

Computronic

software für Heimcomputer

Doppelausgabe
Jan./Februar 85 2/2. Jahrgang

DM 6,50
öS 55
s.Fr 6,50

- C=64
- VIC-20
- ATARI
- TI-99/4A
- apple
- sinclair ZX81
- sinclair Spectrum

Sonderteil
für
Commodore 64



Interview
Heimlicher Handel
mit Nato-Technologie

Fehlerhafte Listings?

Wir zahlen:

500,- Belohnung! Seite 86

12 tolle Spiele und Anwenderprogramme

magna

HOME-COMPUTER
CASSETTEN + DISKETTEN

CASSETTEN

Präzise Cassetten-Mechanik
Hohe Speicherdichte
Für alle Data-Recorder

DATA-DISK DISKETTEN

Extreme Lebensdauer durch
zusätzliche Oxygenbeschichtung
Zuverlässige Datensicherheit
durch mehr als 70 chemische,
magnetische und elektrische
Qualitäts-Tests



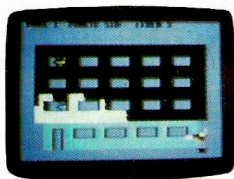
magna tonträger vertriebs gmbh

Bunzlauer Straße 3 · Postfach 400340 · 5000 Köln 40
Telefon (02234) 74054 · Telex 889975

INHALT

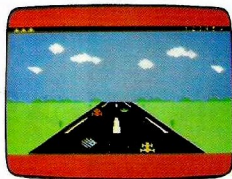
Heft Jan./Februar – Jahrgang 2 – 1985

Painter



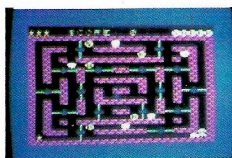
Commodore 64

Slicks



TI-99

Powerpack



VC-20

TOP

Star-Baddle



Commodore 64

Aktuelles

Software-Reviews	4
News	5
Interview mit Jay Tuck	4
Die Computerspieler	
Büchermarkt	6
Commodore 64	7
Großer Sonderteil	

Service

Computer-Börse	50
Kleinanzeigen	
Software-Service	81
Kassetten und Diskettenkatalog	
Korrekturen	31
Haben Sie ein gutes Programm geschrieben	68

Commodore-Programme

Painter	8
Eine lustige Anstreicherei	
Star-Baddle	12
Krieg der Sterne	
Editor	20
Ein leistungsstarker Editor in Basic	

VC-20-Programme

Powerpack	26
Für VC-20, ohne Erweiterung	
Joy-Man	28
Spielversion, ohne Erweiterung	

TI-99-Programme

Frogger, Topprogramm	35
Moon-Race	38
Alarm auf der Mondbasis	
Slicks	43
Autorennen	

Atari-Programme

Super Miner	52
Für alle Atari-Computer	
Diamonds	57

ZX-81-Programme

Spinnen	60
----------------------	----

Apple-Programme

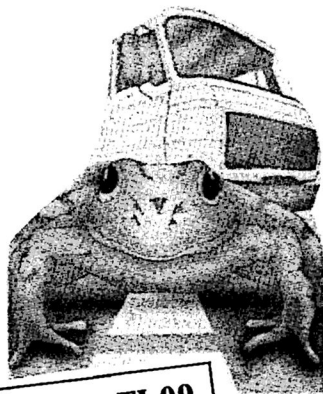
Painter	66
Ein Zeichenprogramm	
Bowling	69
Spielversion	
10 Funktionstasten	73
Ein Anwenderprogramm	

ZX-Spectrum-Programme

Jump	75
Ein schnelles Spiel	

Topprogramm

Frogger



Während des Spielverlaufes müssen Sie versuchen, alle 10 Frösche, die Ihnen zur Verfügung stehen, in ihren Unterschlupf zu bringen.

Zunächst muß jeder Frosch eine vielbefahrene Straße überqueren. Auf dem Mittelweg angekommen, kann er sich erst einmal ausruhen und die Flußüberquerung vorbereiten. - Ab Level 6 wird die Ruhepause auf dem Mittelweg durch eine sich hin- und herbewegende Schlange erschwert. - Auf die andere Seite des Flusses kann der Frosch nur gelangen, wenn er ab-

jetzt auch für den TI-99 mit Ext. Basic-Modul

wärtstreibende Schildkröten und Baumstämme zu Hilfe nimmt. Auf ihnen kann er sich, ohne ins Wasser zu müssen, bewegen.

Ist der Fluß erfolgreich genommen worden, steht das nächste Hindernis bevor. Eine Start- und Landebahn für Flugzeuge muß gekreuzt werden. Aber auch das dürfte für die „echten Köenner“ kein Problem sein. Sind alle 10 Frösche gut untergebracht, erfahren Sie über den Score, wieviel Zeit dafür benötigt wurde. Das Spiel ist in 99 Levels unterteilt. 1-5 ist für Anfänger, 6-20 für Amateure und 21-99 für Profis. Gesteuert wird mit Joystick.

```

100 ! #####
110 ! # #
120 ! # SPECIAL - FROGGER #
130 ! # #
140 ! #A GAME FOR 1 PLAYER#
150 ! # #
160 ! # (C) BY KABOSO #
170 ! # KARSTEN BOGUSCH #
180 ! # SOFTWARE #
190 ! # #
200 ! # #
210 ! # D-4600 DORTMUND 41#
220 ! # #
230 ! # #
240 ! #####
250 !
260 !
270 !

```

```

280 ON BREAK NEXT :: ON WARNING NEXT :: CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR :: CALL MAGN
IFY(3):: RANDOMIZE :: DIM JK(14)
290 FOR I=0 TO 8 :: CALL COLOR(I,4,2):: NEXT I :: CALL COLOR(2,15,1,3,16,2,4,16,
2,9,4,13,10,6,5,11,8,8,14,16,1)
300 DISPLAY AT(12,1)::"ICH DEFINIERE MEINE ZEICHEN!"
310 FOR I=65 TO 90 :: CALL SOUND(-4200,110+I*2,0,112+I*2,0,114+I*2,0):: READ A$
:: CALL CHAR(I,A$):: NEXT I :: GOSUB 540
320 DATA 003F666C746466EF,007E313B3633337E,003E634140603F1E,007E321119113F7E,007
F33303C38317F,007F723239383078
330 DATA 003E6648504F663E,007C603F3132327A03,007C38181C1A183C2,003F13060606263F,
007B72363C363673,007830303072637F
340 DATA 007F2B2A49494963,007C76323A323477,003E634559617F3E,007E33313F3E3078,003
E634559617F3E07,007F313A34323179,003E413C06634F3E
350 DATA 007F492A0808081C,006F2626666E7E37,0073622232321E0C,00772222414936,00793

