Einfügens und meldet sich wieder ohne Zeilennummer, nur mit dem Doppelpunkt und dem Stern. Jetzt haben wir vor der Originaldatei ein paar Zeichen eingefügt. Mit # A läßt sich der Rest der Originaldatei anhängen. Da Ihr CP jetzt auf dem sechsten Zeichen der ersten Reihe steht, müssen wir den CP auf den Anfang der Zeile setzen. Dies erreichen wir mit der Eingabe:

1: *OL

Um das Programm nun zu sehen, brauchen Sie nur noch

1: *OP

einzugeben. Der Computer zeigt Ihnen dann folgendes:

```
1: 5 REM10REM rein für Testzwecke
2: 20 FOR I=1 TO 1000
3: 30 NEXT I
4: 40 PRINT "Hallo, Ende der Schleife"
5: 50 END
1: *
```

Wie deutlich zu sehen ist, haben wir "vergessen", an das Ende der Zeile (5 REM) ein Carriage Return und ein Linefeed anzuhängen. Doch dies läßt sich nachträglich noch leicht arrangieren. Geben Sie hinter dem Stern den Befehl 5C ein. Dieser Befehl bewegt den CP, der zur Zeit am Anfang des Textfiles steht, 5 Buchstaben weiter. Um zu

sehen, ob man an der richtigen Stelle ist – der CP ist ja nicht sichtbar – kann der Befehl

1: *OT

verwendet werden. Der Computer spezifiziert nun in folgenderweise die Position des CP:

1: 5 REM*

Hier sind wir nun genau da, wo CR/LF eingefügt werden soll. Um etwas einzufügen – und das wissen Sie bereits – nutzt man den 'I'-Befehl. ED meldet sich nun in der nächsten Zeile mit 1: und wartet auf Ihre Eingabe. Da es häufiger vorkommt, daß ein CR/LF eingefügt werden muß, ist diese Funktion bereits durch eine Control-Funktion vordefiniert. Mit der Tastenkombination 'CTRL' und 'L' läßt sich dieses leicht verwirklichen. Dies müßte sich also in folgenderweise auf dem Bildschirm widerspiegeln:

1: 'L 2:

Um den Insert-Mode wieder zu verlassen, und auch dies sollten Sie bereits wissen, benutzt man Control-Z. Die '2:' erscheint wieder, gefolgt von dem Stern. Da wir uns nun in der Zeile 2 befinden, aber auch sehen wollen, wie die Zeile 1 aussieht, benutzen wir wieder den L-Befehl; allerdings mit einem vorangestellten Minuszeichen. Der Computer meldet daraufhin:

1: *

Geben Sie erneut den Seitenlistbefehl 'OL' ein und Sie sehen, daß das Programm die gewünschte Form beinhaltet. Nämlich:

```
1: 5 REM
2: 10 REM rein für Testzwecke
3: 20 FOR I=1 TO 1000
4: 30 NEXT I
5: 40 PRINT "Hallo, Ende der Schleife"
6: 50 END
1: *
```

Um das Programm zu sichern, geben Sie ein Control-H ein. Sollte in Zeile 2 bzw. in der BASIC-Zeile 10, das Wort

'rein' durch 'nur' ersetzt werden, so läßt sich dies durch folgenden Befehl erreichen:

1: *srein^Znur^Z

Der Computer wird sich dann mit

2: *

wieder melden und zeigt damit auch an, daß die Suche und die Ersetzung erfolgreich verlief. Haben Sie aber statt einem kleinen 's' ein großes eingegeben, werden Sie eine Fehlermeldung erhalten. Dies ist einfach zu erklären: Soll eine Suche nur nach Großbuchstaben erfolgen, wird der S-Befehl ebenfalls groß geschrieben. In allen anderen Fällen, z.B. in unserem Fall, muß bei der Suche nach einem Kleinbuchstaben auch ein Kleinbuchstabe verwendet werden. Das gleiche gilt übrigens auch beim F-Befehl. Dies ist ein Befehl, der die erste Hälfte des S-Befehls ausführt; nämlich das Suchen eines Strings. Wollen wir beispielsweise das Wort 'PRINT' finden, so hilft diese Befehlsfolge:

2: *Fprint

Der Computer meldet sich mit einem

5: *

zurück. Mit der Eingabe von OT lassen sich dann die Buchstaben einer Zeile vor dem CP zeigen. Folgende Meldung wird der Computer danach wiedergeben:

5: 40 PRINT*

Sichern Sie nur Ihre Datei, die zur Zeit noch im Puffer von ED sitzt, durch die Eingabe von E (Exit). Die Datei wird anschließend gesaved und ED wird verlassen.

Da der ED doch etwas zu umfangreich ist, um ihn in diesem Teil des Kurses zu erklären, werden wir im nächsten nochmals darauf zurückkommen und zusätzlich weitere vorhandene Befehle erklären. Ich hoffe, daß Sie alles verstanden haben und bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit. (HF)



Universeller EPROM-Programmer 4003 für Schneider CPC 464

■ programmiert alle gängigen EPROM-Typen (z.B.: 2716, -32, -64, -128, 2508, -16, -32, -64...) ■ voll menügesteuerte Software auf Kassette ■ kein Schalten, Stecken oder Löten nötig ■ Programmierspannung wird im Gerät erzeugt ■ Verbindung zum Computer über Flachbandkabel + Interface-Karte ■ gleichzeitiger Anschluß der Floppy möglich ■ rote + grüne Leuchtdiode zur Betriebs-Art-Anzeige ■ Komplett mit 28 poligem Textool-Sockel ■

■ Fertiggerät DM 289,50 ■ Bausatz mit ausführlicher Anleitung DM 239,- ■

Drucker für CPC 464/664

EEDY 100-80... SPEEDY 100-80... SPEEDY 100-80... SPEEDY 100-80... SP
■ 100 Zeichen pro Sekunde ■ Epson FX80 kompatibel ■ bis zu 142 Zeichen / Zeile ■ Near Letter Quality ■ grafikfähig ■ bidirektional Druckweg optimiert ■ eingebauter Selbsttest
■ kein doppelter Zeilenvorschub ■ d:zkl: anschlußfähig ■ gutes Preis-Leistungsverhältnis
■ Preis inklusive deutschem Handbuch nur DM 739,- ■
Druckerkabel für CPC nur DM 35,-
■ 1 m lang + vergoldete Qualitätsstecker
■ Alle Artikel ab Lager lieferbar
■ Preise inklusive Mehrwertsteuer

DOBBERTIN
INDUSTRIE-ELEKTRONIK
Brahmsstr. 9, 6835 Brühl, Tel. 06202/71417

Massenweise Superpreise!

Panasonic Drucker

1091 mit 18x18 Matrix und 120 Z/sec. Einzelblatt und Endlos Standard Centronics für 664 und 464

998,-

1090 mit 9x10 Matrix und 96 Z/sec. Einzelblatt und Endlos Centronics Eingang für 664 und 464

898,-

Typenraddrucker

Juki Schreibmaschine mit Dez. Tab. Autom. Zentrierung. Centronics Eingang für 664 und 464

998,-

Diskettenlaufwerke

3 Zoll Drive B incl. Kabel und Netzteil im Gehäuse anschl. fertig für 664 und 464

399,-

5 1/4 Zoll Drive B incl. Kabel und Netzteil im Gehäuse anschl. fertig für 664 und 464

599,-

Disketten

5 1/4 Zoll 1D 10er Pack

35,-

5 1/4 Zoll 2D 10er Pack

37,-

3 Zoll Maxell 2er Pack

27,-

DATA-SERVICE BONN
Kessenicherstr. 13
5300 Bonn 1
Tele: 8861192 DSBN



Tel: 0228/ 235003

Druckertest

Insgesamt 5 Drucker standen uns diesen Monat zu Testzwecken zur Verfügung. 2 Typenraddrucker und 3 Matrixdrucker stellten eine Palette, die jeden Anwendungsbereich abdecken konnte. Vom billigen Matrixdrucker mit hohen Leistungsdaten bis hin zum exklusiven Typenraddrucker mit Überbreite wurden alle nach gleichen Kriterien von uns getestet. Das Ergebnis dieses Tests liegt Ihnen in diesem Bericht vor.

Silver Reed EXP 400



Der EXP ist äußerlich zwar keine besondere Schönheit, kann aber mit sehr guten Leistungsdaten aufwarten.

Der Drucker ist in einer parallelen und seriellen Version lieferbar. Zum Lieferumfang gehört ein Typenrad mit Schriftart COURIER sowie eine Carbonbandkassette und ein 32-seitiges Handbuch. Das Handbuch ist in Deutsch geschrieben und enthält alle Informationen über Handhabung, SteuerCodes, Schnittstellenbelegung und einige Beispielprogramme in Basic, die die Anwendung der einzelnen Steuersequenzen erläutern.

Die Geschwindigkeit beim Ausdruck beträgt 10 Zeichen pro Sekunde. Dabei arbeitet der Drucker bidirektional.

Haupteinsatzgebiet von Typenraddruckern ist das Drucken von Korrespondenz. Deshalb ist hier die Anzahl der Durchschriften zu nennen. Sie beträgt beim EXP 400 ein Original und drei Durchschläge. Leider ist das Gehäuse aus sehr dünnem Plastik gearbeitet, so daß beim Drucken ein Geräuschpegel von 65 dB entsteht. Diese Lautstärke zählt jedoch zum allgemeinen Standard und kann daher nicht als Nachteil gewertet werden.

Erfreulich sind noch die Abmessungen des Druckers, die gar nicht dem Format anderer Typenraddrucker entspricht. Die Größe von 398x128x316 mm ist sehr praktisch, da es keine Stellprobleme gibt. Das Schriftbild ist, wie bei allen Typenraddruckern, sehr sauber.

Der Preis stellt für Typenraddrucker mit 998,- DM + MwSt. ein Novum dar.

AUCH DER EXP 400
VON SILVER REED
IST EIN TYPENRADDUCKER. ER KANN :
FETTDRUCK
INDIZIEREN
SOWIE
UNTERSTREICHUNGEN

Man kann von einem ausgezeichneten Preis-/Leistungsverhältnis sprechen.
Bezugsquelle: SILVER REED

Dataproducts SPG-8010

Der SPG-8010 von Dataproducts ist der Rolls Royce unter den Matrixdruckern. Dieser Drucker ist ein absolutes Profigerät und erfüllt alle Anforderungen, die an einen Drucker gestellt werden können. Die Abmessungen des Gerätes betragen 125x425x345 mm und die Druckgeschwindigkeit ist mit 180 Zeichen pro Sekunde angegeben.

Das Gerät ist mechanisch perfekt. Durch eine eingebaute Schalldämpfung erfolgt der Druckvorgang so leise, daß man ungestört nebenher arbeiten kann. Im EDV-Druck arbeitet das Gerät mit einer 9x9 Matrix, im Near-Letter-Modus mit 36x18 Punkten. Bei einer derart hohen Auflösung ist kein großer Unterschied zum Schriftbild eines Typenraddruckers festzustellen.

Der Drucker wird serienmäßig mit einer 7/8 Bit parallel und 7/8 Bit seriell Schnittstelle ausgeliefert. Der Drucker ist voll grafikfähig und hat einen Zeichensatz von 96 Zeichen in Groß- und Kleinschrift mit US- und ASCII-Norm sowie ASCII-Kontroll-Charakteren. Außerdem gibt es noch einen englischen, französischen, spanischen, norwegischen, deutschen und schwedischen Zeichensatz.

Im Grafik-Mode erreicht der Printer eine Auflösung von 168x84 Punkten pro Inch.

Einzelblatt und Traktorformulare kön-

nen genutzt werden. Beim Einführen des Papiers hilft eine Motorsteuerung, so daß es keine Probleme gibt, einen Bogen richtig zu platzieren.

Die große Besonderheit des Druckers ist allerdings, daß es keine DIP-Schalter gibt, die ein Öffnen des Gehäuses notwendig machen. Die Einstellung der Parameter erfolgt über ein Kontroll-Panel an der Vorderseite. Zum Starten des Einstellungsprogrammes betätigt man einfach die Form-Feed- und die Test-Taste und wird dann menuegesteuert über ein Parameterwahlprogramm geführt. Ist die Programmierung sämtlicher Steuersequen-



zen abgeschlossen, kann das modifizierte Panel in einen batteriegebuften Speicher gesaved werden und verbleibt dort als Constant-Memory. Durch diese Modifizierungsmöglichkeit kann der Drucker an jeden anderen Druckertyp angepaßt werden.

Selbstverständlich kann der Drucker die Textart ändern und Breitschrift, kompressed oder Sub- und Superscript ausdrucken. Unterstreichungen sind durch Eingabe eines einzigen Controllcodes möglich.

Allerdings hat soviel Luxus auch seinen Preis. Der Drucker liegt mit 1830,- DM in der oberen Preisklasse, bietet jedoch auch hier noch ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis.

Bezugsquelle: XTEC

```
#01 CHARACTER SET (1-254) 001
#02 CHARS PER INCH (0=10, 1=12, 2=17, 1) 0
#03 LEFT MARGIN (120 THS) 000
#04 RIGHT MARGIN (120 THS: 960=8") 960
#05 FORM LENGTH (144 THS: 1584=11" 1728=12") 1584
#06 AVAIL SPACE/FORM (144 THS: 1440=10" 1584=11") 1584
#07 TOP MARGIN (144 THS: 144=1" 288=2") 0072
#08 VERT ADV-1 (144 THS: 24=6 LPI 18=8 LPI) 0024
#09 VERT ADV-2 (144 THS) 0012
#10 VERT ADV-3 (144 THS) -0012
#11 AUTO LF ON CR OFF
#12 DOUBLE WIDTH OFF
#13 PROPORTIONAL SPACING OFF
#14 DOUBLE STRIKE OFF
#15 EMPHASIZED OFF
#16 JUSTIFY OFF
#17 PAPER FEED INCREMENTS (48 OR 144) 48
#18 AUDIBLE ALARM ON
#19 RESET MODE (SOFT OR HARD) SOFT
NOTE: CHANGES TO FOLLOWING PARAMETERS MUST BE SAVED
#20 EXTENDED CONTROL CODE SET ON
#21 INTERFACE PARALLEL
#22 DATA LENGTH (7- OR 8-BITS) 7
```

```
#01 CHARACTER SET (1-254) 001
<READY>=MODIFY <LF>=SCROLL <FF>=JUMP <FORMS>=SAVE ALL <INIT>=EXIT
<TEST>=PRINT PARAMETER LIST
```


Citizen MSP-10

DER DRUCKER MSP 10
DER FIRMA CITIZEN KANN
FETTDRUCK

KOMPRESSED MODE

DOPPELDRUCK UND

UNTERSTREICHEN

Citizen hat sich schon bei der Herstellung von Uhren einen großen Namen gemacht, und dringt nun auch in den Computermarkt vor. Der Drucker MSP-10 hat ein ansprechendes futuristisches Design und kann auch mit guten Leistungsmerkmalen aufwarten. Der Printer ist in einer 10"- und 15"-Version lieferbar und voll Epson- und IBM-kompatibel.

Der MSP-10 hat die Abmessungen 403x344x90 mm und wiegt 5 kg. Dieser extrem flache Drucker arbeitet mit einer Geschwindigkeit von 160 Zeichen pro Sekunde und hat dabei eine Auflösung von 9x9 Punkten pro Zeichen.

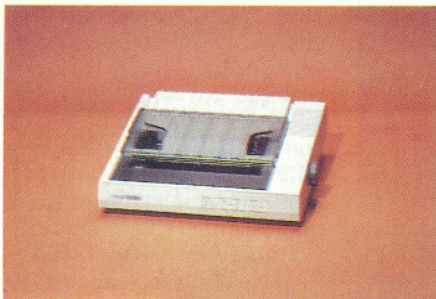
Der Druckvorgang erfolgt im Textmode bidirektional mit Logig-Seeking. Weitere anwählbare Schriftarten sind Doppeldruck, Zeichenvergrößerung, Grafikzeichen, Unterstreichen, Italic und NLQ.

Im Grafikmode erreicht der MSP-10 eine maximale Auflösung von 240 Punkten pro Inch. Alle Zeichen können indiziert wiedergegeben werden. Durch eine Friktionswalze kann der Drucker auch Einzelblätter verarbeiten. Zeichenarten, die standardmäßig eingestellt werden können, sind PICA und ELITE.

Das Centronics-Interface ist serienmäßig, ein paralleles kann jedoch auch optional gegen eine RS 232C ausgetauscht werden.

Der Drucker kostet 1648,- DM incl. MwSt. Der Resonanzkörper ist verhältnismäßig groß.

Eine Verbesserung in der Mechanik der Papiertrenner und Auffangkörbe wäre empfehlenswert.



Für jedes Gerät, einschließlich Druckkopf werden zwei Jahre Vollgarantie geboten. Deutsches Handbuch wird mitgeliefert.

Das Preis-/Leistungsverhältnis ist ausgeglichen.

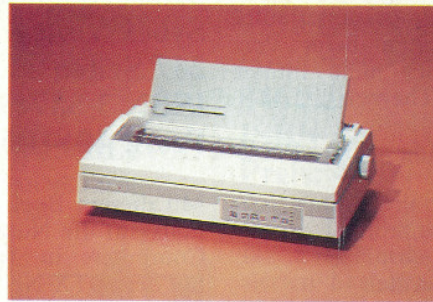
Bezugsquelle: SYNELEC

Dataproducts DP-20

Auch der zweite Drucker der Firma Dataproducts hebt sich durch besondere Qualität von seinen Mitstreitern ab.

Es ist ein 15"-Typenraddrucker, der wahlweise als Centronics oder RS 232C Modell geliefert werden kann.

Beim Test fiel uns eine weitere Schnittstelle neben dem Interface-Anschluß auf, die uns zunächst Kopfzerbrechen darüber bereitete, wofür sie wohl gut sei. Das Handbuch gab uns dann jedoch Auskunft, daß hier ein Einzelblatt-



Einleger angeschlossen werden kann. Leider wurde dieses Gerät nicht mitgeliefert, so daß wir hier auch keine näheren Angaben darüber machen können. Der Drucker hat die Abmessungen 169x619x339 mm und ein Gewicht von 12 kg. Das hohe Gewicht erklärt sich in der ausgezeichneten Bearbeitung der Mechanik und der Geräuschkämpfung, die es dem Drucker ermöglicht, bei 20 Zeichen pro Sekunde und den durch die Überbreite bedingten Resonanzräumen mit der erstaunlich niedrigen Lautstärke von 55 dB zu arbeiten. Zum Lieferumfang gehört ein Typenrad mit der Schriftart COURIER sowie eine Carbonbandkassette.

Trotz der hohen Druckgeschwindigkeit

Der DP 20 von Dataproducts ist ein ausgezeichnete Typenraddrucker mit folgenden Features:
SCHATTENDRUCK
VERMISCHT MIT BOLD
SOWIE
UNTERSTREICHUNGEN

schaftt der Drucker ein Original und vier Durchschläge. Der Druckvorgang erfolgt bidirektional bei einem Papieranschub von 2 Inch pro Sekunde. Unterstreichen, Doppeldruck und Hervorhebungen sind möglich. Durch ein besonderes Erdungssystem ist der Drucker gegen eine statische Entladung bis zu 15 KV immun.

Besonders lobenswert ist auch hier wieder die Voreinstellung durch den Anwender zu erwähnen. Die entsprechenden DIP-Schalter sind nach dem Öffnen der Zuführungsklappe ohne jedes Werkzeug zugänglich.

Leider war nur ein englisches Handbuch im Lieferumfang enthalten. Auch dieser Drucker hat einen stolzen Preis von 1995,- DM. Er liegt jedoch noch unter der 2000,-DM-Grenze und kann vom Preis-/Leistungsverhältnis als ausgezeichnet bewertet werden.

Bezugsquelle: XTEC

Speedy 100-80

Der Speedy 100-80 ist ein preiswerter Matrixdrucker mit einer Druckgeschwindigkeit von 100 Zeichen pro Sekunde.

Trotz des niedrigen Preises von 876,- DM + MwSt. ist der Speedy ausgezeichnet verarbeitet und Epson-kompatibel.

Der Druckvorgang erfolgt bidirektional über eine Carbonbandkassette, was eine sehr gute Druckqualität ausmacht. Der Speedy schafft eine Auflösung von 7x8 Punkten in einer 8x9 Zeichenmatrix. In HI-RES-Auflösung können 640 Punkte pro Zeile dargestellt werden.

Wie alle Epson-kompatiblen Drucker kann er Unterstreichen, Fettschrift, Zeichenvergrößerung, Doppeldruck und indiziertes Drucken. An Schriftarten können ELITE und PICA gewählt werden. Über eine kombinierte Stachel-Friktionswalze können Einzelblätter und Traktorformulare verarbeitet werden.

Durch das Nadeldruckverfahren ist es möglich, ein Original mit zwei Durchschlägen zu erstellen.

Auch von den Abmessungen ist der



Speedy sehr angenehm. Bei einem Format von 384x125x315 mm und einem Gewicht von 5 kg dürfte es keine Schwierigkeiten mit einem Stellplatz geben.

Zur Ansteuerung kann anstelle des serienmäßigen Parallel-Interfaces auch optional eine RS 232C-Schnittstelle eingebaut werden.

Der Speedy 100-80 ist ein kompakter, preiswerter Drucker, der das Prädikat Billigdrucker nicht recht verdient, da seine Leistungsdaten sehr hoch gewertet werden können. Für den Hobbyanwender sowohl als auch für den Profi voll ausreichend.

Das Preis-/Leistungsverhältnis ist sehr hoch.

Bezugsquelle: MACROTRON

(TM)

BILLIG UND SCHNELL
DRUCKT DER SPEEDY 100-80
KOMPRESSED MODE

FETTDRUCK

DOPPELDRUCK SOWIE

UNTERSTREICHEN

Computer-Zubehör nur vom Fachmann!

Disquettes:
 3" Maxell CF2 1-9 Stück DM12,50 10 Stück DM 120--
 3,5" Fuji MF10-67,5 tpi 10 Stück DM 80--
 3,5" Fuji MF100-135 tpi 10 Stück DM 59--
 3,5" Fuji MF200-135 tpi 10 Stück DM 95--
 3,5" Sony MF100-135 tpi 10 Stück DM 105--
 3,5" Sony MF200-135 tpi 10 Stück DM 135--

5,25" Nashua einseitig, doppelte Datendichte 10 Stück DM 39--
 5,25" Nashua zweiseitig, doppelte Datendichte 10 Stück DM 59--
 5,25" Nashua zwes. dop. Datend. 80 track/96 tpi 10 Stück DM 69--
 5,25" Sentinel einseitig, doppelte Datendichte 10 Stück DM 39--
 5,25" Neutral einseitig, doppelte Datendichte 10 Stück DM 32--
 5,25" Neutral zweiseitig, doppelte Datendichte 10 Stück DM 38--
 5,25" Neutral zwes. dop. Datend. 80 track/96 tpi 10 Stück DM 59--

Disettenboxen:
 3" 40er Box ohne Schloß DM 39--
 3" 40er Box mit Schloß DM 48--
 3,5" 12er Box, aufstellbar DM 21--
 3,5" 40er Box mit Schloß DM 48--
 3,5" 40er Box ohne Schloß DM 39--
 3,5" 50er Box mit Schloß DM 59--
 3,5" 60er Box mit Schloß DM 65--
 3,5" 60er Box ohne Schloß DM 49--

5,25" 10er Box, aufstellbar DM 7,50
 5,25" 40er Box mit Schloß DM 65--
 5,25" 40er Box ohne Schloß DM 50--
 5,25" 60er Box mit Schloß DM 45--
 5,25" 60er Box ohne Schloß DM 39--
 5,25" 85er Box mit Schloß (DX85) DM 43--
 5,25" 90er Box ohne Schloß DM 29--
 5,25" 100er Box mit Schloß DM 59--

Neu-Datencassettboxen:
 10er Box mit Schloß DM 45--
 10er Box ohne Schloß DM 35--

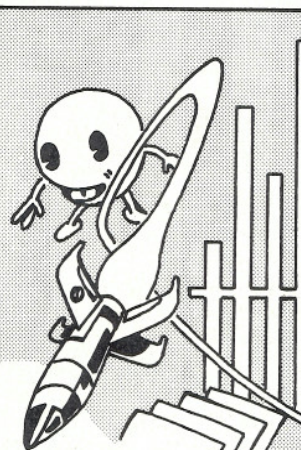
Joystick:
 Quicksot I DM 21--
 Quicksot II DM 26--
 Competition Pro 5000 DM 54--

Weiteres Zubehör:
 Druckerständer, Schallschluckhauben, EDV-Möbel, Datensicherungsschränke, Bildschirmarbeitsplätze usw. Anfragen lohnt sich

Gegen Einsendung von DM 3,00 (bar oder Briefmarken) übersenden wir Ihnen unsere gesamten Unterlagen und Preislisten. Händleranfragen erwünscht!
 Alle Preise incl. MWST.
 Versand gegen Nachnahme plus Versandkosten oder Vorkasse (versandkostenfrei).

