MSX Magazin

Nr. 5 / 1988 3,- DM

Führungswechsel bei Konami in Europa

Mr. Ando - frischer Wind aus Japan

Konami, allen MSX-Freunden als Hersteller der zahlreichen MSX-ROM-Spielmodule bekannt, hat in Europa eine neue Führungsspitze bekommen. Mr. Ando, ein waschechter Japaner, löste den bisherigen



Ausgeschieden: Peter Mc Kenna



Nicht mehr bei Konami: Luther de Gale

Europachef, Herrn Maruo, ab, der nach Japan abberufen wurde. Peter Mc Kenna, bisher MSX-Manager in Frankfurt, sowie Luther de Gale, vormals MSX-Manager in London, schieden aus der Firma aus. Neuer MSX-Manager ist der Japaner Yamada. Konamis neue Hauptstelle in Europa ist in Frankfurt, wo auch die gute Fee Frau Wildenberg weiterhin für MSX zuständig ist. Ein Deutscher, Herr Bosche, wurde zum europäischen Administrationsmanager ernannt. Schon bald soll ein neues MSX-Modul von Konami auf den Markt kommen: Kings Valley 2. Wir sind schon darauf gespannt. Der neuen Führung bei Konami wünschen wir viel Erfolg!

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser,
die Urlaubszeit ist vorbei und der nahende Herbst pustet schon die ersten Blätter umher. Doch nicht nur die Jahreszeit ändert sich, auch wir selbst sind, so glaube ich, im Winter ein bißchen anders als im Sommer. Ich selbst habe auch eine Idee zu einer Veränderung gehabt und diese prompt durchgeführt: Das MSX-Magazin hat sein Antlitz verändert. Wozu, dachte ich, muß auf der ersten Seite ein Titelbild sein, wenn doch dort schon interessanter Text stehen könnte ? Warum muß die Zeitschrift in der Mitte geheftet sein, wenn viele Leser, ich übrigens auch, das Heft sowieso auf DIN A4 Format knicken ? (Beim Essen habe ich ohnehin immer zuwenig Platz, weil ich gerne dabei lese, Sie auch ?) Also, daß Ergebnis meiner Überlegungen haben Sie im Moment vor Ihrer werten Nase, gefällts ?
Ach ja, Sie, schade das Sie sich nicht mehr an der Gestaltung des Magazines beteiligen, wie es manche schon tun. So ein kleiner Artikel über das was Sie bewegt, was Sie vielleicht ärgert, na, wie wärs ???
Dabei fällt mir gerade etwas ein, wir haben nämlich einen Kassensturz gemacht und - wir können leider entgegen unserer ursprünglichen Absicht nicht einmal etwas für Ihren Artikel bezahlen. Mit Listings ist das allerdings anders. Trotzdem, Ihr Engagement wäre nicht umsonst, schließlich tun Sie damit etwas für die Gemeinschaft der MSX-Freunde, und das sind Menschen die Ihnen durch Ihr Hobby nahestehen. Ist das Nichts ? Also, es wäre toll, einmal etwas von Ihnen in Schriftform bei uns zu sehen.
Frau Felser, unsere gute Fee vom Dienst, freut sich schon darauf, ich natürlich auch, und die Leser erstmal !!!
Das was ich im letzten Editorial über die armen Seehunde geschrieben habe, ist nicht mehr aktuell, denn es gibt fast keine Seehunde mehr in der Nordsee. Nur 3 (drei) MSX-Magazin-Leser haben auf mein Editorial reagiert. Bestimmt liegt das nur daran, daß sonst niemand das Editorial gelesen hat, denn sonst würde das ja daran liegen, daß die sterbenden Seehunde sonst niemanden interessieren, und das ist doch sicher nicht so, oder ??????????????????????????
Bioware ist wichtiger als Hardware und Software. Trotzdem brauchen Sie sicherlich Ihr Hobby, wie ich auch, schließlich müssen wir uns von einigem ablenken, denn keiner von uns schafft eine große Veränderung alleine. Aber vielleicht sollten wir uns, abgesehen von unserem Computerhobby, von manchem doch nicht so einfach ablenken lassen, schließlich hat es einen Grund, wenn Politiker uns von bestimmt wichtigen Dingen ablenken wollen. Wenn DIE nicht mehr im Amt sind, wer erklärt unseren Kindern dann, warum man keinen Fisch aus der Nordsee essen darf, obwohl das Meer doch so groß ist ? Was wollen wir unseren Kindern antworten, wenn Sie fragen, warum denn niemand, auch wir nicht, etwas gegen das Robbensterben getan hat ? Sind wir denn wirklich alleine so schwach, so ohnmächtig, oder macht man uns das nur glauben ? Selbst Kinder, die gerne mit dem großen Bruder drohen, wissen, daß viele Menschen stärker sind als ein paar. Wie lange wollen wir uns von den paar Politikern noch beschwichtigendes Gesülze anhören, wo die doch nur an ihren eigenen Wohlstand denken. Lassen wir uns doch nicht ablenken, die Frage ist nicht, ob die Parteien unsere Probleme lösen. In unserem System gilt schon ein Abgeordneter eines Parlamentes als relativ reich, dafür sorgt er, indem er sein Gehalt selbst bestimmt, das wir, das Volk ihm bezahlen müssen. In einem solchen System denkt einer der sich zum Politiker heraufgeredet hat, doch nur an sich selbst. Irgendwie ist das sogar menschlich, denn wir alle neigen, so denke ich, ein bißchen stark zum Angenehmen. Viel Geld und eine sichere Pension sind schließlich etwas sehr angenehmes. Also, wir müssen gemeinsam anfangen nicht zu glauben, daß die Politiker im Speck wirklich soviel, wie notwendig, ändern werden. Fangen wir also an uns mit anderen Menschen zu unterhalten und zusammenzuschließen, denn es geht nicht nur um unsere Zukunft, sondern auch um die Zukunft unserer Kinder.
Viele liebe Grüße
Ihr Hartmut Dirks



Greenpeace e.V., Hohe Brücke 1
Haus der Seefahrt
2000 Hamburg 11
Telefon (040) 36 12 08-0
Vereins- und Westbank, Hamburg
Konto-Nr. 1/471300, BLZ 200 300 00
Postgiro-Konto: Postgiroamt Hamburg,
Konto-Nr. 20 61-206, BLZ 200 100 20

AKTUELLE ANWENDUNGS-PROGRAMME

KALKUREM

Tabellenkalkulation mit Balkengrafik
Wenn Sie eine Menge Zahlen haben, diese übersichtlich aufbereiten wollen und einfache Berechnungen durchführen wollen, ist KALKUREM vielleicht das Programm, das Sie schon lange gesucht haben.
3,5" Disk nur 98.- DM

FIBUPLAN

Die moderne Finanzbuchführung
FIBUPLAN kann 60 Konten mit 4 stelligen Nummern verwalten. Berechnung der MwSt über einen Steuerschlüssel. Eine vorläufige Saldenbilanz kann automatisch erstellt werden. Ausdruck von Grundbuch und Kontenblätter. Natürlich mit deutscher Anleitung.
3,5" Disk nur 148.- DM

PROFIREM

Fakturierung, Lagerdatei, Adressendatei
Das praktische Geschäftssoftwarepaket für MSX2-Computer. 3,5"Disk nur 178.- DM

Weitere gute Programme für MSX
MULTITEXT v 1,5 leistungsfähiges Text-programm auf Modul nur 98.- DM
ADRESCOMP Adressendatei für 1000 Adressen. 3,5" Disk nur 58.- DM
LAGDAT v 1,1 Lagerdatei für 1000 Artikel
3,5" Disk nur 68.- DM
DATENREM universelles Dateiprogramm
3,5" Disk nur 98.- DM
FAKTUREM Rechnungen schreiben
3,5" Disk nur 98.- DM
ETATGRAF Haushaltsbuch mit Grafik
3,5" Disk nur 58.- DM
VOKABI universeller Vokabeltrainer
3,5" Disk nur 58.- DM

VAN DER ZALM SOFTWARE

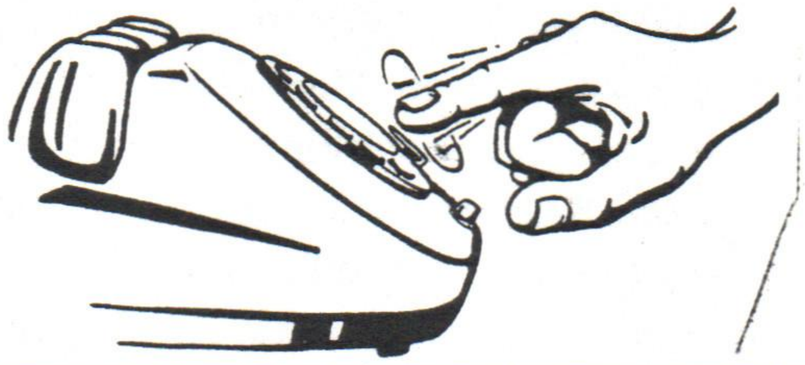
Programm-Entwicklung und Vertrieb,
Elfriede van der Zalm
Schieferstätte, 2949 Wangerland 3,

Telefon 0 44 61 / 55 24 Versand per Vorkasse portofrei, Nachnahme plus 5 DM

M S X - Magazin Sorgen - telefon:

Unser Sorgentelefon ist wieder ab dem 01.10.1988 besetzt. Bis dahin macht der liebe Volker Becker seinen verdienten Urlaub. Sie erreichen Ihn dann wieder jeden Donnerstag von 18.30-20.00 Uhr unter der Rufnummer:

06171-79473





M S X - Magazin Abo 1988

Wer die letzten vier Hefte des Jahres 1988 frei ins Haus bekommen möchte, der sendet bitte 15,- DM, darin sind auch die Versandkosten innerhalb Europas enthalten, via Scheck an:
MSX-Magazin
Abo 1988
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
oder:
einfach 15,- DM an die
Stadtsparkasse Aachen, (Blz. 39050000),
Kto. Nr. 46006003 überweisen.

Wichtig ! Unbedingt lesen:
Auf den Überweisungsträger unbedingt ganz deutlich und in Druckbuchstaben Euere Anschrift und Eueren Namen schreiben.
Das gilt natürlich auch für Schec





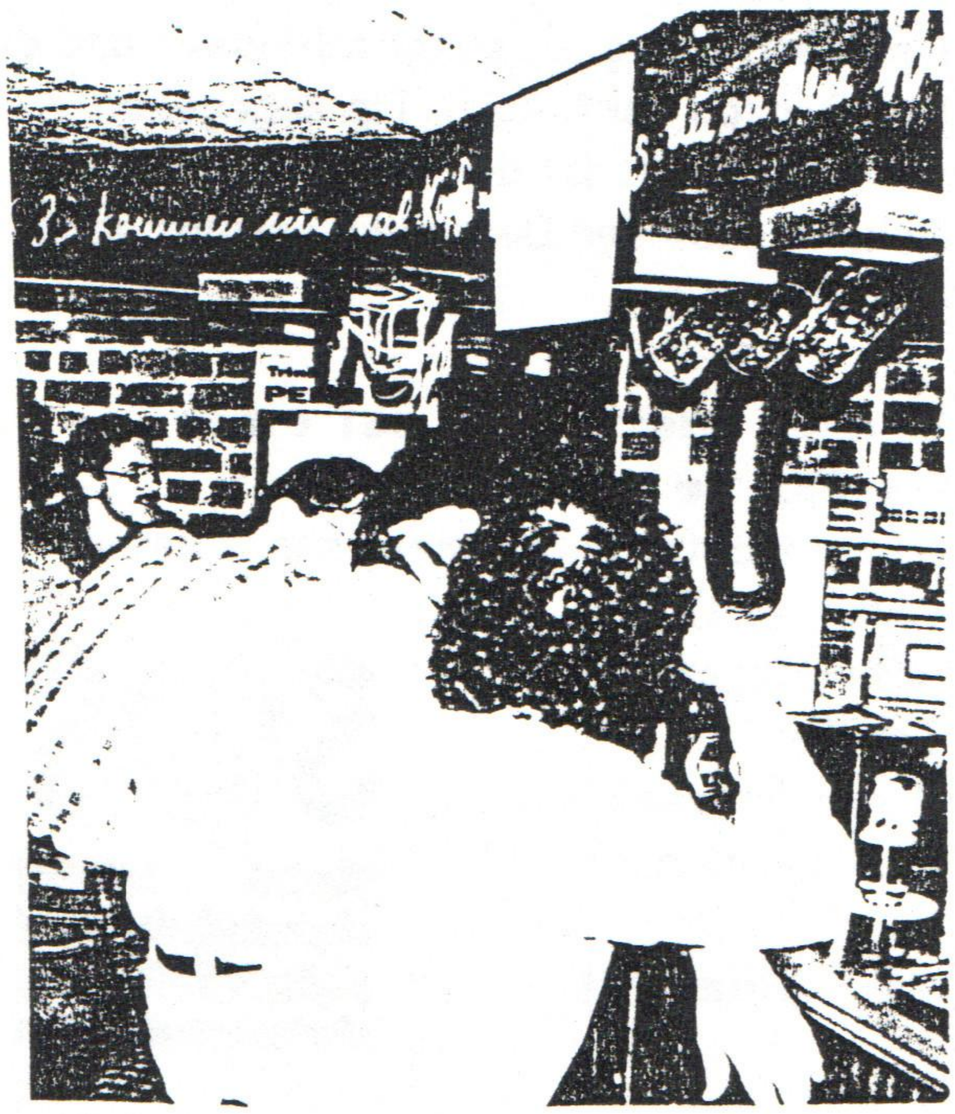
Impressum

MSX-Magazin
Edition H. Dirks
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158
Telefax: 0241-552149
Telex: (050)5990424 dirks
Chefredakteur: Hartmut Dirks
Redaktion: Volker Becker, Hiltrud Felser, Roswitha Schultz
Verantwortlich für den Inhalt:
Hartmut Dirks
Das MSX-Magazin erscheint sechswöchentlich.
Einzelverkaufspreis: 3,- DM
Jahresabonnement bis Ende 1988: 15,- DM
(inkl. Versandkosten innerhalb Europas)
Kündigung jeweils sechs Wochen vor Quartalsende.
Anzeigenpreisliste Nr.1/1988
Stadtsparkasse Aachen, (Blz. 39050000),
Kto. Nr. 46006003
Für Einsendungen jeder Art wird keine Haftung übernommen. Bei Nichtlieferung ohne Verschulden des Verlegers bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag.
Copyright 1988 für alle Beiträge bei der Edition H. Dirks.