```



```

710 R=0 :: CALL SOUND(100,210,1,230,1,330,1,-2,1):: IF M=0 THEN 1330 ELSE IF M<1
0 THEN CALL HCHAR(24,9+M,141)
720 ON ERROR 710
730 L=161 :: O=INT(RND*160)+40
740 CALL SPRITE(16,136,16,L,0)
750 CALL JOYST(2,Y,X):: T=T+1 :: CALL HCHAR(23,30-INT(T/5),32):: IF T=100 THEN 1
090
760 IF X=4 THEN L=L-8 ELSE IF Y=4 THEN O=O+8 ELSE IF Y=-4 THEN O=O-8 ELSE IF X=-
4 AND L>160 THEN 750 ELSE 780
770 GOTO 820
780 IF X=-4 THEN L=L+8 :: GOTO 820
790 GOTO 800
800 CALL COINC(ALL,B):: FC=FC+1 :: IF B=-1 THEN 1090 ELSE IF FC=16 THEN 810 ELSE
750
810 FC=0 :: H=-1#H :: GF=-H :: CALL MOTIONK(28,0,H*(INT(RND*15)+5):: CALL MOTIO
NK(27,0,GF*(INT(RND*27)+6):: GOTO 750
820 IF L<89 THEN 890 ELSE CALL LOCATE(16,L,0):: W=W+1 :: CALL SOUND(-5,110,8,10
00,5,-2,5):: R=R+SGN(X):: CALL COINC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 1090 ELSE 750
830 IF L=89 THEN CALL MOTIONK(16,0,0):: GOTO 750
840 CALL JOYST(2,X,Y):: T=T+1 :: CALL HCHAR(23,30-INT(T/5),32):: IF T=100 THEN 1
090
850 IF Y=4 THEN 890 ELSE IF Y=-4 THEN 860 ELSE IF X=-4 THEN 920 ELSE IF X=4 THEN
940 ELSE 830
860 CALL POSITIONK(16,L,0):: R=R-1
870 L=L+8 :: CALL LOCATE(16,L,0):: W=W+5 :: CALL MOTIONK(16,0,J(R):: CALL SOUN
D(-5,110,8,1000,5,-2,5):: CALL COINC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 830 ELSE 880
880 IF L=89 THEN 830 ELSE 1090
890 CALL POSITIONK(16,L,0):: R=R+1
900 L=L-8 :: CALL LOCATE(16,L,0):: W=W+5 :: CALL MOTIONK(16,0,J(R):: CALL SOUN
D(-5,110,8,1000,5,-2,5):: CALL COINC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 830 ELSE 910
910 IF L=49 THEN 950 ELSE 1090
920 CALL POSITIONK(16,L,0):: O=O-8
930 CALL LOCATE(16,L,0):: W=W+1 :: CALL SOUND(-5,110,8,1000,5,-2,5):: CALL COIN
C(ALL,B):: IF B=0 THEN 1090 ELSE 830
940 CALL POSITIONK(16,L,0):: O=O+8 :: W=W+5 :: CALL LOCATE(16,L,0):: CALL SOUND
(-5,110,8,1000,5,-2,5):: CALL COINC(ALL,B):: IF B=0 THEN 1090 ELSE 830
950 CALL MOTIONK(16,0,0):: CALL LOCATE(16,INT(L/8)*8+1,INT(O/8)*8+8):: W=W+5 ::
L=INT(L/8)*8+1 :: O=INT(O/8)*8+8
960 !
970 CALL JOYST(2,X,Y):: T=T+1 :: CALL HCHAR(23,30-INT(T/5),32):: IF T=100 THEN 1
090
980 IF L=33 AND Y=4 THEN GOSUB 1030 ELSE IF Y=-4 AND L=49 THEN 840
990 IF Y=4 THEN L=L-8 ELSE IF X=4 THEN O=O+8 ELSE IF X=-4 THEN O=O-8 ELSE IF Y=-
4 THEN L=L+8 ELSE 1010
1000 GOTO 1070
1010 CALL COINC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 1090
1020 GOTO 970
1030 CALL GCHAR(4,INT(O/8)+1,0):: IF D<>32 THEN 1090
1040 PU=PU+200 :: PP=PU+W :: DISPLAY AT(2,8)SIZE(-5):STR$(PP):: IF PU+W>HI THEN
DISPLAY AT(2,24)SIZE(-5):STR$(PP)
1050 CALL POSITIONK(16,L,0):: CALL DELSPRITE(16):: CALL HCHAR(L/8,(O/8)+1,140)::
GOTO 1140
1060 RETURN
1070 CALL LOCATE(16,L,0):: W=W+1 :: CALL SOUND(-5,110,8,1000,5,-2,5):: CALL COI
NC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 1090 ELSE 960
1080 !
1090 CALL DELSPRITE(16):: GOSUB 1360 :: M=M-1 :: PP=PU+W :: DISPLAY AT(2,8)SIZE
(-5):STR$(PP):: T=0
1100 IF PU+W>HI THEN DISPLAY AT(2,24)SIZE(-5):STR$(PP)
1110 IF M=0 THEN 1330
1120 CALL HCHAR(23,10,89,20):: FOR X=1 TO 20 :: NEXT X :: GOTO 710
1130 !
1140 FOR Z=1 TO 10 :: CALL SOUND(-90,4000,4,3900,6):: CALL SOUND(-40,3000,2,2900

```

```

,4):: NEXT Z
1150 Q=Q+1 :: IF Q=5 THEN 1170 :: T=0
1160 CALL HCHAR(23,10,89,20):: GOTD 710
1170 DISPLAY AT(24,2)SIZE(-5):"FROGS:" :: CALL HCHAR(24,10,136,9)
1180 !FOR X=1 TO 4 :: CALL SOUND(120,450,2,460,3):: CALL SOUND(120,780,3,790,3)::
:: CALL SOUND(120,670,3,680,2):: NEXT X
1190 FOR S=500 TO 110 STEP -50 :: CALL SOUND(1,5*S,0):: NEXT S :: FOR S=110 TO 5
00 STEP 50 :: CALL SOUND(1,3*S,0):: NEXT S
1200 M=10 :: Q,T=0 :: CALL HCHAR(23,10,89,20)
1210 V=V+1 :: IF V>40 THEN V=40
1220 DISPLAY AT(24,2)SIZE(-2)::STR$(V+1):: CALL SOUND(390,780,5,790,6,770,7,-1,0
)
1230 FOR I=4 TO 28 STEP 6 :: CALL HCHAR(4,I,32):: NEXT I :: FOR X=1 TO 3 :: CALL
MOTION(#X,0,-(V+7)):: NEXT X :: FOR X=4 TO 8 :: CALL MOTION(#X,0,V+5):: NEXT X
1240 FOR X=24 TO 26 :: CALL MOTION(#X,0,-(V+8)):: NEXT X
1250 FOR X=10 TO 12 :: CALL MOTION(#X,0,V+9):: NEXT X
1260 CALL MOTION(#15,0,-(V+18)),#22,0,-(V+18))
1270 J(10)=- (V+5):: J(11)=- (V+5):: J(12)=V+7 :: J(13)=V+7
1280 FOR X=20 TO 21 :: CALL MOTION(#X,0,J(10)):: NEXT X :: FOR X=17 TO 19 :: CAL
L MOTION(#X,0,J(12)):: NEXT X
1290 IF V<5 THEN 1320 ELSE H=INT(RND*2):: IF H=0 THEN H=-1
1300 CALL SPRITE(#28,36,15,89,200,0,H*(INT(RND*22)+5))
1310 IF V<7 THEN 1320 ELSE GF=-H :: CALL SPRITE(#27,36,15,49,50,0,GF*(INT(RND*28
)+5))
1320 GOTD 710
1330 HI=MAX((PU+W),HI):: DISPLAY AT(23,2)BEEP:"ddd NOCH EIN SPIEL? J/N ddd":"ddd
dddddddddddddddddddd"
1340 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1340
1350 IF K=74 OR K=106 THEN 400 ELSE IF K=78 OR K=110 THEN CALL CLEAR :: BREAK EL
SE 1340
1360 CALL SOUND(250,184,8,369,3,739,10):: CALL SOUND(125,195,8,391,3,783,10)
1370 CALL SOUND(125,184,8,369,3,738,10):: CALL SOUND(250,146,8,293,3,587,10)
1380 CALL SOUND(250,138,8,277,3,554,10):: CALL SOUND(1000,123,8,246,3,493,10)::
RETURN

```

MOON RACE

**Abenteuer
auf dem
Mond**

Alarm auf der Mondbasis TI 99/4 A. In der von Ihnen zu überwachenden Sektion Beta ist ein Aufstand der Mondbewohner ausgebrochen. Starten Sie mit Ihrem Moon Racer zu einer abenteuerlichen Fahrt über die Mondoberfläche und zerschlagen Sie den Aufstand der Mondbewohner.



Das Spiel ist auf dem TI 99/4 A in Extended Basic geschrieben und wird mittels Joystick 1 gesteuert.