EDV-Zubehör-Großhandel
 Erika Ebertz

Goethe Straße 8
 5012 Bedburg
 ☎ 02272-1088
 und 02274-5693



Wenn Sie selbst programmieren...

und interessante Anwendungen oder Spiele entwickelt haben, nützliche Routinen oder Utilities programmiert haben, sollten Sie sich mit uns in Verbindung setzen. Wir suchen ständig gute Software zur Veröffentlichung

DATA MEDIA Verlag
 Postfach 240
 3440 Eschwege

Harald Baumgart Höhere Mathematik auf dem CPC 464 Vogel Verlag 1985 190 Seiten ISBN 3-8023-0856-5 Preis: ca. 33,- DM

Für alle Mathematikfreunde ist dieses Buch gedacht. Anhand von Programmbeispielen werden mathematische Funktionen gleich auf dem Rechner umgesetzt. Ausführliche Programmerrläuterungen helfen beim Verständnis der nicht immer einfachen Themen. Aus dem Inhalt:

- Darstellung von Funktionen
- Differentialrechnung
- Integralrechnung
- Vektoralgebra
- Determinanten
- Lineare Gleichungssysteme
- Fehler- und Ausgleichsrechnung

Ein für Mathematik-Interessierte gemachtes Buch, dessen Inhalt allerdings über normales Schul-Wissen nicht hinausgeht. Interessant vor allem für diejenigen, denen die Umsetzung von mathematischen Formeln auf den CPC nicht oder nur teilweise gelingt.

Meyer/Schacht Das große BASIC-Lernbuch Carl Hanser Verlag 1985 489 Seiten ISBN 3-446-14226-6 Preis: 36,- DM

Basic ist eine der am häufigsten auf Personalcomputern angewendeten Programmiersprachen. Allgemein gilt Basic als leicht erlernbar. Allerdings gibt es zahlreiche Beispiele aus der Praxis, die nur schwer oder mit entsprechendem Aufwand auf Computer umzusetzen sind. Hier liegt nun ein Lernbuch vor, daß sich mit dem Erlernen von strukturiertem Basic beschäftigt und komplexe Problemstellungen aus der Praxis anwendet.

Der Lernende wird in 2 Phasen an die Basic-Programmiersprache herangeführt. Während in der ersten Lernphase die Programmiersprache mit Syntax und Semantik im Vordergrund steht,

vertieft die zweite Phase das Erlernen und stellt schließlich den direkten Praxisbezug her.

Unterstützend wirken dabei zahlreiche Übungsaufgaben, an denen das errungene Wissen sofort überprüft werden kann.

Osten/Mühlbach/ Böhnke BTX mit Mikrocomputern Sybex-Verlag 1985 247 Seiten ISBN 3-88745-079-5 Preis: 42,- DM

Mit diesem Buch wird erstmals auf die Nutzung eines Computers in Verbindung mit dem BTX-Netz der Bundespost eingegangen. Durch die immer preiswerter werdenden technischen Geräte sowie fallende Postgebühren, wird BTX zunehmend auch für private Anwender interessant. In diesem Buch werden neben allgemeinen Informationen zu diesem Medium, vor allem die computergestützten Einsatzmöglichkeiten von BTX erläutert.

Der Inhalt reicht von den Kosten des BTX über Einsatzgebiete bis zur gezielten Informationsabfrage dieses Kommunikationssystems.



Einige technische Erläuterungen verdeutlichen in leicht verständlicher Form die Funktionsweise von BTX und die Zusammenhänge des kompletten Netzes. Desweiteren gehen die Autoren auch auf die BTX-Möglichkeiten des benachbarten Auslandes ein, was wahrscheinlich für die kommerzielle Anwendung interes-

sant ist. Alle wichtigen Fragen zu BTX werden eingehend erläutert und dieses noch immer etwas „stiefmütterlich“ behandelte Thema wird für viele verständlicher. Ein für alle BTX-Interessierte gedachtes Buch, das seine Versprechungen hält.

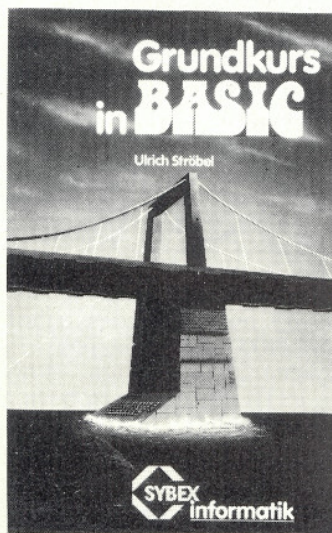
Frank A. Koch Computer-Vertragsrecht Rudolf Haufe Verlag 1985 341 Seiten ISBN 3-448-01524-5 Preis: ca. 59,50 DM



Mit diesem Buch präsentiert sich ein Nachschlagewerk für all diejenigen, die irgendwie mit dem Kauf, Miete oder Leasing von Computer Hard- und Software zu tun haben. Neben vielen Tips und Hinweisen zum Auswählen der richtigen Produkte findet man vor allem gesetzliche Grundlagen zu den nicht immer klar definierten Verträgen im EDV-Bereich. Als Hilfe zur Programmauswahl stehen sogenannte Checklisten zur Verfügung, die den Leser bis zum Vertragsabschluß begleiten. Dann stehen selbstverständlich auch Musterverträge zur Verfügung, die nach den Kriterien Software, Hardware sowie Wartung unterteilt sind.

Insgesamt bietet dieses Buch interessante Hilfen, Tips und Grundlagen für Vertragsabschlüsse im EDV-Sektor, der durch seine konzeptionelle Eigenheit sehr oft als Streitfall vor Gericht endet. Um Mißverständnissen und Gesetzesverstößen vorzubeugen, sollte ein jeder, der EDV-Produkte kommerziell kauft oder verkauft, dieses Buch gelesen haben.

Ulrich Ströbel
Grundkurs in Basic
Sybex-Verlag
200 Seiten
ISBN 3-88745-058-2
Preis: 27,80 DM



Dieses Buch ist eine lustige Einführung in die Programmiersprache Basic. Der heitere und leicht verständliche Text erklärt die Basic-Befehle sehr ausführlich und setzt keinerlei Programmierkenntnisse voraus. Die zahlreichen und gut aufbereiteten Beispielaufgaben verdeutlichen zusätzlich die Begriffserklärungen und erweitern die persönliche Programmsammlung. Daneben erfährt der Lernende noch Wissenswertes über die Entstehung von BASIC und die Geschichte des Computers. Viele Hinweise und Ideen zeigen zudem, was man mit einem Heimcomputer alles anfangen kann.

Die im Buch enthaltenen Beispielpprogramme sind in Minimalbasic gehalten, so daß ohne große Probleme eine Anpassung an den CPC möglich ist.

Walter Volpert
Zauberlehrlinge
Beltz-Verlag 1985
200 Seiten
Preis: 28,00 DM

Ein Buch, das sich sehr zeitkritisch mit den Computern unserer Zeit und den daraus resultierenden Entwicklungen auseinandersetzt. Die Computer der 5. Generation werden unsere Lebensbedingungen noch stärker als bisher verändern und

wesentlich leistungsfähiger und kreativer sein. Das Buch widmet sich der Frage: Ist diese Entwicklung noch aufzuhalten? Zur schönen, neuen Computerwelt entwirft der Autor aber nicht nur ein realistisches Gegenbild, das Mutlosigkeit und vielleicht Entsetzen verbreitet, sondern er arbeitet die menschlichen Eigenschaften heraus, die wir einer „Orwell-Vision“ entgegensetzen sollten. Kein einfaches Buch, aber für Computer-Freunde und -Feinde gleichermaßen geeignet.



Schmitter
Künstliche Intelligenz
Hofacker 1984
112 Seiten
ISBN 3-88963-217-3
Preis: 19,80 DM

Die künstliche Intelligenz (Abk. KI) ist mittlerweile zum festen Bestandteil fortgeschrittener Anwendungsprogramme geworden. Eine der Definitionen für künstliche Intelligenz lautet: „KI ist die Wissenschaft, Maschinen zu befähigen, Dinge zu tun, die beim Menschen Intelligenz erfordern würde“. Mit dem technologischen Fortschritt und der daraus resultierenden Leistungsexplosion von Computern nimmt auch die Bedeutung von „KI“ zu. Dieses Buch zeigt Ihnen wesentliche Kriterien der KI auf und gibt eine Einleitung in dieses komplexe Thema. Die zu den einzelnen Lernabschnitten abgedruckten Beispielpprogramme zeigen bereits einige wesentliche Merkmale von KI. Die Listings sind in

den Programmiersprachen PASCAL und FORTH gehalten, zudem werden einige Unterschiede zur Basic-Programmierung aufgezeigt. Es werden beileibe nicht alle Aspekte der „Künstlichen Intelligenz“ erwähnt, doch reiht sich diese Publikation nahtlos in die Serie der übrigen Bücher zu diesem Thema ein.

ELCOMP
Microcomputer Hardware Handbook
Hofacker 1982
846 Seiten
ISBN 3-92-1682-29-0
Preis: 49,00 DM

Dieses Buch sollte ein Muß für alle Hardware-Interessierten- bzw. Profis sein. Auf über 800 Seiten findet man eine Sammlung der Daten und Spezifikationen der wichtigsten Mikroprozessor-Bausteine. So sind u.a. auch TTL, CMOS, LPS, FAST, Linear- und Peripheriebausteine in der Beschreibung enthalten. Komplette Datenblätter findet man vom Z80, 6502, 6800, 6809, 8088, 8086, 8085 sowie von vielen anderen. Zusätzliche periphere Schaltungen und Supportschaltungen erhöhen die Anwendungsbereiche. Ebenso sind Informationen zu EPROM'S, ROM und RAM in diesem wirklich ansprechenden Hardware-Lexi-



kon berücksichtigt. Dieses Buch wendet sich nicht an Anfänger bzw. Laien, sondern vielmehr an Hardware-Profis und Service-Spezialisten. Das in englischer Sprache gehaltene Buch ist wirklich sehr empfehlenswert.

Bücher

Multidata 89,- DM

Siehe Test in
 'Schneider CPC' 8/85
 3" und 5 1/4" je

99,- DM

Multipaint 69,- DM

Zeichenprogramm:
 Draw, Fill, Plott, etc.

Multilink 49,- DM

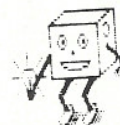
Spectrum Loader –
 zum Umschreiben der
 Spectrum-Programme,
 Dateien etc. im
 Schneider-Format
 (für Profis)

Multi...

Dies könnte Ihr
 Produkt sein. Setzen Sie
 sich bitte mit uns in
 Verbindung.

Rolf Strecker

Elektronik & Computer Vertrieb



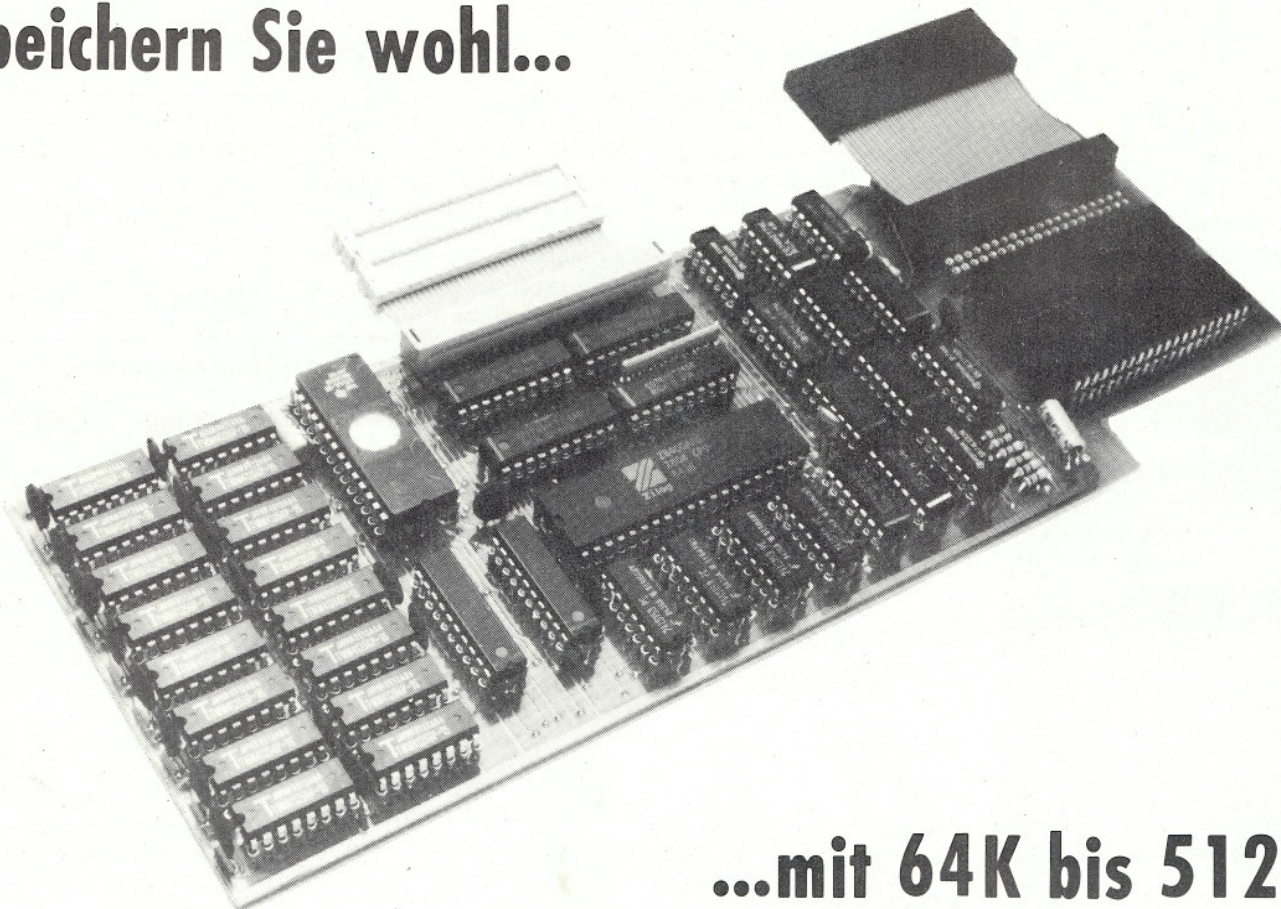
Luxemburgerstr. 76
 5000 Köln 1
 Tel: (0221) 417789

Schneider CPC 464 Keyboard	a.a.
Schneider CPC 664 Keyboard (m. Floppy)	a.a.
Schneider Grünmonitor GT-64	a.a.
Schneider Farbmonitor CTM-640	a.a.
Schneider Grünmonitor GT-65 (f. 664)	a.a.
Schneider Farbmonitor CTM-650 (f. 664)	a.a.
Schneider CPC 464 mit Grünmonitor	a.a.
dito mit Farbmonitor	a.a.
Schneider CPC 664 mit Grünmonitor	a.a.
dito mit Farbmonitor	a.a.
Schneider 3"-Floppy Disk DDI-1 m. CP/M u. Logo	a.a.
dito als zweites Laufwerk (ohne CP/M und Logo)	a.a.
NEC Vortex 5.25 Zoll Floppy Disk FS-1 für CPC	1198,-
mit Superkapazität von 1.4MByte und CP/M	1198,-
dito jedoch als Doppellaufwerk FD-1	1698,-
Schneider Matrixdrucker NLQ-401	749,-
Maxell 3 Zoll-Disketten	5 Stück 98,-
Jetzt endlich ab Lager lieferbar:	
Netzteil MP-1 für Schneider CPC	130,-
RAM-Erweiterung SP-64 64KByte-512KByte	a.a.
SUPER DRUCKERPARADE SUPER DRUCKERPARADE	a.a.
Alle Drucker mit Anschlußkabel für Schneider CPC	
Panasonic KX-P 1090 (80 Zeichen/Sekunde)	875,-
Panasonic KX-P 1091 (120 Zeichen/Sekunde)	998,-
Panasonic KX-P 1092 (180 Zeichen/Sekunde)	1298,-
Star SG-10 (120 Zeich./Sek., 2KB Druckpuffer)	948,-
Star SG-15 (16KB (!) Druckpuffer (120 Zeich./Sek.))	nur 1248,-
Star SD-10 (160 Zeich./Sek., 2KB Druckpuffer)	1229,-
Star SD-15 (160 Zeich./Sek., 16KB Druckpuffer)	1598,-
Star SR-10 (200 Zeich./Sek., 2KB Druckpuffer)	1075,-
Star SR-15 (200 Zeich./Sek., 16KB Druckpuffer)	1998,-
Ritman F+ (105 Zeich./Sek., 2KB Puffer)	nur 1098,-
(Epson FX-80 vollkompatibel)	949,-
Epson RX-80+	1098,-
Epson RX-80 F/T+	1398,-
Epson FX-80+	1749,-
Epson FX-100+	1348,-
Ausführliche Informationen senden wir Ihnen gerne gegen Freiumschlag zu.	
Großes Software- und Bücherlager für Ihren CPC vorhanden.	
Achtung, Staubgefahr für Ihren CPC!	
Schützen Sie Ihre Anlage mit unseren Staubschutzhauben. Farblich der Anlage angepaßt. Wir liefern sie für folgende Geräte:	
Keyboard, Monitor (grün oder Farbe) Floppy, NLQ-401 je	nur 17,95 DM.
Komplett Keyboard+Monitor (grün oder Farbe)	nur 29,95 DM
Wir liefern sofort ab Lager!	



schautes
electronic bauelemente
 Bachstraße 52
 7980 Ravensburg
 Hotline: 0751/26138 oder 26497

Speichern Sie wohl...



...mit 64K bis 512K

zusätzlichem Arbeitsspeicher für Ihren CPC 464

vortex Speicherkarten...

... ein Muß, wenn Sie erleben wollen, was Ihr CPC wirklich kann:

- jetzt endlich läuft jedes CP/M-Programm! (z.B.: Wordstar, Multiplan, DBase...)
- Druckerbuffer, d.h., Sie können an Ihrem CPC weiter arbeiten, während der Drucker läuft.
- der Speicher ist auch unter Basic vollwertig als Daten-, Programm- und Bildspeicher einsetzbar.
- die Karte beinhaltet eine 128K ROM Erweiterung, welche die Steuerung des Speichers nahtlos in das bestehende Rechnerbetriebssystem einbindet. Dieser ROM beinhaltet außerdem mächtige Softwareergänzungen:
 - einen Systemmonitor (Debugger, Disassembler, Lineassembler)
 - Basicerweiterungen
 - für 3"-Floppy-Besitzer kann der Speicherkarten ROM mit VDOS 2.0 Features (z.B.: Relative Dateien geliefert werden).
- mit dem Aufstecken der Speicherkarte auf die CPC Grundplatine wird gleichzeitig eine System-Bus-Bufferung realisiert. Ihr CPC ist dadurch endlich für weitere wirkungsvolle Peripherie vorbereitet (z.B.: vortex 16Bit Co-Prozessor MSDOS Karte, RS 232 Karte, Expansion Karte usw.)

- ab der 128K Version können Sie den Speicher als sogenannte RAM-Disk betreiben und als Laufwerk 'C' ansprechen.

Jeder unserer Produkte liegt der vortex Service-Paß bei. Durch diesen garantieren wir Ihnen einen kostenfreien Anspruch auf alle Weiterentwicklungen und eventuelle Verbesserungen unserer Betriebssystemsoftware.

SP 64/M (keine ROM-Erweiterung, kein Bus-Buffer, nicht aufrüstbar)

DM 138,- (unverbindliche Preisempfehlung)

SP 64 (ROM-Erweiterung, Bus-Buffer, voll auf 512K aufrüstbar)

DM 275,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Ausführliches Informationsmaterial bitte bei uns anfordern, wir informieren Sie gerne detaillierter. Beachten Sie auch hierzu unsere 'User-Sprechstunde'.

Sie erhalten unsere Produkte:

- in allen Karstadt und Horten Computercentern
- in den technischen Kaufhäusern Phora und Brinkmann
- im übrigen Fachhandel
- erfragen Sie weitere Bezugsmöglichkeiten bei uns.

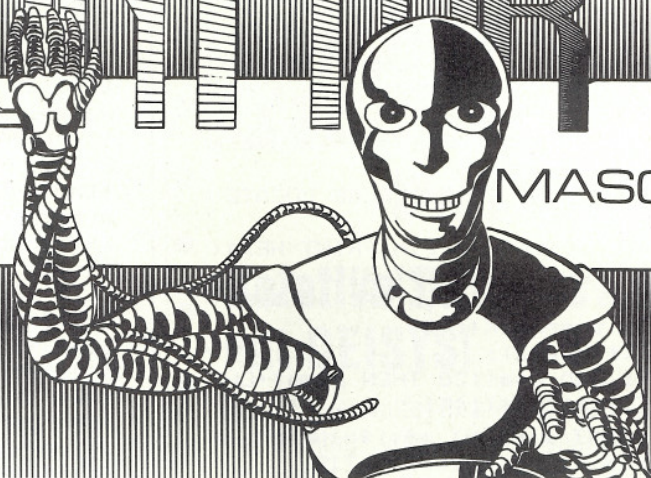
Für soft- und hardware-technische Fragen, im Zusammenhang mit unseren Produkten, haben wir eine 'User-Sprechstunde' eingerichtet. Montag und Donnerstag von 18 – 21 Uhr stehen wir Ihnen telefonisch zur Verfügung.

vortex

MONITOR

MENSCH

MASCHINE



Dieser Basic-Monitor ist ein sehr komfortables Programm, mit dem Speicherinhalte (auch im ROM) angesehen und verändert werden können. Für die Maschinsprache steht der ganze Speicher ab 4000H zur Verfügung. Falls der Monitor einmal mit BREAK unterbrochen wurde, kann er ohne Datenverlust wieder mit RUN gestartet werden.

Die einzelnen Funktionen des Monitors, die über ein Menue angewählt werden, sind:

Anzeigen

Ein Speicherbereich wird sowohl hexadezimal als auch im ASCII-Text angezeigt. Dabei kann nach Eingabe von (A)dresse das ROM oder RAM angewählt werden, so daß man sich auch das Betriebssystem ansehen kann. Es können auch jeweils nur 16 Bytes ausgegeben werden, um z.B. zu Fuß zu disassemblieren.

Programmieren

Hier können sehr komfortabel Speicherzellen im RAM programmiert werden. Dabei ist auch eine Verschiebung eines Speicherbereiches über E(i)nfügen möglich, um noch Bytes einzufügen.

Fenster

Dies ist ein kleines Unterprogramm, bei dem in einem kleinen Fenster rechts oben eine hexadezimale Berechnung für relative Sprünge ausgeführt wird.

Daten laden

Lädt ein Binärprogramm in den Speicher.

Saven

Sichert, falls gewünscht, das Monitorprogramm und/oder programmierte Daten.

Versuchen

Startet ein Maschinspracheprogramm an der angegebenen Adresse. Falls das Programm noch nicht abgespeichert ist, kann dies vorher noch erledigt werden.

Register anzeigen

Listet alle Z-80-Register zu dem Zeitpunkt auf, an dem entweder aus dem Maschinspracheprogramm mit CD0001 oder aus dem Basic mit CALL &100 eine kleine Maschinspracheroutine aufgerufen wurde.