Der MSX-Biercomputer

Wie in einem Studentendorf ein MSX-Computer zu besonderen Ehren kam

Das ein MSX-Computer zu mehr als nur zum Spielen taugt, beweist einmal mehr ein Medizinstudent in Aachen. Martin Huber, Kassenwart der Getränkekasse im Studentendorf der RWTH in Aachen, rechnet die Getränke mit seinem MSX-Computer ab. Klar, ein richtiges Studentendorf braucht auch eine kleine, aber zünftige Pinte. Die seibstverwaltete Kneipe setzt dabei sogar ganz ordentlich etwas um. Ein trockenes



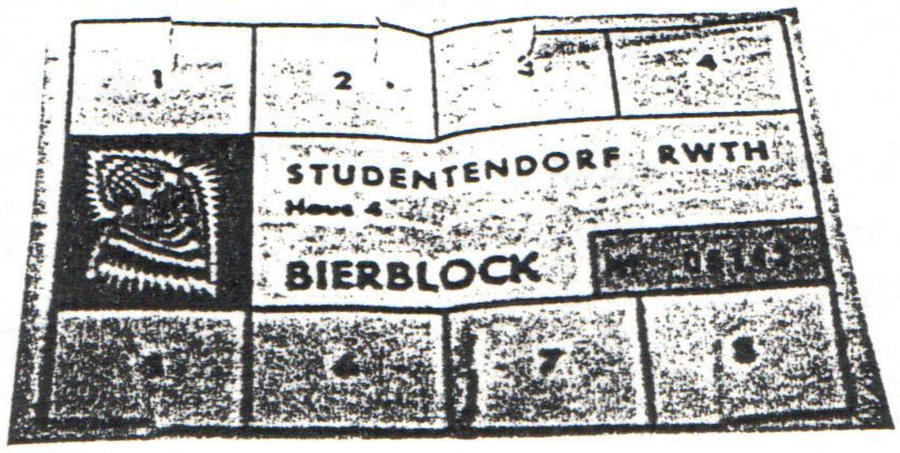
Eifrige Gäste in der Studentenkehlenbefeuchtungsanlage

Studium kann so wenigstens durch feuchte Kehlen etwas erfrischt werden. In einem Gespräch gestand Martin dann auch, daß die Abrechnung der nichtalkoholischen Getränke weniger Zeit in Anspruch nähme. Ein frisch gezapftes Bier schmeckt eben den meisten Studenten besser als Wasser. Das Programm hat Martin selbstgestrickt und wird daher seinen Ansprüchen gerecht. Martin selbst ist dem edlen Bier durchaus auch mit Hingabe angetan, in Maßen natürlich. Das Studentendorf ist übrigens aus einer amerikanischen Stiftung hervorgegangen, wird aber mittlerweile durch einen deutschen Träger unterhalten. Angesichts der Wohnungsnot für Studenten in Aachen, ist es schon ein besonderes Glück dort eine "sturmfreie" Bude zu bekommen. Wild geht es dabei allerdings ganz sicher nicht zu, denn eindeutige Bestimmungen regeln auch in diesem besonderen Dorf den Ablauf. Nicht zuletzt der MSX-Pintencomputer sorgt für



Der Kassenwart und Programmautor

klare Verhältnisse, auch nach weniger klaren Abenden. Zwar muß, wer hier einmal tief ins Glas schaut, nicht ebenso tief in die Tasche greifen, aber für die naturgemäß oft kargen Studentengeldbeutel ist eine Abrechnung mit Martin und seinem Computer nicht selten eine an Schwindsucht erinnernde Leere auslösend. Schade das man mit dem MSX-Drucker kein Geld drucken kann.



Ein Bon aus dem Bierblock, nicht dasselbe wie bares Geld, aber sicher so gut wie frisches Bier

M S X - Software Top Ten

Es hat sich einiges in der Top Ten getan. Metal Gear allerdings hält immer noch einsam und sicher mit großem Abstand den Platz 1. Der Dynamic Publisher hat mit Salamander die Plätze getauscht und liegt nun auf Platz 2. USAS ist weiter auf dem Weg noch Oben und konnte von Platz 6 auf Platz 4 steigen. F1-Spirit hält nach wie vor sicher Platz 5. Auch Maze of Galious ist auf dem Weg nach Oben, denn von Platz 9 auf Platz 6 ist schon ein guter Sprung.
Nemesis 2 hat sich um gleich drei Plätze verschlechtert. Besonders erstaunlich ist der Weg von Multitext. Dieses Programm konnte sich von Platz 10 nach Platz 8 verbessern. Ganz neu in der Top Ten ist das von Odin verkaufte Programm Tritorn. Stark abgesackt dagegen ist das Spiel Zanac auf Kassette.

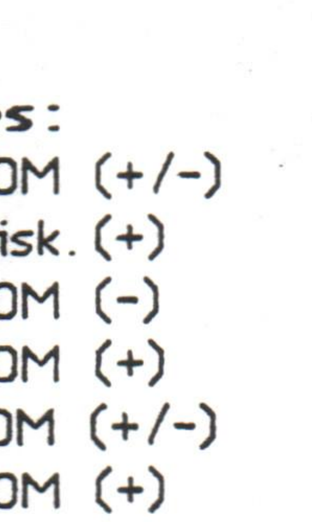
Hier die Top Ten als Ganzes:

1.	(1)	Metal Gear	/ ROM (+/-)
2.	(3)	Dynamic Publisher	/ Disk. (+)
3.	(2)	Salamander	/ ROM (-)
4.	(6)	USAS	/ ROM (+)
5.	(5)	F1-Spirit	/ ROM (+/-)
6.	(9)	Maze of Galious	/ ROM (+)
7.	(4)	Nemesis 2	/ ROM (-)
8.	(10)	Multitext	/ ROM (+)
9.	(/)	Tritorn	/ ROM (+)
10.	(7)	Zanac	/ Kass. (-)

Die Gewinner aus Heft Nr.4/1988:

Karl Gerngroß
Käfertalerstraße 35
6800 Mannheim

Herbert Kloseck
Vorckstraße 7
4670 Lünen 6



Martin Kirsch
Hackenbusch 40
A-5141 Moosdorf
-Österreich-

Ralph Tuli
Ringstraße
CH-9477 Trübach
-Schweiz-

Reinhold Putz
Parkstraße 2
8542 Roth

Bitte meldet Eueren Gewinn bei der Odin-Sofware GmbH in Aachen an, Telefon:0241-550007.

Teilnahmebedingungen:
Es darf jeder MSX-Freund an der Verlosung teilnehmen. Ein Gewinn ist völlig unabhängig vom abgegebenen Tip, denn die fünf Gewinner werden unter allen Einsendungen ausgelost. Die Gewinner dürfen sich ein Konami-MSX-ROM-Modul aus dem Programm der Odin-Software GmbH aussuchen. Euer Tip sollte also wirklich unabhängig Euere Lieblingssoftware für einen MSX-Computer darstellen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Pro Person darf nur 1 Tip abgegeben werden, sonst ist der Tip ungültig!
Bekanntgabe der Gewinner erfolgt ohne Gewähr.

Sendet Eueren Tip auf einer Postkarte an:
(Bitte richtig frankieren, sonst keine Annahme !)
MSX-Magazin
Top Ten
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4



Viel Glück !!!



Rufen Sie uns bitte unbedingt gleich an !



Wir haben etwas für Sie-------

Original Konami-Module
3 Stück zus. nur 75,- DM
Einzeln nur noch 27,-DM

Unser Olympia-Sonderangebot 1988. Nur solange Vorrat reicht. Greifen Sie sofort zu, denn so preiswert werden diese tollen Module bestimmt nie wieder. Sie haben die freie Auswahl unter diversen Titeln. Bei diesen Preisen ist Raubkopieren nur noch Schwachsinn, denn das jeweilige Modul, die deutsche Originalanleitung und die tolle Verpackung stellen praktisch den Materialwert dar. Alles garantiert Original-MSX-Module! Sie haben die freie Auswahl unter folgenden Modulen:
1. Hyper Sports 1 / 2. Hyper Sports 2 / 3. Tennis / 4. Golf / 5. Tennis
6. Boxing / 7. Hyper Rally / 8. Sky Jaguar / 9. Mopi Ranger /
10. Twin Bee / 11. Time Pilot

Telefon: 0241-550007

(Mo.-Fr. v. 8.30 - 17.00 Uhr) Odin-Software GmbH, Hansmannstr. 19, 5100 Aachen
Samstags: 0241-552742 (von 10.00 bis 14.00 Uhr)

Dialog

Listing-Probleme

Ich komme nicht mit den Listings zurecht, bei denen es ein Erstes, -Zweites und ein Hauptprogramm gibt. Ich benutze einen Datenrekorder. Noch was: Bei dem Spiel "Cobra" habe ich ein Problem. Wenn es geladen ist, läßt es sich nicht spielen, da es Fehler im Programm hat. Wer kann mir das Spiel ausdrucken und zusenden?(Ich übernehme alle Versandkosten.) Suche auch andere User im Raum Freudenstadt zum Programmaustausch, wiederhole aber nochmals, daß ich einen Datenrekorder benutze.
Sven Krause , Langenbergstr.13,
7290 Freudenstadt 1 .

MSX-Floppybuch von Data-Becker

Werner Rohmann , Trift 13 , 2160 Stade , Tel.04141/86961 , fragt: Wer weiß, wo dieses Buch noch käuflich zu erwerben ist? Evtl. auch im Tausch gegen Software von inem MSX-User.

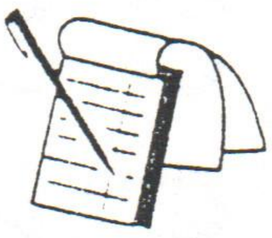
Suche dringend Tips!!!

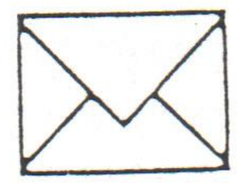
Helmut Hoffmann , Jägersbühl 4 ,
8859 Kochheim , Tel.08454/2462 , sucht Tips für :Copieren von Quick-Disk auf Floppy copieren von Floppy auf Disk ; Maschinenprogramme, die aus mehreren Blöcken bestehen, von Kassette auf Quick-Disk copieren ; allgemeine Tips zur Quick- Disk.

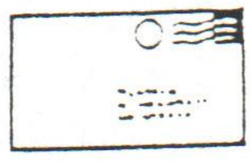
Nachtrag zu Heft 4/88

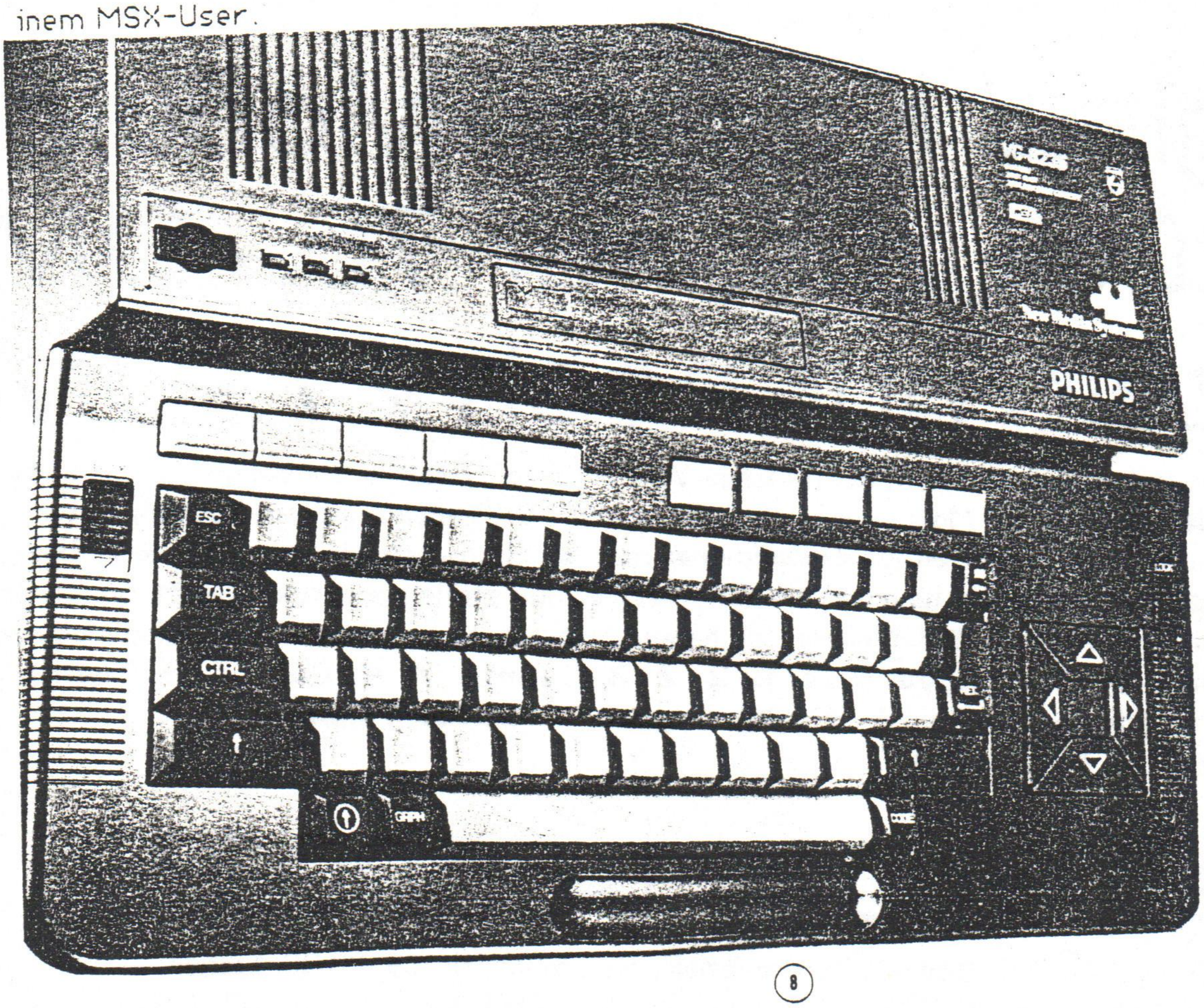
Erik Hoyer , Lotringerstr.29 ,
6660 Zweibrücken , schreibt: Zu Leser bewerten Software: Das ruckartige Scrollen der Bilder von Salamander liegt nicht an Z80, sondern am Feingefühl des Programierers. Dies lässt sich leicht an folgenden 64K Spielen beweisen: Desolator, Future Knight, Trailblazer. Hardware "Test" Joystick 2002: Dieser Joystick ist nicht zu empfehlen, da die Verarbeitungsqualität des Kunststoffes (Feuerknöpfe)miserabel ist.











Ihr MSX-Fachhändler

Computertechnik +
Bürobedarf
Eberhard Tischendorf

Ringstraße 6

7969 Hohentengen

Telefon: 07572-5061

Foto Film Video Dietrich

Hauptstraße 27

8228 Freilassing

Telefon: 08654-7109 oder 7193

MSX-Software
Salzmann Junior

Kreisstraße 44

8081 Oberschweinbach

Telefon: 08145-1260 oder 6416

Odin-Software GmbH

Hüttenstraße 49

5100 Aachen

Telefon: 0241-552742 oder 552773

(Mo.-Fr. v. 13.30-18.30, Sa. v. 10-14 Uhr)

Computer-Corner
Joh. Baljer

Linzerstraße 4

A-4470 Enns (Österreich)

MSX-Spezialversand

Alter Postweg 115

8900 Augsburg

Telefon: 0821-595778 (Ab 18 Uhr)

Van der Zalm Software

Schieferstätte

2949 Wangerland 3

Telefon: 04461-5524



Immer eine gute Idee:

Der Einkauf beim Fachhändler

Private Kleinanzeigen

(Kostenlos !)

NMS 8280
Suche Kontakte in Berlin (und anderswo) zu MSX Usern. Ich suche Anwendungsprogramme aller Art, besonders Video, Grafik, Animation usw. Von MSX-Aussteigern suche ich Hardware-, Bücher-, Zeitschriften usw. Angebote bitte an:
Rolf Daufenbach , Am Karlsbad 32 ,
1000 Berlin 30 .