Die einzigartige Möglichkeit des TI 99/4 A, bis zu 28 Sprites vom Basic ansprechen zu können, erlaubt es, bei diesem Spiel drei verschiedene Grafikebenen in verschiedenen Geschwindigkeiten darzustellen, wodurch das Bild plastisch wirkt. Dieser Effekt ist besonders beim Einsatz eines Farbfernsehers zu beobachten. Durch diese Maßnahme mußte jedoch der Vergrößerungsfaktor 4 für die Sprites gewählt werden, wodurch die Grafik eine etwas größere Auflösung zeigt. Dies tut jedoch dem Reiz des Spieles keinen Abbruch.

Tippen Sie das Programm ein und starten Sie dieses mit RUN. Nach kurzer Initialisierungsphase erscheint das Titelbild auf dem Bildschirm. Die Titelmelodie erklingt und die beiden hinteren Grafikebenen setzen sich in Bewegung. Diese Bewegung wird während des ganzen Spieles unaufhörlich fortgeführt.

Sie haben jetzt die Aufgabe, mit Ihrem Moon Racer die Sektion Beta zu patrouillieren. Dazu steht Ihnen eine Anzeige von mehreren Informationen zur Verfügung: Am oberen Bildschirmrand ist links hinter den Schriftzug >Zone< die Patrouillenzone eingeblendet, in welcher Sie sich befinden. Die Sektion Beta besteht aus 4 Zonen.

In der Mitte sehen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Racer (anfänglich 5). Daneben wird hinter dem Schriftzug >Score< Ihr aktueller Punktestand angezeigt. Am unteren linken Bildschirmrand ist der Level eingeblendet, in welchem Sie sich befinden. Da Sie nach jedem Unglück, das Ihnen widerfährt, bei der Mondbasis neu mit der Patrouille beginnen müssen, erhöht sich der Level immer dann, wenn es Ihnen gelungen sein sollte, mit einem Fahrzeug sämtliche 4 Zonen der Sektion Beta zu durchfahren bzw. zu durchfliegen.

Auf dem Titelbild sehen Sie die Mondbasis TI 99/4 A. Beginnen Sie das Spiel, indem Sie den Aktionsknopf des Joystick 1 drücken. An Stelle der Mondbasis erscheint nun Ihr Moon Racer, und die vordere Grafikebene setzt sich in Bewegung. Sie befinden sich jetzt in ...

Zone 1 ist die harmloseste Zone der Patrouille. Sie fahren mit Ihrem Moon Racer einfach so vor sich hin und müssen die Ihnen in den Weg kommenden Krater und Geröllhaufen überspringen. Zum Springen drücken Sie den Joystick einfach nach unten.

Achten Sie jedoch darauf, daß Sie die Krater und Geröllhaufen exakt überspringen, da Sie sonst einen Racer verlieren und mit einem neuen Racer bei der Basis beginnen müssen.

Für jeden erfolgreich übersprungenen Geröllhaufen erhalten Sie 10 Punkte, welche mit dem aktuellen Level multipliziert werden.

Irgendwann im Spiel bleibt die vordere Grafikebene stehen, und es erklingt ein Tusch. Jetzt haben Sie Zone 1 bewältigt und gelangen sofort danach in ...

In **Zone 2** wimmelt es nur so von Mondechsen, welche Ihnen im Weg sitzen. Da die Mondechsen jedoch so groß sind, daß Sie mit Ihrem Racer nicht darüber hinwegspringen können, so müssen Sie diese Echsen eliminieren. Dazu drücken Sie den Aktionsknopf am Joystick. Sofort schleudern Sie damit einen Torpedo in Richtung Mondechse. Ihr Torpedo hat jedoch nur eine bestimmte Reichweite, so daß Sie die Mondechse erst aus einer bestimmten Entfernung vernichten können. Haben Sie die Echse getroffen, so werden Ihnen 5 Punkte gutgeschrieben, und die Echse verwandelt sich in einen Geröllhaufen, den Sie überspringen müssen, um weitere 10 Punkte zu erhalten. Auch in Zone 2 werden die Punkte mit dem augenblicklichen Level multipliziert. Nachdem Sie Zone 2 erfolgreich überstanden haben sollten, ertönt wieder der Tusch, die vordere Grafikebene bleibt stehen, und Sie gelangen in ...

In **Zone 3** werden Sie von fliegenden Mondkrabben angegriffen. Diese Mondkrabben müssen Sie vernichten, da sonst Sie vernichtet werden. Weiterhin ist Zone 3 ein ziemlich unwegiges Gelände, wo Sie laufend über Krater und Geröllhaufen springen müssen. Es kommt noch hinzu, daß Zone 3 die längste Strecke auf Ihrer Patrouille ist und schier nicht enden möchte. Mondkrabben können Sie nur im Sprung vernichten, indem Sie den Joystick nach unten bewegen und während des Sprunges den Aktionsknopf drücken, um einen Torpedo abzufeuern. Als Schwierigkeit kommt noch dazu, daß Sie bei jedem Sprung nur einen Schuß abfeuern können. Wenn dieser Schuß danebengeht, so sind Sie der Krabbe hoffnungslos ausgeliefert. Treffen Sie jedoch hingegen, so werden Ihnen 25mal Level-Punkte gutgeschrieben. Sollte es Ihnen wider Erwarten gelingen, Zone 3 zu überleben, so ertönt der bekannte Tusch, und die Grafik bleibt für kurze Zeit stehen.

In den ersten 3 Zonen bekommen Sie nach einem erfolgreichen Beenden der Zone 100mal Zone mal Level-Bonuspunkte gutgeschrieben.

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben sollten, so gelangen Sie in ...

Zone 4 ist radioaktiv verseucht, so daß Sie mit Ihrem Racer diese Zone nicht durchfahren können. Aus diesem Grund verwandelt sich Ihr Racer kurzum in einen Moon Jet, mit wel-

chem Sie Zone 4 durchfliegen müssen. Zone 4 teilt sich in 4 Sektoren auf: In Sektor 1 kommen Ihnen radioaktive Wolken entgegen, denen es auszuweichen gilt.

Dazu bewegen Sie Ihren Jet mit dem Joystick nach oben und unten. Passen Sie jedoch auf, daß Sie am Boden keine Bruchlandung machen und daß Sie nicht mit dem Gebirge kollidieren.

In den Sektoren 2, 3 und 4 kommen Ihnen Strahlen entgegen, welche von Sektor zu Sektor mehr werden. Wie bei Sektor 1 gilt es auch hier, den Strahlen auszuweichen.

Pro bestrittenem Sektor werden Ihnen 500mal Sektor mal Level-Punkte gutgeschrieben.

Sollte es Ihnen wider Erwarten dennoch gelingen, auch Zone 4 zu meistern, so hören Sie wieder Ihren Tusch und kehren zur Basis zurück. Sie sehen die Basis, und die Titelmelodie erklingt. Durch Druck auf den Aktionsknopf starten Sie den nächsten Level, welcher sich in der Länge der einzelnen Zonen vom vorherigen Level unterscheidet.

Mit jedem Verlust eines Racers bzw. eines Jets kehren Sie wieder zur Basis zurück, von woaus Sie durch Druck auf den Aktionsknopf eine neue Patrouille beim gleichen Level beginnen können.

Nachdem alle 5 Fahrzeuge zerstört wurden, erscheint wieder das Titelbild. Sie können jetzt mittels des Aktionsknopfes ein neues Spiel starten.

Moon Race ist ein äußerst interessantes Spiel, welches äußerste Konzentration erfordert und sehr lange Spiel Freude beschert.