Jens Uwe Timm

```

)JK10 MEMORY &2FFF:GOTO 100
20 '***      UP ROM lesen
30 ah=INT(i!/256):a1=i!-ah*256
40 POKE &AB08,a1:POKE &AB09,ah:CALL &AB0
0:spe=PEEK(&AB0E):RETURN
50 '***      UP Statuszeile
60 LOCATE 4,25:PRINT"(M)ENUE (A)DRESSE (
F)ENSTER (N)EXT (R)UECKW. (W)EITER ";
70 IF  jm THEN d1$="ROM":d2$="(RAM)"ELSE
d1$="RAM":d2$="(ROM)"
80 PRINT d2$;" eingesch.: ";d1$:RETURN
90 '***** PROGRAMMANFANG
100 DEFINT a-z:GOSUB 1850:GOSUB 1930:GOT
0 190'masch.UP absp.
110 '***** Daten laden
120 MODE 1:LOCATE 6,5:PRINT"Daten laden
? (J)a (N)ein ?"
130 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 130
140 IF a$<>"j"AND a$<>"J"THEN 190
150 LOCATE 4,8:INPUT"Dateiname : ";nam$

```

```

160 LOCATE 1,10:INPUT"Anfangsadresse (HEX
) ";l$:GOSUB 1340:IF NOT(fehl)THEN 180
170 LOCATE 27,10:PRINT"Fehler!":GOTO 160;
180 LOCATE 27,10:PRINT SPC(10):LOCATE 8,
14:LOAD nam$,e!
190 '***** MENUE
200 MODE 2:LOCATE 20,3:PRINT CHR$(150);S
TRING$(39,154);CHR$(156)
210 LOCATE 20,4:PRINT CHR$(149);TAB(60);
CHR$(149)
220 LOCATE 20,5:PRINT CHR$(149);TAB(25);
"BASIC-MONITORPROGRAMM : MENUE";
230 LOCATE 60,5:PRINT CHR$(149)
240 LOCATE 20,6:PRINT CHR$(149);TAB(60);
CHR$(149)
250 LOCATE 20,7:PRINT CHR$(147);STRING$(
39,154);CHR$(153)
260 LOCATE 20,13:PRINT"(A)nzeigen (P)rog
rammieren (E)nde (S)aven"
270 LOCATE 20,15:PRINT"(R)egister anz. (
V)ersuchen (D)aten lad."
280 LOCATE 20,20:PRINT STRING$(41,"*"):L
OCATE 20,21:PRINT"*";TAB(60);"*"
290 LOCATE 20,22:PRINT"*";TAB(24);CHR$(1
64);"1984 by Jens Uwe Timm , Hannover";
300 PRINT TAB(60);"*":LOCATE 20,23:PRINT
"*";TAB(60);"*"
310 LOCATE 20,24:PRINT STRING$(41,"*")
320 b$=INKEY$:IF b$=""THEN 320 ELSE b$=U
PPER$(b$)
330 IF b$="A"THEN 460
340 IF b$="P"THEN 770
350 IF b$="E"THEN 400
360 IF b$="S"THEN 1410
370 IF b$="V"THEN 1590
380 IF b$="R"THEN 1680
390 IF b$="D"THEN MODE 1:GOTO 150 ELSE 320
400 MODE 1:LOCATE 13,12:PRINT"V O R S I
C H T !"
410 LOCATE 4,15:PRINT"Sind Programm und
Daten gesichert ?"
420 LOCATE 16,18:PRINT"(J)a (N)ein"
430 g$=INKEY$:IF g$=""THEN 430 ELSE g$=U
PPER$(g$)
440 IF g$="J"THEN MEMORY 43903:CLS:END
450 IF g$="N"THEN 1410 ELSE 190
460 '***** SPEICHERINHALT AUSGEBEN
470 MODE 2:GOSUB 60
480 LOCATE 10,2:PRINT"o. 'RAM' o. 'ROM' ei
ngeben!"
490 LOCATE 12,1:INPUT"ANFANGSADRESSE IN
HEX ";l$:LOCATE 8,2:PRINT CHR$(18)
500 IF UPPER$(l$)="ROM"THEN rom=-1:GOTO 470
510 IF UPPER$(l$)="RAM"THEN rom=0:GOTO 470
520 IF LEFT$(UPPER$(l$),1)="M"THEN 190
530 GOSUB 1340:i!=e!:IF fehl THEN LOCATE
36,1:PRINT"Falsche Eingabe!"ELSE 550
540 FOR w=1 TO 3000:NEXT w:LOCATE 36,1:P
RINT CHR$(18):GOTO 480
550 MODE 2:LOCATE 12,1:PRINT"Adresse : "

```


Programme

```

;HEX$(i!,4):add=VAL(RIGHT$(HEX$(i!),1))
560 FOR x=0 TO 15:LOCATE x*3+12,3:xz=(x+
add)MOD 16:PRINT HEX$(xz,1):NEXT x
570 GOSUB 60:LOCATE 12,5:PRINT"Einzelne
Zeilen listen: 'Z' eingeben"
580 z$=INKEY$:IF z$="Z"OR z$="z"THEN ein
z=-1 ELSE einz=0
590 zw=256:IF z$=""THEN 580 ELSE LOCATE
12,5:PRINT SPC(50)
600 FOR n=5 TO 20:LOCATE 2,n:PRINT HEX$(
i!,4):p$=" ":FOR m=12 TO 57 STEP 3
610 mz=m+(m<36):LOCATE mz,n:IF rom THEN
GOSUB 30 ELSE spe=PEEK(i!)
620 PRINT HEX$(spe,2);
630 IF spe>31 AND spe<128 THEN p$=p$+CHR
$(spe)ELSE p$=p$+CHR$(144)
640 i!=i!+1:NEXT m:PRINT p$:i$=INKEY$:IF
NOT(einz)THEN x$=INKEY$:GOTO 710
650 FOR x=0 TO 15:LOCATE x*3+12,n+2:xz=(
x+add)MOD 16:PRINT HEX$(xz,1):NEXT x
660 i$=INKEY$:i$=INKEY$:LOCATE 12,n+1:PR
INT SPC(47)
670 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 670 ELSE a$=U
PPER$(a$)
680 IF a$="W"THEN einz=0
690 IF a$="R"OR a$="A"OR a$="M"THEN 730
700 IF a$="F"THEN GOSUB 1870:WHILE INKEY
$="" :WEND
710 NEXT n:FOR x=0 TO 15:LOCATE x*3+12,2
2:PRINT HEX$((x+add)MOD 16,1):NEXT x
720 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 720 ELSE a$=
UPPER$(a$)
730 IF a$="R"THEN i!=i!-512:GOTO 550
740 IF a$="A"THEN 460
750 IF a$="M"THEN 190
760 IF a$="F"THEN GOSUB 1870:GOTO 720 EL
SE 550
770 '***** PROGRAMMIEREN
780 MODE 2:GOSUB 1110
790 LOCATE 36,2:PRINT"AB 3000H";CHR$(18)
:LOCATE 12,2:INPUT"ADRESSE IN HEX";l$
800 IF UPPER$(LEFT$(l$,1))="M"THEN 190
810 LOCATE 36,2:PRINT SPC(40):GOSUB 1340
:LOCATE 40,2
820 IF fehl THEN PRINT"FALSCH E ADRESSENE
INGABE!"ELSE 840
830 FOR w=1 TO 2000:NEXT w:GOTO 790
840 IF e!<&3000 THEN fehl=-1:GOTO 820 EL
SE j!=e!
850 FOR s=0 TO 40 STEP 20:FOR g=5 TO 19
STEP 2
860 LOCATE 7+s,g:PRINT HEX$(j!,4):LOCATE
15+s,g:PRINT HEX$(PEEK(j!),2)
870 LOCATE 20+s,g:PRINT"?"
880 e$=INKEY$:IF e$=""THEN 880 ELSE e$=U
PPER$(e$):LOCATE 25+s,g:PRINT CHR$(18)
890 IF e$="U"THEN j!=j!+1:GOTO 1090
900 IF e$="F"THEN GOSUB 1870
910 IF e$="M"THEN 190
920 IF e$="R"THEN j!=j!-1:GOTO 1090
930 IF e$="Q"THEN 780
940 IF e$="W"THEN 1090
950 IF e$="I"THEN 1140
960 LOCATE 20+s,g:PRINT SPC(20):LOCATE 2
2+s,g:PRINT e$
970 h$=INKEY$:IF h$=""THEN 970
980 LOCATE 23+s,g:PRINT h$:IF e$="$"THEN
e!=ASC(h$):GOTO 1010
990 l$=e$+h$:GOSUB 1340:IF fehl=0 THEN 1
010
1000 LOCATE 25+s,g:PRINT"FALSCH E EINGABE
":GOTO 880
1010 IF e!>255 THEN 1000
1020 POKE j!,e!:j!=j!+1:IF INKEY(13)=0 T
HEN 1090
1030 b$=INKEY$:IF b$=""THEN 1030 ELSE b$
=UPPER$(b$)
1040 IF b$="Q"THEN 780

```

```

1050 IF b$="R"THEN j!=j!-2
1060 IF b$="W"THEN j!=j!-1:GOTO 1090
1070 IF b$="M"THEN 190
1080 IF b$="I"THEN 1140'alle and. Eing.
weiter
1090 NEXT g:NEXT s:MODE 2:GOSUB 1110:GOT
O 850
1100 '*** UP Statuszeile fuer Program
mieren
1110 LOCATE 10,23:PRINT"Register anzeige
n : CD 00 01 einfuegen!"
1120 LOCATE 3,25:PRINT"(M)ENUE (Q)ADRESS
E E(I)NFUEG. (R)UECKW. ";
1130 PRINT"(U)EBERSPR. (W)IEDERH. ($)ASC
II":RETURN
1140 '***** EINFUEGEN
1150 LOCATE 1,23:PRINT SPC(78):LOCATE 1,
25:PRINT SPC(79)
1160 LOCATE 1,23:INPUT;"Adresse(HEX)";l$
:GOSUB 1340
1170 IF fehl THEN PRINT"Fehler":GOTO 116
0 ELSE PRINT SPC(8):adr!=e!
1180 LOCATE 1,23:PRINT"Adresse(HEX) ";HE
X$(e!,4);:PRINT" OK ? (J)a (N)ein"
1190 i$=INKEY$:IF i$=""THEN 1190
1200 IF NOT(i$="J"OR i$="j")THEN 770
1210 LOCATE 20,23:PRINT"Welche Richtung
schieben ? ";CHR$(&F2);" ";CHR$(&F3)
1220 w$=INKEY$:IF w$=""THEN 1220 ELSE LO
CATE 20,23:PRINT CHR$(18):LOCATE 20,23
1230 IF ASC(w$)=&F2 THEN INPUT"Unterste
Adresse ?";l$:GOSUB 1340:GOTO 1250
1240 IF ASC(w$)=&F3 THEN INPUT"Oberste A
dresse ?";l$:GOSUB 1340 ELSE 1160
1250 IF fehl THEN 1160 ELSE bis!=e!
1260 LOCATE 10,25:PRINT"(A)BBRECHEN (W)
EITER"
1270 n=1:p$=" ":FOR za!=bis!TO adr!STE
P 1*SGN(adr!-bis!)
1280 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 1280
1290 IF a$="A"OR a$="a"THEN za!=&FFFF:GO
TO 1330
1300 IF a$="W"OR a$="w"THEN 1310 ELSE 12
80
1310 POKE(za!+SGN(bis!-adr!)*1),PEEK(za!
)
1320 PRINT TAB(35);HEX$(za!,4);p$;HEX$(P
EEK(za!),2)
1330 NEXT za!:GOTO 190
1340 '*** UP hex$ in hex-Zahl
1350 e!=0:fehl=0:IF LEN(l$)>4 THEN fehl=-
1:GOTO 1400 ELSE l$=l$+" 0"
1360 FOR x=1 TO 4:k=ASC(MID$(l$,x,1)):IF
k=32 THEN 1390
1370 IF k<48 OR k>102 THEN fehl=-1:RETUR
N
1380 IF(k>57 AND k<65)OR(k>70 AND k<97)T
HEN fehl=-1:RETURN
1390 NEXT x:l$="&"&l$:e!=VAL(l$):IF e!<0
THEN e!=e!+2^16
1400 RETURN
1410 '***** SAVEN
1420 MODE 1:SPEED WRITE 0
1430 LOCATE 4,10:PRINT"Programm save n ?
(J)a (N)ein?"
1440 i$=INKEY$:IF i$=""THEN 1440
1450 IF i$="n"OR i$="N"THEN 1470
1460 SAVE"!monitor"
1470 LOCATE 4,12:PRINT"Daten save n ? (J)
a (N)ein?"
1480 i$=INKEY$:IF i$=""THEN 1480
1490 IF i$="j"OR i$="J"THEN 1500 ELSE 15
80
1500 dat$="":LOCATE 1,14:INPUT"Dateiname
";dat$
1510 LOCATE 1,16:INPUT"Anfangsadresse(HE
X)";l$:GOSUB 1340:IF fehl THEN 1510
1520 anf!=e!:LOCATE 1,18:INPUT"Laenge (H

```



```

EX) ";1$:GOSUB 1340:IF fehl THEN 1520
1530 LOCATE 20,4:PRINT"Abspeichern ? (J)
a (N)ein "
1540 i$=INKEY$:IF i$=""THEN 1540
1550 IF i$="N"OR i$="n"THEN 1580
1560 IF NOT(i$="J"OR i$="j")THEN 1540
1570 lan!=e!:SAVE dat$,b,anf!,lan!
1580 LOCATE 10,20:PRINT"FERTIG MIT SAVEN
":FOR w=1 TO 1500:NEXT w:GOTO 200
1590 '***** PROGRAMM ERPROBEN
1600 MODE 2:LOCATE 20,25:PRINT"(M)ENUE
(S)AVEN"
1610 LOCATE 10,4:INPUT"STARTADRESSE (Ach
tung: >2fff )";1$
1620 IF 1$="m"OR 1$="M"THEN 190
1630 IF 1$="s"OR 1$="S"THEN 1410
1640 GOSUB 1340:IF fehl THEN 1660
1650 IF e!>=2FFF THEN 1670
1660 LOCATE 30,4:PRINT"FALSCH EINGABE!"
:GOTO 1610
1670 CALL e!
1680 '***** UP REGISTER ANZEIGEN
1690 1$=" " :r$="Register ":MODE 1:RES
TORE 1830:FOR reg=0 TO 6:READ reg1$
1700 LOCATE 9,5+reg:PRINT r$;" ";reg1$;T
AB(23);HEX$(PEEK(&140+reg),2);
1710 PRINT TAB(31);USING"####";PEEK(&140+
reg):NEXT reg
1720 FOR regd=0 TO 4 STEP 2:READ reg1$
1730 LOCATE 9,13+(regd\2):PRINT r$;reg1$
;TAB(22);
1740 PRINT HEX$(PEEK(&142+regd)*256+PEEK
(&141+regd),4);
1750 PRINT TAB(29);USING"#####";PEEK(&14
2+regd)*256+PEEK(&141+regd)
1760 NEXT regd:READ reg1$,reg2$
1770 LOCATE 9,17:PRINT r$;reg1$;TAB(22);
HEX$(PEEK(&148)*256+PEEK(&147),4);
1780 PRINT TAB(29);USING"#####";PEEK(&14
8)*256+PEEK(&147)
1790 LOCATE 9,18:PRINT r$;reg2$;TAB(22);
HEX$(PEEK(&14A)*256+PEEK(&149),4);
1800 PRINT TAB(29);USING"#####";PEEK(&14
A)*256+PEEK(&149)
1810 LOCATE 8,25:PRINT"JEDE TASTE ZURUEC
K ZUM MENUE!"
1820 WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 190
1830 DATA A,C,B,E,D,L,H,BC,DE,HL,IX,IY
1840 '***** UP Maschinenspracheprogramm
laden
1850 RESTORE 1860:FOR i=0 TO &D:READ a$:
POKE &AB00+i,VAL("&"+a$):NEXT i:RETURN
1860 DATA DF,04,AB,C9,07,AB,FC,3A,00,00,
32,0E,AB,C9
1870 '***** UP Rechen - Fenster
1880 LOCATE 55,1:INPUT"Adr:";1$:GOSUB 13
40:IF fehl THEN 1920
1890 LOCATE 55,1:PRINT HEX$(e!,4);:INPUT
" + Disp:";a$:disp=VAL("&"+a$)
1900 dispi=disp:IF disp>255 THEN 1920 EL
SE IF disp>127 THEN dispi=dispi-256
1910 LOCATE 59,1:PRINT" + ";HEX$(disp,2)
;" = ";HEX$(e!+dispi+2,4);" ":RETURN
1920 LOCATE 55,1:PRINT"Fehler !";SPC(6):
FOR w=1 TO 2000:NEXT w:GOTO 1880
1930 '***** UP Maschinensprache fuer Re
gister anzeigen
1940 RESTORE 1980:FOR s=0 TO 16 STEP 16:
erg=0:FOR t=0 TO 15:READ a$
1950 a=VAL("&"+a$):erg=erg+a:POKE &100+t
+s,a:NEXT t:READ summe
1960 IF erg<>summe THEN PRINT"Fehler in
Data-Zeilen 1810ff!":STOP
1970 NEXT s:RETURN
1980 DATA F3,32,40,01,ED,43,41,01, ED,53
,43,01,22,45,01,DD, 1441
1990 DATA 22,47,01,FD,22,49,01,FB, C9,00
,00,00,00,00,00,00, 919

```

SCHLUSS MIT DER SEQUENTIELLEN DATEI!!

Relative Dateiverwaltung mit DEISYS!

DEISYS verwaltet Ihre kompletten Daten und ist unabhängig vom freien Speicherplatz Ihres Rechners!

Universelle Dateiverwaltung mit frei definierbarer Bildschirmmaske für CPC 464, 664 und 6128!

Leistungsmerkmale in Stichworten:

Integrierter Terminkalender

- nach dem Starten des Programmes werden automatisch die aktuellen Tagetermine angezeigt
 - Datenaufnahme unabhängig vom freien Speicherplatz
 - relative Datenstruktur
 - frei definierbare Bildschirmmaske
 - schnellstmögliche Abarbeitungsgeschwindigkeit
 - deutscher Zeichensatz, auf ASCII umschaltbar
 - max. 20 Datenfelder pro Datensatz
 - diverse Suchkriterien
 - durchgehende Menüführung, dadurch:
 - hoher Bedienungskomfort
- DEISYS gibt es auf 3"- und 5 1/4"-Diskette zum Preis von **198,- DM**

VERIS

Das Datenbanksystem für den modernen Versicherungskaufmann! Verwaltet Ihre kompletten Bestände und unterstützt gezielte Verkaufaktionen (z.B: Altersaktion)!

Terminkalender und Datenbank in einem Programm!

- frei definierbare Bildschirmmaske
 - druckt Bestände
 - max. 20 Datenfelder pro Datensatz
 - durchgehende Menüführung
- VERISist auf 3"- und 5 1/4"-Diskette erhältlich. Preis **348,- DM**



EDV-Beratung Worms
Rheinbergstraße 14
Postfach 280108
6520 Worms 28
☎ 06242/4597

Diskette – was ist das?

Neben dem herkömmlichen Datenträger Kassette setzt sich zunehmend die Diskette als Speichermedium für Computerdaten durch. Die Diskettenspeicherung ist nicht nur wesentlich schneller, sondern auch um ein Vielfaches zuverlässiger als die Speicherung auf Kassette.

Die Diskette ist eine kleine Magnetscheibe aus flexiblem Material. In der Umgangssprache wird eine Diskette auch „Floppy-Disk“ genannt. Man unterscheidet Disketten nach Größe, Aufzeichnungsdichte und Anzahl der verfügbaren Seiten zur Datenspeicherung. Die verschiedenen Formate können Sie aus Abbildung 1 entnehmen.

Für den Schneider CPC sind nur die 3"- und 5 1/4"-Formate zu verwenden. Eine hohe, komplexe Fertigungstechnologie ist für die genaue Einhaltung der Formate unerlässlich, da die geringste Abweichung den Datenträger unbrauchbar macht.

Betrachten wir uns den Aufbau einer Diskette einmal am Beispiel der 3"-Compact-Floppy von Maxell (Abb. 2)

Die Compact-Floppy ist eine sogenannte High-Densit Diskette, d.h., es wird durch eine Erhöhung der

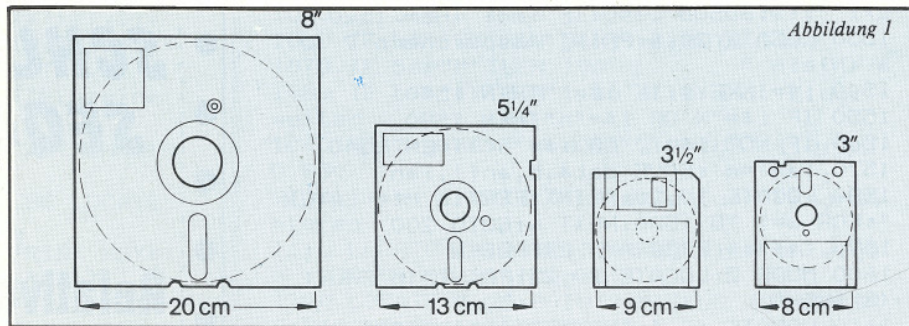


Abbildung 1

Diskette magnetisiert (beim Schreiben) bzw. abtastet (beim Lesen). Die Funktionsweise der magnetischen Aufzeichnung können Sie dem Schaubild III entnehmen. An der Oberseite der Diskette sind sogenannte Schreibschutzkerben angebracht. Sie dienen dem Schutz der Daten gegen unbeabsichtigtes Überschreiben bzw. Löschen der gespeicherten Daten. Zwischen den Schreibschutzkerben befindet sich der automatische Verschluss, der die Compact-Floppy-Disk vor Schmutz und Staub schützt.

In der Mitte der Diskette sitzt das Center Hole, über das die Diskette vom Laufwerk angetrieben wird. Hier ist eine präzise Zentrierung für einen einwandfreien Lauf unbedingt Vorausset-

zung. Das nächste äußerliche Merkmal der 3"-Compact-Floppy ist das Indexloch. Dieses gestanzte Loch legt den physischen Spurenanfang der Diskette fest. Eine Lichtschranke in der Diskettenstation überwacht diese Stelle der Diskette und gibt jedesmal einen Impuls ab, wenn in einer Umdrehung der Strahlengang durch das Indexloch freigegeben wird.

Fehlt zur Erläuterung noch das Reinigungsvlies, das zwischen Hülle und Magnetscheibe sitzt. Das antistatische Spezial-Reinigungsvlies reinigt permanent die Diskette und vermindert die Reibung zwischen Diskette und Hülle.

Der nun folgenden Übersicht können Sie die einzelnen Produktionsschritte einer Diskette entnehmen:

Vorsicht!

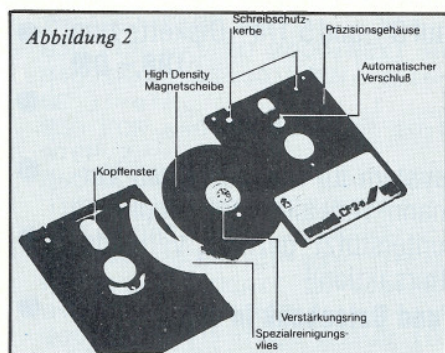


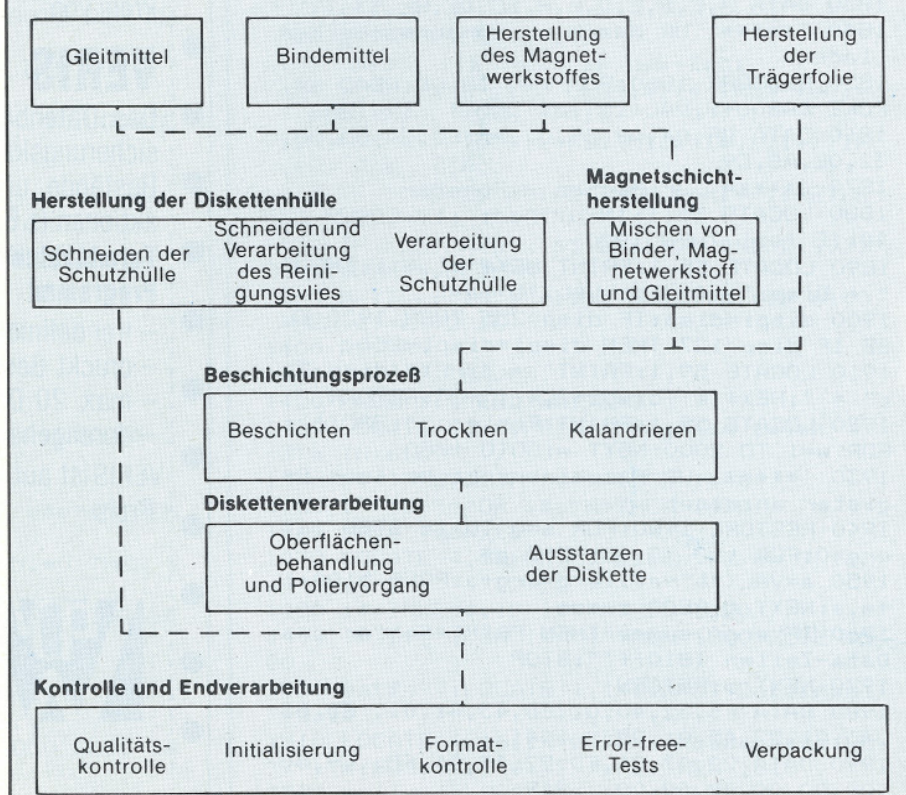
Abbildung 2

Speicherdichte die Aufzeichnungskapazität gesteigert. Voraussetzung für diese hohe Speicherdichte ist eine kompakte Magnetschicht – die Epitaxial-Beschichtung. Dieses Verfahren basiert auf Magnetpartikeln, die aus einer Verbindung von Kobalt-Ferrit und Gamma-Eisenoxid bestehen und mit einem Spezialbinder auf die Folie aufgetragen werden. Diese Beschichtung hat eine wesentlich höhere magnetische Kapazität als die üblichen Eisenoxid-Beschichtungen.