Verkaufe div. MSX-Spiele, wie Alien 8, A view to a kill, 737 Flight Simmulator, Sciens Fiction in orig. Verp. für je Sfr. 5.- und aus Japan als Modul Future, Topple Zip zu Sfr. 10,-. Liste anfordern bei:
Andre Haldemann , Hagentalerstr. 15 ,
CH-4055 Basel .

Suche MSX-Diskettenstation. Als Vermittler für meinen Freund nehme ich das günstigste Angebot.
Christian Miersen , Lucie-Suhling Weg 27 ,
2050 Hamburg 80 ,Tel.040/7352251 .

Verkaufe gegen Gebot: Nemesis 1 (Modul), Pengouin Adventure (Modul), Atletic Land (Modul), Monkey Academy (Modul). Suche billig MSX-Learn (original von Philips) zu kaufen. Verkaufe außerdem Sopranino Saxophon gegen Gebot -NP.2690,- DM-absolut neuwertig.
Thomas Spittler , Deisenfangstr.23 ,
7980 Ravensburg .

Suche MSX-Freund im Großraum Gummersbach. Suche billigen Philips Farbmonitor mit RGB, anschlußfertig für den Pilips MSX VG-8235.

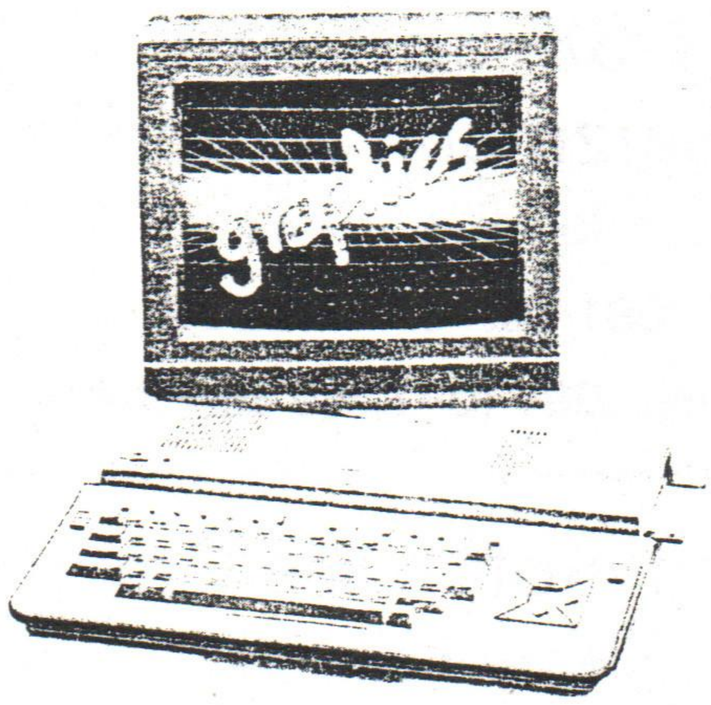
Johannes Kawohl , Flurstr 6A ,
5270 Gummersbach 21 , Tel.02261/51436

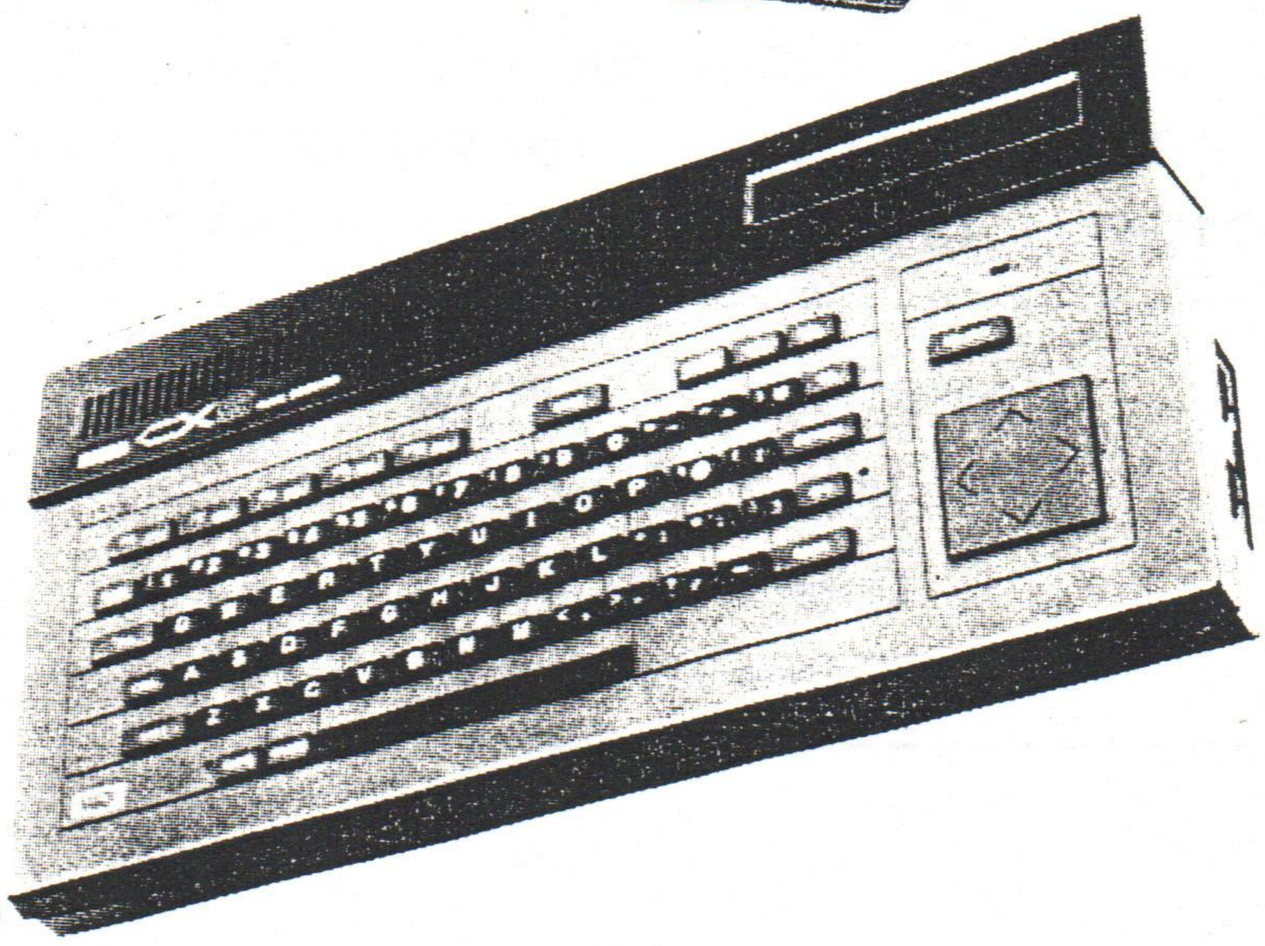
Suche dringend Literatur: MSX-Floppy-Buch von Uwe Schröder (auch bei Data Becker ist es nicht mehr zu bekommen!!!). Suche auch MSX-Anwenderprogramm-Buch. Dirk Filzek Im Torfveen 10 , 4200 Oberhausen 11 ,
Tel.0208/673328 .

Verkaufe: Philips MSX VG 8020, Philips Floppy VY 0010, Philips Data-Rec. D 6600, original verpackt, zusammen 700.-DM.
Peter Weidner , Deutsch-Lissa- Str.1 ,
6640 Merzig , Tel.06861/5016 bis 16 Uhr 06861/1444 .

Biete Voice Selekt für MSX 2 und SFGOS für 100,-DM.
Bernd Keil , Liebenwalder Str.29-VH ,
D-1000 Berlin 65 .

C64 ! Suche Tauschpartner (nur Disk). Verkaufe Datasette 1S31 und Ghostbusters +Champ- Boxing. Preis VB. Disk oder Listen an :
Andreas Reckmann , Loosstr.34 ,
4450 Lingen .





Verkaufe Originalspiele wie z.B.:Billiard, Knigtmare, YIE AR Kung Fu für DM 20,- Nemesis für DM 30,- Nemesis II für DM 40,- The LIVING Daylights +Gauntlet fürDM 20,- Datarecorder RQ-8050 für DM 50,- (Neupreis DM 150,-)
Mike Daniels , Burgstr.6 , 4422 Ahaus , Tel.02561/8856 , nach 19 Uhr .

Hallo User! Bei einer Katastophe ist meine gesamte Software und auch meine Anlage vernichtet worden. Daher bitte ich alle Tauschpartner nicht mehr zu schreiben.
Dirk Riesenberg , Robert- Boschstr.5 , 8261 Aschau-Werk .

Suche B-Laufwerk für MSX II. Bitte um Gebot. Im Tausch suche ich die Hausverwaltung von MICROLAND für MSX II Philips. Darüberhinaus suche ich Spielmodule für MSX I.Angebote (bitte mit Preisvorstellung) an:
Ralf Diekmann , Rezagstr.11 , 5000 Köln 90 , Tel.02203/84687 , ab 15 Uhr .

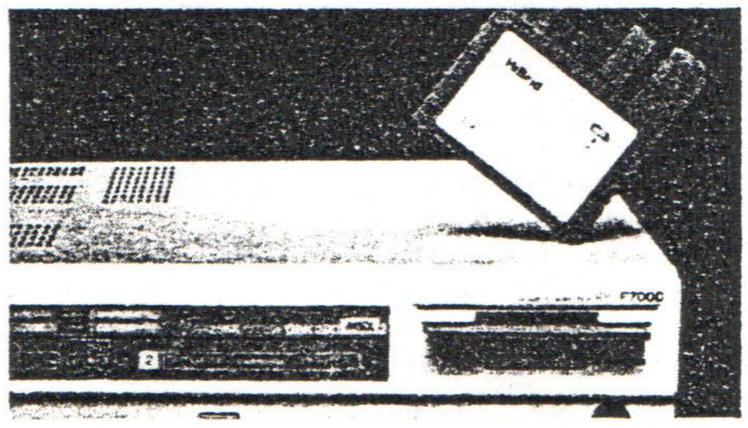
Äusserst preisgünstig abzugeben:
HARDWARE -Spectravideo-Computer SVI 728 (MSX) mit Kassettenrecorder -80-Zeichen Steckkarte für den SVI 728 (ohne Treibersoftware) -sowie Zubehör (Kassetten,Druckerkabel usw.) SOFTWARE -3 Spielmodule (Computer Billiard, Antarctic Adventure, Monkey Academy) -2 Spielkassetten (Vampire,BMX Simulator) -1 Textverarbeitungsprogramm auf Steckmodul ("Multitext")
LITERATUR MSX-Zeitschriften; Referenzhandbuch; Computerspiele Grafic und Musik, Grafic und Sound; Maschinensprachebuch MSX; MSX-Bios-Listing (engl.) Abgabe gesamt oder einzeln.
Walter Göbel , In Träg 20 , 5501 Welschbillig-Träg , Tel.06506/8116

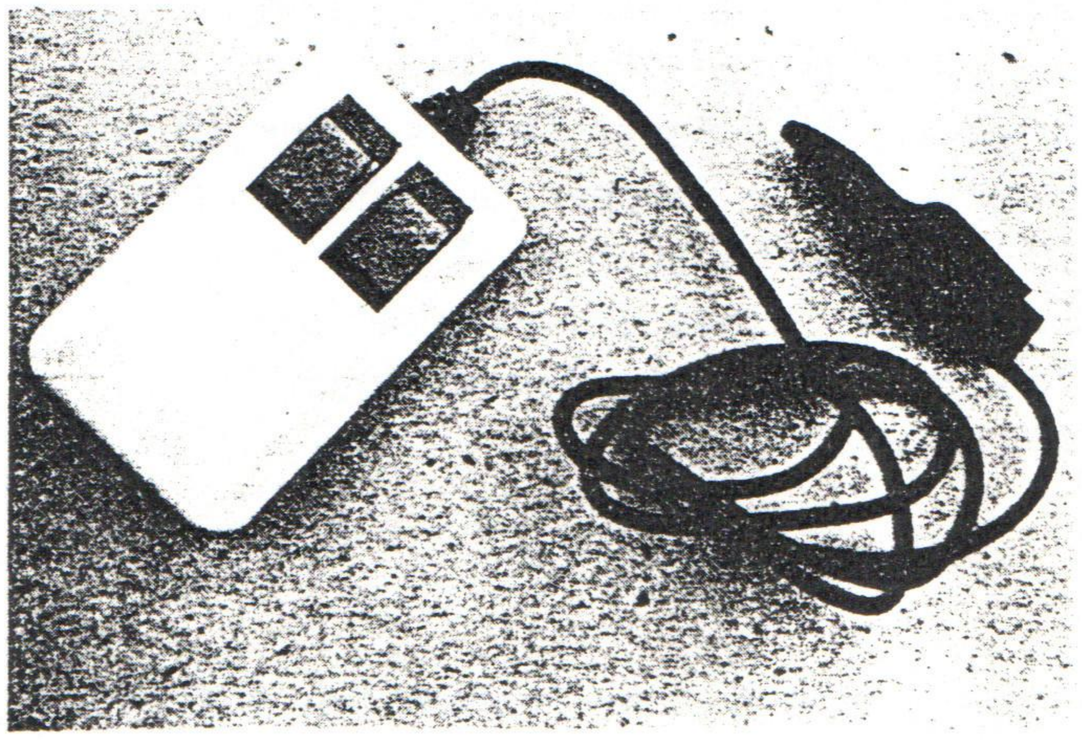
Suche Speichererweiterung (64,128,256KB oder 4MB), RS 232 Schnittstelle mit Kabel. Zahle gut! Tausche, kaufe und verkaufe MSX 1+2 Programme auf 3,5 Zoll. Habe gute digitalisierte Bilder,die andere nicht haben! (MSX 2) Sendet eure Listen an:
Urs Baechler , Santisstr.88 , CH-8820 Wadenswil .

Suche Tauschpartner für MSX 1+2 Software (auf VG-8235 lauffähig). Habe ca.300 Programme, z.B.: Pinguin Adventure, Super Rambo Special, Vampire Killer, Elite, Magical Kid Wiz u.v m.
Verkaufe auch folgende Kassettenspiele (original): Jack the Nipper 10,- Compilation 4 (Boom, Mac Attack, Space Busters, Scentipede) 10,- Science Fiction, Police Academy 10,- Eggy , Flight Path 737, River Raid 5,- ; Snake it, Sweet Acorn, Chach'N Pop, Speed King 3,-
Marc Stegemann , Stettinger Str.12 , 2200 Elmshorn .

Verkaufe Grafic/Text Adventure "Evil-Tower" für MSX 2 mit 128 K Ram.Preis 20,-DM. Info gratis.
Wolfgang Burtscher , Oberer Hasenbachweg 39 , A-6800 Feldkirch .

Verkaufe Philips MSX 2 NMS 8280 +Drucker NMS 1431/00 (1 Monat alt), F-1 Spirit, Multitext, Print X-Press sowie Flight Simulator komplett. Originalverpackung. DM 2.300,- Rudolf Zinke , Röthenbacher Hauptstr.24 , 8500 Nürnberg 60 , Tel.0911/684270 .





Suche Sporttabellen-Programm (Bundesliga) auf Disk, außerdem möglichst preiswert MSX- Dos. Alles für MSX1. Werner Hausner , Steinbergerstr.6 , 8034 Gemering , Tel.089/8417260 , ab 20 Uhr .