Das Spiel ist sehr schwer zu beherrschen, und es bedarf einiger Stunden (Tage, Wochen, Monate), bis es einem gelingt, einen kompletten Level durchzuspielen. Viele Spieler werden bereits an Zone 3 verzweifeln. Es sei hierzu jedoch bemerkt, daß es zu schaffen ist. Spätestens bei Zone 4 werden die meisten Spieler sagen, es gibt keine Möglichkeit, durchzukommen. Hierzu sei jedoch gesagt, daß es einen Weg gibt, aber nur einen. Diesen Weg zu finden, sei jedoch dem Spiel-freak überlassen.

Mir bleibt hierzu nur zu bemerken, daß ich allen Spielern viel Spaß und viel Erfolg wünsche bei MOON RACE.

Anmerkung: Die <ALPHA LOCK>-Taste darf während des Spieles nicht gedrückt sein, da es sonst keinen Weg gibt, die Patrouille erfolgreich durchzuführen.


```

690 IF SW THEN RETURN
700 SW=1 :: CALL SPRITE(#3,0,2,105,81,0,120):: CALL SOUND(-50,110,0,-7,0):: CAL
L DISTANCE(#1,#4,WT):: IF WT>11000 THEN 720
710 CALL DELSPRITE(#4):: CALL DELSPRITE(#3):: STV=0 :: P=P+25*MR :: CALL SCORE(P
)
720 CALL DELSPRITE(#3):: RETURN
730 CALL PATTERN(#1,44):: CALL SOUND(-50,-5,0)
740 CALL DELSPRITE(#2):: CALL SOUND(-50,-6,0)
750 CALL COLOR(#1,11):: CALL SOUND(-20,-7,0)
760 CALL DELSPRITE(#1)
770 RC=RC-1 :: CALL RACER(RC)
780 CALL PATTERN(#11,120):: CALL COLOR(#11,14):: STV=0 :: CALL DELSPRITE(#4)
790 IF RC>0 THEN GOSUB 1100 :: CALL WAIT(BK,):) :: GOTO 450
800 GOSUB 1100 :: CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,0,#10,124,4,153,121,0,0)
810 CALL TITEL(BK,):)
820 RC=5 :: MR=1 :: P=0 :: CALL SCORE(P):: CALL RACER(RC):: CALL ZONE(1)
830 GOTO 450
840 CALL DISTANCE(#1,#11,WT):: IF WT<9000 THEN RETURN
850 CALL PATTERN(#11,84):: CALL COLOR(#11,5):: STV=1 :: RETURN
860 RETURN
870 CALL SPRITE(#4,72,13,113,240,0,-18):: STV=1 :: RETURN
880 CALL PATTERN(#4,CHCLOOP+2):: RETURN
890 CALL KEY(1,T,S):: IF T=18 THEN 900 ELSE RETURN
900 CALL SPRITE(#3,0,2,121,81,0,120):: CALL SOUND(-50,110,0,-7,0):: CALL DISTAN
CE(#1,#11,WT):: IF WT>9000 THEN 920
910 CALL PATTERN(#11,120):: CALL COLOR(#11,14):: CALL DELSPRITE(#3):: P=P+5*MR :
: CALL SCORE(P)
920 CALL DELSPRITE(#3):: STV=0 :: RETURN
930 GOSUB 1250 :: CALL CHAR(60,CH2#):: CALL ZONE(4)
940 FOR LEVEL=1 TO 4
950 ON LEVEL GOSUB 1050,1050,1070,1080
960 FOR DELAY=1 TO 30+10*MR
970 FOR LOOP=5 TO 6
980 CALL SOUND(-300,-7,0):: CALL PATTERN(#1,CHCLOOP)
990 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,-2*Y,0)
1000 CALL COINC(ALL,ST):: IF ST THEN 1090
1010 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF X>150 THEN 1090
1020 NEXT LOOP :: NEXT DELAY :: P=P+500*LEVEL :: CALL SCORE(P):: NEXT LEVEL
1030 FOR I=1 TO 4 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I :: CALL CHAR(60,CH1#):: CALL EN
DZONE :: GOSUB 1100 :: CALL WAIT(BK,))
1040 MR=MR+1 :: GOTO 450
1050 CALL SPRITE(#2,44,15,107,240,0,-18):: RETURN
1060 CALL PATTERN(#2,60):: RETURN
1070 CALL SPRITE(#3,60,9,130,240,0,-18):: RETURN
1080 CALL SPRITE(#4,60,8,117,240,0,-18):: RETURN
1090 CALL PATTERN(#1,44):: CALL SOUND(-50,-5,0)
1100 CALL DELSPRITE(#2):: CALL SOUND(-50,-6,0)
1110 CALL COLOR(#1,16):: CALL SOUND(-20,-7,0)
1120 CALL DELSPRITE(#1)
1130 RC=RC-1 :: CALL RACER(RC)
1140 CALL PATTERN(#11,120):: CALL COLOR(#11,14):: STV=0 :: CALL DELSPRITE(#3,#4)
1150 IF RC>0 THEN CALL CHAR(60,CH1#):: GOSUB 1100 :: CALL WAIT(BK,):) :: GOTO 450
1160 GOSUB 1100 :: CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,0,#10,124,4,153,121,0,0)
1170 CALL CHAR(60,CH1#):: GOTO 810
1180 CALL COLOR(9,5,1,10,4,1):: CALL COLOR(#25,5,#26,5,#27,5,#28,5):: CALL COLOR
(#13,5,#14,5,#15,5,#16,5)
1190 CALL DELSPRITE(#4):: CALL PATTERN(#11,120):: CALL COLOR(#11,14,#17,4,#18,4,
#19,4,#20,4)
1200 CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,-15,#10,124,4,153,121,0,-15):: RETURN
1210 CALL COLOR(9,7,1,10,4,1):: CALL COLOR(#25,7,#26,7,#27,7,#28,7):: CALL COLOR
(#13,7,#14,7,#15,7,#16,7)
1220 CALL DELSPRITE(#10):: CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,-15):: RETURN
1230 CALL COLOR(9,7,1,10,8,1):: CALL COLOR(#17,8,#18,8,#19,8,#20,8)