Das Kopffenster ist eine längliche Öffnung in der Hülle der Diskette, durch die der Schreib-/Lesekopf der Diskettenstation die Magnetschicht der

Abbildung 4

Disketten-Produktion

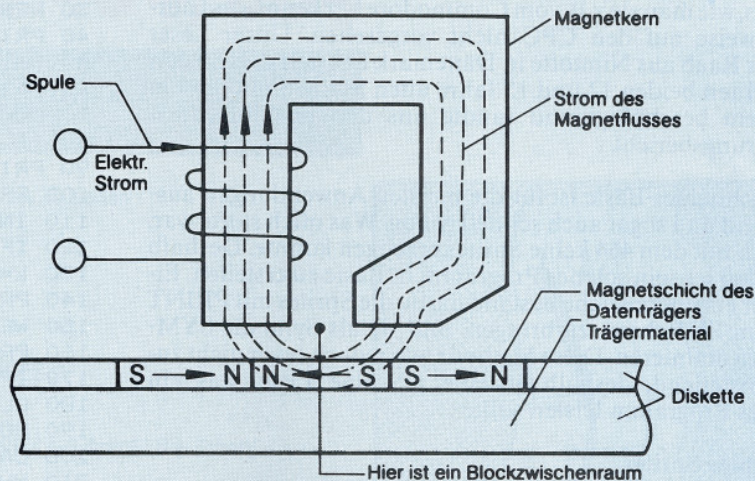


Spezifisches:

Als Trägermaterial der Diskette dient eine Polyesterfolie von einem zehntel Millimeter Stärke. Auf die Folie wird beidseitig eine Schicht aufgebracht, in die die Epitaxial-Beschichtung als eigentlicher magnetischer Datenspeicher eingebettet ist. Diese Beschichtung wird getrocknet und geglättet. Danach werden die Scheiben ausgestanzt, wobei es besonders auf die Maßgenauigkeit des Center Hole ankommt. Die Diskette wird oberflächenversiegelt und poliert, die Hülle gefertigt und die Diskette darin versiegelt. Es folgt die Prüfung auf „Herz und Nieren“, die bei Maxell insgesamt 114 Einzelprüfungen ausmacht.

Der sogenannte „Error-frei-Test“ gilt als wichtigster Maßstab für die Qualität einer Diskette. Da die Spuren auf der Diskette nur Bruchteile von Millimetern breit sind und die Aufzeichnung mit großer Geschwindigkeit erfolgt, stellen umfangreiche Tests die Fehlerfreiheit aller verwendeten Materialien und Arbeitsgänge sicher. Wie Sie dem Schaubild entnehmen, gelangen zwei verschiedene Diskettenarten in den Handel, die hard- und die soft-sektorierten Disks.

Das Prinzip der magnetischen Aufzeichnung



Der Stromfluß, der durch den Blockzwischenraum auf die Diskettenschicht trifft, magnetisiert sie.

Abbildung 3

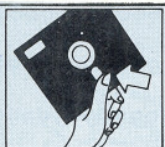
Bekanntlich werden Daten auf einer Diskette in Blöcken gespeichert. Am Anfang und Ende jedes Blocks werden Lücken (GAP's) für Spuren- und Sektornummern sowie Prüfbytes gelassen. Diese GAP's grenzen einzelne Sätze einer Datei ab. Das Ende eines Satzes wird durch eine kleine Lücke (Unterbrechung) gekennzeichnet. Dieser Vor-

gang ist das Formatieren. Disketten sind durch den Hersteller formatiert (hard-sektoriert) oder unformatiert (soft-sektoriert) erhältlich.

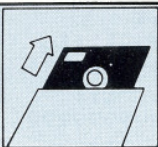
Bedienungshinweise:

Wir wissen nun, daß Disketten technisch hochwertige und zuverlässige

Diskette!



Niemals die Diskette an der Oberfläche berühren!



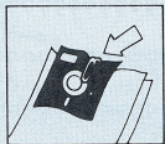
Niemals die Diskette unnötig aus dem Schutzumschlag entfernen!



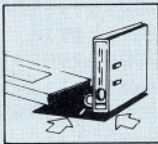
Niemals die Diskette mit spitzen Bleistiften oder Kugelschreibern beschriften!



Niemals auf dem Schutzumschlag der Diskette radieren!



Niemals die Diskette mit Gummibändern oder Büroklammern abheften!



Niemals die Diskette unter schweren Gegenständen aufbewahren!



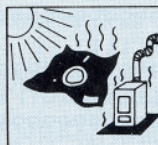
Niemals die Diskette biegen oder falten!



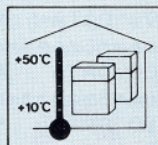
Niemals die Diskette mit Alkohol, Verdünnern oder Freon reinigen!



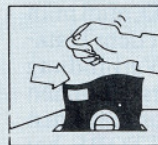
Niemals die Diskette in die Nähe magnetischer Gegenstände bringen!



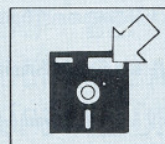
Niemals die Diskette großer Sonnen- oder Wärmeeinwirkung aussetzen!



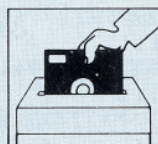
Niemals die Diskette unter +10°C oder über 50°C einsetzen oder lagern!



Niemals die Diskette mit Gewalt ins Laufwerk einführen!



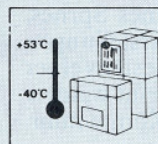
Immer die Diskette im vorgesehenen Etikett mit weichem Filzschreiber beschriften!



Immer die Diskette an der Oberseite großer Sonnen- oder Wärmeeinwirkung aussetzen!



Immer die Diskette in der Packung aufrecht lagern!



Immer die Diskette so versenden, daß sie Temperaturen nicht über +53°C und nicht unter -40°C ausgesetzt ist!

Datenträger sind. Dementsprechend benötigen die Floppy-Disks auch Pflege und Gebrauchsvorschriften, um vor unbeabsichtigten Datenverlust zu schützen.

Damit die Zuverlässigkeit und Funktionsfähigkeit der Disketten voll erhalten bleibt, sind folgende Punkte zu beachten:

Wenn Sie die hier gezeigten Bedienungsanweisungen genauestens beachten, sind Sie vor unfreiwilligen Datenverlusten geschützt.

Wir hoffen, daß Sie einen Einblick in die Funktions- und Bedienungsanweisungen der Diskette erhalten haben und würden uns freuen, wenn Ihnen beim Disk-Betrieb kein „Read-“ oder „Write-Error“ unterkommt. Auf den inneren Aufbau einer Diskette werden wir in einem späteren Artikel genauer eingehen, um dann auch auf die Programmierung und Datenverarbeitung zu sprechen zu kommen.

In Verbindung mit unserem CP/M-Lehrgang werden wir dann auch auf die verschiedenen Systemformate eingehen und Tips zum Umsetzen von CP/M-Software auf das 3"-Format geben.

(SR)

Multicolour Sprites mit dem CPC 464

Sprites, wie man sie z.B. vom Commodore her kennt, sind normalerweise auf den CPC nicht vorgesehen. Unser Leser Volker Raab aus Nimtofte in Dänemark hat sich gemeinsam mit seinen beiden 12 und 15 Jahre alten Söhnen mit diesem Problem beschäftigt und sandte uns den nachfolgenden Erfahrungsbericht.

Das Schneider-Basic ist für die meisten Anwendungen ausreichend und sogar auch schnell genug. Was mich störte war, daß ich mit dem 464 keine Sprites erzeugen konnte. Deshalb beschloß ich, ein solches Programm in Basic zu erstellen. Einer der ersten Versuche bestand darin, die Sprites mit PRINT auf den Bildschirm zu bringen, und sie als Symbole SYMBOL zu definieren. Diese Methode war jedoch noch nicht zufriedenstellend, deshalb erstellte ich eine Liste, was ein solches Programm leisten sollte:

1. Farbige Sprites
2. Verschiedene Formen
3. Einfache und leicht durchschaubare Darstellung
4. Volle Kontrolle vom Basic-Programm
5. Keine Pokes

Eine Sprite-Routine muß natürlich schnell sein. Deshalb habe ich eine Sprite-Routine in Maschinensprache geschrieben, die eigentlich nichts anderes macht, als eine farbige Figur auf den Bildschirm zu zeichnen. Alles übrige kann in Basic geschrieben werden.

Darstellung der Sprites

Die Sprites werden in Data-Statements in Basic geschrieben. Damit ist wenigstens teilweise gesichert, daß die Beschreibungen leicht zu erstellen sind. Ein Zeichen entspricht einem Bildpunkt (Pixelpunkt). Dies könnte man natürlich auch kompakter machen. Hierbei könnte jedoch die Durchschaubarkeit leiden. Eine Sprite-Beschreibung kann wie folgt aussehen:

DATA abcdefghijklmno
DATA ABCDEFGHIJKLMNO
DATA 123456789iKl mNo

Hieraus werden drei Reihen mit je 15 Bildpunkten in den INK-Farben 1 – 15 in den Mode0 erstellt. Ziffern und Buchstaben, genaugenommen jedes ASCII-Zeichen, außer den Kontrollzeichen 0 bis 31, können genutzt und untereinander vertauscht werden. Die Routine benutzt die vier letzten Bits des Zeichens als INK-Farbe. Die INK-Farben 10 bis 15 können nicht mit Ziffern angegeben werden. Ebenso wie die hexadezimalen Ziffern A bis F. Wichtig ist außerdem die Tatsache, daß jedes Zeichen mitzählt, auch ein SPACE.

Sämtliche Datalinien, die ein Sprite beschreiben, müssen zusammen stehen. Es dürfen keine anderen Linien dazwischen gesetzt werden. Aus dieser Art der Darstellung ergibt sich auch die Art und Weise, wie man die Sprites gegenüber der Routine angibt. Dies geschieht durch den `RESTORE`-Befehl.

Benutzt man **RESTORE** in Verbindung mit **READ**, muß man diesen Befehl nicht unbedingt auf einer Linie mit dem **Data-Befehl** verweisen. Dies ist jedoch erforderlich in Verbindung mit der hier beschriebenen **Sprite-Routine**. Das erste Zeichen der ersten Datalinie wird automatisch der Bildpunkt für den obersten linken Eckpunkt der **Sprite-Figur**. **RESTORE** hat den großen Vorteil, daß man auch den **RENUM-Befehl** ausführen kann. Es ist auch möglich Teil-Sprites zu zeichnen, wenn man nicht auf den ersten **Data-Befehl** eines Sprites, sondern auf einen der folgenden verweist. Die Darstellungen verschiedener Sprites müssen jedoch durch mindestens einer **Basic-Linie**, ohne **Data-Befehl**, voneinander getrennt werden. Empfehlenswert ist ein **REM-Befehl** mit einem Kommentar.

Kurzgefaßt kann man sagen: Die Sprite-Routine liest die Basic-Linien, bis sie eine Linie findet, die nicht mehr dem erwarteten Sprite entspricht. Das erwartete Format sieht fol-

[illegible]

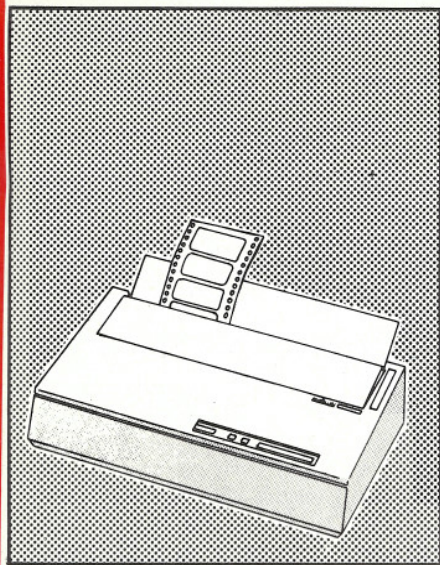
DAS SUPERTEAM FÜR IHREN CPC 464/664

CPC WRITER, das Textverarbeitungsprogramm für professionelle Ansprüche in gewohnter Qualität von SCS SOFTWARE. CPC WRITER in Stichworten:

- ★ Deutscher Zeichensatz
- ★ Platz für über 29000 Zeichen Text, ausreichend für ca. 10 bis 30 Seiten
- ★ Bis zu 5000 Zeilen
- ★ Jede Zeile bis zu 245 Zeichen (horizontales Scrolling)
- ★ Textdarstellung auf dem Bildschirm genau wie beim Druck
- ★ Im Textverlauf beliebig veränderbares Zeilenlineal
- ★ Zeilenabstand in 1/72 Zoll einstellbar
- ★ Blockverarbeitung (kopieren/verschieben/löschen)
- ★ Serienbriefverarbeitung integriert (Schnittstelle zu CPC ADRESS)
- ★ Trennvorschläge
- ★ Viele Drucksteuerfunktionen
Unterstreichen/Fettdruck/Kursivschrift/Tiefstellen/Hochstellen/PICA-Schrift/ELITE-Schrift/
Schmalschrift/Breitschrift/Schönschrift
- ★ Kopf- und Fußzeilen mit automatischer, einstellbarer Seitennumerierung
- ★ Texte suchen und ersetzen
- ★ Unbedingter Seitenumbruch mit Bildschirmdarstellung
- ★ Kommentarzeilen im Text
- ★ Erstellen einer Standard-Formatdatei
- ★ 10 Funktionstasten können mit Texten belegt werden
- ★ Ständige Befehlsübersicht mit allen Befehlen
- ★ Disketteninhalt anzeigen
- ★ Farben frei einstellbar
- ★ Wordwrap
- ★ Tabulatoren
- ★ Selbstverständlich sind alle Standardfunktionen wie Einfügen, Löschen, freie Cursorbewegungen etc. frei verfügbar.
- ★ CPC WRITER kostet komplett mit Handbuch nur DM 128,-
- ★ LIEFERBAR FÜR CPC 464 Cassette/Diskette 5 1/4 Zoll/Diskette 3 Zoll
CPC 664 Diskette 3 Zoll



Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung Ihr Gerät und den gewünschten Datenträger unbedingt an.



CPC ADRESS genügt hohen Ansprüchen und bietet, zusammen mit CPC WRITER, das optimale System für Rundschreiben etc. Mit CPC ADRESS entfällt das zeitraubende Suchen und Einsortieren von Adressen. CPC ADRESS in Stichworten:

- ★ Deutscher Zeichensatz
- ★ Farben frei einstellbar
- ★ Einfachste Bedienung durch Menütechnik
- ★ Bei Eingabefehlern ausführliche Fehlerbehandlung bzw. Hinweis
- ★ 900 ADRESSEN (!) pro Datei (DIREKTZUGRIFF!)
- ★ Ausführliche Sortiermöglichkeiten
- ★ Suchen nach jedem Feld
- ★ Selektieren nach beliebigen Kriterien
- ★ Listen in beliebigen Formaten drucken
- ★ Etiketten drucken
- ★ Disketteninhalt anzeigen
- ★ Kein Nachladen von Programmteilen
- ★ Schnittstelle zu CPC WRITER (Serienbriefe)
- ★ Komplett mit Handbuch nur DM 98,-
- ★ LIEFERBAR FÜR CPC 464 Diskette 5 1/4 Zoll/Diskette 3 Zoll
CPC 664 Diskette 3 Zoll

Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung Ihr Gerät und den gewünschten Datenträger unbedingt an.

SCS SOFTWARE PRODUKTE
ERHALTEN SIE IN FÜHRENDEN
FACHGESCHÄFTEN ODER
DIREKT BEI UNS. BITTE
FORDERN SIE AUCH UNSERE
PROSPEKTE ÜBER WEITERE
PRODUKTE AN.

SCS
STEFAN SEUCAN
SOFTWARE

Postfach 2444 - 8600 Bamberg 1

Tel.: 09542/8348

BESTELL-COUPON

Einsenden an: SCS SOFTWARE, Postfach 244, 8600 Bamberg 1
Bitte senden Sie mir:

☐ per Nachnahme

zzgl. Porto und Verpackung
☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name und Adresse
Name/Unterschrift, bei Minderjährigen, die das gesetzl. Vertreter
bitte deutlich
schreiben

Tips & Tricks

gendermaßen aus:

2 Bytes Linienlänge,
2 Bytes Basic Liniennummer,
1 Byte Basic-Statement Code (140 für DATA),
1 Space-Zeichen,
Daten für die Sprite-Routine
und zum Schluß ein Null-Byte.

Die Sprite-Routine überspringt die ersten 4 Bytes, kontrolliert den Befehlscode für DATA, überspringt auch den Space und interpretiert den Rest der Linie als INK-Farben, indem sie einfach den Wert der Zeichen modulo 16 als Farbnummer auffaßt. Wie man sieht, ist die Analyse der Sprite-Beschreibung recht einfach, aber trotzdem sicher genug.

Fehlt nur noch die Lage des Sprites auf dem Bildschirm. Grafische Positionen gibt man normalerweise mit MOVE oder MOVER an. Folglich machen wir das genauso. Einzige Schwierigkeit dabei ist: Der Ursprung der Koordinaten für MOVE und damit auch für MOVER kann durch Anwendung von ORIGIN verschoben werden, aber die Sprite-Routine ordnet mit Hilfe einer einfachen Addition der MOVE-Koordinaten und der ORIGIN-Koordinaten an, wo der obere linke Punkt des Sprites auf dem Bildschirm liegt. Wenn kein ORIGIN verwendet wurde, also bei ORIGIN 0,0, sind das die normalen Koordinaten und bei Verwendung von ORIGIN muß man eben auch hier Koordinaten in Bezug auf den selbst gewählten Ursprung angeben.

Der Aufruf der Routine wird dann ganz einfach:
Wenn die Routine an der Adresse SPRITE eingeladen wurde, gilt folgender Aufruf:
CALL SPRITE

Nach diesem Aufruf zeichnet die Sprite-Routine eine Figur, deren Darstellung durch den letzten RESTORE-Befehl angegeben ist, mit der oberen linken Ecke an der Stelle, wo der grafische Cursor plazierte ist. Gezeichnet wird genau der Teil der Figur, der auf dem Bildschirm Platz hat, der Rest, die Teile die außerhalb des Bildschirms plazierte sind, wird einfach übersprungen. Wenn der RESTORE-Befehl nicht auf einen DATA-Befehl verweist, wird nichts gezeichnet. Das ist eine sehr primitive, aber auch sehr effektive Behandlung von Fehlaufrufen.

Weil ich gern viele Farben benutze, ist die Routine speziell für den Mode 0 bestimmt. Für andere Mode's müßte ein Teil der Routine umgeschrieben werden.

Die Routine benutzt den XOR-Modus, d.h. die Farben ändern sich, wenn eine Figur über einen Hintergrund gelegt wird. Der XOR-Modus macht es auch erforderlich, Figuren zweimal am selben Ort zu zeichnen, wenn man sie bewegen will. Das erstmal wird die Figur gezeichnet, das zweitemal wird der Hintergrund wieder hergestellt, indem man die Figur noch einmal zeichnet. Das ist nur im XOR-Modus möglich, in allen anderen Fällen muß man den Hintergrund irgendwo lagern, damit man ihn später wieder herstellen kann. Wenn man will, kann man die Routine so abändern, daß sie mit einem anderen Modus arbeitet. Der OR-Modus ist am leichtesten, man braucht nur 2 XOR-Assembler-Befehle mit 2 OR-Befehlen auszutauschen. Die Routine behandelt jeden Bildpunkt gesondert, für die beiden anderen Fälle, AND- und FORCE-Modus, muß man alle Bildpunkte, die im selben Byte liegen, zusammen behandeln.

An einer Stelle habe ich ein bißchen gemogelt. Eigentlich könnte ein Sprite an einem beliebigen Bildpunkt beginnen, aber es ist etwas einfacher, wenn die Sprites immer mit dem ersten Bildpunkt in einem Byte beginnen. Mit anderen Worten, es gibt genau 80 Positionen pro Linie, an dem ein Sprite starten kann, wenn dieser Punkt innerhalb des Bildschirms liegt. In der Y-Richtung gibt es entsprechend 200 verschiedene Anfangspunkte.

Im Gegensatz zu anderen Sprites haben meine Sprites keine Geschwindigkeit. Man muß sie selbst bewegen und kontrol-

```

mmmmmmmmmmmm11111111
580 DATA      1177777777kkkk      mmm
mmmmmmmmmmmm11111111
590 DATA      1177777777              m
mmmmmmmmmmmm 11111111
600 DATA      1777777777
                    1111111
610 DATA      77777777
                    11111
620 DATA      777777
630 DATA      7777757
640 DATA      777777775777
650 DATA      77777777555555
660 DATA      77777777777711157111
670 DATA      7777777777775777
680
690 ' STOR SPRITE Routine
700
710 DATA 253,229,221,229, 42, 42,179,237
,152
720 DATA 91, 46,179, 25,203,124, 32, 27
,215
730 DATA 203, 44, 32, 23,203, 29,235, 33
, 34
740 DATA 199, 0,183,237, 82, 22, 0, 48
, 3
750 DATA 15,122,149, 98,106, 87, 30,200
, 39
760 DATA 213, 24, 39,221,225,253,225,201
,121
770 DATA 0,213,125,230, 7,203, 39,203
,252
780 DATA 39,203, 39, 87, 30, 0,125,230
,241
790 DATA 248,111,203, 37,203, 20, 68, 77
,199
800 DATA 203, 37,203, 20,203, 37,203, 20
,158
810 DATA 9, 25,229, 42, 40,179,237, 75
, 68
820 DATA 44,179, 9,203, 44,203, 29,203
,146
830 DATA 44,203, 29, 6, 0,203, 44, 40
, 57
840 DATA 20,203, 29, 36, 32, 8,120,149
, 85
850 DATA 72, 96,104, 71, 24, 15,193,193
, 0
860 DATA 221,225,253,225,201,203, 29, 62
,139
870 DATA 80,149, 56,242, 79,209, 25,237
, 53
880 DATA 91,201,177, 25, 17, 0,192, 25
,216
890 DATA 48, 4, 17, 80,192, 25,197,221
, 16
900 DATA 225,193,237, 91, 48,174, 62, 0
, 6
910 DATA 128, 40, 24, 19, 19, 19, 19, 19
, 31
920 DATA 26,254,140, 32,203, 19, 26,214
,146
930 DATA 32, 56, 6, 19, 26,214, 32, 48
,177
940 DATA 244, 16,232, 65,197,229, 19, 19
,253
950 DATA 19, 19, 19, 26,254,140, 32,174
,171
960 DATA 19, 26,214, 32, 56,117,221,229
,146
970 DATA 193,120,254, 0, 40, 8, 19, 26
,148
980 DATA 214, 32, 56,103, 16,248, 65, 24
,246
990 DATA 2, 24,217, 19, 26,214, 32, 56
, 78
1000 DATA 90,230, 15,203, 71, 40, 2,20
3, 86

```



```

1010 DATA 247,203, 87, 40, 2,203,231,23
0,219
1020 DATA 90,203, 79, 40, 2,203,215,20
3, 11
1030 DATA 95, 40, 2,203,199,230, 85,20
3, 33
1040 DATA 39,174,119, 19, 26,214, 32, 5
6,167
1050 DATA 50,230, 15,203, 71, 40, 2,20
3, 46
1060 DATA 247,203, 87, 40, 2,203,231,23
0,219
1070 DATA 90,203, 79, 40, 2,203,215,20
3, 11
1080 DATA 95, 40, 2,203,199,230, 85,17
4, 4
1090 DATA 119, 62,248,164, 79, 35, 62,
7, 8
1100 DATA 164,177,103, 16,166, 19, 26,21
4,117
1110 DATA 32, 48,250,225, 1, 0, 8,
9, 61
1120 DATA 48, 8, 1, 80,192, 9, 62,19
9, 87
1130 DATA 164,103,193, 16,140,221,225,25
3, 35
1140 DATA 225,201,256,170

```

lieren, ob sie mit irgendwas zusammengestoßen sind. Aber, wie gesagt, genau so wollte ich es auch.

Das erste Listing zeigt ein einfaches Basic-Programm, das die Sprite-Routine benutzt sowie Befehle und DATA-Befehle, um die Routine in den Speicher einzuladen. Die gewählte Speicheradresse ist ganz willkürlich. Man kann die Routine an beliebiger Stelle in den Speicher laden, wo sich gerade genügend Platz befindet. Das Listing ist eine Art Demoprogramm, aber den Demoteil mit dem Baskerville Monster kann man später wegwerfen.

Die Sprite-Routine liest ein paar Systemvariablen mit erfindenen Namen, wie Origin und Position für X und Y, den SCREEN OFFSET und die RESTORE-Adresse. Diese Systemvariablen gelten natürlich nur für den CPC 464 und die Basic-Version 1.0. Abgesehen von der RESTORE-Adresse kann man die Variablen auch mit Hilfe der Firmware finden.

Ich habe mir sie selbst im RAM-Speicher gesucht. Das ist mühsam, aber nicht ganz unmöglich.

Alle Variablen der Sprite-Routine werden im Stack aufbewahrt. Alle Jumps sind relativ und die Routine enthält keine eigenen Unterprogramme. Das ist der Grund, daß die Routine relocierbar ist, also an beliebiger Adresse eingelagert werden kann. Wenn man genau hinsieht, stellt man fest, daß die Routine mehrere Labels mit den Buchstaben "fini" enthält, und daß allen diesen Labels fast dieselben Befehle folgen. Auch die "LBIT"- und "RBIT"-Teile sind fast identisch.

Die Übersetzung der Y-Koordinate in eine Adresse im Bildbereich ist sehr kompliziert und fast nicht zu beschreiben.

Lassen wir es! Nur soviel, die Y-Koordinate mit Werten von 0 bis 399 für den Bildbereich wird so transformiert, daß diese Werte in den Bereich von 199 bis 0 fallen. Die X-Werte von 0 bis 639 werden zu Werten von 0 bis 79 transformiert. Für X und Y werden Werte mit Namen wie XSKIP, XCOPY, YSKIP und YCOPY berechnet. Die SKIP-Werte geben an, wieviele Bildpunkte in der Richtung unsichtbar sind, weil sie außerhalb des Bildbereiches liegen. Das ist wichtig, wenn der linke obere Punkt außerhalb des Bildbereiches liegt. Die COPY-Werte geben an, wieviele Bildpunkte in der Richtung erstellt werden. Das ist wichtig, wenn der rechte untere Punkt außerhalb des Bildbereiches liegt.