Verkaufe 30 MSX Hits auf Kassette für 30DM. Suche "MA-20 MSX 1 TO MSX 2", zahle 140DM.
Benny Roger Gundersen , Skogliveien 6 , N-3410 Sylingen , Norwegen .

Bin Sammler und suche Konami-Rom Module aller Art im Tausch gegen Diskettenspiele. Habe über 700 MSX 1+2 Programme zur Auswahl. Suche auch Ausbaumodul ab 128 kb aufwärts, ebenfalls im Tausch gegen Programme auf Diskette. S. Schumach , Weitendorf 22 ,
A-9122 St. Kanzian .

Suche folgende Bücher :
Programmsammlung, Maschinensprache Buch, Tips & Tricks (alle von Data Becker), Floppybuch von Schröder.
Erik Hoyer , Lothringerstr.29 ,
6660 Zweibrücken .

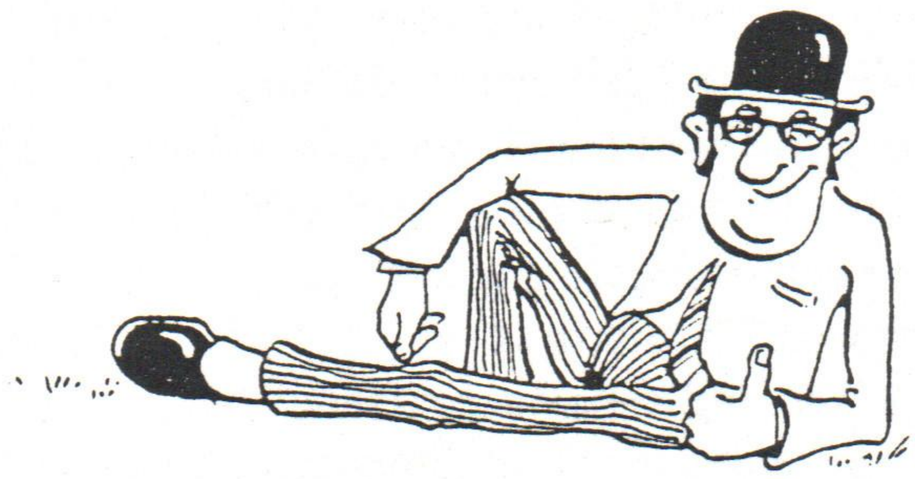
Wo sind die WDR-Computerclub Freaks?????? Suche dringend Programm, um die komprimierten WDR-Bilddateien in meinen Sony HB-F700D zu laden. Wer verkauft oder tauscht lauffähiges Programm? Bitte ruft mich kurz an.
Werner Leonhard ,
Kleiner Griechenmarkt 81 , 5000 Köln 1 ,
Tel.0221/238054 , ab 17 Uhr .

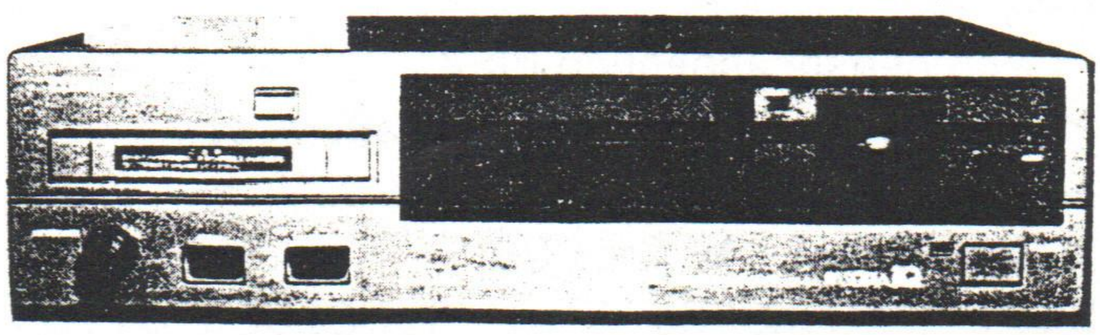
Suche Modul F1-Spirit. Biete dafür die Module Hyper Rally, Monkey Academy, Illegus und Midway. Eventuell wäre ich auch zum Kauf bereit. Verkaufe
Original-Disks :Super Sellers 1 für 25 DM, Enigma. Battle Chopper und Chopper für je 15 DM.Tausche auch auf 3,5. Suche California Games. Bitte melden bei:
Volker Göbel , Zur alten Windmühle 9 ,
4714 Selm .

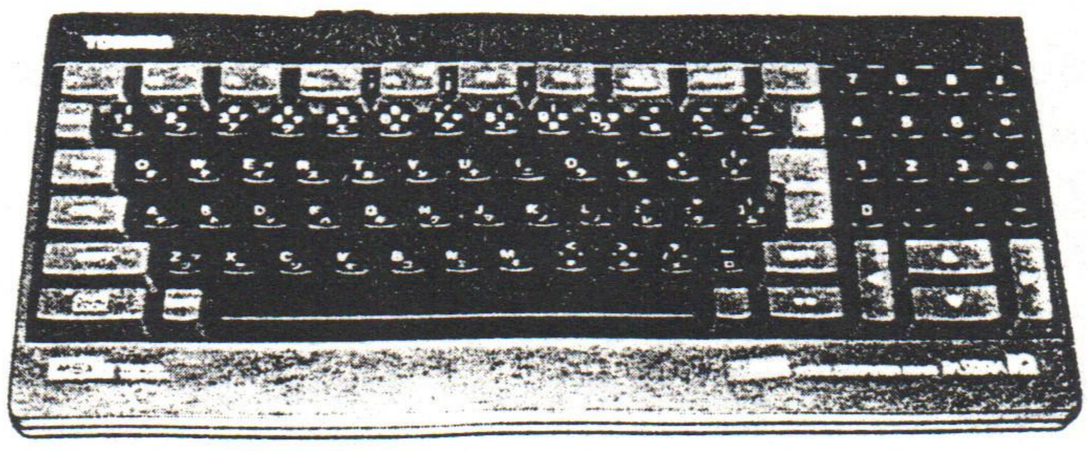
Suche dringend einen Drucker bis 400 DM, der den kompletten MSX- Zeichensatz druckt. Außerdem suche ich eine MSX-Maus mit Software auf Diskette. Zahle bis 70 DM.Suche jemanden, der sich auf 3,5 Basis mit mir in Verbindung setzen möchte zwecks Erfahrungsaustausch.
Michael Lehmann , Obersdorferstr. 144 , 6833 Waghäusel 1 , Tel.07254/72208 .

Angebot: Verkaufe VG-8235 (MSX 2 mit integriertem Diskettenlaufwerk +Monitor *Maus+Bücher+Software (z.B.:CPM/M 3,0; Wordstar; Dbase; Cheese; Print x Press; Spiele: Konami Module und andere) und zahlreiche andere Programme (alles Original Software).Superpreis (VB) 600 DM.
Roland Hücking , Gilbergstr.30 B ,
5900 Siegen , Tel. 0271/387282 .

Verkaufe und tausche Spiele, habe ca.500 alte und neue Games, z.B.: Zanac I+II, Terramex, Hangon,Rocky und alte wie Rambo, Ninja I+II, Moonpatrol, Winter Games und anderen. Nur Kassette!!!
Sven Efftinge , De ohle Weg 18 , 2351 Gnutz .







Suche billig Penguin Adventure und F1-Spirit. Angebote an:
Sven Efftinge , De ohle Weg 18 ,
2351 Gnutz .

Verkaufe MSX-2 Computer Sony HB-F700D mit MSX-DOS und CP/M Plus sowie viel Software für 750,-DM; MSX-1 Computer Sony HB-75P mit Floppy Sony HB-50D und viel Software für 450,-DM; Original Service Manuals für Sony HB-F700D 100,-DM, für HB-50D 50,-DM. Bücher Grafic & Sound 30,-DM, das Maschinensprachebuch zu MSX 40,-DM. Assemblerdiskette mit Big Ass und ZEN-Assembler mit Handbuch 50,-DM sowie noch verschiedene andere Software auch auf Cassette.
Peter Stadelmann , Buchenweg 18 ,
8676 Schwarzenbach/Saale ,
Tel.09284/8495 .

Verkaufe Sony HB-F700D mit 70 bespielten Disketten 1 1/2 Jahre alt, sehr gut erhalten mit neuem interenem Laufwerk Marke Toschiba und Originalsoftware wie : L'affaire, Aktionär, English- Holydays, English Grammar I+II, Puzzle-Schiffbau-Klassiker, Home Office Spreadsheet, Hi-Brid, 6 Konami Module, Kassettensoftware. Alles original verpackt.(NP.2500DM)
Verkaufspreis:875,-DM. Ich lasse noch mit mir handeln.
Michael Ewers , Friedhofstr.14 ,
5750 Menden 2 , Tel.02373/83837 .
Es eilt!

Verkaufe Original Programme z.B.:Arkanoid, Winter Games, Way of the Tiger und noch viele andere gute Programme. Informationen bei:
Marc Telthörster , Bremer Str.61a ,
2847 Barnsdorf .Bitte nicht anrufen!

Verkaufe für C-64 Datasette folgende Originalspiele: On-Court Tennis; The Eidolon; Le
Company fi
Harald Bui
4453 Leng



MSX-DOS mit Poke

Ohne das Betriebssystem gebootet zu haben, kann man das MSX-DOS mit dem Poke &HF346,1 vom Basic aus aufrufen. Es muß aber die Systemdiskette im Laufwerk sein."Reset" ist dann überflüssig. Erst Poke &HF 346,1 -dann Call System.
Klemens Kalvelage , Robert Kochstr.76 ,
4700 Hamm 3 .

Pinguin verschießt Herzen

Ich habe etwas verblüffendes für Penguin Adventure-Besitzer: Steckt man Nemesis 2 in Slot 1 und Penguin in Slot 2, so fliegt im Weltraum nicht mehr ein Raumschiffchen, sondern es fliegt ein kleiner Pinguin und verschießt Herzen!!! Markus Scherer ,
Luzernstr.1 ,
CH-6280 Hochdorf .

Spieltip für "Hype"

Das Spiel "Hype"(auch unter "Starbuster" bekannt)ist relativ schnell und schwierig. Gibt man nach dem Laden des Spiels das Codewort "HARVEY" ein, ist man im "Programmers Mode". Nun können verschiedene Tasten benutzt werden. <STOP> Spiel anhalten <F1>-<F5> in Reihenfolge gedrückt verlangsamen Sie das Spiel <I> Schiff bleibt blau, also unzerstörbar <B> verändert den Hintergrund <W> Warp-Effekt <L> erhöht die Anzahl der restlichen Schiffe um 1 <Q> Spiel beenden <ESC> "Programmers-Mode" wird verlassen, normales Spiel. Außerdem können noch die acht Demos verändert werden.Dazu folgende Tasten: <0>-<7> wählt ein Demo aus <P> Demo ansehen <R> neues Demo aufzeichnen, der Hexadezimalcode unten links ist ein Countdown <?> nachfragen, welches Demo aktiv ist <J> Spiel dort starten, wo das derzeitige Demo anfängt. Die Spielfunktionen(Feuern und Steuern)bleiben auch während der Demos und der I-Funktion bestehen. Die Demos werden im "Programmers-Mode" nicht automatisch gezeigt, sondern müßen durch die P-Funktion aufgerufen werden. In der Hoffnung, einen interessanten ~~Tip~~ geliefert zu haben, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen Martin Kusch , Korvettenstr.21 2400 Lübeck .

EGGERLAND MYSTERY

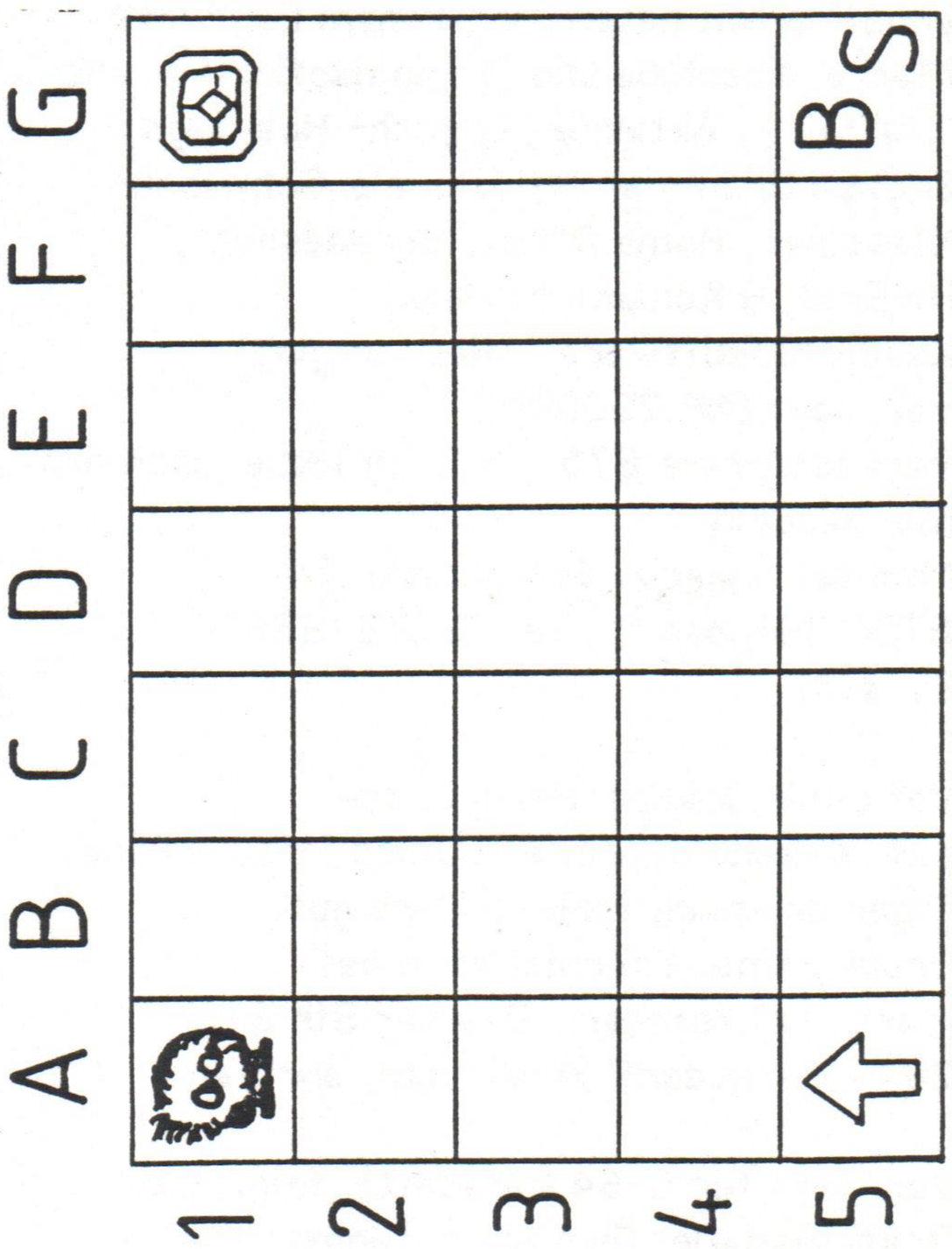
(Urs Bächler)