```

TEXAS INSTRUMENTS

```

1240 CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,-15,#10,124,8,153,129,0,-15):: STV=0 :: RE
TURN
1250 CALL COLOR(9,16,1,10,5,1):: CALL COLOR(#25,16,#26,16,#27,16,#28,16):: CALL
COLOR(#13,16,#14,16,#15,16,#16,16)
1260 CALL DELSPRITE(#4):: CALL DELSPRITE(#2):: CALL PATTERN(#11,120):: CALL COLO
R(#11,14,#17,5,#18,5,#19,5,#20,5)
1270 CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,-15,#10,120,14,137,121,0,-15,#1,64,11,114,
49):: RETURN
1280 SUB MOONRIVER(B(, ),KY)
1290 DATA 1,1,6,783,30000,1,2,2,987,1174,4,880,1046,1,3,3,783,987,1,698,880,1,65
9,783
1300 DATA 1,587,698,1,1,4,659,783,2,523,30000,1,3,3,783,987,1,698,880,1,659,783,
1,587,698
1310 DATA 1,1,4,659,783,2,523,30000,2,4,10,587,30000,2,659,30000,1,2,6,523,30000
1320 DATA 1,1,4,659,30000,2,783,30000,1,2,6,1046,30000,1,3,4,1174,30000,2,1046,3
0000,1,1,6,783,30000
1330 DATA 1,3,2,783,30000,1,783,987,1,698,880,1,659,783,1,587,698,1,1,6,659,783,
1,3,1,659,783
1340 DATA 1,523,30000,1,783,987,1,698,880,1,654,783,1,587,698,1,1,6,659,783,1,2,
6,440,523
1350 DATA 1,4,2,440,698,4,349,587,1,6,4,349,587,2,391,659,2,1,12,329,523,0
1360 RESTORE 1290
1370 AZ,STV=0
1380 READ K :: IF K=0 THEN 1360
1390 READ INR
1400 FOR I=1 TO K
1410 FOR J=1 TO 6
1420 STV=STV+1 :: IF STV>AZ THEN READ AZ,M1,M2 :: STV=1
1430 CALL SOUND(400,M1,0,M2,0,B(J,INR),6):: CALL KEY(1,T,S):: IF S<>0 THEN SUBEX
IT
1440 NEXT J :: NEXT I
1450 GOTO 1380
1460 SUBEND
1470 SUB ENDZONE
1480 DATA 300,220,174,300,246,195,1200,261,220,600,293,246,300,329,261,300,349,2
93
1490 DATA 1200,391,329,300,329,261,300,349,293,600,391,329,600,440,349,600,493,2
93,1200,523,329
1500 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#4,0,0,#3,0,0,#10,0,0,#11,0,0):: RESTORE 1480
1510 FOR I=1 TO 13 :: READ L,M1,M2 :: CALL SOUND(L,M1,0,M2,0):: NEXT I
1520 SUBEND
1530 SUB TITEL(B(, ),KY)
1540 CALL SPRITE(#1,92,16,113,96,#2,100,16,113,128,#3,92,2,111,98,#4,100,2,111,1
30,#5,60,15,137,45)
1550 CALL MOONRIVER(B(, ),KY)
1560 FOR I=1 TO 4 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I
1570 SUBEND
1580 SUB SCORE(P)
1590 DISPLAY AT(1,19):USING "mnc#####":P
1600 SUBEND
1610 SUB ZONE(Z)
1620 DISPLAY AT(1,1)SIZE(5):USING "abc #":Z
1630 SUBEND
1640 SUB RACER(RC)
1650 CALL HCHAR(1,12,32,5)
1660 IF RC=0 THEN SUBEXIT
1670 CALL HCHAR(1,12,89,RC)
1680 SUBEND
1690 SUB WAIT(B(, ))
1700 CALL SPRITE(#11,120,14,137,255,0,0,#10,124,4,153,121,0,0,#5,60,15,137,49)
1710 CALL MOONRIVER(B(, ),1)
1720 SUBEND
1730 SUB ASCII

```

```

1740 DATA ,00030506060503,00C4RC2424A4C4,00F79497F414F7,00D252D25F42C2,003F080A0
B0A0A,00FF00DE12121E
1750 DATA 00F500B5059595,00CF08C80F00CF,00FE013DA5A5BD,00D010B810101,000010107C1
01,01214086080103,200408011882100C
1760 DATA 00220C108C304003,8610400C600CC118,00182424242418,00081806080808,0018240
408103C,00182408042418,00282828380808
1770 DATA 003C2038042418,00182038242418,003C040810101,00182418242418,001824241C0
418,0000303000303,000030300030102
1780 DATA 003E00F0003E,,,00000000000F0909,0F0F,0000000000000E
1790 DATA FCFF,00000000008F4929,FF2F408,0000000000000E,FCFF,0102050F7FED8B1B,8B
ED7F0F050201
1800 DATA C020D0F8F8D8ED6E,ECD8F8F8D020C,0103050EFF3D0B1B,0B3DFF0E050301.C0E0D03
8F8D8EC6E,EDD8F838D0E0C,
1810 DATA 0000000009F7F9F,,0000000000C0E0C,0E173F7FCF0E0E4F,3F0F1F3F7F7F3F1F,00
00808,80C0C0EFFFECF8F
1820 DATA ,007848F8FCFE44,,,1B242420A04,1F282810F0A291,0000878889867
1830 DATA 0000008E111131CF,FFFFFFFFFFFFFFFF,00F808136282FB,000000065951D1,000000
74704074,00001CE3A2A21C,0000000E3050900F
1840 DATA 0000D24242522,00000384478C03C,0408143F22227F7F,FEFFFF,000000E02020F0
FC,7FFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1850 DATA 00F08087F414F7,000000BD2525BD,0000005D9C101D,,00000054927C9254,0000000
0010E01,0000002A493E492A
1860 DATA ,00000044AA92AA44,000001020508,0000002255495522,,01070D1F3F77FFFFB,
1870 DATA 80F0F87CEEBEFFEF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FF7F3F1F07,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFECF8
E,000103070F1F3F3F,7FFF
1880 DATA C0E0F0E0F0F8FCFE,FEFF,FF7FFF7F7F7F3F1E,1C0C,FFFEFC8F8FCFC8F8,F06,000000
0101010307
1890 DATA 07070F1F3F7FFFFF,0000000C08080C,E0E0F0F8FCFCFEFF,FFFF7F3F1F070301,,FF
FFFE8F0E0C08,,
1900 RESTORE 1740
1910 FOR I=32 TO 143 :: READ C# :: CALL CHAR(I,C#):: NEXT I
1920 SUBEND

```

Ein Spiel
mit toller
Grafik

SLICKS

SLICKS ist auf dem TI 99/4 A in
Extended BASIC geschrieben und
wird mittels Joystick 1 gesteuert.



Autorennen gibt es viele.

Wir unterscheiden hierbei zwischen 2 Arten: Die erste Art simuliert ein Autorennen in der Draufsicht der Straße und hat eine schlichte Grafik. Solche Autorennen sind schon mehrfach als BASIC-Programme für die verschiedensten Computersysteme veröffentlicht worden.

Bei der zweiten Art handelt es sich um Autorennen, die das Gefühl, im Rennwagen zu sitzen, perfekt simulieren. Das Rennen läuft so ab, als ob man selbst am Steuer sitzt. Diese Autorennen bieten eine perfekte Grafik und einen ausgezeichneten 3D-Effekt. Lei-

der handelt es sich hierbei um Maschinenprogramme, die meist für teures Geld auf Modulen zu kaufen sind. Dies alles ändert sich jedoch schlagartig

mit diesem Programm, denn hier kommt SLICKS, das Autorennen der zweiten Art, als BASIC-Programm. Tippen Sie das Programm ein, und nehmen Sie Platz in Ihrem TI Formel 1-Rennwagen. Geben Sie den Befehl

RUN, und in ca. einer Minute wird das Rennen beginnen.

Nachdem das Titelbild erschienen ist und die Melodie erklingt, drücken Sie den roten Aktionsknopf am linken Joystick, und das Rennen beginnt. Steuern Sie Ihren gelben Rennwagen mittels des Joysticks nach rechts oder links. Weichen Sie hierbei allen möglichen Sachen, die Ihnen entgegenkommen, aus. Die Geschwindigkeit steigert sich in 11 Stufen, die an der Höhe

des Motorengeräusches zu unterscheiden sind. Haben Sie einen Gegenstand erforderlich umfahren, so werden Ihnen hierfür Punkte gutgeschrieben.

Wenn Sie jedoch einen Unfall bauen oder von der Straße abkommen, so wird Ihnen ein Auto abgezogen. Zu Spielbeginn stehen Ihnen 3 Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen Sie das Rennen bestreiten.

Vorstehendes Bild zeigt eine Zusammenstellung der verschiedenen Situationen auf der Straße. Es können Ihnen also entgegenkommen:

Rote Rennwagen. Diese sind am einfachsten zu umfahren.

Grüne Ölflecken. Hier wird die Sache schon etwas schwieriger.

Blaue mit Wasser gefüllte Schlaglöcher, die am schwierigsten zu beherrschen sind.

Je nach Geschwindigkeit werden Ihnen an Punkten gutgeschrieben:

- Rennwagen: 1 bis 11 Punkte
- Ölflecken: 2 bis 22 Punkte
- Schlaglöcher: 3 bis 33 Punkte

Nachdem Sie alle 3 Rennwagen in die „ewigen Jagdgründe“ befördert haben, so erscheint wieder der Titelschriftzug, und die Melodie erklingt. Jetzt können Sie durch Druck auf den roten Aktionsknopf ein neues Rennen beginnen.