Volker Raab

Kassetten-Directory

Das Programm gibt die Namen und Parameter der auf Kasette gespeicherten Programme aus. Bei den Parametern handelt es sich um die Typen, Ladeadresse, Länge und Auto-Startadresse.

Die Auto-Startadresse ist nur für spezielle Maschinenprogramme interessant.

Das Programm bindet den RSX-Befehl LCAT in den Basic-Befehlsvorrat ein, dabei wird die Ausgabe durch einen nachgestellten Parameter definiert. Die Ausgabe geschieht auf dem Monitor im Mode 2, zusätzlich kann ein Drucker verwendet werden.

Die Eingabe erfolgt mit einem Assembler oder dem Mini-Monitor, der Checksummen bildet und die Eingabe erleichtert. Nach genauer Kontrolle der Speicherinhalte und der Abspeicherung, wird das Programm mit CALL &AA00 initialisiert. Dadurch wird der RSX-Befehl LCAT in das Basic eingebunden. Von nun an kann man mit SHIFT Klammeraffe LCAT das Directory-Programm starten. Ein wahlweise angefügter Parameter bestimmt dabei das Ausgabe-Medium. Die Ausgabe erfolgt permanent auf dem Bildschirm. Mit einer Eins als Parameter kann der Drucker angesprochen werden.

ILCAT,1 Drucker- und Monitor-Ausgabe
ILCAT oder ILCAT,0 Monitor-Ausgabe

Mit der ESCAPE-Taste kann man das Programm abbrechen.

Funktionsweise:

Das Programm sucht den ersten Block eines Programms oder Files und lädt ihn in den Kassetten-Buffer. Dabei werden die Lademeldungen des BASIC-Interpreters unterdrückt. Name, Typ, Startadresse, Länge und Auto-Startadresse werden in tabellarischer Form ausgegeben. Der Programm-Typ wird als ASCII-Zeichen codiert.

Typ-ASCII:

! normales Basic-Programm
" geschütztes Basic-Programm
7 ASCII-File
Maschinen-Programm

Bedienung von Mini-Monitor:

Vom Hauptmenue aus können Eingabe, Speicherkontrolle, Abspeicherung und Laden vom Band sowie Starten des Programms aufgerufen werden. In der Eingabe-Routine wird nach der Startadresse gefragt. Diese muß als Hexwert eingegeben werden. Es erscheint die Adresse und der aktuelle Wert dieser Adresse. Nun kann der neue Wert eingegeben oder ein Punkt gesetzt werden, wenn die Eingabe verlassen werden soll. Die Speicherkontrolle beginnt auch mit der Eingabe einer Startadresse, die ebenfalls hexadezimal sein muß. Der Computer erstellt ein ASCII-Dump mit Checksumme. Mit der SPACE-Taste kann man die Ausgabe anhalten. Um fortzufahren, muß die große ENTER-Taste gedrückt werden. Wird stattdessen Q betätigt, bricht die Routine ab und springt ins Hauptmenue. Die Abspeicherung und Lade-Routinen sind auf das Maschinenprogramm fixiert. Für spätere Benutzung ohne Mini-Monitor muß folgendes eingegeben werden:

MEMORY &A9FF
LOAD"ILCAT,X",&AA00
CALL &AA00

Rüdiger Görsch

```

10 Mini Monitor
20 MEMORY &A9FF
30 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:PEN
1:PAPER 0
40 CLS:PRINT"Mini-Monitor"
50 PRINT"Optionen"
60 PRINT:PRINT"1 Eingabe"
70 PRINT:PRINT"2 Kontrolle"

```


DIE NEUE CPC - DATABOX -

- Das ist die Software zum CPC Magazin -
- Jeden Monat neu -

Inhalt der
Databox zu Heft 10/85
12KB Drucker-Buffer
MC-Monitor
Multi-Colour-Sprites
Superder
Listings zu den
Lehrgängen
Basic-Kurs
Sound-Kurs
Assembler-Kurs
und alle
Listings zu den
Tips + Tricks



„Nur als Kassette lieferbar“

- DATABOX - der neue Service von Schneider CPC International
- DATABOX - mehr als ein Softwaredienst
- DATABOX - bringt ergänzend sämtliche Listings und alle Programmbeispiele auf Kassette
- DATABOX - erscheint jeden Monat und trägt das Titelbild des gleichzeitig erscheinenden Heftes
- DATABOX - der „READY TO RUN“ Datenträger zum CPC Magazin. Enthält außerdem ein extra Programm, das nicht im Heft enthalten ist als Bonus.

für CPC 464

Bezugspreise für DATABOX:

Kassette 14,- DM zuzüglich 3,- DM Porto/Verpackung (im Ausland zuzüglich 5,- DM Porto/Verpackung)

Zahlungsweise:

Am einfachsten per Vorkasse (Verrechnungsscheck) oder als Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (in das Ausland ist Nachnahme nicht möglich).

Schneider CPC International

Postfach 250, 3440 Eschwege

STOP - Bitte Bestellkarte benutzen -


```

80 PRINT:PRINT"3   Speichern"
90 PRINT:PRINT"4   Laden"
100 PRINT:PRINT"5   Starten"
110 PRINT
120 PRINT"Wahl eingeben !"
130 INPUT a
140 IF a<1 OR a>5 THEN CLS:END
150 ON a GOTO 170,270,410,440,470
160 GOTO 40
170 'Eingabe
180 CLS:INPUT"Startadresse (hexadezimal)
";a$
190 IF LEFT$(a$,1)<>"&" THEN a$="&" + a$
200 a=VAL(a$)
210 PRINT HEX$(a);TAB(10);PEEK(a);TAB(20
);
220 INPUT b$
230 IF b$="." THEN 40
240 d=VAL(b$)
250 POKE a,d
260 a=a+1:GOTO 210
270 'Kontrolle
280 CLS:INPUT"Startadresse (hexadezimal
)";a$
290 IF LEFT$(a$,1)<>"&" THEN a$="&" + a$
300 a=VAL(a$)
310 PRINT HEX$(a);" ";
320 ch=0:FOR i=a TO a+9
330 PRINT USING " ### ";PEEK(i);
340 ch=ch+PEEK(i)
350 NEXT
360 PRINT"  ";ch
370 b$=INKEY$:IF b$=CHR$(32) THEN b$="":
GOTO 390
380 a=a+10:GOTO 310
390 IF INKEY(18)=0 THEN 380
400 IF INKEY(67)=0 THEN 40 ELSE 390
410 'Speichern
420 CLS:SPEED WRITE 1:SAVE"ilcat,x",b,&A
A00,400
430 GOTO 40
440 'Laden
450 CLS:LOAD"ilcat,x",&AA00
460 GOTO 40
470 'Starten
480 CLS:CALL &AA00
490 PRINT"Befehl eingebunden "
500 END

```

ASCII-Dump von ILCAT,X 0=Screen 1=Line Printer

AA00	1	9	170	33	19	170	195	209	188	14	= 1008
AA0A	170	195	20	170	76	67	65	212	0	0	= 975
AA14	254	1	192	221	126	0	50	173	170	254	= 1441
AA1E	1	32	11	205	27	187	254	252	200	205	= 1374
AA2B	46	189	56	245	62	2	205	14	188	205	= 1212
AA32	125	188	205	72	170	62	255	205	187	188	= 1577
AA3C	205	119	188	200	205	203	178	205	125	188	= 1808
AA46	24	239	33	85	170	6	87	126	205	50	= 1025
AA50	171	35	16	249	201	13	10	84	65	80	= 924
AA5A	69	45	68	73	82	69	67	84	79	82	= 718
AA64	89	58	13	10	10	78	65	77	69	32	= 501
AA6E	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	= 320
AA7B	32	32	32	32	32	32	32	84	89	80	= 477
AA82	69	32	32	32	32	32	32	76	79	65	= 481
AA8C	68	73	78	71	32	32	32	32	32	32	= 482
AA96	76	69	79	71	84	72	32	32	32	32	= 578
AAA0	32	32	32	32	83	84	65	82	84	32	= 1
AAAA	10	13	13	0	0	58	173	170	254	1	= 692
AABA	40	2	55	201	205	27	187	254	252	40	= 1263
AABE	6	205	46	189	56	244	201	62	0	50	= 1059
AACB	173	170	201	33	140	184	6	15	126	205	= 1253
AA2D	50	171	35	16	249	205	8	171	58	158	= 1121
AA2C	184	198	33	205	50	171	205	8	171	33	= 1258
AAE6	162	184	205	77	171	205	8	171	33	165	= 1381
AAFB	184	205	77	171	205	8	171	33	167	184	= 1405
AAFA	205	77	171	62	10	205	58	171	62	13	= 1026
AB04	205	50	171	201	197	6	8	62	32	205	= 1137
AB0E	50	171	16	249	193	201	126	6	2	203	= 1217
AB18	63	203	63	203	63	203	63	254	10	56	= 1181
AB22	4	198	55	24	2	198	48	205	50	171	= 955
AB2C	126	230	15	16	238	201	254	0	32	2	= 1114
AB36	62	32	205	90	187	245	205	175	170	40	= 1411
AB40	10	241	205	46	189	56	251	205	49	189	= 1441
AB4A	201	241	201	62	38	205	50	171	205	20	= 1394
AB54	171	43	205	20	171	201	171	201	0	0	= 1183

puteranlage steht. Es ist jedoch auch möglich, den Komfort eines solchen Buffers zum Nulltarif zu nutzen. Wie das funktioniert, erklärt das nachfolgende Programm in kurzen Zeilen:

12k Druckerpuffer fuer CPC 464
Assemblerliste:
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.

Pass 1 errors: 00

7530	10	ORG	30000	
7530	3EC3	LD	A,#C3	;Vektor fuer
7532	322BBD	LD	(#BD2B),A	;Druckerausgabe
7535	215375	LD	HL,START	;auf Puffer
7538	222C8D	LD	(#BD2C),HL	;routine richten
753B	3EB7	LD	A,#B7	;MC BUSY PRINTER
753D	322EBD	LD	(#BD2E),A	;kehrt mit ge-
7540	3EC9	LD	A,#C9	;sloeschem Carry
7542	322FBD	LD	(#BD2F),A	;zurueck
7545	21D475	LD	HL,BLOCK	;Eventblock fuer
7548	06B0	LD	B,#10000000	;Druckerausgabe
754A	0E00	LD	C,00	;initialisieren und
754C	11A275	LD	DE,EVENT	;in pending queue
754F	CDE0BC	CALL	#BCE0	;des fast tickers stelle
7552	C9	RET		
7553	F5	160 START:	PUSH AF	
7554	E5	170	PUSH HL	;Hier beginnt die
7555	D5	180	PUSH DE	;Routine zum Auf-
7556	2ADF75	190	LD HL,(FLAG)	;bau des Puffers
7559	77	200	LD (HL),A	
755A	117BA6	210	LD DE,42619	
755D	CDCE75	220	CALL TEST	
7560	2809	230	JR Z,RUNDEN	
7562	23	240	INC HL	
7563	22DF75	250	LD (FLAG),HL	
7567	E1	260 STACK:	POP DE	
7568	F1	270	POP HL	
7569	37	280	POP AF	
756A	C9	290	SCF	
756B	11E175	300	RET	
756B	11E175	310 RUNDEN:	LD DE,FLAG+2	
756E	2ADD75	320 WAIT:	LD HL,(FL1)	;Puffer wird nach
7571	CDCE75	330	CALL TEST	;den ersten 12 K
7574	28F8	340	JR Z,WAIT	;wieder von
7576	21E175	350	LD HL,FLAG+2	;sunten nachgeladen
7579	22DF75	360	LD (FLAG),HL	
757C	218475	370	LD HL,WEITER	
757F	222C8D	380	LD (#BD2C),HL	
7582	18E2	390	JR STACK	
7584	F5	400 WEITER:	PUSH AF	
7585	E5	410	PUSH HL	
7586	D5	420	PUSH DE	
7587	2ADF75	430	LD HL,(FLAG)	
758A	77	440	LD (HL),A	
758B	117BA6	450	LD DE,42619	
758E	CDCE75	460	CALL TEST	
7591	28D8	470	JR Z,RUNDEN	
7593	23	480	INC HL	
7594	ED5BD075	490 LOOP:	LD DE,(FL1)	;Warten, bis Platz
7598	CDCE75	500	CALL TEST	;verfuegbar ist
759B	28F8	510	JR Z,LOOP	
759D	22DF75	520	LD (FLAG),HL	
75A0	18C4	530	JR STACK	
75A2	2ADD75	540 EVENT:	LD HL,(FL1)	
75A5	ED5BD075	550	LD DE,(FLAG)	;Hier beginnt das
75A9	CDCE75	560	CALL TEST	;Event zur Ver-
75AC	C8	570	RET Z	;sorgung des Druckers
75AD	7E	580	LD A,(HL)	
75AE	CDCE75	590	CALL BUSY	
75B1	D8	600	RET C	
75B2	CDCE75	610	CALL PRINT	
75B5	117BA6	620	LD DE,42619	
75B8	CDCE75	630	CALL TEST	
75BB	CDCE75	640	CALL Z,DOWN	
75BE	23	650	INC HL	
75BF	22DD75	660	LD (FL1),HL	
75C2	C9	670	RET	
75C3	CF	680 BUSY:	RST #0	;Printer busy ?
75C4	1B88	690	DEFB #1B,088	
75C6	CF	700 PRINT:	RST #0	;Zeichen an Centronics-
75C7	F2	710	DEFB #F2	;schnittstelle anlagen
75C8	87	720	DEFB #87	
75C9	C9	730	RET	
75CA	21E075	740 DOWN:	LD HL,FLAG+1	
75CD	C9	750	RET	
75CE	7C	760 TEST:	LD A,H	
75CF	92	770	SUB D	;HL=DE ?
75D0	C0	780	RET NZ	
75D1	7D	790	LD A,L	
75D2	93	800	SUB E	
75D3	C9	810	RET	
75D4		820 BLOCK:	DEFS 9	;Eventblock
75D5	E175	830 FL1:	DEFB FLAG+2	;Eventindex
75DD	E175	840 FLAG:	DEFB FLAG+2	;Pufferindex

Pass 2 errors: 00

Table used: 175 from 301

Zur Ausgabe eines Zeichens auf dem Drucker wird der Vektor MC PRINT CHAR verwendet. Das geschieht entweder indirekt durch Basicbefehle (z.B. PRINT # 8,LIST # 8,...) oder durch direkten Anspruehung der Adresse #BD2B. Mittels dieses Vektors springt das Programm eine Routine an, die den Buffer, nicht den Drucker, mit Daten versorgt. Es dauert nur etwa 10 Sekunden, bis ein 10 Kbyte langes Programm vollständig im Buffer steht. Sind die Daten im Buffer, ist der Computer wieder bereit, z.B. Programme auszufuehren oder mit der Floppy zu kommunizieren. Trotzdem werden die Daten an den Drucker ausgegeben, bis der 12K groe Buffer leer ist. Dies geschieht durch einen Interrupt, der 300 mal in der Sekunde erfolgt. Sobald ein Zeichen in den Buffer kommt, wird auch schon losgedruckt. Der Drucker wird also nicht von Geisteshand gesteuert, wenn der Computer gleichzeitig ein anderes Programm laet und ausfuehrt, sondern durch einen Interrupt des Fast-Tickers.

Ist die zu druckende Datenmenge groeuer als 12K, wird nicht gewartet bis der ganze Buffer leer ist, sondern er wird von unten nachgeladen. Sind also etwas mehr als 12K zu drucken,

Bufferspeicher für Drucker

Drucker mit eingebautem Bufferspeicher gehören zumeist den oberen Preisklassen an. Leider gibt es für Besitzer eines kleineren Druckers nur nachrüstbare Buffer mit gigantischen Speicherkapazitäten und einem ebenso gigantischen Preis, der in keinem Verhältnis zu den Kosten der Com-

Tips & Tricks

muß nicht gewartet werden bis die ersten 12K weg sind, sondern es wird sofort für jedes gedruckte Byte ein zu druckendes nachgeladen, falls vorhanden.

Es bleibt noch zu bemerken, daß die Null am Zehnerblock zur Leerung des Buffers umdefiniert wird (was nicht notwendig ist und nur dazu dient, daß Sie den Ausdruck der im Buffer gespeicherten Daten abbrechen können). Die berühmten Kaffeepausen gehören nun also der Vergangenheit an.

Einziger Nachteil: Der freie Speicherplatz wird auf 30K reduziert.

Dominik Asam

```
10 DATA 3E,C3,32,2B,BD,21,53,75,22
,2C,BD,3E,B7,32,2E,BD,3E,C9,32,2F,BD,21,
D4,75,6,80,E,0,11,A2,75,CD,E0,BC,C9,F5,
E5,D5,2A,DF,75,77,11,7B,A6,CD,CE,75,28,9
,23,22,DF,75,D1,E1,F1,37,C9,11,E1,75,2A
,DD,75,CD,CE,75,28,F8,21,E1,75,22,DF,75,
21,84,75,22
20 DATA 2C,BD,18,E2,F5,E5,D5,2A,DF,75,77
,11,7B,A6,CD,CE,75,28,D8,23,ED,5B,DD,75,
CD,CE,75,28,F7,22,DF,75,18,C4,2A,DD,75,E
D,5B,DF,75,CD,CE,75,C8,7E,CD,C3,75,D8,CD
,C6,75,11,7B,A6,CD,CE,75,CC,CA,75,23,22,
DD,75,C9,CF,1B,88,CF,F2,87,C9,21,E0,75,C
9,7C,92,C0
30 DATA 7D,93,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,E1,75
,E1,75,
40 MODE 1
50 PRINT"12K printer buffer":PRINT
60 PRINT CHR$(164)+"1985 Dominik Asam":P
RINT
70 PRINT"O am Zehnerblock bricht Druck a
b !":PRINT
80 MEMORY 29999
90 Z=0
100 FOR T=&7530 TO &75E0:READ A$:A=VAL("
&"+A$):Z=Z+A:POKE T,A:NEXT T
110 IF Z<>23113 THEN PRINT"DATA-Fehler !
!":END
120 CALL 30000
130 KEY 128,"POKE &BD2C,&53:POKE &BD2D,&
75:POKE &75DD,&E1:POKE &75DE,&75:POKE &7
5DF,&E1:POKE &75E0,&75"+CHR$(13)
140 NEW
```

Steuerzeichen des CPC 464 für Bildschirm und Drucker Teil 2

In dem Artikel zu den Steuerzeichen aus Heft 9/85 sind einige kleine Fehler, die, a) durch den Zeilenausgleich beim Drucken und b) durch eigene Fehler im Manuskript entstanden sind.

Berichtigung zu »Steuerzeichen« in Ausgabe September '85 Seite 68, ganz unten rechts: Die dritte Programmzeile mußte selbstverständlich die Nr. 30 haben, nicht Nr. 10. Seite 69, 2. Beispiel mit Programmzeile 10. Hier hat die Technik des Zeilenausgleichs beim Druck den Sinn der Programmzeile verfälscht. Zwischen den Zeilen 0#J darf kein Zwischenraum eingegeben werden, weil alle drei Zeichen

gemeinsam einen Befehl darstellen (LOCATE 35,10). Wird das erste Steuerzeichen von den anderen getrennt, dann bedeutet das separat stehende Zeichen: LOCATE 1,25. Das folgende Zeichen "#" wird dann, zusammen mit den Leerzeichen davor und dahinter, in der Zeile 25 als Zeichenkette ausgegeben. Das folgende J hat dann zur Folge, daß die Unterstreichung, nach einem Scroll, in der nächsten Zeile erfolgt, weil das Zeichen J, losgelöst von den anderen, wieder die normale Funktion des Sprungs zur nächsten Zeile übernimmt. Im letzten Beispiel sind in Zeile 40 drei Fehler. In beiden CHR\$(10) muß der Wert 10 durch 22 ersetzt werden. Weiter muß der Mittelstrich bei STRING\$(15"-") durch den Unterstrich "-" ersetzt werden.

2. Druckersteuerung

Wer sich den Drucker NLQ 401 angeschafft hat, wird mit dem dazugehörigen Handbuch wahrscheinlich Schwierigkeiten haben. In der Form, wie es geschrieben ist, eignet es sich mehr zur Information von Fachleuten als zur Einweisung von Benutzern, die mit solchen Geräten noch keine Erfahrung haben. Es ist z.B. auf den ersten Blick nicht zu erkennen, daß man auch die Steuerzeichen des CPC benutzen kann, um auf verschiedene Schriftarten umzuschalten. Eingehend wird nur beschrieben, wie diese Steuerung mittels CHR\$(n)-Funktionen gehandhabt werden kann. Daß diese Methode aber nicht besonders günstig ist, wird man feststellen, wenn man sie in die Praxis umsetzen will.

Auf Seite 38 des Handbuchs wird zum Beispiel gezeigt, wie man tiefgestellte Zahlen schreiben kann. Um knapp mehr als eine halbe Zeile zu schreiben, wurde ein Programm von 17 Zeilen (!) benötigt. Das kann doch keinem Benutzer des Geräts zugemutet werden!

Um ganz korrekt zu sein, es steht doch etwas im Handbuch über Steuerzeichen. Wenn man sich den Hinweis auf Seite 13 genauer ansieht, ist dies des Rätsels Lösung. Oder doch nicht? Ist das nicht eher ein Rätsel ohne Lösung, verständlich nur für „Insider“? Wenn es auch lobenswert ist, daß Schneider sich bemüht hat ein deutsches Handbuch herauszugeben, so sind manche Hinweise für jemanden, der noch nie mit solchen Geräten zu tun hatte, auf keinen Fall ausreichend. Es soll hier versucht werden, das „Fach-Chinesisch“ in eine verständlichere Sprache zu übersetzen.

Beginnen wir mit der Abkürzung „ESC“. Wie man aus anderen Informationsquellen entnehmen kann, ist das die Abkürzung für „Escape Character“ (Character = Zeichen). Das Wort Escape kann verschiedene Bedeutungen haben, hier liegt der Sinn bei „Ausweichen“, „Abweichen“. Sinngemäß ist ESC ein Zeichen, das dem Drucker signalisiert, daß die nach diesem ESC-Zeichen eingehenden Signale anders (abweichend) ausgewertet werden müssen.

Mit ESC ist hier das Zeichen gemeint, das den ASCII-Code 27 hat und mit der Taste CTRL und „eckige Klammer rechts“ auf den Bildschirm (und in das Programm) eingegeben wird. Dieses graphische Zeichen, in Form eines Kreises mit einer waagerechten Mittellinie, ist somit der Anfang eines Steuercodes. Es signalisiert dem Drucker: „Achtung, jetzt

Telefon (02 41) 3 49 62
Noppiusstraße 19, 5100 Aachen

RÜCKRATH
MICROCOMPUTER

C P C T E R M

Das Terminalprogramm für Ihren Schneider CPC.

- * Komplette mit Anschlußkabel
- * Keine weitere Hardware erforderlich !
- * 300 baud
- * Textspeicher, Funktionstastenbelegung, ...

nur 99,-- DM

Passend zum Akustikkoppler dataphon s 21 d
dataphon 289,-- DM, mit CPCTERM 379,-- DM

C P C B U G

der Profimonitor der neuen Leistungsklasse
(Test in CPC int. 9/85) nur 59,-- DM

Fordern Sie Informationen an!

CPC 464 FORTH

Erleben auch Sie auf Ihrem CPC 464 die Geschwindigkeit eines schnellen FORTH-Compilers mit Turtlegrafik, Editor, Assembler, Tracer und De-Compiler. Dieses System ist im neuesten FORTH83 Standard geschrieben und erzeugt kompakte Programme. Die Grafik ist um Kreis- und Füllbefehle erweitert, das System setzt ebenfalls Windows ein. Das Programm wird mit einem 180-seitigen deutschen Handbuch geliefert.

Prels auf Cassette
auf Disk 3", 5,25"

DM 148,--
DM 178,--

Ausführliches Prospektblatt bei:

FORTH-SYSTEME Angelika Flesch

Postfach 1226, 7820 Tübingen-Neustadt, ☎ 07651/1665

folgt eine Steueranweisung!". Deshalb kann das Zeichen nie allein auftreten. Die nach diesem „Steuercode-Start“ folgenden Zeichen können Buchstaben, Zahlen oder andere graphische Steuerzeichen sein. Das ist der Sinn des ersten Satzes im ersten Absatz des Hinweises des Handbuchs.

Der zweite Satz dieses Hinweises bedeutet, daß das ESC-Zeichen nur am Anfang eines Steuerbefehls stehen kann, nicht aber ein zweites Mal als zusätzliches Graphikzeichen in diesem Steuerbefehl vorkommen darf, weil es sonst als Beginn des nächsten Befehls verstanden wird. Der dritte Satz bedeutet, daß der Drucker nur gültige Steuerbefehle anerkennt. Steht hinter den ESC-Zeichen ein falscher Code, so wird der ganze Befehl vom Drucker nicht angenommen. Er druckt weiter, als gäbe es keinen Befehl oder er druckt Bestandteile des Befehls so aus, als wären sie Teile des Textes. Es sind im Handbuch auf Seite 13 also tatsächlich die graphischen (symbolischen) Steuerzeichen gemeint. In den folgenden Seiten des Handbuchs wird aber für ESC ausschließlich die Form 'CHRS(27)' gesetzt, so, daß ein Laie nie erraten wird, daß es für graphische Steuerzeichen eingesetzt werden kann. Auch auf die Schreibweise der Programmzeile, also das Format der Eingabe, wird nirgendwo im Handbuch hingewiesen.