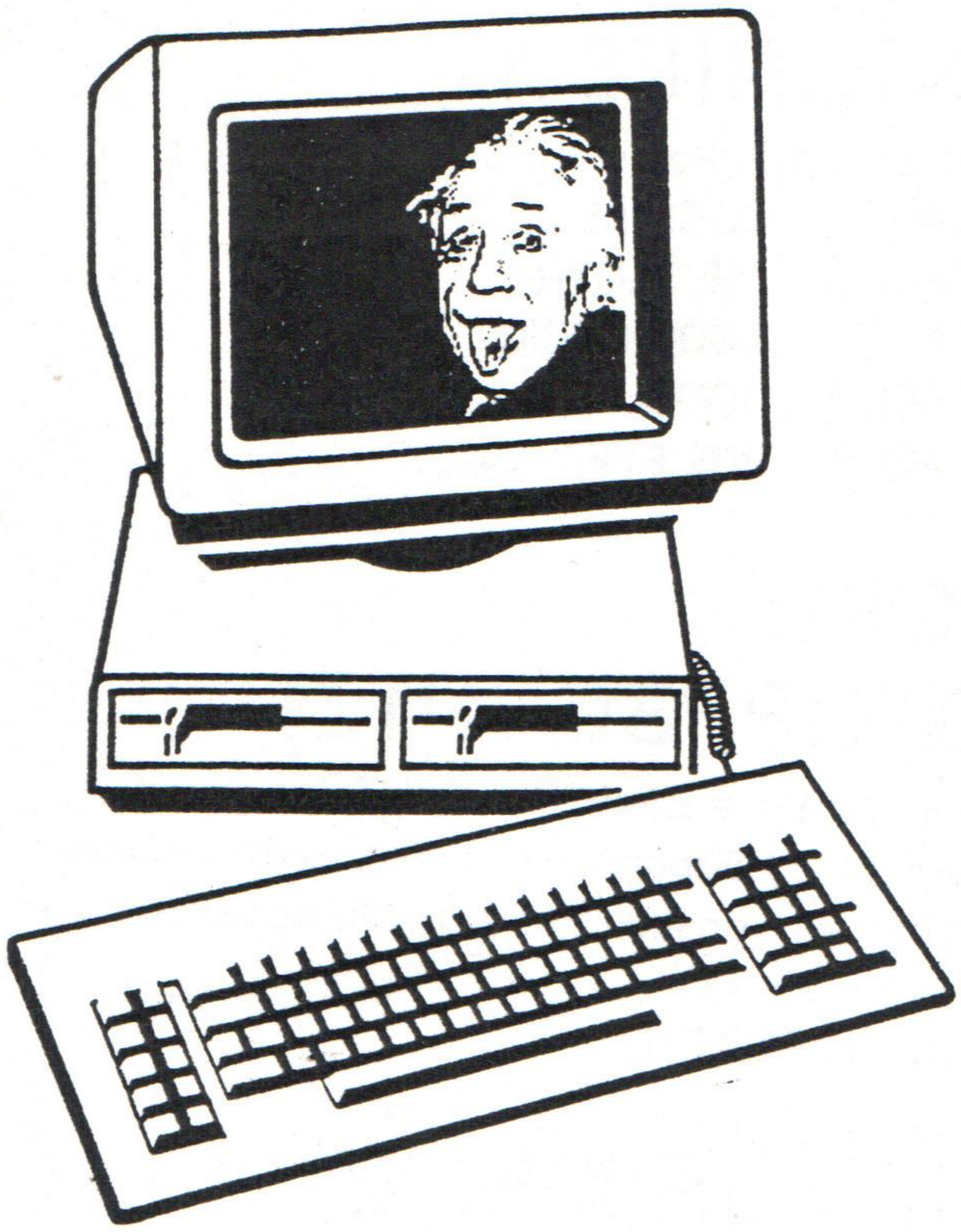
Hier ist eine Liste aller Passwörter für das Spiel Eggerland Mystery :

Round	Password
6-10	A5 G1 D2 G2 C5
11-15	B5 A1 F4 B2 E1
16-20	B1 F5 F3 C1 D2
21-25	D1 A4 E3 C2 B4
26-30	C4 G3 F1 E5 D5
31-35	F2 A4 D4 G4 F5
36-40	E2 A1 D4 C2 B5
41-45	B4 A2 D2 C5 A2
46-50	G2 D1 C4 B2 E3
51-55	E4 E4 C3 B1 E5
56-60	G3 B4 C3 F3 D5
61-65	A3 F1 A5 F2 C2
66-70	D4 A4 E1 C1 G4
71-75	G1 D3 B3 F4 E2
76-80	C2 A1 C4 B2 E5
81-85	C1 G3 D5 B5 D1
86-90	G1 C2 A3 F5 F3
91-95	F4 A5 B4 F2 D4
96-100	B3 G4 D3 E4 C3
100	E3 D2 A4 G2 B5

Special Word:G2 B1 E1 A1 E2 A1 F1 C2 C5 E5

Diese Tabelle stellt den Spielanfeng dar wo man das Passwort eingeben muß. Wenn nun auf der Liste zum Beispiel A5 steht, dann müßt ihr einen "Pfeil nach oben" eingeben. Zur Orientierung haben wir in der Tabelle 4 der 35 Figuren eingezeichnet.





DER MSX 2 VIDEOPROZESSOR

(Wolfgang Burtscher)

Eines der Leistungsstärksten Bauteile des MSX 2 Systems ist zweifellos der V9938 Videoprozessor. Bekanntlich besitzt er außer den vom MSX 1 her bekannten Screens noch 5 weitere Modis die um einiges leistungsstärker und dazu noch einfacher zu programmieren sind.

SCREEN 4

Dieser Screen soll hier nicht weiter behandelt werden. Er unterscheidet sich vom Aufbau her nur dadurch von Screen 2, daß hier der Sprite-Modus 2 (8 Sprites auf einer Linie) eingesetzt werden kann.

SCREEN 5

Beschreibung : 256 * 212 Punkte mit 16 Farben aus 512 Spritemodus 2 4 Seiten möglich (1 Page = 32 K)
Für 2 Punkte wird ein Byte benötigt. In den oberen vier Bits wird die Farbnummer des 1. Punktes geschrieben, in die unteren vier Bits die Farbnummer des 2. Punktes. z.B. :
&B0011 0001 (Dez.49) bedeutet Punkt 1 Farbe 3, Punkt 2 Farbe 1
&B1111 1111 (Dez.255) bedeutet Punkt 1 und 2 Farbe 15.

Folgendes Programm soll den Aufbau des Screens erläutern:

```
10 SCREEN 5     :AKTUELLER MODUS
20 FOR I=0 TO 127:SPEICHERSTELLEN
              VON 0 BIS 127
30 VPOKE I,255 :2 FARBEN (&B1111
                1111 )=15,15
40 NEXT
50 IF INKEY$="" THEN 50:WARTEN
              AUF TATENDRUCK
```

Wenn Sie das Programm starten,wird eine Zeile in Screen 5 gefüllt. Um den Screen mit anderen Farben zu füllen, erstzen Sie die Zahl 255 in Zeile 30 mit dem gewünschten Wert. Um den ganzen Scren zu füllen sind 27.136 (&H6A00) Bytes nötig. Ändern Sie dafür die Zeile 20 in FOR I=0 TO &H69FF um.

SCREEN 6

Beschreibung: 512 * 212 Punkte mit 4 Farben aus 512 Spritemodus 2 4 Seiten möglich (1 Page = 32 K)

Hier wird nun für 4 Punkte ein Byte benötigt. Es können deshalb nur 4 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Das Byte wird in vier Teile zerlegt, wovon jeder für eine Punktfarbe steht. Z.B.:
&B11 11 11 11 (Dez. 255) bedeutet alle 4 Punkte Farbe 4 .

Wenn Sie im oben abgebildeten Programm Zeile 10 in SCREEN 6 umändern und das Programm starten, wird wiederum eine Zeile gefüllt. Das resultiert daraus, daß im SCREEN 6, der 512 Punkte aber nur 4 Farben hat, 128 Bytes (0-127) für eine Zeile genügen. Um den gesammten Screen zu füllen, sind daher wie in Screen 5 27.136 Bytes nötig.

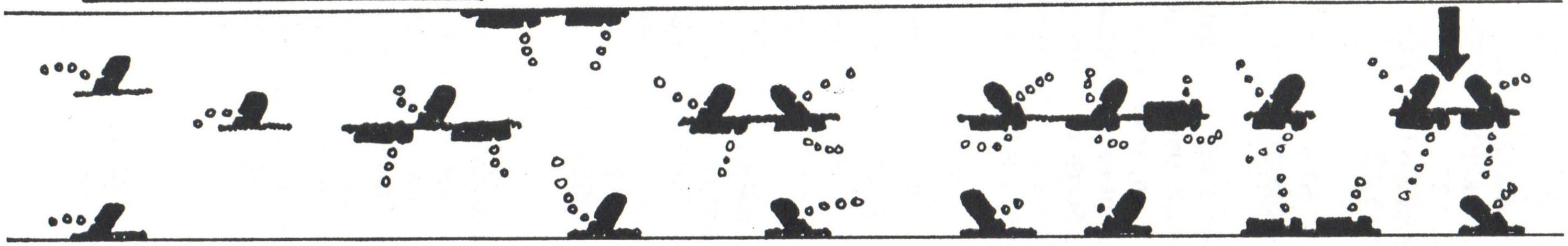
SCREEN 7

Beschreibung:512 * 212 Punkte mit 16 Farben aus 512 Spritemodus 2 2 Seiten möglich (1 Page = 64 K)

Hier wird für jeden Punkt ein Byte benötigt. Ändern Sie Zeile 10 in SCREEN 7 und starten Sie das Programm. Nun wird, wie in Screen

NEMESIS 1

Stage 3



NEMESIS 1

Wir haben festgestellt, daß Nemesis 1 mehrere "Special- Levels" hat. Einen haben wir euch aufgezeichnet, die anderen findet ihr sicher selbst heraus, es ist nicht so schwer!!

GOONIES 1

Das sind alle Keywords zu GOONIES 1

STAGE 1 : GOONIES
STAGE 2 : MR SLOTH
STAGE 3 : GOON DOCKS
STAGE 4 : DOUBLOON
STAGE 5 : ONE EYED WILLY

POKE (STOPPSCHUTZ)

Wenn Ihr Eure Basic-Programme gegen unerlaubtes Stoppen schützen wollt, dann gebt in der ersten Zeile des Programms diesen Poke ein :

POKE &HFBB1,1

TIP FÜR MSX 2

Bekanntlich hat ja jeder MSX 2 Computer einen eingebauten Clockchip. Hier sind zwei interessante Befehle :

SET BEEP <X> , <Y>

Zur Einstellung des Pieptons. X darf von 1-4 variieren und bestimmt die Tonhöhe, Y darf auch von 1-4 variieren und bestimmt die Lautstärke. Beispiel für die Eingabe :

SET BEEP 4,2 <RETURN>

Diese Werte werden dann im Clockchip gespeichert und aufbewahrt, auch wenn der Computer ausgeschaltet wird.

SET SCREEN

Damit sich Ihr MSX 2 - Computer nach dem Einschalten mit 80 Zeichen meldet, können Sie folgendes Programm eingeben :

Beispiel:

```
10 SCREEN 0:WIDTH 80
20 KEY OFF:COLOR 15,4,4
30 SET SCREEN
```

Diese Befehlsreihe wird dann immer nach dem Einschalten oder nach Reset befolgt. Es gibt noch einige andere solcher Befehle, die Sie aber in Ihrem MSX 2-Basic-Handbuch nachschauen können.

F-1 SPIRIT

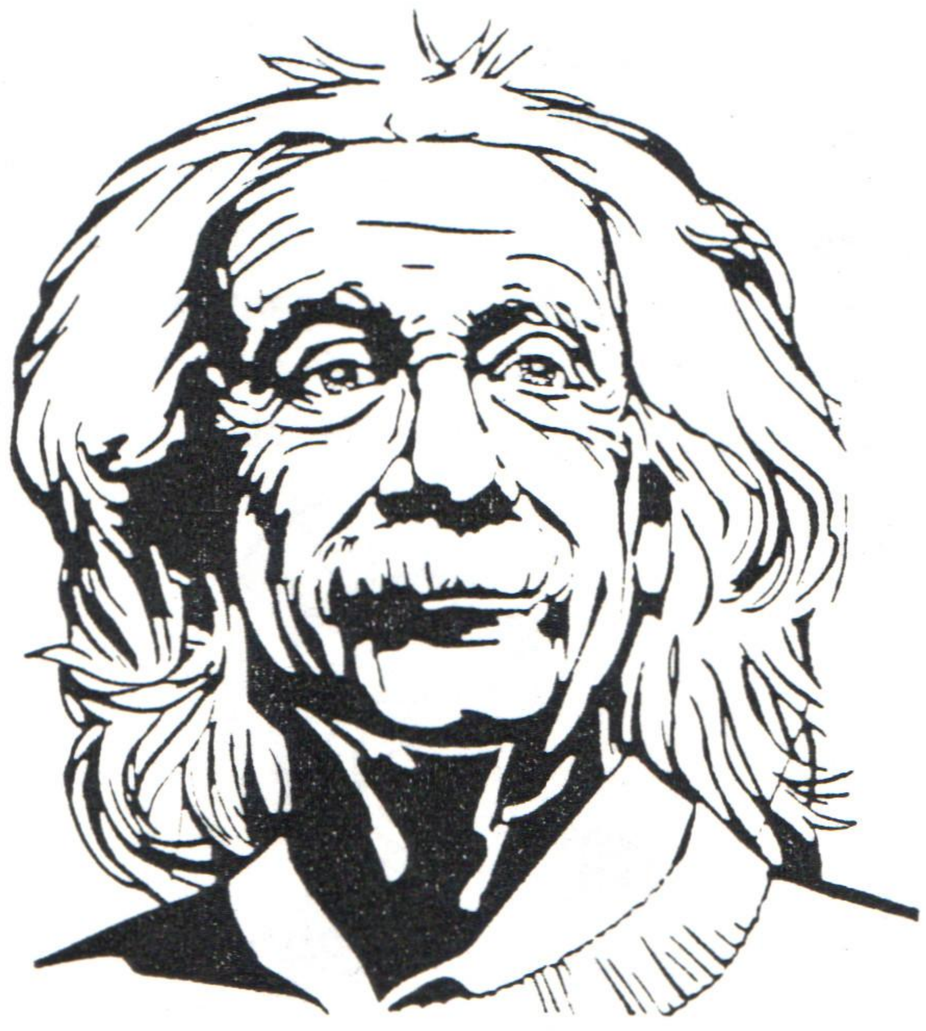
Hier ein Passwort für 107 Punkte:

HDLEJJMCOIOKCAAPCAKKBKH

7 nur die halbe Zeile gefüllt. Wenn Zeile 20 in FOR I=0 TO 255 geändert wird, wird die ganze Zeile mit der Farbzahl (255) gefüllt. Für den gesammten Screen sind wiederum 54.272 Bytes nötig.