Beim Spielverlauf sind keine Besonderheiten zu beachten. Sogar die „ALPHA LOCK“ Taste kann eingearbeitet sein.

```

100 !*****
110 !*          SLICKS          *
120 !*-----*
130 !*          TI 99/4 A      *
140 !*          Extended BASIC *
150 !*-----*
160 !* (c)1984 Tronicsoft *
170 !*          (V.B)         *
180 !*****
190 !
200 OPTION BASE 1
210 DIM B(3,7),FZ(4),FK(4),ZH(4)
220 DATA 195,261,329,164,220,261,174,220,293,195,246,349,184,261,293,207,293,329
,174,220,261
230 RESTORE 220
240 FOR I=1 TO 7 : FOR K=1 TO 3 : READ B(K,I) : NEXT K : NEXT I
250 CALL CLEAR : CALL SCREEN(9) : CALL COLOR(0,9,9) : CALL HCHAR(1,1,30,760)
260 DATA 70,90,106,121,1,3,6,10,109,121,141,169
270 FOR I=1 TO 4 : READ FZ(I) : NEXT I
280 FOR I=1 TO 4 : READ FK(I) : NEXT I
290 FOR I=1 TO 4 : READ ZH(I) : NEXT I : RANDOMIZE
300 FOR I=1 TO 14 : CALL COLOR(I,1,1) : NEXT I
310 CALL GRAFIK : CALL BILD
320 CB$="DA828200DA0A0ADB0E0404000404046EDA82820003282DA5B50900018B1415B"
330 CS$="000038100000000000103810000000000107C3B0000000000000387CFEFE7C"
340 FOR I=12 TO 21 : CALL HCHAR(12,I,I+36) : NEXT I
350 CALL COLOR(0,6,6,1,4,2,2,13,6,5,16,2,6,16,2,7,16,2,8,16,2,9,16,2,10,16,2,11,
16,2,12,16,2)
360 CALL COLOR(13,13,4,14,4,4,3,16,6,4,16,6) : CALL HCHAR(1,1,32,32) : CALL C2 :
: CALL TITEL(CB$,CS$,BC,): CALL RECHAR : GOSUB 1000
370 CALL SFRITE(#1,135,11,175,121)
380 SPEED=11

```

Weiter Seite 46

Impressum: Computronic erscheint alle 2 Monate im Verlag: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Landstr. 29, 3444 Wehretal 1, Tel.: (056 51) 4 06 43 / 4 06 93. Redaktion: (Verantw.) Axel Gredé, Rainer Beck, Frank Brall. Freie Mitarbeiter: Volker Becker, Rolf Freitag, H. Grede, Gesamtherstellung: D+V Druckhaus Diehrichs Kassel. Vertrieb: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), sowie Österreich und Schweiz: Verlagsunion, 6200 Wiesbaden. Anzeigen-

verwaltung u. Software-Service: A. Kratzberg. Anzeigenpreis: Es gilt die Anzeigenliste Nr. 1. Bitte Media-Unterlagen anfordern. Bezugspreise: Einzelheft (Inland) DM 6,50, Abonnement (Inland) DM 35,-, (Ausland) DM 45,-. Autoren und Manuskripte: Bei Zusendung von Manuskripten und Datenträger erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum Abdruck und Versand der veröffentlichten Programme auf Datenträger. Für die mit Namen des Verfassers gekenn-

zeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck (auch auszugsweise) und Vervielfältigung nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Für unaufgeforderte Einsendungen von Manuskripten, Tonträgern und Software wird keine Haftung übernommen.

```

390 V=(RND*2*SPEED-SPEED)
400 CALL C2
410 CALL SOUND(-4250,10*SPEED,0,-6,5)
420 CALL SPRITE(#2,132,9,99,121,SPEED,V)
430 FOR I=3 TO 4
440 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X):: CALL C1 :: CALL PAUSE(42-2*SPEED)
450 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF (X>185)+(X<57)THEN 730
460 CALL POSITION(#2,X,Y):: IF X>=PZ(I)THEN CALL PATTERN(#2,131+I)
470 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X):: CALL C2 :: CALL PAUSE(42-2*SPEED)
480 CALL POSITION(#2,X,Y):: IF X>=PZ(I)THEN CALL PATTERN(#2,131+I):: GOTO 500
490 GOTO 440
500 NEXT I
510 P=P+(SPEED-10)
520 CALL PEEK(-31877,CN):: IF (CN AND 32)=32 THEN 730
530 CALL C1 :: CALL DELSPRITE(#2):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X)
540 CALL PUNKTE(P)
550 SPEED=SPEED+1 :: IF SPEED>21 THEN SPEED=21
560 ON INT(RND*2,5)+1 GOTO 390,570,840
570 V=(RND*128)-64 :: SH=V/10
580 CALL C2
590 CALL SOUND(-4250,10*SPEED,0,-6,5)
600 FOR I=1 TO 3 STEP 2
610 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X):: CALL C1
620 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF (X>185)+(X<57)THEN 730
630 CALL SPRITE(#2,139+I,8,ZH(I),121+FK(I)*SH)
640 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X):: CALL C2
650 CALL SPRITE(#2,140+I,8,ZH(I+1),121+FK(I+1)*SH)
660 NEXT I
670 P=P+3*(SPEED-10)
680 CALL PEEK(-31877,CN):: IF (CN AND 32)=32 THEN 730
690 CALL C1 :: CALL DELSPRITE(#2):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X)
700 CALL PUNKTE(P)
710 SPEED=SPEED+1 :: IF SPEED>21 THEN SPEED=21
720 GOTO 390
730 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL DELSPRITE(#2):: CALL COLOR(#1,10)
740 FOR I=0 TO 15 STEP 2 :: CALL SOUND(-100,-7,I)
750 ON I+1 GOSUB 800,800,800,800,810,810,810,810,820,820,820,830,830,830,830
760 NEXT I
770 CALL DELSPRITE(#1)
780 ATO=ATO-1 :: CALL AUTO(ATO):: IF ATO=0 THEN 1010
790 GOTO 370
800 CALL COLOR(#1,10):: CALL PATTERN(#1,33):: RETURN
810 CALL COLOR(#1,11):: CALL PATTERN(#1,34):: RETURN
820 CALL COLOR(#1,12):: CALL PATTERN(#1,38):: RETURN
830 CALL COLOR(#1,15):: CALL PATTERN(#1,39):: RETURN
840 V=(RND*128)-64 :: SH=V/10
850 CALL C2
860 CALL SOUND(-4250,10*SPEED,0,-6,5)
870 FOR I=1 TO 3 STEP 2
880 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X):: CALL C1
890 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF (X>185)+(X<57)THEN 730
900 CALL SPRITE(#2,123+I,3,ZH(I),121+FK(I)*SH)
910 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X):: CALL C2
920 CALL SPRITE(#2,124+I,3,ZH(I+1),121+FK(I+1)*SH)
930 NEXT I
940 P=P+2*(SPEED-10)
950 CALL PEEK(-31877,CN):: IF (CN AND 32)=32 THEN 730
960 CALL C1 :: CALL DELSPRITE(#2):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,3*X)
970 CALL PUNKTE(P)
980 SPEED=SPEED+1 :: IF SPEED>21 THEN SPEED=21
990 GOTO 390