Wir werden sehen, daß mit den Steuerzeichen viel einfacher programmiert werden kann. Man muß nur wissen, wie man diese einsetzt. Noch einfacher geht es mit dem kleinen Programm, das im Teil 3 dieses Artikels aufgeführt ist.

Zunächst bringen wir eine Auflistung der nützlichsten Befehle für den Drucker und der entsprechenden Steuerzeichen, durch die Schriftarten und Zeilenabstände geschaltet werden können.

Diese Steuerzeichen müssen als Textstring in Anführungsstriche gesetzt werden und können sich auch mitten in einem Text befinden. Wie im ersten Teil bereits gesagt, bedeutet das unterstrichene Zeichen, daß die so bezeichnete Taste mit CTRL zu drücken ist, um das entsprechende Steuerzeichen zu bekommen. Die Positionsnummern dieser Liste geben nicht, wie im Handbuch, Kapitel 9.1, Seiten 2-4, den Wert des Steuerzeichens an, sie sollen nur bei der nachfolgenden Beschreibung das Auffinden der entsprechenden Position erleichtern.

Achten Sie bitte darauf, daß bei der nachfolgenden Darstellung der Steuerzeichen zu unterscheiden ist zwischen der 0 (Null), die schmal gedruckt ist, und dem Buchstaben O, der kreisförmiger ist.

Liste - Befehle für Druckersteuerung: Schriftarten und Grafik

Pos.	Darstellung	Bedeutung
1	"[x1"	<u>NLQ-Schrift</u> einschalten (80 Zeichen pro Zeile). Zustand bei Druckereinschaltung.
2	"[x0"	NLQ-Schrift ausschalten.
3	"N"	<u>Breite Schrift</u> ein (40 Zeichen pro Zeile). Nur für eine Zeile, gelöscht durch Befehle Pos. 23,24 oder 6.
4	"T"	Breite Schrift aus.
5	"IW1"	Breite Schrift ein. (mehrere Zeilen,

6	"IW0"
7	"Q"
8	"R"
9	"OIW1"
10	"IS0"
11	"IS1"
12	"I"
13	"I6"
14	"I7"
15	"I=n"

16 CHRS(0)

Druckstärke und Unterstreichen

17	"IE"	<u>Fettdruck</u> ein (verstärkte Strichbreite). Nicht bei Schriftarten schmal und schmal+breit.
18	"IF"	Fettdruck aus.
19	"IG"	<u>Doppelanschlag</u> ein (leichte Strichverstärkung). Nicht bei Index.
20	"IH"	Doppelanschlag aus
21	"I-1"	<u>Unterstreichen</u> ein.
22	"I-0"	Unterstreichen aus

Druckkopfposition und Zeilenvorschub

23	"I"	<u>Tabulator</u> , je 8 Spalten weiter. Kann auch mit der Taste TAB direkt eingegeben werden. Andere Einstellung: Siehe Handbuch, S. 21, Programmzeile 40.
24	CHRS(13)	<u>Wagenrücklauf</u> . Der Druckkopf geht zum Anfang der gleichen Zeile zurück. (Doppeldruck möglich!).
25	"I"	Zum Anfang der <u>nächsten Zeile</u> , wenn innerhalb eines Strings oder am Ende des Strings mit Semikolon. Überspringt eine Zeile, wenn am Zeilenende ohne Semikolon. Breite Einstellung (Befehl Pos. 3) wird dabei gelöscht. Wird das Zeichen gesetzt, so braucht nicht zusätzlich noch CHRS(13) eingefügt werden, wie es im Handbuch an einigen Stellen aufgeführt ist.
26	"K"	Wie Pos. 25, ohne Löschung der breiten Einstellung.

nicht gelöscht wie bei Pos. 3).
Breite Schrift aus (löscht auch Befehl Pos. 3).
Schmale Schrift ein (132 Zeichen pro Zeile). Nicht ausgeführt bei NLQ.
Schmale Schrift aus.
Schmal und Breit kombiniert (66 Zeichen pro Zeile). Nicht mit Fettdruck kombinierbar. Ausschalten: Pos. 6 und 8, für mehrere Zeilen. Wenn nur für eine Zeile gewünscht, genügen Befehle Pos. 3 und 7.
Index hoch (nicht bei NLQ!).
Index tief (nicht bei NLQ!).
Index aus.
Deutscher Zeichensatz (Umlaute und ß).
Internationaler Zeichensatz (Klammern).
Grafikzeichen drucken. Für n ist das Zeichen einzugeben, das im Wert um 128 niedriger ist, als das gewünschte Zeichen. Z.B. ist das kleine »d« einzugeben, um das »Herz« zu drucken. Für Werte unter 32 sind entsprechende Steuerzeichen einzusetzen.
Grafikausdruck beenden.

Wir suchen:

Freiberufliche Mitarbeiter zur Ergänzung und Unterstützung unseres Redaktions-Teams. Wenn Sie sich mit dem CPC 464/664 auskennen, Programmierung bzw. Hardware keine Fremdworte sind, dann sollten Sie sich auf jeden Fall mit uns in Verbindung setzen.

Ihre Unterlagen senden Sie bitte an:

Data Media GmbH
Schneider CPC International
3440 Eschwege, Fuldaer Str. 6

Wir sind:

ein junger, aufstrebender Zeitschriftenverlag, der mit seinem Produkt zur Zeit konkurrenzlos auf dem Markt etabliert ist. Unsere Aktivitäten erweitern sich um ein Vielfaches, daher müssen wir expandieren.

★★ DIE CPC-SOFTPARADE ★★

FIBUKING-Finanzbuchhaltung bringt Ordnung in Ihre Finanzen und Geld in unsere Kasse
HABUCOMP-Haushaltsbuch damit zeigen Sie Ihrer Frau wie sinnlos ein Computer ist
VOKABICOMP-Quicklearning in kürzester Zeit größte Erfolge
TEXTCOMP-Textverarbeitung für Phantasten, die meinen, dann besser schreiben zu können
REMACOMP-Sofortfakturierung damit schreiben sogar wir Ihre Rechnung

Disc nur 136,- DM

Kass. nur 38,- DM

Kass. nur 48,- DM

Disc nur 78,- DM

Disc nur 49,- DM

Weitere Progr. in Liste Nr. 8
bei Fa. Elfriede van der Zalm
Softwareentwicklung & Vertrieb
Schieferstätte, 2949 Wangerland 3
Hotline 04461/71719 ab 17 Uhr

Tips & Tricks

- 27 "<" Ausgangsposition links, z.B. zur
Papierführung.
28 "L" Formularvorschub. Zum Anfang der
nächsten Seite (bei Endlosformularen).
Siehe auch Seite 20 des Handbuchs.

Zeilenabstand verstellen

Für n ist das Steuerzeichen zu setzen, das dem gewünschten Wert entspricht. Die Größenangaben in mm weichen etwas von den Zoll-Nennwerten ab, sie wurden durch Messung ermittelt. Die Zoll-Nennwerte, die im Handbuch aufgeführt werden, sind hier unterstrichen. Zum leichteren Vergleich der verschiedenen Bruchangaben, werden diese auch mit dem gemeinsamen Nenner von n/216" aufgeführt.

- 29 "AL" Normalzeile. Zustand beim Ein-
schalten des Druckers. mm n/72" n/216"
4.260 12/72 36/216
30 "An" Grundeinstellung (Vorwahl, nicht Aus-
führung!) in n/72"
31 "2" Rücksprung zur Grundeinstellung
nach jeder anderen Einstellung (oder
1. Ausführung).
32 "0" Enger Zeilenabstand.
3.195 1/8" 27/216
33 "1" Schriftzeilen ohne Zwischenraum
(ohne Unterlängen). 2.485 7/72 21/216
34 "Jn" Einmaliger Abstand nach Wahl. Da-
nach wieder Ausführung des vorher ein-
gestellten Abstands. n/216
35 "3n" Abstand nach Wahl. n/216
36 "3X" Grafikzeilen, sich berührend. 2.840 8/72 24/216
37 "3L" Halbe Grafikzeilen (Screen Dump) 1.420 4/72 12/216
38 "3R" Kleinschrift (Index hoch gestellt) 2.130 6/72 18/216

Zeichenhöhen zum Vergleich:

1 Matrixpunkt	0.335	1/72	3/216
Schrift ohne Unterlängen	2.485	7/72	21/216
Schrift mit Unterlängen und Grafikzeichen	2.840	8/72	24/216
Index Schriftgröße	1.420	4/72	12/216

Diese Liste ist nicht vollständig, sie enthält aber die wichtig-
sten Befehle.

Beispiele für mögliche Schriftkombinationen:

Schreib- modus	ohne Zusatz	breit	Index ← oder →	doppelt	Unterstrich (überall)
N L Q	ABCabc	ABAb	*	*	ABCabc
Fett	ABCabc	ABAb	ABCabc	ABCabc	ABCabc
schmal	ABCabc	ABAb	ABCabc	ABCabc	ABCabc
Normal	ABCabc	ABAb	ABCabc	ABCabc	ABCabc

Beachten Sie bitte, daß gleiche Steuerzeichen für Bildschirm und für den Drucker benutzt werden, wobei sie aber jeweils verschiedene Funktionen ausführen. Wenn die gleiche Textzeile sowohl für die Bildschirmausgabe als auch für den Ausdruck vorgesehen ist, können darin enthaltene Steuerzeichen gegebenenfalls zu unvernünftigen Reaktionen führen.

Nun kommen wir zur Praxis der Anwendung von Steuerzeichen. Als Beispiel wollen wir im Satz: „Dieses Wort ist breit gedruckt“, nur das Wort „breit“ in breiteren Buchstaben ausdrucken. Dazu geben wir die Programmzeile ein:

PRINT #8, "Dieses Wort ist Nbreit T gedruckt."

Das Steuerzeichen vor dem Wort „breit“ schaltet den Drucker auf breite Schrift, die Steuerzeichen dahinter schaltet die Breitschrift wieder aus. Resultat: Dieses Wort ist breit gedruckt. Es können auch mehrere Steuerzeichen nacheinander eingegeben werden. Das vorher genannte Beispiel (Seite 38 des Handbuchs) mit tiefgestellten Zahlen verdeutlicht dies gut. Wir gehen zunächst davon aus, daß der Drucker sich, wie beim Einschalten, noch im NLQ-Modus befindet. Wir können schon jetzt das Steuerzeichen für Tiefstellung eingeben und auch das Steuerzeichen für Schmalschrift. Diese Befehle

werden vom Drucker nicht ausgeführt, solange die NLQ-Schrift eingeschaltet ist. Wir geben also ein:

PRINT #8, "SIQ (und die ersten Zeichen:) Ba(OH)
um jetzt die „2“ tief zu schreiben, brauchen wir nur die NLQ-Schrift auszuschalten, mit den Zeichen: x0. Wir geben die „2“ ein und schalten wieder auf NLQ mit: xl, worauf wir die nächsten Zeichen schreiben, bis wir wieder auf ein tiefgestelltes Zeichen kommen und NLQ wieder ausschalten müssen. Dies wiederholt sich, bis der ganze Text eingegeben ist. Am Ende schalten wir die Schmalschrift wieder aus mit R und ebenfalls die Tiefstellung mit T. Die fertige Programmzeile muß dann so aussehen: (Zeile) PRINT #8, "... und:
SIQBa(OH)x0xl + Hx0xlSIQ x0xl → BaSO₄x0xl + 2Hx0 xl0RT"
Resultat: Ba (OH)₂ + H₂SO₄ → BaSO₄ + 2H₂O

Zugegeben, daß diese Programmzeile ziemlich „exotisch“ aussieht. Aber aus den 17 Programmzeilen des Handbuchs ist jetzt eine einzige geworden. Eine weitere Erleichterung ist das in Teil 3 aufgelistete Programm, mit dem Steuerbefehle in die Tasten des Zahlenblocks einprogrammiert werden. Bei Steuerbefehlen, die aus mehreren Zeichen bestehen, brauchen wir diese nicht mehr einzeln einzugeben. Damit lassen sich solche problematischen Zeilen, wie in unserem letzten Beispiel, doch schon ziemlich bequem schreiben.

Zum Abschluß der Beispiele wollen wir noch ein kleines Graphik-Programm bringen. Ein Text soll mit einer Umrahmung versehen werden. Die benötigten Graphik-Elemente haben die Code-Nr. 147, 149, 150, 153, 154 und 156. Da der Drucker diese nicht direkt ausgeben kann, müssen wir Ersatzzeichen nehmen, die einen um 128 niedrigeren Code haben. D.h. mit dem Code 19, 21, 22, 25, 26 und 28. Mit diesem Code gibt es aber keine Buchstaben oder Zahlen, sondern die uns inzwischen bekannten Steuerzeichen, die wir auch dafür einsetzen können.

Wir beginnen die Eingabe der Programmzeile mit PRINT #8, " und 2 Tabulatorzeichen (TAB-Taste), um den Ausdruck etwas nach rechts zu rücken. Dann wird der Befehl für verringerten Zeilenabstand eingegeben (Pos. 36 der Liste) und der Graphikausdruck wird eingeschaltet mit dem Befehl gem. Pos. 15. Es folgen dann die Steuerzeichen als Graphikersatz: VZZZZ. Der Graphikausdruck muß dann mit CHR\$(0) abgeschlossen werden, weil sonst alle folgenden Befehle als Graphikzeichen ausgedruckt werden!

Die nächste Programmzeile beginnt wieder mit 2 TAB und dem Befehl zum Graphikausdruck (Pos. 26). Als Graphikzeichen geben wir das Steuerzeichen U ein und müssen vor der Texteingabe den Graphikausdruck wieder mit CHR\$(0) anhalten. Dann geben wir unseren „Text“ ein, wieder den Befehl zum Graphikausdruck und als Graphikzeichen das Steuerzeichen U mit dem Abschluß CHR\$(0).

Die letzte Programmzeile ist wieder wie die erste (ab TAB), nur werden für die äußeren Graphikzeichen die Steuerzeichen S und Y eingesetzt. Wir könnten auch alle drei Programmzeilen in eine Zeile bringen, indem wir zum Abschluß der ersten und zweiten Zeile das Steuerzeichen Pos. 25 eingeben, damit der Drucker zur nächsten Zeile geht. Abschließend müssen wir das ganze Programm mit dem Befehl Pos. 31 eingeben, damit wieder der normale Zeilenvorschub eingestellt wird. Unser Programm sieht dann so aus:

```
PRINT #8, "II[3X[=VZZZZ\"CHR$(0)
PRINT #8, "II[=U\"CHR$(0) \"Text [U\"CHR$(0)
PRINT #8, "II[=SZZZZY\"CHR$(0) [2"
```

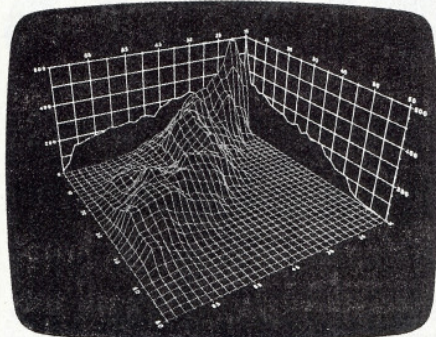
Das Ergebnis: Text

Auf einen kleinen Fehler des Druckers NLQ 401 soll hier hingewiesen werden. Wenn im NLQ-Modus tiefgesetzte Zeichen gedruckt werden oder es wird unterstrichen, dann erfolgt jedesmal ein kleiner Zeilenverschub, so daß bei mehreren tiefgestellten Zeichen oder bei mehrmaligen Unterstreichungen in der gleichen Zeile, die Schrift immer tiefer ausgedruckt wird. Bei normaler Schrift, wenn NLQ ausgeschaltet ist, ist dieser Effekt etwas geringer. Es kann z.B. passieren, daß eine solche Zeile in die nächste hineinläuft! Das ist ein unannehmer Fehler, denn komplizierte mathematische oder chemische Formeln ergeben unansehnlich schiefe Zeilen.

Harold Eggink

Focus

Programm zur perspektivischen Darstellung von 3D-Grafiken. Stellen Sie z.B. ein Haus dar und verändern Sie durch Eingabe der Winkel die Perspektive!



Ein Programm, das trotz des geringen Speichers ein semi-professionelles CAD-System ist. Alle Berechnungen erfolgen nach photographischen Formelsystemen. Mit Hard-copy und umfangreichen Disketten-/Kassettenbefehlen.

Cassette **79,00 DM**

Diskette 3", 5 1/4" **89,00 DM**

Routinen, Tips und Tricks

Ca. 50 wichtige Programmerroutinen für jeden Programmierer, wie z.B. Sortieroutine, InKeyroutine, Diskettenroutine usw.

Cassette **79,00 DM**

Diskette 3", 5 1/4" **89,00 DM**

Textverarbeitung

Aufwendige Textverarbeitung mit deutschem Zeichensatz und mathematischen Sonderzeichen. Schnittstelle zur Data Media Adressverwaltung vorhanden.

Cassette **79,00 DM**

Diskette 3", 5 1/4" **89,00 DM**

Vereinsverwaltung

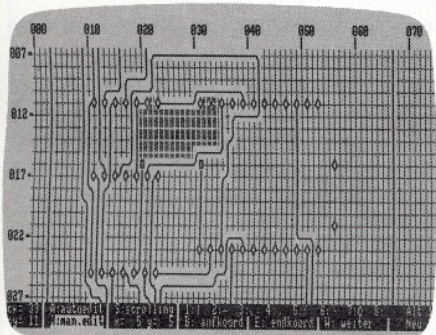
Programm für Vereine zur Erleichterung der Verwaltung von Mitgliedern, Beitragszahlungen, Jubiläen, Geburtstage, Statistiken, Buchhaltung usw.

Cassette **79,00 DM**

Diskette 3", 5 1/4" **89,00 DM**

Neu Platinenkit

Erstellt auf einfache Weise Layouts Ihrer elektronischen Schaltungen. Ausgabe auf Drucker



Das MUSS für jeden Bastler und Hardware-Freak. Schaltskizzen werden nach Eingabe der Bauteile und Verbindungen automatisch geroutet und können danach auf Drucker ausgegeben werden.

Weitere Features:
- wachsende Bauteile-Bibliothek
- doppelseitige Platinen

Cassette **189,00 DM**

Diskette 3", 5 1/4" **199,00 DM**

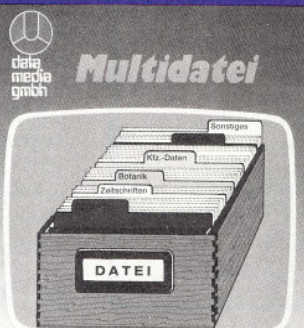
Neu Gredi

Hilfsprogramm zur Herstellung von Hires-Grafiken

Diskette 3", 5 1/4" **59,00 DM**

Neu Multidatei

Die Datei in der Datei! Sparen Sie Zeit und Geld durch unser generatives Dateisystem, mit dem auch die ausgefallenste Eingabemaske erstellt werden kann. Egal, ob Adressen, Briefmarken oder Bücher archiviert werden sollen.



Cassette **59,00 DM**

Diskette 3", 5 1/4" **69,00 DM**

Neu Marco Polo I

Teil 1 der Marco Polo Saga: Der Weg ins Reich des Khans. Grafik-Adventure

Marco Polo 1	Disk 3"	49,- DM
	Disk 5 1/4"	49,- DM
Marco Polo 2	Disk 3"	49,- DM
	Disk 5 1/4"	49,- DM
Marco Polo 3	Disk 3"	49,- DM
	Disk 5 1/4"	49,- DM

Erleben Sie in diesem hervorragenden Grafikadventure die Abenteuer des wagemutigen Venezianers. Besuchen Sie mit ihm die Chinesische Mauer und entdecken Sie die Wunder Asiens. Alle Eingaben und Dialoge in Deutsch.



Der Rote Baron Ein spannendes, deutsches Grafikadventure.

Disk 3"

39,- DM

Disk 5 1/4"

49,- DM

Das Geheimnis der 4 Juwelen Ein Adventure im neuen Stil.

Disk 3"

39,- DM

Disk 5 1/4"

49,- DM

Future World Ein deutsches Textadventure.

Disk 3"

39,- DM

Disk 5 1/4"

49,- DM

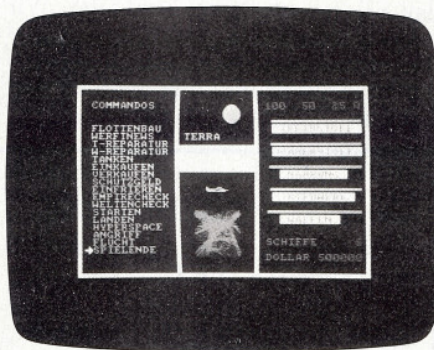
Enterprise

Disk 3" 1294 49,- DM

Disk 5 1/4" 1494 59,- DM

Ein Adventure im neuen Stil.

Untermalt von vielen bewegten Grafiken haben Sie die Aufgabe, eine Flotte zu gründen und die Planeten unserer Galaxis aus den Händen der Eroberer zu retten. Hier wird nicht nur Taktik und Logik gefordert, sondern man benötigt auch noch eine geschickte Hand bei den Kampfszenen. Voll menuegesteuert!



Neu Fu Kung

Amsoft **34,00 DM**

Erleben Sie Abenteuer als Undercover-Agent in den Casinos von LAS VEGAS.

Neu 3D-Stunt-Striker

Amsoft **34,00 DM**

Versuchen Sie Ihr Glück, als Stuntman über Busse zu fliegen.

Die Thorr-Trilogie

Eine der komplexesten deutschen Textadventure-Trilogien. Erleben Sie Thorr, die Welt der Zauberer, Ritter und der Schwarzen Magie.

Die Thorr-Adventures sind auch einzeln zu erhalten:

Die letzten Tage von Burg Ghorrodt

39,- DM

Disk 3"

49,- DM

Disk 5 1/4"

49,- DM

Die Fluch nach Thyros

39,- DM

Disk 3"

49,- DM

Disk 5 1/4"

49,- DM

Das Geheimnis von Thyros

39,- DM

Disk 3"

49,- DM

Disk 5 1/4"

49,- DM

Die Thorr-Trilogie komplett

99,- DM

Disk 3"

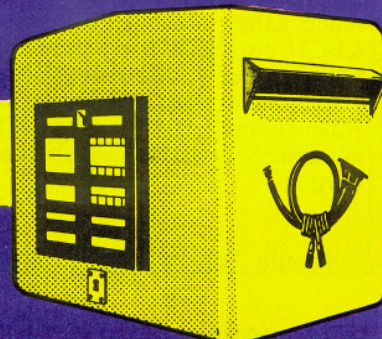
109,- DM

Disk 5 1/4"

109,- DM

Wie bestellen?

Die Bestellkarte im Innenteil der CPC heraustrennen, ausfüllen und an DATA MEDIA senden. Lieferung erfolgt umgehend! Zahlung per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Porto-bzw. Nachnahmegebühr. (Nachnahme ins Ausland ist nicht möglich.)



data media gmbh MAILORDER

Weitere Artikel in unserem Gesamtkatalog. Bitte anfordern (2,- DM für Rückporto beilegen).
Data Media GmbH -Mailorder- Ruhrallee 55, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 12 50 71-3

Z-80 Assemblerkurs

In diesem Teil unseres Assembler-Kurses werden wir lernen, die eingebauten Firmwareroutinen in eigene Assemblerprogramme zu nutzen. Dazu geben wir Anleitung, wie die Register vorbesetzt sein müssen, welche nach der Abarbeitung verlorengehen und was es sonst noch Wissenswertes darüber gibt.

Die Routine SCR-GET-MODE

Mit dieser Routine kann man den eingestellten Bildschirmmode abfragen. Sie beginnt bei &BC11 (die meisten Leser, die sich schon intensiver mit dem Locomotive-Basic befaßt haben, kennen diese Schreibweise für Zahlen. Das '&' ist das Erkennungszeichen dafür, daß eine hexadezimale Zahl folgt). Wir werden uns nun ein kleines Assembler-Programm ansehen, das dazu verwendet wird, diese Routine in Basic zu nutzen:

welchem MODE das Zero- bzw. Carry-Flag gesetzt bzw. gelöscht ist.

	! Carry !	Zero
Mode 0	1	0
Mode 1	0	1
Mode 2	0	0

Doch zurück zum Akku. Da die Werte der Register von Basic aus nicht erreichbar sind, muß zuvor das Ergebnis

sich mit INK 0,X stellen. Diese Routine können Sie auch direkt aus dem Basic aufrufen. Geben Sie folgenden Befehl ein:

CALL &BC14

Im Gegensatz zum Basic-Befehl CLS wird die Position des Cursors nicht geändert. Dies könnte in manchen Programmen nützlich sein. In Assembler wird man eine solche Routine des öfteren brauchen. Der Aufruf erfolgt genauso.