Hier noch die wichtigsten Einsprungadressen für die Assemblerprogrammierer:

Name :NRDVRAM Adresse :0174H
Funktion: Liest die Adresse HL aus dem Videoram. Wert in A. Entspricht dem A=VPEEK (HL) Befehl. Übergabe: Adresse in HL. Zurück : Wert der Adresse HL im Akkumulator (A). Verändert: F
Name :NWRVRM Adresse :0177H
Funktion : Schreibt den Wert A ins VRAM bei der Adresse HL. Entspricht dem VPOKE HL,A Befehl Übergabe : Adresse in HL. Daten in A. Zurück : Nichts. Verändert: AF
Name :WRTVDP Adresse :0047H Funktion :Schreibt in eine VDP Register. Übergabe :Register in C. Daten in B. Register von 0 bis 23 und von 32 bis 46 werden akzeptiert. Entspricht dem VDP (C)=B Befehl. Zurück :Nichts. Verändert: AF, BC Anmerkung: Ruft das Zusatzrom auf, wenn der Register größer als 8 ist.
Name :RDVDP Adresse :013EH Funktion :Liest den Statusregister 8. Übergabe :Nichts. Zurück :Daten in A
Verändert: Nichts.

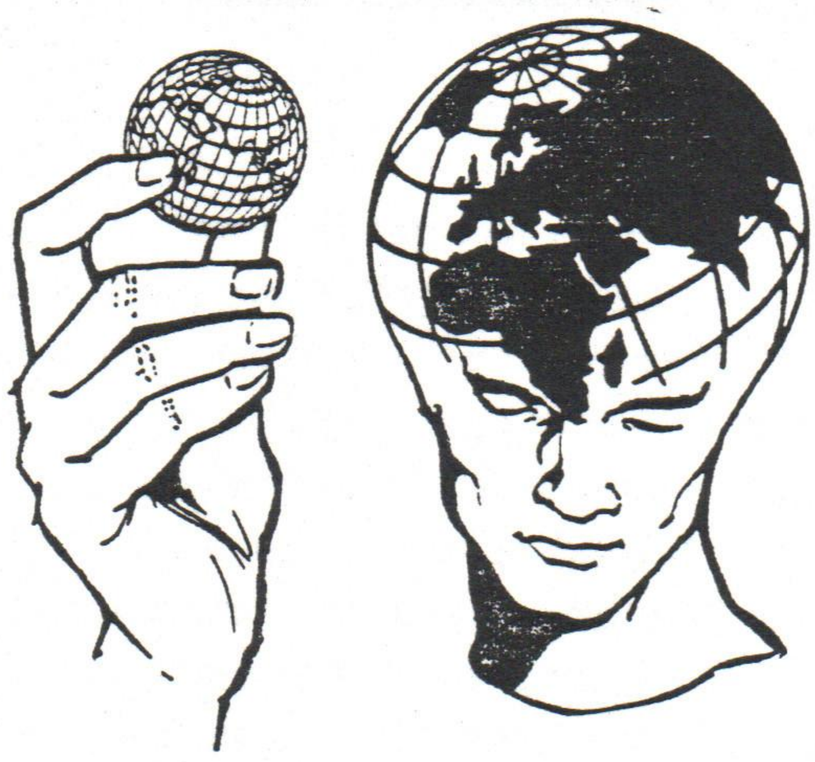




Eure Zeitschrifft gefällt uns sehr gut. Es ist Spitze, daß sich jetzt jemand aus eigener Initiative um MSX kümmert. Wir möchten unseren Beitrag zum Heimcomputerstandard in Österreich leisten. Eine unserer Aktivitäten besteht auch darin, daß MSX-Magazin bekannter zu machen.
Ins Leben gerufen wurde der MSX-Anwender-Computerclub im Februar 1987. Nach einem Jahr haben wir uns entschlossen, mit unseren am MSX-System gemachten Erfahrungen, in die Öffentlichkeit zu gehen. Wir sind ein eingetragener Verein und haben die freundliche Erlaubnis der ASCII-Corporation Japan "MSX" in unserem Namen zu tragen. Wir möchten in Österreich Ansprechpartner für alle Österreichischen MSX-Anwender sein. Wir sind derzeit 26 aktive Mitglieder die alle 14 Tage in 3300 Amstetten, Elsabröndströmstraße 5, Volkshochschule ihr Clubtreffen abhalten.

Zur Deckung der Kosten nehmen wir für aktive Mitglieder 600,- Ös, sowie eine einmalige Einschreibegebühr von 55,-Ös ein, für die man Statuten, Mitgliedserklärung und einmal im Jahr eine Mitgliedskarte erhält. Für gelegentliche Mitglieder unseres Clubs besteht die Möglichkeit, technische Unterlagen, sowie Tips und Hilfe in der Not zu bekommen. Für die Inanspruchname dieser Leistungen heben wir von diesen Personen pro Clubtreffen 50,-Ös ein. Ebenso besteht die Möglichkeit, eine Clubzeitschrift zu beziehen, wie auch viele andere nützliche und interessante Dinge. Wir pflegen Kontakt zu ASC II, sowie Philips und versuchen immer auf dem aktuellsten Stand zu sein. Wer also zu den Insidern gehören will, weil er.... ....Kontakte sucht ....Informationen braucht ....ein MSX-Anwender ist ....oder uns nur unterstützen will der schreibt an MSX-Anwenderclub

O/O Helmut Anker
Oberegging 81
A-3373 Kemmelbach



MSX-Referendum

(Erik Hoyer)

Hallo MSX-User, ich bin nun seit etwa über einem Jahr MSX User und bin etwas spät mit einem Sony HB-750 eingestiegen. Zuerst war ich geschockt darüber, wie schwer sich ein MSX User Leben gestaltet. Nach einiger Zeit habe ich mich dann eingelebt, aber von Ruhe keine Spur. Dauernd hörte ich folgende Sprüche: MSX stirbt, MSX hat keine Software, MSX hat zuwenig Speicherkapazität u.s.w... Nun lernte ich aber andere User kennen mit C128, Atari 1049 ST und C64 Computern. Was ich nun bei denen sah, gab mir den Glauben an MSX zurück! Die meisten Programme für diese Computer stehen in keinem Leistungs/Preis Verhältnis. Ich war so entgeistert über die (laut Werbung)angeblich so tollen Computern, daß ich, statt mir einen von diesen Geräten, einen NMS 8280 kaufte. Dies habe ich nicht bereut. Außerdem darf ich wohl meinen 256 KB Comp. zu den PC zählen, wenn Commodore den C-128 D auch dazu zählt. MSX ist ein System, daß noch nicht am Ende seines Weges steht, wenn die Mehrzahl der User erst einmal "kapiert", das Speicherkapazität nicht alles ist. Zudem gaben viele User der anderen Systeme zu,kaum etwas über MSX zu wissen! Wie kann man sich da wundern, wenn MSX kein Hit wurde! Die Werbung will uns Glauben machen, daß ohne PC nichts mehr geht. Nun stapeln sich in den Computergeschäfften die PC. In meiner Umgebung haben 5!Computerläden den Betrieb eingestellt. Warum wohl? Wenn man den neuesten Computernachrichten glauben darf, gibt es ja bald wieder Aufwind für MSX, und zwar mehr als genug (siehe HCA 7/88 Seite 17). Zwar wurde die HCA vom Markt genommen,dies ist aber wohl kaum ein großer Verlust, da das MSX Magazin dies mehr als Wett macht (Lob an die Redaktion). Wenig Software sagen einige, ha ha ich könnte sofort an die 500! Programme kaufen. Von denen mindestens 50% (im Verhältnis gesehen) über dem Standart der anderen Computer liegen. Ich bin Mitglied in drei MSX-Clubs, von denen jeder einige Aktivitäten aufweist. Organisiert euch in Clubs, und Ihr merkt, daß die Zukunft für MSX noch offen ist! MSX lebt!



Bestellschein:

Alle Preise enthalten schon die MwSt. / Preise zuzügl. Versandkosten.

		Menge
MSX-ROM-Module aus Japan *Neu: Mit deutscher Anleitung !!!* **Schnupperpreis: Stück nur 49,- DM**		Menge
Bull and Mightys Chance		
Aramo		
Bastard		
Dragon King (MSX2)		
Guardic		
Hidlyde 2 (MSX2)		
Space Camp		
The Roving Planet		
Future		
Tritorn		
Valis		
Kings Knight		
Super Tritorn		
Final Zone		
Eggerland 2		
Hole in One		
**********		
Original MSX-Joystick (Spezial) 39,- DM		
**********		
Diskettenspiele zum Sonderpreis: **Im Moment nur 39,- DM:** *Mit deutschen Anleitungen*	X	
Final Countdown		
Playhouse Strippoker		
Alpine Ski		
Battle Chopper		
Flight Deck		
Hard Boyled		
Starbuster		
Indy 500		
Leather Skirts (MSX2)		
Police Academy 2		
Miner Machine		
TT Racer		
747 Flight Simulator		
Dawn Patrol		
Life i.t. fast Lane		
**********		
ROM-Modul Topple Zip 2 (MSX2) 65,- DM		
**********		
MSX-Maus m. Grafikmodul 198,- DM		
MSX2-Maus m. Grafikmodul 198,- DM		
MSX1+2 Maus m. Kass.-Softw. 119,- DM		
Anwendungssoftware:	X	
Multitext V. 1.5 (ROM) 98,- DM		
Englisch-Lexikon (Disk.) 98,- DM		
Basicode Paket (Kass.+Buch) 68,- DM		
CP/M-Plus (Disk.+Buch) 198,- DM		
MSX-DOS 2 (Preis a.A.)		

		Menge
MSX-Forth (Kass) 99,- DM		
MSX-Learn (Kass.) 99,- DM		
MSX-COM (Disk.) 139,- DM		
MSX-Macro (Kass.) 99,- DM		
MSX-Profi (Kass.) 99,- DM		
Kalkurem(Disk.) 98.- DM		
Fibuplan (Disk.) 148,- DM		
Profirem (MSX2) Disk. 178,- DM		
Adrescomp Disk. 58,- DM		
Lagdat Disk. 68,- DM		
Datenrem Disk. 98,- DM		
Fakturem Disk. 98,- DM		
Etatgraf Disk. 58,- DM		
Vokabi Disk. 58,- DM		
Konami-Module zum Schnupperpreis: **Jedes Modul 59,- DM:**	X	
USAS (MSX2)		
Vampire Killer (MSX2)		
Metal Gear (MSX2)		
Salamander		
Nemesis 2		
F1-Spirit		
Game Master		
Kings Valley 2		
Maze of Gallious		
Jedes Modul 49,- DM:	X	
Yie Ar Kung Fu 1		
Yie Ar Kung Fu 2		
Nemesis 1		
Road Fighter		
Pingouin Adventure		
Knightmare		
Hyper Sports 3		
Goonies		
Billiard		

Senden Sie diesen Bestellschein an:

Odin-Software GmbH

Hansmannstraße 19, D-5100 Aachen

------ ----------

Datum: Unterschrift:

(Bei Minderjährigen unterschreibt bitte der Erziehungsberechtigte)

Telefonisch gehts auch:

0241-550007 (Mo.-Fr. v. 8.30-17.00 Uhr)