```

TEXAS INSTRUMENTS

```

1000 P=0 :: ATO=3 :: CALL PUNKTE(P):: CALL AUTO(ATO):: RETURN
1010 CALL TITEL(CB#,CS#,B(,))
1020 GOSUB 1000
1030 GOTO 370
1040 SUB POEME(B(,),KY)
1050 DATA 2,1,3,311,30000,3,329,30000,2,2,6,440,30000,1,3,1,293,30000,1,329,3000
0,1,391,30000
1060 DATA 1,4,1,349,30000,1,329,30000,1,311,30000,2,1,1,349,30000,5,329,30000,1,
5,3,369,30000,1,1,3,391,30000
1070 DATA 2,6,5,523,30000,1,493,30000,1,2,1,415,30000,1,440,30000,1,659,523
1080 DATA 1,5,2,587,493,1,523,440,2,4,1,523,440,5,493,391
1090 DATA 1,1,3,659,523,1,2,3,659,523,1,7,1,659,523,1,587,493,1,493,415,1,2,1,52
3,440
1100 DATA 1,587,493,1,659,523,2,3,6,880,698,2,4,1,880,698,1,783,659,2,1396,880,1
,1318,783,1,1174,698
1110 DATA 1,2,3,1046,659,1,7,3,1046,587,2,1,1,1046,659,1,987,30000,1,659,523
1120 DATA 3,783,659,2,4,1,783,30000,1,587,30000,1,783,30000,1,698,30000,1,659,30
000,1,622,30000
1130 DATA 2,1,1,698,30000,5,659,30000
1140 DATA 1,1,3,659,523,1,2,3,659,523,1,7,1,659,523,1,587,493,1,493,415,1,2,1,52
3,440
1150 DATA 1,587,493,1,659,523,2,3,6,880,698,2,4,1,880,698,1,783,659,2,1396,880,1
,1318,783,1,1174,698
1160 DATA 1,2,3,1046,659,1,7,3,1046,587,2,1,1,1046,659,1,987,30000,1,659,523
1170 DATA 3,783,659,2,4,1,783,30000,1,587,30000,1,783,30000,1,698,30000,1,659,30
000,1,622,30000
1180 DATA 2,1,1,698,30000,5,659,30000,0,0
1190 RESTORE 1050
1200 AZ,STV,CL=0
1210 READ K :: IF K=0 THEN 1190
1220 READ INR
1230 FOR I=1 TO K
1240 FOR J=1 TO 3
1250 CALL C1
1260 STV=STV+1 :: IF STV>AZ THEN READ AZ,M1,M2 :: STV=1
1270 CALL SOUND(420,M1,0,M2,0,B(J,INR),6):: CALL KEY(1,T,S):: IF S<>0 THEN SUBEX
IT
1280 CALL C2
1290 NEXT J :: NEXT I
1300 GOTO 1210
1310 SUBEND
1320 SUB RECHAR
1330 DATA 00182424242418,00081808080808,0018240408103C,00182408042418,0028282838
0008,003C2038042418,00182038242418
1340 DATA 003C040810101,00182418242418,001824241C0418
1350 RESTORE 1330
1360 CALL HCHAR(12,12,30,10):: CALL COLOR(3,11,2,4,11,2)
1370 FOR I=48 TO 57 :: READ C# :: CALL CHAR(I,C#):: NEXT I
1380 SUBEND
1390 SUB PUNKTE(P)
1400 DISPLAY AT(1,23)SIZE(6):USING "#####":P
1410 SUBEND
1420 SUB AUTO(ATO)
1430 CALL HCHAR(1,3,32,3)
1440 IF ATO=0 THEN SUBEXIT
1450 CALL HCHAR(1,3,59,ATO)
1460 SUBEND
1470 SUB TITEL(C1#,C2#,B(,))
1480 CALL CHAR(124,C1#)
1490 PS=97 :: FOR I=1 TO 4 :: CALL SPRITE(#I,123+I,10,73,PS):: PS=PS+16 :: NEXT
I
1500 CALL POEME(B(,),1)
1510 FOR I=1 TO 4 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I

```


Das ist phantastisch!!!

Hier können Sie telefonisch bestellen:

Posteingang – Postausgang

Unser Software-Service

Wir haben uns bemüht, unseren Software-Service attraktiver und übersichtlicher zu gestalten, damit Sie bei der Fülle des Angebots das Richtige auf Anhieb finden. Für Ihren speziellen Wunsch benutzen Sie bitte unseren Bestellschein oder rufen Sie uns an.



Tel.-Nr.: 0 56 51 / 4 06 93 oder 4 06 43

Bitte beachten Sie:
 Sie ersparen sich zusätzliche Kosten (bis zu DM 5,-), wenn Sie per Vorkasse (bar, Verrechnungsscheck) bestellen. Ausland: ● Bestellungen nur gegen Vorkasse!

Um Ihren Auftrag möglichst schnell erledigen zu können, tragen Sie bitte alle notwendigen Angaben in den Bestellschein ein und senden ihn an:

Tronic-Verlag, Postfach 41, 3444 Wehretal 1

Computronic Bestellkarte-Software-Service

Alle im Heft abgedruckten Programme können als zusätzlicher Service über den Verlag bezogen werden. **(Ausland nur gegen Vorkasse)**

Die Zustellung erfolgt: gegen **Vorkasse** oder Inland per **Nachnahme**
 innerhalb von 1 Woche + Versandkosten

Entnehmen Sie bitte aus unseren Preislisten die notwendigen Angaben für Ihre Bestellung:

Bitte liefern Sie mir:

<input type="checkbox"/> Cassette für		<input type="checkbox"/> Anzahl
<input type="checkbox"/> Diskette für		<input type="checkbox"/> Anzahl
zum Preis von gesamt		DM

Name/Vorname: _____ Straße, Nr.: _____
 PLZ/Ort: _____ Datum, Unterschrift _____

Atari



Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Drei Kronen-Spiel	12,00	12,00	T 21
Zahlenputzen	8,50	-	T 41
Karl der Käfer	14,50	-	T 51
Alien-Landing	14,50	-	T 51
Jack the Digger	14,50	-	T 61
Noah 2099	14,50	-	T 61
Lift Bär	14,—	-	T 71
ASC II DEF Teil 1	14,50	-	T 71
Maya	14,50	-	T 81
ASC II DEF Teil 2	14,50	-	T 81
ASC II DEF Teil 1+2	-	19,50	T 881
Transfer	14,50	19,50	T 91
Silverspar	14,50	19,50	T 91
Cave Man	14,50	19,50	T 101
Alkoholverbot	14,50	19,50	T 101
Moon Race	19,50	25,50	T 22
Frogger	19,50	25,50	T 22
Slicks	19,50	25,50	T 22

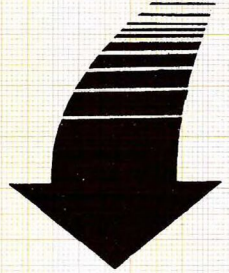
TI-99 Software-Service



Programm	Preis/Kassette	Preis/Diskette	Bestell-Nr.
Drei Kronen-Spiel			
Zahlenputzen	8,50	-	T 41
Karl der Käfer			
Alien-Landing	14,50	-	T 51
Jack the Digger			
Noah 2099	14,50	-	T 61
Lift Bär			
ASC II DEF Teil 1	14,—	-	T 71
Maya			
ASC II DEF Teil 2	14,50	-	T 81
ASC II DEF Teil 1+2	-	19,50	T 881
Transfer			
Silverspar	14,50	19,50	T 91
Cave Man			
Alkoholverbot	14,50	19,50	T 101
Moon Race			
Frogger			
Slicks	19,50	25,50	T 22

Insgesamt

500,- DM Belohnung!



Jedes Programm in Computronic wird einer Endkontrolle in unserem Hause unterzogen und genauestens geprüft. Alle im Heft abgedruckten Programme sind nach der richtigen Eingabe der Listings auch funktionsfähig. Viele Leser verlieren jedoch schnell die Geduld am Programmieren, sollte die Eingabe einmal nicht klappen. Die häufigste Ursache von Störungen im Programm sind unterlaufene Fehler bei der Eingabe.

Wurde ein fehlerhaftes Listing entdeckt, werden wir in unserer nächsten Ausgabe die Gewinner namentlich erwähnen.
Also, testen Sie unsere Listings. Testen Sie unsere Programme. Vielleicht können wir Sie überzeugen, nicht zu viel versprochen zu haben.
(Die Ermittlung der Gewinner erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges)

5 x 100,- DM zahlen wir Ihnen für den Nachweis eines fehlerhaften Listings in dieser Ausgabe!