10	ORG	32768		;Anfangsadresse = 32768
20	CALL	&BC11	CD 11 BC	;Aufruf von SCR GET MODE
30	LD	(VAR),A	32 07 80	;Im RAM ablegen
40	RET		C9	;Zurueck zum aufrufenden Programm
50	VAR	DEFS 1	00	;Ergebnisfeld
60	END			;Ende des Programms

Dieses kleine Programm kann in einem Basic-Programm leicht genutzt werden. Wie, das zeigt folgendes Listing:

im RAM-Bereich abgelegt werden. Dies wird im Assembler-Programm durch Zeile 30 erreicht. Von dort aus kann es

```

100 REM Abfrage des Bildschirmmodes
110 REM
120 ANF=32768
130 ENDE=ANF + 7
140 ERG=&B007
150 MEMORY ANF-1
160 FOR I=ANF TO ENDE
170 READ A$
180 POKE I, VAL("&" + A$)
190 NEXT I
200 DATA CD, 11, BC, 32, 07, 80, C9, 00
210 CALL &B000
220 PRINT "Es ist Mode ";CHR$(24);PEEK (
    erg);CHR$(24);" eingeschaltet."
230 END
    
```

Der Ablauf der Routine ist, wie Sie sehen, ganz einfach. Es wird ein CALL &BC11 eingegeben, anschließend enthält Register A den Bildschirmmode. Gleichfalls ist das Zero- und Carryflag entsprechend gesetzt. Diese Flaggen können ebenfalls in Assembler genutzt werden.

dann von Basic gepeekt werden.

Die Routine SCR-CLEAR

Diese Routine arbeitet, ähnlich wie ein CLS, in Basic. Der Bildschirm wird mit der augenblicklichen Farbe des Registers 0 gelöscht. Das Farbregister 0 läßt

Die Routinen PCBC-INSTRUCTION und PCDE-INSTRUCTION

Manchmal wünscht sich ein Z-80-Programmierer Befehle, die über den Befehlssatz des Z-80 hinausgehen. Beispielsweise gibt es viele Befehle, die bestimmte Registerbelegungen vor dem Einsprung bedingen. Leider sind diese Register manchmal auch mit anderen Werten besetzt, so daß umständliche Vorgehensweisen erforderlich wären.

Auch hierzu stehen einige Firmwareaufrufe-Routinen zur Verfügung, die den Befehlssatz des Z-80 Softwaremäßig erweitern.

Beispielsweise kennt der Z-80 einen Code, der folgenden Befehl ausführt:

JP (HL)

Steht aber statt dessen die Adresse des anzuspringenden Programms einmal nicht im HL-Register, sondern im BC- oder DE-Register, so gibt es normalerweise nur die Möglichkeit, das Doppelregister BC bzw. DE in HL zu kopieren und anschließend auszuführen. Dies kann durch Benutzung von PCXX-Instructions vermieden werden.

Statt eines nicht möglichen 'JP (BC)',

Folgende Tabelle gibt Auskunft, bei

10	ORG	32768		
20	CALL	&BC14	CD 14	BC
30	LD	H,1	26	01
40	LD	L,H	6C	
50	CALL	&BB75	CD 75	BB
60	LD	HL,STRIN1	21 40	80
70	LD	B,12	06	0C
80	LOOP1	LD A,(HL)	7E	
90	PUSH	HL	E5	
100	PUSH	BC	C5	
110	CALL	&BB5D	CD 5D	BB
120	POP	BC	C1	
130	POP	HL	E1	
140	INC	HL	23	
150	DJNZ	LOOP	10	F5
160	CALL	&BB9C	CD 9C	BB
170	SUB	A	97	
180	CALL	&BB5D	CD 5D	BB
190	CALL	&BC11	CD 11	BC
200	ADD	A,48	C6	30
210	CALL	&BB5D	CD 5D	BB
220	SUB	A	97	
230	CALL	&BB5D	CD 5D	BB
240	CALL	&BB9C	CD 9C	BB
250	LD	HL,STRIN2	21 4C	80
260	LD	B,15	06	0F
270	LOOP2	LD A,(HL)	7E	
280	PUSH	HL	E5	
290	PUSH	BC	C5	
300	CALL	&BB5D	CD 5D	BB
310	POP	BC	C1	
320	POP	HL	E1	
330	INC	HL	23	
340	DJNZ	LOOP2	10	F5
350	RET		C9	
360	STRIN1	DEFM "Es i	45 73	20 69
		st M	73 74	20 4d
		ode "	6f 64	65 20
370	STRIN1	DEFM " ein	20 65	69 6E
		gesc	67 65	73 63
		halt	68 61	6C 74
		et."	65 74	2E
380	END			

Die Routine TXT-WR-CHAR

Diese Routine dürfte wohl eine der wichtigsten sein. Sie wird benutzt, um Zeichen auf dem Bildschirm auszugeben. Der Akku muß vor dem Einsprung mit dem Wert des auszugebenden Zeichens geladen werden. Danach erfolgt die Ausgabe an der aktuellen Cursorposition. Die Routine wird mit CALL &BB5D aufgerufen.

Die Routine TXT-INVERSE

Diese Routine, die sowohl in Basic als auch in Assembler zur Verfügung steht, ermöglicht eine inverse Darstellung der nachfolgenden Zeichen. Ein erneuter Aufruf läßt die nachfolgenden, auszugebenden Zeichen wieder normal erscheinen. Die Adresse des Einsprungs ist &BB9C. Hierbei ist keine Vorbesetzung nötig.

Doch nun zu der Entwicklung des Programms 1, vollständig in Assembler:

Das links stehende Listing zeigt die Ausgabe des Bildschirmmodes.

Das dazugehörige Ladeprogramm in Basic, welches auch gleich einen Start des MC-Programmes hervorruft, steht auf dieser Seite unten.

Im nächsten Teil unseres Assembler-Kurses werden wir genauer auf dieses Programm eingehen. Vielleicht gelingt es uns dann, auch diesen Aufruf in die RSX-Tabelle mit einem neuen Befehlswort einzutragen. Vielleicht machen Sie sich selbst einmal Gedanken, wie der Ablauf ansonsten stattfindet.

(HF)

kann geschrieben werden: JP &000E.
Statt eines nicht möglichen JP (DE),
kann geschrieben werden: JP &0016.

Die Routine TEXT-SET-CURSOR

Diese Routine arbeitet, wie ein LOCATE, in Basic. Dabei muß vor dem Einsprung das H-Register die X-Koordinate beinhalten und das L-Register die Y-Koordinate. Nun braucht nur noch ein CALL &BB75 ausgeführt werden.

Wie Sie diese und die weiteren Routinen anwenden können, erkennen Sie in unserem letzten Programm. Dann nämlich wollen wir das erste Programm ganz in Assembler schreiben.

```

100 REM Abfragen des Bildschirmmodes
110 REM
120 ANF=32768
130 ENDE=ANF + 90
140 MEMORY ANF-1
150 FOR I=ANF TO ENDE
160 READ A$
170 POKE I,VAL("&" + A$)
180 NEXT I
190 DATA CD,14,BC,26,01,6C,CD,75,BB,21,4
0,80,06,0C,7E,E5,C5,CD,5D,BB,C1,E1,23,10
,F5,CD,9C,BB,97,CD,5D,BB,CD,11,BC
200 DATA C6,30,CD,5D,BB,97,CD,5D,BB,CD,9
C,BB,21,4C,80,06,0F,7E,E5,C5,CD,5D,BB,C1
,E1,23,10,F5,C9,45,73,20,69,73,74,20,4D,
6F,64,65,20,20,65,69,6e,67,65,73,63,68,6
1,6C,74,65,74,2E
210 CALL &B000
220 END

```


Der CPC im Büro

Daß der CPC mehr als nur ein Heimcomputer ist, zeigt uns die kommerzielle Anwendung in einer Generalagentur eines deutschen Versicherungsunternehmens. Herr Wolfgang Schenk, 27 Jahre, selbständiger Versicherungskaufmann, setzt den CPC als Bürokommunikationssystem und Datenbank ein.



Herr Wolfgang Schenk beim Besuch in unserer Redaktion.

Insbesondere weist Herr Schenk darauf hin, daß die Anschaffung seines CPC ausschließlich beruflich bedingt war.

Zur Historie:

Der Einsatz neuer Medien greift auch in die Organisationsstrukturen des von ihm vertretenen Unternehmens ein.

Daher wird in absehbarer Zeit die komplette Abwicklung über die von der Gesellschaft gestellten PC's, in Verbindung mit BTX vorgenommen. Es galt daher, sich auf den Umbruch vorzubereiten und dies nicht gleich mit einer großen finanziellen Investition zu verbinden.

Aufgrund des außerordentlich guten Preis-/Leistungsverhältnisses („PC zum Homecomputer-Preis“), entschied sich Herr Schenk für den CPC 464. Da er kein typischer „Computerfreak“ ist, hat er sich sofort mit dem kommerziellen Einsatz beschäftigt. Ziemlich schnell hat er herausgefunden, zu welchen Leistungen die Hardware fähig ist. Vor große Probleme stellte ihn, zumindest in der Anfangsphase, die am Markt angebotene Software, die er zum Teil nur als Unverschämtheiten bezeichnen kann. Man bedenke die Preise für Software und die Arbeitszeit, die jeweils zu investieren ist, um ein komplettes Bürosystem mit all seinen Daten auf neue Software umzustellen.

„Nach nunmehr vier Monaten hat sich trotz allen Nachteilen der Software die Schneider-Hardware bereits voll bezahlt gemacht. Die Investition hat sich gelohnt, die Peripherie besteht z.Zt. aus dem CPC 464 mit Grünmonitor, wobei besonders zu erwähnen ist, daß für den Einsatz von Farbmonitoren im kommerziellen Bereich absolut keine Notwendigkeit besteht. Die Auflösung und

Augenfreundlichkeit, auch bei längerem Arbeiten wird nur von einem Bernstein-Monitor übertroffen. Zudem verbringe ich ja auch keine 8 Std. am Computer. Der Schneider-Drucker NLQ401 ist für meine Belange absolut ausreichend und die auf diesem Drucker geschriebenen Briefe werden im allgemeinen nicht als Computer-Briefe erkannt. Dies ist jedoch nebensächlich, da eine gute Textverarbeitung in Verbindung mit dem CPC einen wesentlich teureren Schreibautomaten ersetzt. Die Tastatur gibt einer Stenotypistin die Möglichkeit, mit einem deutschen Zeichensatz ohne größere Umstellungsprobleme, nach Zehnfindersystem zu arbeiten.

Ein Floppy-Laufwerk gibt hierzu noch die Möglichkeit, die Arbeitsgeschwindigkeit bei verschiedenen Abläufen zu erhöhen. Komplexe Programme können durch eine entsprechende Speichererweiterung (siehe Heft 7/85, Anm.d.Red.) unter Umständen ohne einen Einsatz einer Diskettenstation „billiger gefahren“ werden.

Zum Schreiben von Massenbriefen eignen sich im allgemeinen keine Homecomputer und PC's ohne entsprechende (sehr teure) Drucker. Daher ist diese Anwendung nicht im Einsatz.

Wie schon oben erwähnt, lag das größte Problem bei der Beschaffung der „richtigen“ Software. Offensichtlich werden die meisten Programme von Leuten gemacht, die diese selbst nicht professionell nutzen. Viele der als professionell bzw. semiprofessionell angebotenen Programme erwiesen sich nach Dauereinsatz als unkomfortabel und somit als nicht geeignet. Was bleibt, ist ein ständiger finanzieller Aufwand, um jeweils neue Programme einzusetzen

und die Arbeitsabläufe entsprechend zu modifizieren. Das Problem der Verwaltung einer Datenbank kann aus diesen Gründen auch nicht als voll ausreichend bezeichnet werden, wenngleich in einigen Bereichen Teilerfolge erzielt werden konnten.

Nichtsdestotrotz bringt mir der CPC eine wesentliche Arbeitserleichterung. Selbstverständlich geht es mir wie jedem anderen Anwender auch, daß die Ansprüche ständig steigen. Offensichtlich hat sich auch der Markt mittlerweile auf anspruchsvollere Programme eingestellt, so daß auch ich in absehbarer Zeit gewiß eine Komplettlösung für mich finden werde.

Hierbei bin ich auf Publikationen angewiesen, da der Markt z.Zt. noch regional unterschiedlich ausgestattet ist. Eine große Hilfe ist hierbei die „CPC International“, die mir kompakte CPC-Informationen bietet.“

Abschließend wäre zu sagen, daß der CPC seinen Erwartungen durchaus auch im kommerziellen Bereich gerecht wird. Die teils recht mangelhafte Software muß zunächst ausgesiebt werden, um künftige Fehlinvestitionen zu vermeiden. „Hierbei gibt es mittlerweile die entsprechenden Verbraucherinformationen in Form von z.B. CPC International“, meinte Herr Schenk. Der CPC 464 ist zum jetzigen Zeitpunkt im Büro einsatzfähig und kann die in ihn gesetzten Erwartungen durchaus erfüllen.

Wenn auch Sie interessante Einsatzmöglichkeiten des CPC's nachweisen können, setzen Sie sich doch unverbindlich mit unserer Redaktion in Verbindung! (SR)

Backnang

Computer-Fans finden bei uns alles von:

Servicestation
Vertragshändler
Computer-Systeme
Software-Hardware

commodore
Schneider
COMPUTER DIVISION
ATARI
WESKE

Das Elektrohaus am Nordring
Potsdamer Ring 10
7150 Backnang
Tel. 07191 1528

Bad Reichenhall

VALC Computer

Hard- und Software nach Maß
Peter Kohl
Waaggasse 4, 8230 Bad Reichenhall
Tel.: 08651/66773

Berlin

Ihr starker
Schneider-Partner

mükra
DATEN-TECHNIK

Schöneberger Straße 5 • 1000 Berlin 42 • Tel. 030-752 91 50/60

SEI NICHT DUMM... KOMM RUM...
DIE GANZE WELT DES SCHNEIDER CPC

CPC

A+C Vertrieb, 1 Berlin 44, Emser Str. 18

Bonn

RADIO-FERNSEHEN
HIFI-VIDEO

Schäfer

SERVICE SERVICE SERVICE SERVICE

Plittersdorfer Straße 206 Telefon 36 40 29

Castrop-Rauxel

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN
Schuster Electronic
COMPETENT IN SACHEN COMPUTER & ELECTRONIC

Schneider
COMPUTER DIVISION
Vertragshändler
Commodore
Vertragswerkstatt

Elektronische Bauelemente
ALLER ART

Obere Münsterstr. 33 4620 Castrop-Rauxel (02305) 3770

Freiburg

computer aktuell

**Südbadens
kompetenter
Computer-Partner.**

Kaiser-Joseph-Str. 232
7800 Freiburg, Tel.: 07 61/2180 225

Friesoyhte

Ihr Spezialist für Produkte der

Schneider
COMPUTER DIVISION

TSCHAPKE

Grüner Hof 25 - 2908 Friesoyhte - Tel. (04491) 2614

Gummersbach

Computer Beratungszentrum NOHL

Schneider Computer
Eigener Service und über
100 Software-Programme
Basic-Schulungen und die
Fachliteratur von

DATA BECKER
Schneider International
die Fachzeitschrift für den CPC
monatlich bei uns erhältlich

Sie finden uns in:
5270 Gummersbach 1, Mühlenstr. 25
Telefon 0 22 61/2 47 23 2 62 92

Hagen

SCHNEIDER SOFTWARE

SFK ELEKTRO GMBH
DELSTERNER STRASSE 23
5800 HAGEN
☎ 02331/72608

Nürnberg

J. Julius Stumpf r+e+g GmbH
8531 Markt Erlbach T 09846/815
85 Nbg. Otmarstr. 9 T 618080
alphatext-apricot-Schneider

Rüsselsheim

commodore Schneider-
Dipl. Ing. Neudert
-Computer

Frankfurter Str. 23/Friedensplatz, 6090 Rüsselsheim
Tel. (0 61 42) 6 84 55, Tx. vide d 4 182 982

Spesenroth

BERATUNG SOFTWARE DATA BECKER BÜCHER HARDWARE- WEITERUNGEN	MICRO-COMPUTER SYSTEME Rhein-Hunsrück 5448 Spesenroth 06762/8400-01
--	---

Würzburg

HALLER GmbH, Würzburg
der Spezialist für den CPC 484.
Alles von, für und um ihn herum.
Haller GmbH, Büttnerstraße 29,
Telefon: 0931/16705

In dieses Händlerverzeichnis können sich alle

Computer Händler

eintragen lassen.

Für telefonische Anfragen steht Ihnen Herr Schnell gern zur Verfügung. Tel.: 05651/8702

CPC 464 Colour, 6 Monate
mit 4 Spielen = Sorcery, Defend
or Die, Star Commando, Decathlon
1200,-, ☎ 02271/96097

CPC 464, Gr. kaum gebr. + Lit. + Prog.
VB 800,-, ☎ 02628/2420

■ ■ ■ **Schneider CPC 464** ■ ■ ■
Serielle Schnittstelle-RS232
mit Software, Drucker kompatibel
Expansionsport weiter nutzbar,
249,-DM, S. Schrader, 2805 Stühr 5,
T.: 04221/52268 o. 04206/9123 Gw

CPC 464 m. Originalverpackung
noch Garantie, DM 700,- Fr. ab 19,
Sa. + So. 02134/7512

Vortex Floppy F1-S 5,25" 1198,-
Vortex Floppy F1-D 5,25" 1698,-
Speichererweiterung 64K ab 275,-
8-Bit-Port-Zusatz f. Centr. 43,-
Dieter Tröger, Wilhelmstr. 13,
8676 Schwarzenbach/S, Tel. 8570,
Info gegen DM 2,- in Briefm.

Verk. neues Floppy Drive B f. CPC 464
zu 400,- DM, Tel. 07971/4637

CPC 464+Disk+DD/1+Software+
versch. Bücher VB 1500,- DM
Tel. 06103/33503, Chr. Schlegel

Suche Software

Statistik-Software für CPC 664 gesucht,
die Varianzanalyse und Korrelations-
test machen kann. Sauer,
St-Barbara-Str. 17, 7900 Ulm

Suche Programm für 664 zum
Ausfüllen von Überweisungsformularen.
Wer kann helfen?
R. Hambüchen, Broicher-Kaul 35,
4053 Jüchen 7

★ ★ **Suche Spiele-Software** ★ ★
★ ★ Tel.: 07151/81378 ★ ★

Kaufe gute Spiele! Verk. orig. R.
Baron; AW, Weiherstr. 16, 5900 Siegen

Wordstar u. dBase für CPC
gesucht, möglichst auf 3".
Tel.: 06155/62956

● **Suche Programme** für den ●
● **CPC 464 und C 64** ●
● **G. Pasquero, Beurhausstraße 5** ●
● **4600 Dortmund** ●

Suche Hardware

Suche Schneider CPC 6128 mit
Farb-Monitor u. Drucker NLQ401 auf
Leasing bzw. TZ bei DM 500,- Anz.
Raten à DM 250,-, Chiffre: 080985

Verschiedenes

Aktuell in Berlin
Kurse auf dem CPC 64 für Anfänger
und Fortgeschrittene. Einzel- und
Gruppenunterricht.
Anmeldung und Information unter:
Tel.: 030/3312428

Von Heft Nr. 5 Programm Solitaire
bräuchte ich Verbesserungs- und
Erweiterungsdaten. Das Programm
hat Fehler. Tel.: 26347

Suche alle Bücher rund um den
Schneider und deren Bezugsquellen
(auch gebraucht). Tel. 030/7951421

Disketten, 3 Zoll, für den Schneider
CPC 464, 10 Stück nur 125,- DM!
Wo?
Natürlich bei Dietmar Brüggendiek,
Postfach 520119, 4600 Dortmund 50

Suche CPC-User in Bonn ab 20 J. zum
Erfahrungsaustausch u. evtl. Club-
Gründung o.ä. G. Chlupaty,
Tel. 0228/662668 ab 15,00 Uhr

Tippe für Sie Programme aus
Zeitschriften etc. für CPC ab.
Info: M. Dammann, Dieckhoffskamp 5,
4404 Telgte-Westbevern

Staubschutz in Kunstleder für
alle Schneider. Tast., Disk.,
Drucker je 19,50, Mon. 29,50.
V-Scheck an D. Borchers, Fontane
Promenade 5, 1 Berlin 61. Bei
Nachn. + DM 5,-, Ab 50,- 10%
Rabatt. ☎ 030/6934035

CP/M-Kontakte sucht R. Knörk,
Bremig 3, 5276 Wiehl, Ruf: 02262/
92878, tagsüber: 02261/22314

Das ist Ihre Chance...
schon eine Kleinanzeige bringt
oftmals großen Erfolg und hilft
neue Kontakte knüpfen.

Nutzen Sie unser Angebot und
profitieren Sie von der Tatsache,
daß unsere Zeitschrift

„Schneider CPC International“
jeden Monat von mehreren zig-
tausend Computer-Interessierten
gelesen wird.

Möchten Sie etwas verkaufen,
tauschen oder suchen Sie das
„Tüpfelchen auf dem „I“ – dann
sollten Sie die eigens hierfür be-
stimmte Bestellkarte im Heft aus-
füllen und an unseren Verlag ab-
senden.

Ihre Annonce erscheint dann in
der nächsterreichbaren Ausgabe.

Wir möchten ausdrücklich darauf hinwei-
sen, daß wir keine Anzeigen veröffent-
lichen, aus denen ersichtlich ist, daß es sich
hierbei um Veräußerungen von Raubkopien
oder dergleichen handelt.

Die Redaktion

Achtung!
An alle CPC-User-Clubs!
Suchen Sie noch Mitglieder
oder wollen Kontakte zu ande-
ren CPC-Usern oder Clubs
knüpfen?
Dann schreiben Sie uns doch
einfach. Wir veröffentlichen
jede Anschrift eines CPC-User-
Cubs gratis!
Falls auch Ihr User-Club sich
einmal vorstellen möchte
(evtl. mit Foto), nutzen Sie
unsere Zeitschrift als Verbin-
dungsglied und Kontaktadresse!

Compi-Club
Ihr Ansprechpartner für
Nordrhein Westfalen ist:
Thomas Dröge
Höhenzollernstr. 18
4700 Hamm 1

C.P.C. User-Club
»RICARDO«
Postfach 91213
3007 ME ROTTERDAM
HOLLAND
Infos bei Wim Wolfs
Tel.: 010-802136 ab 19.00 Uhr

Martin Pfaff
Prinz-Kari-Weg-1
7894 Stühlingen
(07744)5002
(nach 20 Uhr)

CPC-USER CLUB
Heinrich Behrendt
2390 Flensburg
Marrensborg 2
Tel.: 0461/35170

SCC Softcompany
sucht CPC User in ganz
Deutschland, zwecks
Programmaustausch.
Kai Schulz
Breslauerstraße 122
Tel.: 02225/15154
5309 Meckenheim

Hallo User CPC-Schneider im
Raum Heilbronn und Stuttgart.
Bitte meldet Euch zwecks
Erfahrungsaustausch.
CPC-Schneider-User-Club
Weinbergstraße 18
7129 Talheim
Tel.: 07133/6799

CPC 464 User Club Hamburg
sucht Mitglieder
Alexander Scharf
Heimfelderstraße 60
2100 Hamburg 90

Roland Heuss
Am Rathaus 6
6200 Wiesbaden-Brechenheim
Tel.: 06122/2493

CPC Clubs:
Christian Rainer, Planoetzenhofstr. 1
6020 Innsbruck.
und
Markus Haslwanter, An-der-Lanstr. 18,
6020 Innsbruck.

Jürgen Geiger, Weinbergstr. 18,
7129 Talheim, Tel.: 07133/6799.

Super CPC
Christoph Marksteiner
Bahnhofstraße 16
8122 Peuzberg

CPC User
L. Maluche
Tel.: 08381/7468

CPC-Clubgründung angestrebt
für die Bereiche Trier und
Umgebung.
Ruft an!
Klaus Gallien
Peter-Friedhofen-Str. 10
5500 Trier
Tel.: 0651-24910

‘Schneider-Gesellen’
zwecks Clubgründung im Kreis Kleve
und Krefeld gesucht.
Thomas Lavis, Mühlenstr. 12,
4182 Uedem, Tel.: 02825/8665.

CPC-Clubgründung angestrebt
für die Bereiche Gütersloh
Wiedenbrück, Harsewinkel, Verl,
Reiner Lotte, 4830 Gütersloh,
Tel. 05241/36350.

‘CPC-Clubs in Wien gesucht!’
SINN Alexander, Postfach 219,
1140 Wien.

CPC-Userclub Freiburg/Br.
c/o Ulrich C. Manns, Lehenerstr. 146,
7800 Freiburg/Br., Tel.: (0761)891448.

Schneider CPC-Club
Reutlingen-Alb und Umgebung.
Info darüber bei Rüdiger Wörner,
An Rainen 22, 7420 Münsingen.

CPC-C sucht Mitglieder.
Info: Philip Matthey, 5, Rue des Sapins,
Senningerberg, Luxembourg.