Samstags v. 10.-14.00 Uhr: 0241-552742

Listings

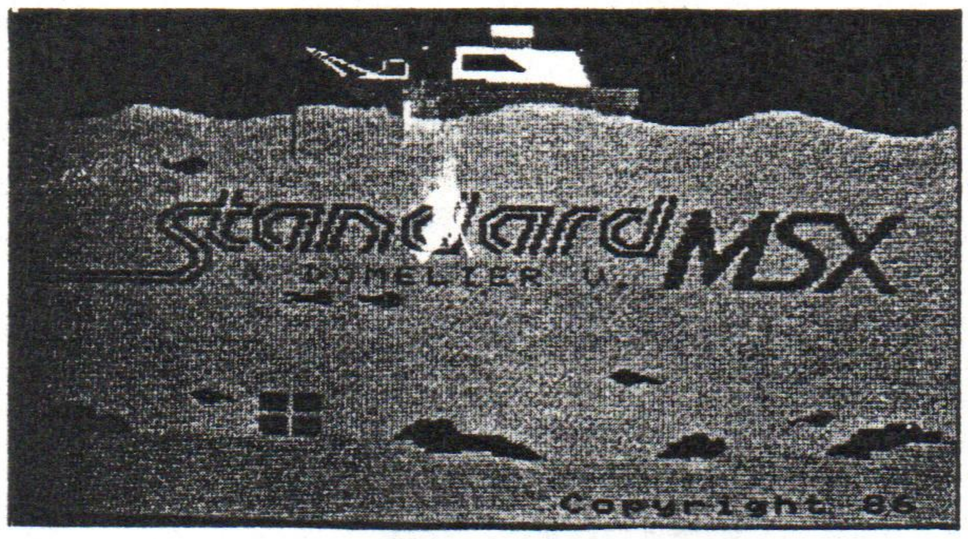
1. VAX / 2. DRUM

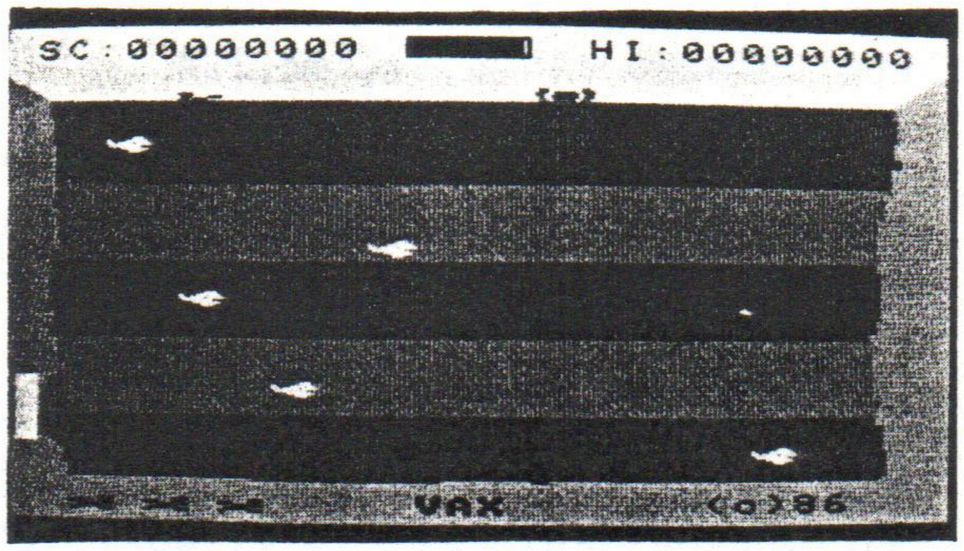
Viele Grüße aus Frankreich ! Von unserer Schwesterzeitschrift haben wir die freundliche Genehmigung bekommen, zwei sehr schöne Listings zu veröffentlichen. Ein paar französische Worte in den Listings werden dabei sicherlich niemanden stören. Listing 1, "VAX", ist ein echt süßes Spiel. (Siehe auch Fotos in den Listings). Listing 2, "DRUM", stellt einen tollen Generator zur Erzeugung von Schlagzeug dar. Ich fand diese beiden Listings auf Anhieb so stark, daß ich mich sofort um die Rechte bemühte. Ihr werdet sehen, es hat sich gelohnt. Viel Spaß mit diesen wirklich besonders guten Programmen.

```
1 '**********************
2 '* VAX                *
3 '* DE V. DOMELIER     *
4 '* 13 K OCTETS        *
5 '**********************
10 CLEAR400:COLOR15,1,1:SCREEN2,2:C=8
:OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1:ONKEYGOSUB19
99
20 FORI=1TO255STEP8:Y=INT(RND(TIME)*2
0):PSET(I,Y),14:NEXTI
30 GOSUB 1180
40 PSET(88,20),8:DRAW"m+80,+3d5m-3,+8
163m88,20":PAINT(90,21),8
50 PSET(0,34),7:DRAW"a0r5d1r3d1r5d1r8
u1r8u1r1u1r2u1r1u1r2u1r4d1r5d1r4d1r3d
1r3d1r3d1r10u1r5u1r2u1r3u1r1u1r3u1r9d
1r7d1r3d1r4d1r4d1r4d1r7u1r4u1r5u1r3u1
r2u1r1u1r4u1r9d1r5d1r5d1r1d1r6d1r5d1r
4d1r13u1"
60 DRAW"r3u1r3u1r3u1r2u1r2u1r4u1r8d1r
2d1r4d1r3d1r2d1r2d1r4d1r6d1r11u1r3u1r
1u1r2u1r2u1r2"
70 LINE(0,40)-(255,191),7,BF
80 PAINT(100,39),7
90 PSET(120,20),15:DRAW"m+1,-11m+30,+
1m155,22m120,20":PAINT(123,19),15
100 PSET(123,12),1:DRAW"r10f5115u5":P
AINT(124,13),1
110 LINE(130,9)-(140,5),8,BF:LINE(130
,4)-(140,1),15,BF
120 LINE(80,8)-(99,19),15:LINE(80,8)-
(98,19):LINE(80,8)-(92,19):LINE(80,8)
-(91,19)
130 PSET(100,19),15:DRAW"e2u2e1r4f1d5
18"
140 LINE(102,14)-(84,8),8:LINE(79,10)
-(79,50),8
150 PSET(10,161),2:DRAW"u2m15,150r2u1
r6d1r2m+2,+4r2u1r4m+4,+8m10,161":PAIN
T(16,155),2
160 PSET(105,166),6:DRAW"u5m113,152r2
d1r3u1r2m+3,+6r11f3r2f5m105,166":PAIN
T(116,160),6
170 PSET(175,166),2:DRAW"u2e2u2r2e2u1
r3u1r2d1f2r1e1r1d8m175,166":PAINT(180
,162),2
180 PSET(220,165),6:DRAW"u3e2r2e2u2r2
u2r6e2r7f2d3e2r3d10m220,165":PAINT(22
5,162),6
190 PSET(0,159),9:DRAW"r14d1r33u1r12d
1r5d1r7e2r22d1r12d2r5d1r2d2r10u1r7d2r
5d1r35u1r10d1r2u2r2d1r3e2r26d1r10d1r5
u4r6u1r2u1r2u1r15":PAINT(1,160),9
200 RESTORE540:FORI=1TO10
210 A$="":FORJ=1TO32:READX$:PRINTX$
220 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+X$))
230 NEXTJ:SPRITE$(I)=A$:A$=""
240 NEXTI:O=155
250 RESTORE330:FORI=1TO16:DRAW"S4C8"
260 READA$
270 PSET(-15,0),8:DRAWA$
280 PSET(-15,1),8:DRAWA$
290 PSET(-14,0),8:DRAWA$
300 PSET(-14,1),8:DRAWA$
310 NEXT
320 PSET(67,93),7:COLOR8:PRINT#1,"& D
OMELIER V."
330 DATA"BM+24,+96R39E4U5H9U4E5R11M+1
,-5"
340 DATA"BM+24,99R41E6U7H9U2E3R8M-2,+
9F5R4"
350 DATA"BM+79,+64M-1,+5R5"
360 DATA"BM+82,+72L5M-1,+7D1L1F3R3"
370 DATA"BM+88,+86h4U8E5R12M-4,+17"
380 DATA"BM+90,+83H3U4E4R6M-4,+14"
390 DATA"BM+101,+86M+4,-17R7F7M-2,+10
```

LISTINGS

VAX






```
"
400 DATA"BM+104,+86M+4,-14R2F5D3M-2,+
6"
410 DATA"BM+141,+64D2M-5,+20L9H4U8E5R
5"
420 DATA"BM+138,+64M-5,+19L4H3U4E4R2"
430 DATA"BM+147,+86h4U8E5R12M-4,+17"
440 DATA"BM+149,+83H3U4E4R6M-4,+14"
450 DATA"BM+160,+86M+4,-14E3R5"
460 DATA"BM+164,+86M+3,-12E2R2"
470 DATA"BM+192,+64D2M-5,+20L9H4U8E5R
5"
480 DATA"BM+189,+64M-5,+19L4H3U4E4R2"
490 O=160
500 FORI=1TO4:X=I*16+O
510 PUTSPRITEI,(X,68),8,I:NEXTI
520 FORI=5TO8:X=(I-4)*16+O
530 PUTSPRITEI,(X,16+68),8,I:NEXTI
540 DATA0,1,1,1,3,3,3,7,7,7,F,F,F,1F,
1F,1F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F8,F8,F8,F
8,F8,F8,F8,78,79
550 DATA0,0,0,1,1,3,3,7,F,F,1F,3F,3F,
7F,FB,F3,7C,7C,F8,F9,F3,F7,F7,F7,F3,E
3,E3,E1,E0,C0,C0,C0
560 DATA3F,7F,FF,FF,E0,C0,C0,C0,C0,E0
,F0,FC,FE,7F,1F,F,FF,FF,FF,FF,7,7,3,1
,1,1,0,0,0,0,80,C0
570 DATA0,0,0,80,80,C0,C0,E1,E3,E3,F7
,FF,7F,3F,3E,3C,F,1F,3E,7C,7C,F8,F0,F
0,E0,C0,C0,80,0,0,0,0
580 DATA3E,3E,3E,3E,7C,7C,7C,7C,7C,F8
,F8,F8,F8,F0,F0,0,7D,7F,7F,7F,3F,3F,3
F,3F,3E,3C,3C,38,30,10,0,0
590 DATAF7,E7,CF,CF,8F,8F,1F,1F,1F,3E
,3E,3F,3F,3F,3F,0,C0,C0,80,80,80,0,0,
0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,0
600 DATA7,7,3,3,3,3,7,7,F,1F,3F,FE,FE
,F8,E0,0,C0,E0,E0,E1,E1,E3,E7,C7,CF,9
F,9F,3E,7E,7C,F8,0
610 DATA7E,7E,FF,FF,FF,E7,C7,C3,83,1,
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,80,C0,C0,E0,E0
,F0,F0,F8,7C,7C,0
620 DATA7E,FE,FE,FE,FE,FE,FE,0,0,FE,F
E,FE,FE,FE,FE,7E,7e,7F,7F,7F,7F,7F,7F
,0,0,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7e
625 DATA0,,,,,,,,,,70,F7,EF,EF,77,37,
,,,,,,,,,,E,EF,F7,F7,EE,EC
630 DATA0,18,3C,3C,18,7E,BD,18,18,18,
18,18,18,,,,,,,,,,0
640 DATA0,18,3C,BD,5A,3C,3C,18,18,24,
24,42,42,,,,,,,,,,0
650 DATA,,78,38,77,F,78,,,,,,,,,,,,7
8,80,E0,18,0
660 DATA,,3C,1C,3B,7,C,38,,,,,,,,,,,,
,FC,FC,,0
670 DATA,E,1F,3D,7,1F,7,,,,,,,,,,,,84
,EC,F8,C0,,,0
680 DATA,E,1F,3D,1F,F,7,,,,,,,,,,,,80
,E0,F8,CE,,,0
690 DATA3C,66,42,42,66,3C,18,18,18,18
,1E,18,1E,18,,,,,,,,,
700 DATA3C,7E,FF,FF,FD,F8,76,3C,,,,,,
,,,,,,,,,,0
710 DATA,,,18,18,18,18,18,18,BD,7E,18
,3C,3C,18,,,,,,,,,0
720 DATA,,,42,42,24,24,18,18,3C,3C,5A
,BD,3C,18,,,,,,,,,0
730 DATA,,,1E,1,7,18,,,,,,,,,,,,1E,1C
,EE,F0,1E,0
740 DATA,,,,3F,3F,,,,,,,,,,,,,3C,38,D
C,E0,30,18
750 DATA,,21,37,1F,3,,,,,,,,,,,,,70,F8
,BC,E0,F8,E0,0
760 DATA,,1,7,1F,73,,,,,,,,,,,,,70,F8,
BC,F8,F0,E0,0
770 PSET(150,180),9:COLOR1:PRINT#1,"C
opyright 86"
780 'animation
790 RESTORE630
800 FORJ=1TO14:A$="":FORI=1TO24
810 READX$:C$=CHR$(VAL("&h"+X$))
820 A$=A$+C$
830 NEXTI:SPRITE$(J+10)=A$:NEXTJ
840 PUTSPRITE0,(72,142),1,9
850 DATA30,50,6,1,20,220
860 DATA55,140,-4,4,5,100
```

LISTINGS

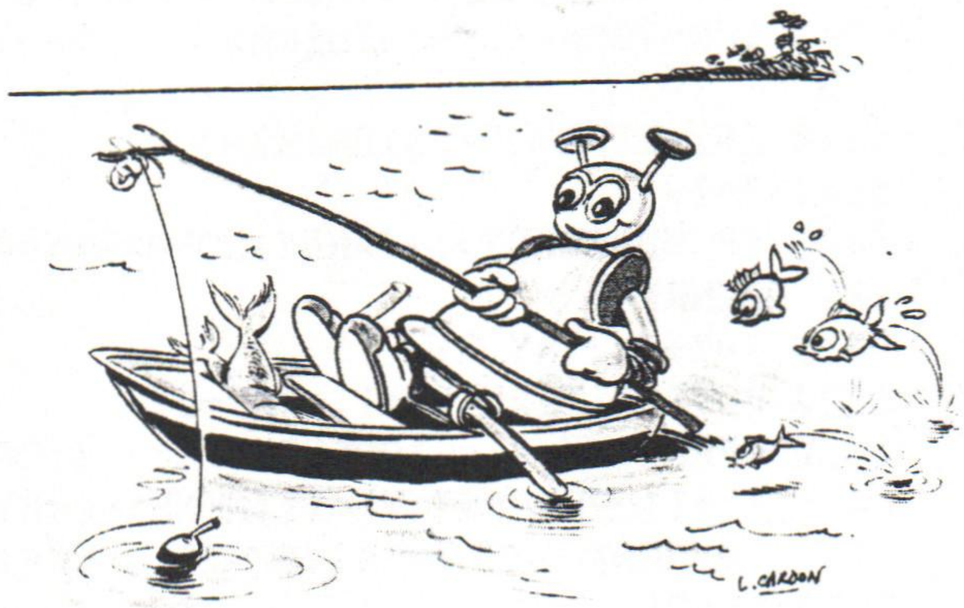
VAX

```
870 DATA170,130,-10,12,130,220
880 DATA200,145,8,13,140,210
890 RESTORE850
900 FORI=1TO4:READX,Y,S,C,LB,LH:X(I)=
X:Y(I)=Y:S(I)=S:C(I)=C:LB(I)=LB:LH(I)
=LH:NEXTI
910 ONINTERVAL=30GOSUB1070:II=10
915 KEY(1)ON
920 INTERVALON:GOSUB1250
930 FORI=IITO215STEP5:FORJ=1TO50:NEXT
J:DD=DDXOR1:PUTSPRITE9,(I,100),1,21+D
D:PUTSPRITE10,(I+20,101),4,23+DD
940 IF(AA=3ANDI=150ANDM=0)OR(AA=6ANDI
=110ANDM=0)OR(AA=5ANDM=1ANDI=110)THEN
BB=1:II=I:GOTO1250
950 NEXTI
960 GOSUB1250:GOSUB1010:II=215
970 FORI=IITO10STEP-5:FORJ=1TO20:NEXT
J:DD=DDXOR1:PUTSPRITE9,(I,100),1,13+D
D:PUTSPRITE10,(I+20,101),4,15+DD
980 NEXTI:II=10
990 GOSUB1250:GOSUB1010
1000 GOTO 930
1010 ZZ=ZZMOD3+1:COLOR 8
1020 LINE(65,93)-(175,102),7,BF
1030 IFZZ=1THENPSET(89,93),7:PRINT#1,
"PRESENTE"
1040 IFZZ=2THENPSET(93,93),7:PRINT#1,
"..VAX.."
1050 IFZZ=3THENPSET(67,93),7:PRINT#1,
"& DOMELIER V."
1060 RETURN
1070 A=AMOD4+1
1080 X(A)=X(A)+S(A)
1090 IFX(A)<LB(A)ORX(A)>LH(A)THENS(A)
=-S(A)
1100 CC(A)=CC(A)XOR1
1110 IFS(A)=ABS(S(A))THENPUTSPRITEA+2
0,(X(A),Y(A)),C(A),CC(A)+23ELSEPUTSPR
ITEA+20,(X(A),Y(A)),C(A),CC(A)+15
1120 INTERVALON:RETURN
1130 DATAo3g8g4g8o4c4e-8g4a-3g3ro3g8g
4g8b-4a-8a-4g2rg8g4g8b4o4d8g4a-3g3ro3
g8g4g8b-4a-8a-4g2r
1140 DATAo4f8f4f8g4a-8g4o5d4o4b8g2f8f
4f8g4a-4g2r
1150 DATAg4g8a8a4a8b8b4b8a8a4e8
1160 DATAa4a8b8b4b8o5c8c4c8o4b8b4f1r
1170 DATAg4g8g8g4g8g8g4g8g8g4a4g1r
1180 RESTORE1130
1190 READA$(1)
1200 READA$(2):A$(3)=A$(2)
1210 READX$:A$(4)=X$+"e1":A$(5)=X$+"f
1"
1220 READX$:A$(6)=X$
1230 READA$(7)
1240 RETURN
1250 AA=AA+1:IFM=0ANDAA=8THENM=1:AA=A
A-4
1260 IFAA=8THEN1310
1264 A2$="v8s10m2500"+A$(AA)
1270 PLAY"t200xa$(AA);","12131415l6T2
00XA2$;"
1280 IFBB=1THENBB=0:GOTO 930
1290 IFBB=2THENBB=0:GOTO 970
1300 IFBB=0THENRETURN
1310 'PRESENTATION 2
1320 LINE(0,50)-(255,120),7,BF:INTERV
ALOFF
1330 FORI=1TO5:PUTSPRITEI+20,(0,0),1,
32:NEXTI:PUTSPRITE10,(0,0),1,32:PUTSP
RITE9,(0,0),1,32
1340 PSET(79,50),8:FORI=50TO142STEP.1
:PSET(79,I),8:NEXTI
1350 FORI=142TO120STEP-.1:PUTSPRITE0,
(72,I),1,9:PSET(79,I),7:NEXTI
1360 FORK=0TO16STEP16
1370 FORI=1TO4:X=I*16+160:Y=88-K:SOUN
D1,0
1380 FORJ=YTO120STEP4:PUTSPRITEI+4+VV
,(X,J),8,I+4+VV:SOUND0,INT((120-J)/(1
20-Y)*255):SOUND8,8:NEXTJ:SOUND8,0
1390 FORJ=XTO72STEP-4:PUTSPRITEI+4+VV
,(J,120),8,I+4+VV:SOUND0,INT((J-X)/(7
2-X)*255):SOUND8,8:NEXTJ:SOUND8,0
1400 PUTSPRITEI+4+VV,(-32,0),1,I+4+VV
1410 NEXTI:VV=-4
1420 NEXTK
1430 FORI=120TO142STEP.1:PUTSPRITE0,(
72,I),1,9:PSET(79,I),8:NEXTI
1440 FORI=142TO30STEP-.1:PSET(79,I),7
:NEXTI
1999 CLEAR400
2000 BEEP:COLOR,,1
2010 'jeu
2100 INTERVALOFF:CLOSE#1:LINE(0,0)-(2
55,191),1,BF:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(-
32,0),1,32:NEXTI:SP=13:X=50:Y=22:OPEN
"GRP:"FOROUTPUTAS#1
2101 IFXX=0THENVI=3ELSEIFVI<3THENVI=V
I+1
2102 FORI=1TOVI:PUTSPRITE25+I,(I*20,1
80),1,21+DD:DD=DDMOD1:NEXTI
2110 'tableau1'
2120 LINE(0,0)-(255,30),15,BF:LINE(0,
28)-(255,59),4,BF:LINE(0,60)-(255,89)
,5,BF:LINE(0,90)-(255,119),4,BF:LINE(
0,120)-(255,149),5,BF:LINE(0,150)-(25
5,191),4,BF
2130 PSET(0,15),11:DRAW"m+15,+12d8r1d
```