Voraussetzung:

- Sie müssen unter den ersten fünf eingegangenen Hinweisen sein,
- der Nachweis des fehlerhaften Listings ist auf dem abgedruckten Nachweis-Coupon zu erbringen,
- es können nur die ausgefüllten Nachweisscheine berücksichtigt werden!

Coupon ausfüllen und einsenden an: Tronic-Verlag, Postfach, **Kennwort: Listing**, 3444 Wehretal 1.

Nachweis-Coupon

Kennwort-Listing

Name/Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ/Ort:

Datum, Unterschrift

Ich habe folgenden Fehler in einem Listing entdeckt:

Programmname

Seite

Listing-Zeile

richtig ist: _____



Rework by:
TI99 Italian User Club in the year 2021
(info@ti99iuc.it)

Downloaded from www.ti99iuc.it

Unser Paketservice

Kaum zu glauben

Für unsere Leser, die Überraschungen lieben, hat sich unsere Redaktion etwas einfallen lassen. Überzeugen Sie sich selbst. Wir haben Ihnen einige Super-Angebote zusammengestellt:

Spitzen-Programme zum Spitzen-Preis:

Bestell-Nr. 100 **kleines Programm-Paket**

3 bespielte Kassetten DM 27,50

Bestell-Nr. 110 **großes Programm-Paket**

3 bespielte Disketten DM 48,-

Bestell-Nr. 200 **exklusive Disketten-Box**

8 bespielte Kassetten DM 64,50

Bestell-Nr. 210 **exklusive Disketten-Box**

8 bespielte Disketten DM 99,-

inkl. 8 bespielte Disketten
zum Preis von DM 148,-

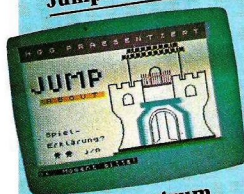
inkl. 10 Leerdisketten
zum Preis von DM 99,-

Alle bespielten Kassetten und Disketten wurden unserem Kassettenservice Seite 84 und 85 entnommen. Angebot gilt nur für Commodore 64, Atari, TI-99 und Apple!

Bestell-Nr. 300 **Comptronic-Angebot**

unsere Ausgaben Heft 4-10
zum Sparpreis von DM 26,-!

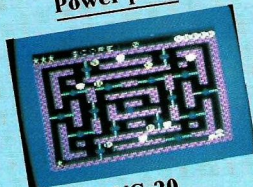
Jump about:



ZX-Spectrum

Aus unserem Angebot:

Power pack



VC-20

Painter:



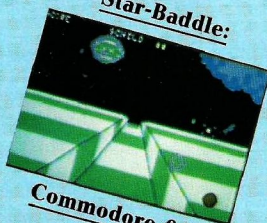
Commodore 64

Maya:



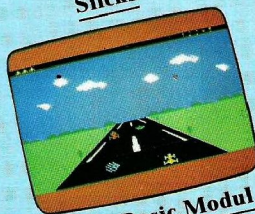
TI-99/Basic Modul

Star-Baddle:



Commodore 64

Slicks

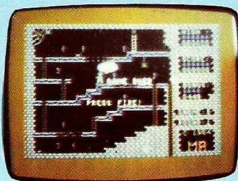


TI-99/Basic Modul

Software-Service aus unserem Angebot

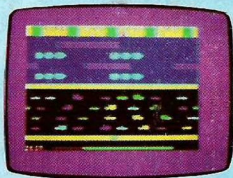
Spiders:

Ziel des Spieles ist es, zwei Spinnen, die auf ihren Netzen herumkrabbeln, zu beseitigen. Vernichten kann man die Tierchen allerdings nur mit Insektengift. Davon liegt noch genug im Keller, aber wo ist der Schlüssel? – Unser Topprogramm aus der Ausgabe Oktober. Spiders gefällt durch eine gute Grafik und guten Sound. Gespielt wird mit Joystick an Port 2. **Für Commodore 64.**



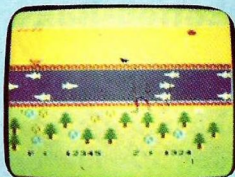
Frogger:

Ein Spiel für den **ZX-Spectrum 48K**. Die beliebte Spielversion jetzt auch für den ZX-Spectrum. Ein Frosch hockt am Straßenrand einer viel befahrenen Straße und versucht verzweifelt, sie zu überqueren. Ist ihm das gelungen, wartet eine zweite schwere Aufgabe auf ihn. Ein Fluß, verseucht mit Krokodilen, muß überquert werden. Das Spiel verfügt über einen guten Sound.

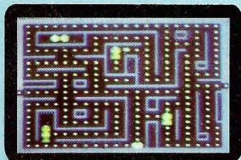


Mother Duck:

Ähnlich der Spielversion „Frogger“. Eine Entenmutter muß einen Fluß überqueren, um Futter für ihre Jungen zu bekommen. Allerlei Untier hält sich jedoch im Wasser auf und macht jede Flußüberquerung zu einer gefährlichen Angelegenheit. **Für TI 99.** Benötigt werden Joystick und das **TI-Ext-Basic-Modul.**



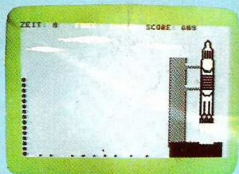
Fressmann:



Fressmann ist eine Pacman-Version. Das Programm, welches **ohne Erweiterung** lauffähig ist, steht der Originalversion in nichts nach. Fressmann läuft auf dem **VC 20** und wird mit Joystick gespielt.

Projekt:

Als Topprogramm auserwählt von der Redaktion. Sie sollen eine gefährliche Mission ausführen. Um für die nächste Zeit genügend Uran zur Verfügung zu haben, sollen Sie eine Reise zum Mond unternehmen und nach dem edlen Metall suchen. Ihre Reise ist in fünf Phasen aufgliedert, die nacheinander bewältigt werden müssen. Ein schönes Spiel für den **Commodore 64.**

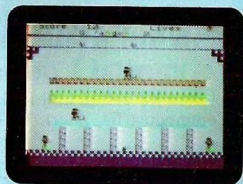


Skeet: (Tontaubenschießen)

Für **Commodore 64**. Dem realistischen Tontaubenschießen nachempfunden. Von einem Katapult geschleuderte Tontauben müssen reaktionsschnell getroffen werden. In diesem Spiel kann jeder seine eigene Meisterschaft austragen. Eine Supergrafik zeichnet besonders aus.



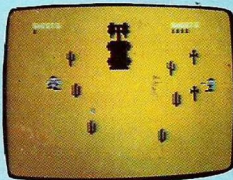
Oil-Panic:



Sie müssen versuchen, möglichst viele Tropfen aufzufangen, die aus einer defekten Ölleitung her austreten. Aber aufgepaßt, denn der Eimer, der zum Auffangen da ist, ist mit nur vier Tropfen gefüllt. **Für ZX-Spectrum 48K.**

High Noon:

Ein tolles Spiel für den **Commodore 64**. High Noon besitzt eine schöne Grafik und eine hohe Spielgeschwindigkeit. Gewählt werden kann zwischen 255!! verschiedenen Spielstufen. – Auf einer vielbefahrenen Postkutschenstraße stehen sich zwei Cowboys gegenüber und duellieren sich. Ein Spiel für alle Western-Freunde.



Computronic erscheint jetzt alle 2 Monate im Tronic-Verlag. Der Bezugspreis beträgt im Inland DM 6,50. Im Preis ist die gesetzliche Mehrwertsteuer enthalten.

Tronic-Verlag GmbH · Postfach 41 · 3444 Wehretal 1 · Telefon 0 56 51 - 4 06 43 / 4 06 93