CPC User-Club:
Sebastian Mandl, Anderlingstr. 23,
7063 Welzheim, Tel.: 07182/2192.

CPC-Profisoft-User-Club,
c/o Andreas Dauer, Hagenbeckstr. 106,
2000 Hamburg 54, T.: 040/5401424.

CPC-User-CLUB East Belgium,
Kirchplatz 28, B-4720 Klemis/Belgien.

Schneider Computer-Club
Heinsberg/Rheinland
Helmut Krings
Josef Gasperstraße 25
D-5138 Heinsberg 1
Tel.: 02452/5710

Hans Denk
Gartenstraße 14
8531 Dietersheim

Christian Rainer
Planötzenhofstraße 1
A-6020 Innsbruck

Maluche Lothar
Peter-Dörfner-Straße 70
8998 Lindenberg/Allgäu
Tel.: 08381/7468

Referenzkarte: Calls & Pokes

Der dritte Teil unserer Firmware Referenzkarte behandelt die weiteren Einsprünge der Graphik-VDU.

Graphik-VDU

Adresse Syntax

&BBC9	Einsprung: DE enthält X-Koordinate. HL enthält Y-Koordinate. Ausprung: AF, BC, DE, HL zerstört.
&BBCC	Einsprung: Keine Bedingung Ausprung: DE enthält X-Koordinate. HL enthält Y-Koordinate.
&BBDB	Einsprung: Keine Bedingungen. Ausprung: AF, BC, DE, HL zerstört.
&BBDE	Einsprung: A enthält Ink. Ausprung: AF zerstört.
&BBE1	Einsprung: Keine Bedingungen. Ausprung: A enthält Ink. Flags zerstört.
&BBE4	Einsprung: A enthält Ink. Ausprung: AF zerstört.
&BBE7	Einsprung: Keine Bedingung Ausprung: A enthält Ink. Flags zerstört.
&BBEA	Einsprung: DE enthält X-Koordinate. HL enthält Y-Koordinate. Ausprung: AF, BC, DE, HL zerstört.
&BBF0	Einsprung: DE enthält X-Koordinate. HL enthält Y-Koordinate. Ausprung: A enthält Ink. BC, DE, HL, Flags zerstört.
&BBFC	Einsprung: A enthält Zeichen. Ausprung: AF, BC, DE, HL zerstört.

Auswirkung

Setzen der Graphik-Ursprungskoordinaten (origin).

Holen der Graphik-Ursprungskoordinaten.

Löschen des Graphik-Windows mit der Ink des Graphik-Papers.

Ink für Graphik-Farbstift setzen.

Abfrage der momentanen Ink des Graphik-Farbstifts.

Ink für Graphik-Paper setzen.

Abfrage der momentanen Ink des Graphik-Papers.

Punkt an absoluter Position plotten.

Abfrage der momentanen Ink an absoluter Position.

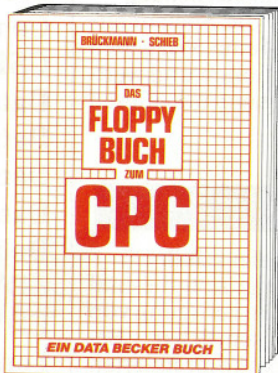
Zeichen an die aktuelle Graphik-Position schreiben.

Im nächsten Heft geht es weiter mit den Einsprünge in das Screen-Paket.

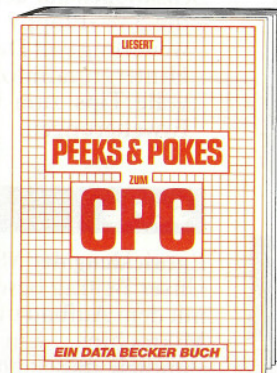
Die CPC Bibliothek



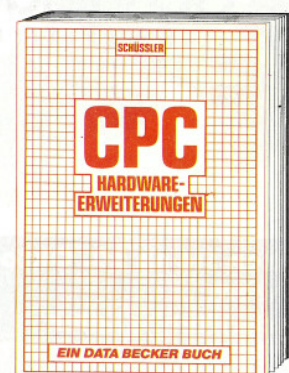
Endlich CP/M beherrschen! Von grundsätzlichen Erklärungen zu Speicherung von Zahlen, Schreibschutz oder ASCII-System über Schnittstellen, andere Betriebssysteme und Anpassung von CP/M bis hin zur ausführlichen Behandlung des Schwerpunktes Dateien. Außerdem CP/M-Hilfsprogramme und ihre Anwendung. Für CPC 464, 664, 6128.
CP/M Trainingsbuch zum CPC
ca. 250 Seiten, DM 49,-



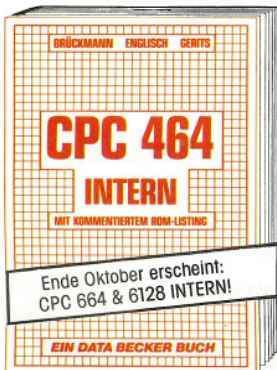
Alles über Diskettenprogrammierung. Mit ausführlichem ROM-Listing (Betriebssystem), einer komfortablen Dateiverwaltung, Disk-Monitor und einem nützlichen Disk-Manager. Dazu verschiedene Programme und Hilfsroutinen, die das Buch für jeden Floppy-Anwender zur Pflichtlektüre machen.
Das Floppy-Buch zum CPC
353 Seiten, DM 49,-



Wichtige Peeks und Pokes zum CPC Kennenlernen. Vom Adreßbereich des Prozessors über Betriebssystem und Interpreter bis hin zur Einführung in Maschinensprache. Präzise Programmhilfen, sinnvolle Routinen sowie reichlich Material zu Grafikfunktionen, Massenspeicherung und Peripherie, Tricks und Formeln in BASIC, RAM-Pages.
Peeks und Pokes zum CPC
180 Seiten, DM 29,-



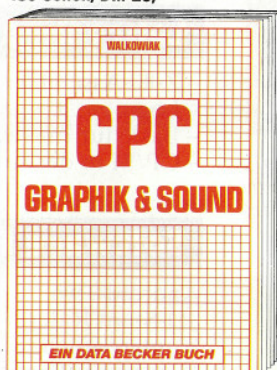
Speziell für den Hobbyelektroniker! Von nützlichen Tips zur Platinenherstellung über Adressdecodierung, Adapterkarten und Interfaces bis zu EPROM-Programmierboard und -Programmernetzteil oder Motorsteuerung für Gleich- und Schrittmotoren werden Erweiterungen praxisnah beschrieben. Am besten gleich anfangen!
CPC Hardware-Erweiterungen
445 Seiten, DM 49,-



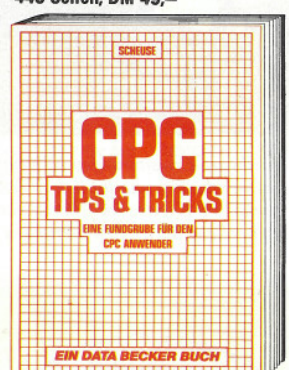
Ende Oktober erscheint:
CPC 664 & 6128 INTERN!
CPC 464 INTERN
DM 69,-



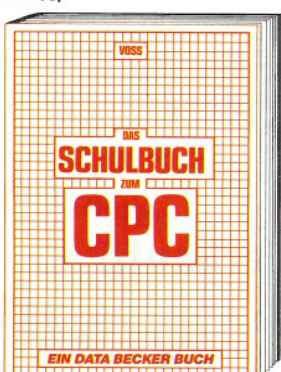
Von den Grundlagen der Maschinenspracheprogrammierung über die Arbeitsweise des Z 80-Prozessors und einer genauen Beschreibung seiner Befehle bis zur Benutzung von Systemroutinen ist alles mit vielen Beispielen erklärt. Dazu Assembler, Disassembler und Monitor als komplette Anwenderprogramme. Maschinensprache leichtgemacht!
Das Maschinensprachebuch zum CPC
330 Seiten, DM 39,-



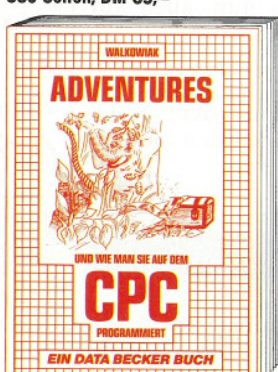
Nutzen Sie Graphik und Sound des CPC! Interessante Beispiele und Hilfsprogramme finden Sie in diesem Buch: Grundlagen der Grafikprogrammierung, Sprites, Shapes und Strings, mehrfarbige Darstellungen, Koordinatentransformation, Verschiebungen, Drehungen, Rotation, 3-D-Funktionsplotter, CAD, Synthesizer, Miniorgel, Hüllkurven u. v. m.
CPC Graphik & Sound
220 Seiten, DM 39,-



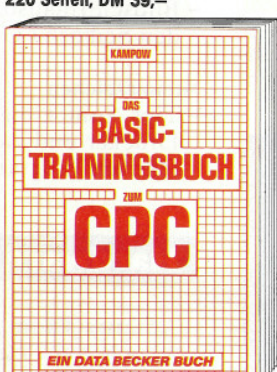
Anregungen und Hilfen zum CPC. Von Hardwareaufbau, Betriebssystem, BASIC-Tokens, Zeichnen mit dem Joystick, Anwendungen der Windowtechnologie und vielen Programmen wie einer umfangreichen Dateiverwaltung, Soundeditor, komfortablem Zeichengenerator bis zu kompletten Listings spannender Spiele bietet das Buch eine Fülle von Möglichkeiten.
CPC Tips & Tricks
263 Seiten, DM 39,-



Lernen macht Spaß! Für Schüler der Mittel- und Oberstufe: Satz des Pythagoras, geometrische Gleichungen, Molekülbildung, Vokabeln, unregelmäßige Verben, exponentielles Wachstum. Grundlagen der EDV, wichtige BASIC-Elemente und eine Einführung in die Grundzüge der Problemanalyse vervollständigen das Ganze.
Das Schulbuch zum CPC, 389 Seiten,
DM 49,-



Ein Führer in die phantastische Welt der Abenteuer-Spiele: Adventures wie sie funktionieren, wie man sie spielt und selbst programmiert. Der Clou: neben vielen fertigen Adventures ein kompletter ADVENTURE-GENERATOR.
Adventures – und wie man sie auf dem CPC programmiert
320 Seiten, DM 39,-



CPC BASIC – kein Problem! Mit diesem Trainingsbuch lernen Sie von Grund auf die einzelnen Befehle und ihre Anwendungen, einen richtig sauberen Programmierstil. Von der Problemanalyse über den Flußplan bis zum fertigen Programm. Viele Übungsaufgaben mit Lösungen und Beispielen.
Das BASIC-Trainingsbuch zum CPC
285 Seiten, DM 39,-

Mehr darüber und über weitere Bücher und Programme im neuen DATA BECKER Spezialkatalog Schneider, den wir Ihnen gerne zusenden.

Schon die neue DATA WELT mit dem Supertest des CPC 6128 gelesen?

BESTELL-COUPON
Einsenden an: DATA BECKER, Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:
zzgl. DM 5,- Versandkosten ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
☐ per Nachnahme
Name und Adresse bitte deutlich schreiben

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (02 11) 31 00 10

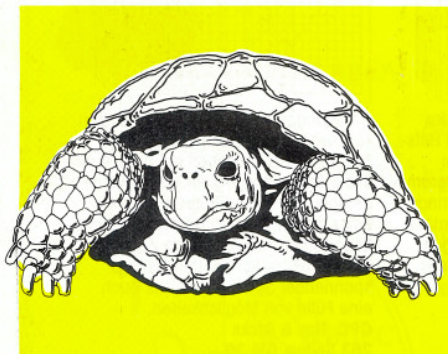


11/85

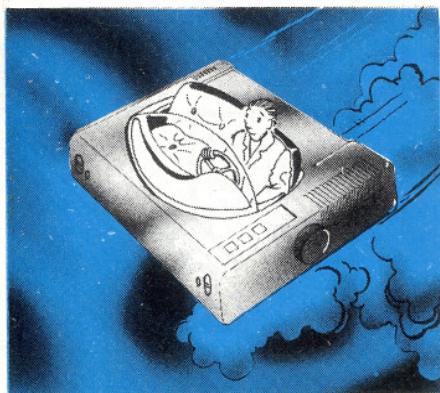
erhalten Sie ab 30. Oktober
bei Ihrem
Zeitschriftenhändler



Diverse Hardware-Erweiterungen sind für spezielle Computeranwendungen unerlässlich. Wir stellen Ihnen eine komplette Expansion-Einheit vor und zeigen Einsatzbereiche dieser Erweiterungen auf.



Logo wird oftmals als Programmiersprache für Kinder bezeichnet. Das darüberhinaus auch spezielle Anwendungen möglich sind, soll unser Logo-Kurs unter Beweis stellen.



Als Abschluß der Serie »Druckersteuerungen« präsentieren wir, außer weiteren wertvollen Hinweisen zum NLQ-Drucker, ein komplettes Steuerprogramm. Schöpfen Sie alle Möglichkeiten des NLQ-Druckers aus. Ihr Schriftverkehr wird ein Kinderspiel.

Berichte

Sensationen auf der Funkausstellung
- die 5 1/4"-Floppy und die Speichererweiterung von Data Media. Wir geben Hintergrundinformationen und wertvolle Tips zum Umgang mit diesen Erweiterungen.

Serie

Entwicklung der Mikroelektronik
Unser Beitrag beschäftigt sich diesmal mit dem Aufbau und der Fertigung von Mikrochips. Ein wesentlicher Bestandteil dieser äußerst komplizierten Fertigungsgänge ist die sogenannte Planartechnik.

Programme

Universelle Dateiverwaltung
- ein Profiprogramm für jedermann!

Lehrgänge

- Z-80-Assembler
- Logo
- Basic für Einsteiger
- CP/M in der Anwendung

Software Reviews

Android Two
3D-Stunt Rider
Nonterraquous
Krankheits-Diagnose

Tips und Tricks

Zauber mit dem CPC
- mehr Farben in den verschiedenen Modes!

Hardcopy
- Bildschirmausdruck nun auch für den Seikosha GP-550!!

Steuerzeichen
- Tips zum Umgang mit dem NLQ-Drucker und viele Routinen zum effektiven Programmieren!

Hardware

- Anfangs kaum vermißt, inzwischen jedoch von vielen gefordert, das sind diverse Hardware-Erweiterungen für Meß- und Regeltechnik, Robotersteuerungen etc. Die CPC International stellt Ihnen dazu ein komplettes System vor.

Rund um den CPC

Die neuesten Infos und Produkte vom CPC-Markt. Wie immer brandheiß und top-aktuell für Sie zusammengestellt.

Inserentenverzeichnis

Brother	5
Computer Max	15
CSE Schauties	51
Data Becker	31,77
Data Berger	45
Data Media	2,69,79
Data Service	21,47
Dobbertin	47
EDV Beratung Worms	55
EDV Effertz	50
Forth	66
Fun Tastic	39
GAI	46
Griesmayr	18
John Hall	17
Heimcomputer Shop	37
Heimsoeth	29
Integral Hydraulik	25,45
Janke	6,46
Mastertronic	26
Mükra	37
Orgasoft	8
Probst	8
Quen Data	39
Röckrath	66
SCS Seucan	59
Schneider	40,41,80
Star Division	23
Strecker	51
Sunsoft	9
Te-Wi Verlag	7
Van der Zalm	67
Vortex	52
Weeske	13
Werder	9
WHS	18
Zaporowski	35
Zender + Reum	7
ZS-Soft	35

Ausverkauft!

Es erreichen uns noch immer Zuschriften, in denen um Nachlieferung der Ausgaben 3, 4 und 5 von Schneider CPC International gebeten wird. Diese Ausgaben sind restlos vergriffen und daher nicht mehr lieferbar!

Übrigens war das März-Heft (3/85) die allererste Ausgabe; die Hefte 1 und 2/85 gibt es daher nicht. Von den Ausgaben 6, 7 und 8 stehen noch Restposten zur Verfügung. Wir bitten, dies bei evtl. Nachbestellungen zu berücksichtigen.

Staubschutzhauben

aus weichem Kunstleder, beigefarben für Computer und Peripherie.

f. Grünmonitor

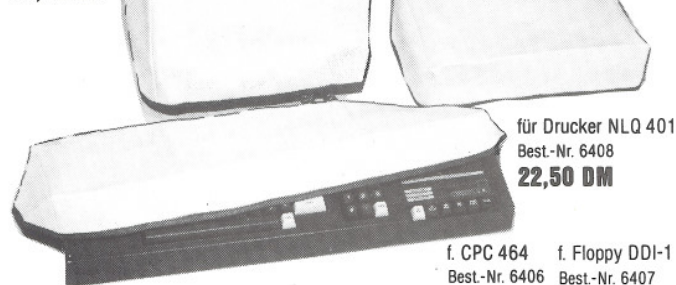
Best.-Nr. 6409

37,50 DM

f. Farbmonitor

Best.-Nr. 6410

37,50 DM



für Drucker NLQ 401

Best.-Nr. 6408

22,50 DM

f. CPC 464 f. Floppy DDI-1

Best.-Nr. 6406 Best.-Nr. 6407

22,50 DM 19,90 DM

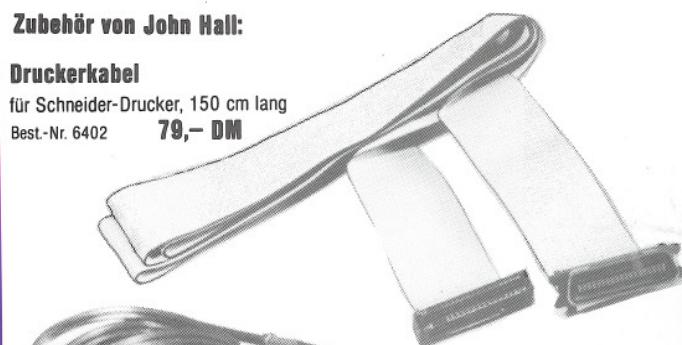
Zubehör von John Hall:

Druckerkabel

für Schneider-Drucker, 150 cm lang

Best.-Nr. 6402

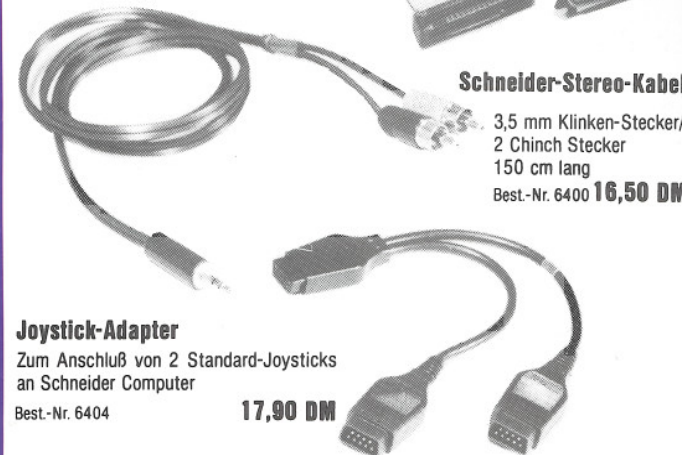
79,- DM



Schneider-Stereo-Kabel

3,5 mm Klinken-Stecker/
2 Chinch Stecker
150 cm lang

Best.-Nr. 6400 **16,50 DM**

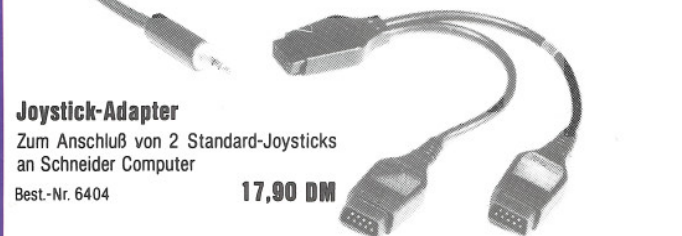


Joystick-Adapter

Zum Anschluß von 2 Standard-Joysticks
an Schneider Computer

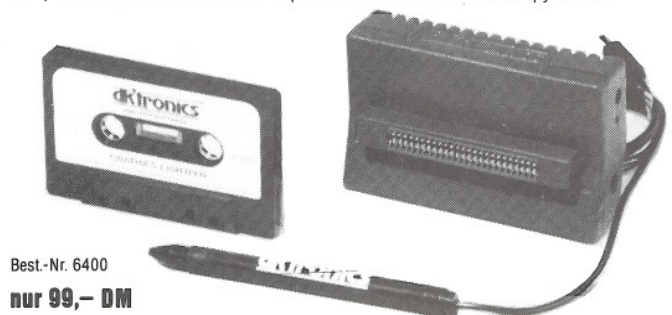
Best.-Nr. 6404

17,90 DM



dk'tronics Lightpen für CPC 464 und 664

Das Werkzeug für den Grafikprogrammierer: Pixelweise Auflösung, volle Ausnutzung der Farb- und Grafikmöglichkeiten des CPC, auch für Grünmonitor, umfangreiches Hilfsprogramm mit Menuesteuerung über Pictogramme, dadurch kinderleichte Handhabung, kompatibel zu DDI-1 und MP1. Komplett mit Handbuch und Hardcopyroutine.



Best.-Nr. 6400

nur 99,- DM

NEU 6510 Druckerinterface von Data Media für Schneider CPC 464/664

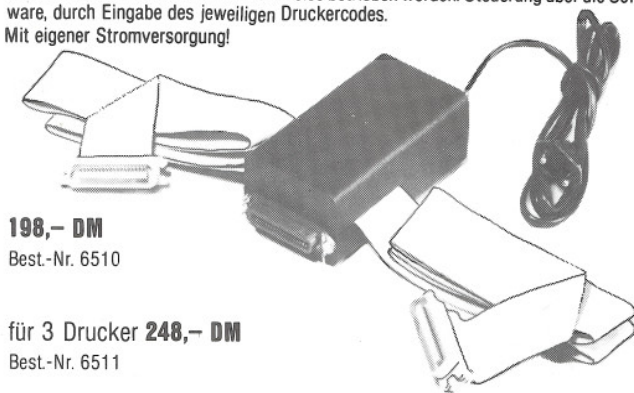
2 verschiedene Drucker können wahlweise betrieben werden. Steuerung über die Software, durch Eingabe des jeweiligen Drucker-codes. Mit eigener Stromversorgung!

198,- DM

Best.-Nr. 6510

für 3 Drucker **248,- DM**

Best.-Nr. 6511



Ohne Abbildung:

Schneider-Monitor-Verlängerungskabel

Best.-Nr. 6403

19,50 DM

Ohne Abbildung:

Schneider-Stereo-Kabel

3,5 mm Klinken-Stecker/5 pol.
DIN-Stecker, 150 cm lang

Best.-Nr. 6401

16,50 DM

The Stick

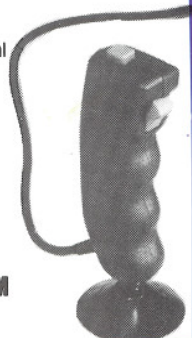
Völlig neues Steuergefühl
durch Einhand-
bedienung!

Durch die Bewegung
der Hand besonders
geeignet für schnelle
Action.

Mittels Saugfuß
auch stellbar.

Fabrikat: John Hall

Best.-Nr. 6405 **49,- DM**



Schneider CPC 464, ideal für Einsteiger.

Grün-Monitor **DM 899,-**
Farb-Monitor **DM 1398,-**

Schneider CPC 664, für den Anspruchsvollen.

Grün-Monitor **DM 1498,-**
Farb-Monitor **DM 1998,-**

Schneider CPC 6128, für den Profi.

Grün-Monitor **DM 1598,-**
Farb-Monitor **DM 2098,-**



Bücher

Muslik:

Inside out, 428 Seiten

59,00 DM

Data Becker:

Das Floppy-Buch zum CPC, ca. 250 Seiten

49,00 DM

CPC Hardware-Erweiterungen, ca. 300 Seiten

49,00 DM

Peeks & Pokes zum CPC, ca. 220 Seiten

29,00 DM

CPC 464 Graphik & Sound, 220 Seiten

39,00 DM

CPC 464 Intern, 548 Seiten

69,00 DM

Das Maschinensprachebuch zum CPC 464, 330 Seiten

39,00 DM

CPC Tips & Tricks, 263 Seiten

39,00 DM

Adventures - und wie man sie auf dem CPC 464 programmiert, 320 S.

39,00 DM

CPC 464 Basic-Programme, 185 Seiten

39,00 DM

Das Basic-Trainingsbuch zum CPC 464, 285 Seiten

39,00 DM

Das Schulbuch zum CPC 464, 389 Seiten

49,00 DM

Wie bestellen?

Die Bestellkarte im Innenteil der CPC heraustrennen, ausfüllen und an DATA MEDIA senden. Lieferung erfolgt umgehend! Zahlung per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Porto-bzw. Nachnahmegebühr. (Nachnahme ins Ausland ist nicht möglich.)



data media gmbh MAILORDER

Weitere Artikel in unserem Gesamtkatalog. Bitte anfordern (2,- DM für Rückporto beilegen).
Data Media GmbH -Mailorder- Ruhrallee 55, 4600 Dortmund. Tel.: (02 31) 12 50 71-3

Schneider

Bildschirmtext



SchneiderTV made in Germany