LISTINGS

VAX

```
10r1d2011d5r2d1512d311d2r1d20r1d511d5
r2d10d1r2d212d213d312d2m0,142":PAINT(
5,25),11
2140 PSET(0,160),11:DRAW"r4d1r2u1r5r5
f4d6r1d5r50d1r50u1r50m235,175e3u1011u
1012u5r1u512u2011u5r2u5r1u2011u20r2u1
0r2u10r3u512u5r1u1011u5m255,15":PAINT
(5,162),11
2150 DATA30,40,31,51,100,80,61,81,50,
100,91,111,75,135,121,141,200,160,151
,166
2160 RESTORE2150:FORI=1TO5:READX(I):R
EADY(I):READYH(I):READYB(I):PUTSPRITE
I,(X(I),Y(I)),15,23:NEXTI:VI=4
2170 ONSPRITEGOSUB4000:SPRITEON
2180 GOSUB10200:PL=0:BP=100:RB=3
2183 IF XX=0THENSC=0:XX=1:SS=5
```




```
2200 GOSUB2210:GOTO 2230
2210 SOUND13,14:SOUND12,100:SOUND11,2
55:SOUND6,20:SOUND7,199:SOUND0,100:SO
UND1,3:SOUND8,16:RETURN
2230 LINE(111,4)-(143,11),1,BF:OX=30
2235 LINE(8,135)-(13,160),15,BF
2240 GOSUB10600:GOSUB10500
2250 COLOR1:PSET(190,180),11:PRINT#1,
"(c)86":PSET(115,181),11:PRINT#1,"VAX
":PSET(116,181),11:PRINT#1,"VAX"
2300 N=STICK(0)
2310 IF(N=1ORN=8ORN=2)ANDY>22THENSP=1
1:YY=0:Y=Y-6
2320 IF(N=5ORN=4ORN=6)ANDY<165THENSP=
19:YY=-6:Y=Y+6
2330 IF(N=3ORN=2ORN=4)ANDX<220THENSP=
21:YY=0:X=X+6
2340 IF(N=7ORN=6ORN=8)ANDX>20THENSP=1
3:YY=0:X=X-6
2350 IFN<>0THENDD=DDXOR1
2360 PUTSPRITE0,(X,Y+YY),1,SP+DD
2362 IFBP<25ORBP>215THENRB=-RB
2363 BP=BP+RB:PUTSPRITE6,(BP,12),8,10
2364 PP=0
2365 IFY+5>32ANDY+5<60THENPP=1
2370 IFY+5>60ANDY+5<90THENPP=2
2380 IFY+5>90ANDY+5<120THENPP=3
2390 IFY+5>120ANDY+5<150THENPP=4
2395 IFY+5>150THENPP=5
2410 I=PP:EE=EEXOR1
2422 IFX(I)+2>XTHENX(I)=X(I)-SS:PS=15
2424 IFX(I)+2<XTHENX(I)=X(I)+SS:PS=23
2426 IFY(I)-2<Y+YYTHENY(I)=Y(I)+SS
2428 IFY(I)-2>Y+YYTHENY(I)=Y(I)-SS
2430 IFY(I)>YB(I)THENY(I)=YB(I)
2435 IFY(I)<YH(I)THENY(I)=YH(I)
2450 IFI<>0THENPUTSPRITEI,(X(I),Y(I)-
1),15,PS+EE
2455 ZZ=ZZ+1:IFZZ>5THENSPRITEON
2460 SPRITESTOP:IFY>22THENOX=OX-.25
2470 PSET(OX+112,5),15:DRAW"d5":SPRIT
EON
2475 IFY=22ANDOX<28THENOX=30:LINE(111
,4)-(143,11),1,BF
2480 IF OX<1THENGOSUB10300
2490 IFOX=12THENBEEP:BEEP:GOSUB2210
3000 GOTO 2300
3010 SPRITEOFF:FORI=1TO7:PUTSPRITEI,(
0,0),1,32:NEXTI
3020 ONSPRITEGOSUB10400
3030 SPRITEON:GOSUB2210
3032 PB=150:X=50:Y=22:RX=8:RY=8:X(1)=
100:Y(1)=100:S1=23:S2=15
3033 SC=SC+1000:GOSUB10500
3040 N=STICK(0)
3050 IF(N=1ORN=8ORN=2)ANDY>22THENSP=1
1:YY=0:Y=Y-6
3060 IF(N=5ORN=4ORN=6)ANDY<165THENSP=
19:YY=-6:Y=Y+6
3070 IF(N=3ORN=2ORN=4)ANDX<220THENSP=
21:YY=0:X=X+6
3080 IF(N=7ORN=6ORN=8)ANDX>20THENSP=1
3:YY=0:X=X-6
3090 IFN<>0THENDD=DDXOR1
3095 IFY<22THENY=22
3100 PUTSPRITE0,(X,Y+YY),1,SP+DD
3130 IFY>22THENOX=OX-.25
3140 SPRITESTOP:PSET(OX+112,5),15:DRA
W"d5"
3150 IFY=22ANDOX<28THENOX=30:LINE(111
,4)-(143,11),1,BF
3153 SPRITEON
3155 IFZZ=5THENSPRITEON:ZZ=-1000
3156 ZZ=ZZ+1
3160 IF OX<1THENGOSUB10300
3170 IFOX=12THENBEEP:BEEP:GOSUB2210
3171 IFY(1)<40ORY(1)>150THENRY=-RY:Y(
1)=Y(1)+RY:GOTO 3178
3172 IFX(1)<35ORX(1)>205THENRX=-RX:X(
```

LISTINGS

VAX

```
1)=X(1)+RX:SWAPS1,S2:GOTO 3178
3173 RR=INT(RND(TIME)*20)
3174 IFRR=18THENRX=-RX:SWAPS1,S2
3175 IFRR=19THENRY=-RY
3178 X(1)=X(1)+RX:Y(1)=Y(1)+RY:PUTSPR
ITE1,(X(1),Y(1)),15,18
3200 GOTO 3040
4000 '**********
4001 '* SPRITE *
4002 '**********
4009 SPRITEOFF:ZZ=0
4010 IFY>158THENIFX>XP-16ANDX<XP+8THE
N10100
4015 IFY(5)>158THENIFX(5)>XP-16ANDX(5
)<XP+8THENGOSUB10200:GOTO4030
4020 GOSUB10000:GOSUB2210
4030 RETURN
5000 'TABLEAU 2'
5001 YY=0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,0)
,1,60:NEXTI:COLOR,,4:LINE(0,0)-(255,1
91),4,BF
5002 DEFFNP1(X,Y)=POINT(X+2,Y+3)
5004 DEFFNP3(X,Y)=POINT(X+13,Y+3)
5005 DEFFNP4(X,Y)=POINT(X+2,Y+8)
5007 DEFFNP6(X,Y)=POINT(X+13,Y+8)
5008 COLOR,,11
5010 PSET(255,160),11:DRAW"L15G5D5G5L
65H5U35H5L5G5D35G5L130H5U45E5R75E5U5H
5L75H5U45E5R130F5D15F5R5E5U15E5R45F5D
45F5R5E5U60H5L215H5U10E5R235F5D100G5L
45H5U45H5L5G5D15G5L45H5U15H5L90G5D5F5
R75F5D45G5L75G5D5F5"
5020 DRAW"R90E5U35E5R45F5D35F5R25E5U5
E5R35":PAINT(1,1),11:X=239:Y=144:RX=0
:RY=0
5030 PUTSPRITE1,(14,18),15,17
5040 SPRITEOFF:ONSPRITEGOSUB6500:SPRI
TEON
5050 CLOSE#1:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
5060 COLOR1:PSET(72,6),11:PRINT#1,"BO
NUS":LINE(119,6)-(180,12),1,BF
5070 BO=60:GOSUB2210:LINE(0,0)-(255,1
91),4,B
5080 SC=SC+2000
5090 COLOR1:PSET(190,180),11:PRINT#1,
"(c)86":PSET(95,181),11:PRINT#1,"VAX"
:PSET(96,181),11:PRINT#1,"VAX"
5500 N=STICK(0)
5510 IFN=1ORN=8ORN=2THENRY=-6:RX=0
5520 IF(N=3ORN=2ORN=4)THENRX=+6:RY=0:
SP=21
5530 IFN=5ORN=4ORN=6THENRY=+6:RX=0
5540 IFN=7ORN=6ORN=8THENRX=-6:RY=0:SP
=13
5600 IFZ=2THENDD=DDXOR1:Z=0
5602 Z=Z+1
5605 IF MD=0ANDY>110ANDX>239ANDRX=ABS
(RX)THENRX=0
5610 X=X+RX:Y=Y+RY
5620 PUTSPRITE0,(X,Y),1,SP+DD
5630 IFFNP1(X,Y)=11ORFNP3(X,Y)=11ORFN
P4(X,Y)=11ORFNP6(X,Y)=11THENRX=0:RY=0
:IFMD=0THENX=239:Y=144:SP=21ELSEX=14:
Y=20:SP=21
5639 IFBO=1THENGOTO6640
5640 IFBO>0THENSPRITESTOP:BO=BO-.05:P
SET(120+BO,7),11:DRAW"D4":SPRITEON
5650 IF MD=1ANDY>110ANDX>235THENMD=0:
```



LISTINGS

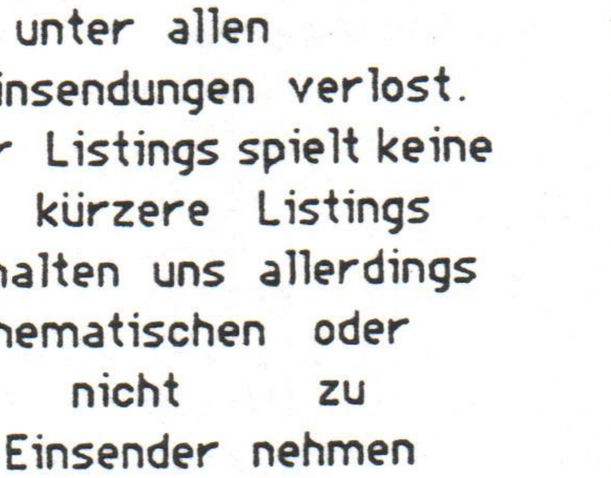
VAX

```
GOTO6640
6000 GOTO 5500
6500 PUTSPRITE1,(0,0),1,32
6510 SPRITEOFF
6520 A=INT(RND(TIME)*5)+5:B=INT(RND(T
IME)*5)+5
6522 A$=INKEY$:IFA$<>""THEN6522
6525 TT=TIME
6530 COLOR11:PSET(100,21),4:PRINT#1,"
CODE=";A;"*";B;"=";
6531 A$=INKEY$:IFA$=""THEN6531
6540 IFA$=CHR$(13)THEN6600
6550 B$=B$+A$:PRINT#1,A$;:GOTO 6531
6600 TT=TIME-TT:C=VAL(B$):TT=500-TT:I
FTT<0THENTT=0
6610 BEEP:IFA*B=CTHENSOUND13,13:SOUND
1,0:SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=1TO3:FO
RJ=255TO1STEP-4:SOUND0,J:NEXTJ,I:SOUN
D8,0:GOSUB2210
6620 LINE(100,20)-(230,30),4,BF:MD=1
6630 GOTO 5500
6640 BEEP:PLAY"M1100S10T10003L16C8EF6
8F8E8D8C8C32C32C":FORI=1TO1400:NEXTI
6650 SC=SC+1000:IFA*B=CTHENSC=SC+80*1
00+TT*20
6660 XX=1:SS=SS+2:GOTO2000
6700 END
10000 '********
10010 '* VIES *
10020 '********
10030 SPRITEOFF:BP=100:RB=ABS(RB):X=4
0:Y=22:YY=0:VI=VI-1:SP=21:IFVI=0THEN
10070
10035 PUTSPRITE0,(X,Y),1,21
10040 PUTSPRITEVI+25,(0,0),0,62
10050 BEEP:PLAY"T50L32S10M1000C16DEF1
6EDC16DEFF64":FORI=1TO1100:NEXTI
10060 BEEP:GOSUB2210:RETURN
10070 BEEP:A$="T50L8S10M300003DC902B-
32A4R16":PLAYA$:PLAYA$:PLAY"03DC902B-
32A4A20A30A30A30":PLAYA$:FORI=1TO5000
:NEXTI:GOSUB10600:GOTO 10700
10100 '**********
10110 '* PERLES *
10120 '**********
10130 ZZ=0:PL=PL+1:PUTSPRITEPL+7,(245
,160-((PL-1)*30)),1,18:GOSUB10200:SC=
SC+100:GOSUB10500
10140 IF PL<5THENRETURN
10150 BEEP:PLAY"V15S1003M3000T50L30E1
0CE10CECECE10CF10DF10DFDFDF10DE10CE10
CECECE10C02CDEFGFEDCDEFG":FORI=1TO300
0:NEXTI:PL=0:GOTO 3010
10200 XP=INT(RND(1)*190)+30:PUTSPRITE
7,(XP,167),1,18:RETURN
10300 '********
10310 '* TEMP *
10320 '********
10330 LINE(111,4)-(143,11),1,BF
10340 OX=30
10350 BEEP:PLAY"V15S1004M1000T150L16C
C+DD+ED+DC+CC+DD+E8E32E32E16":FORI=1T
O900:NEXTI:GOSUB10000:RETURN
10400 SPRITEOFF
10410 ZZ=0:PL=PL+1:PUTSPRITEPL+7,(245
,160-((PL-1)*30)),15,18:Y=22:YY=0:X=5
0:SC=SC+200:GOSUB10500:SP=21:PUTSPRIT
E0,(X,Y),1,SP+DD
10420 IFPL<5THENRETURN
10421 SPRITEOFF:FORI=160TO140STEP-1:L
INE(8,I-25)-(13,I-25),15:IFI>149THENL
INE(8,I)-(13,I),4ELSELINE(8,I)-(13,I)
,5
10422 NEXTI
10423 SPRITEOFF:FORY=YTO142:PUTSPRITE
0,(X,Y),1,13:NEXTY:FORX=XTO5STEP-1:PU
TSPRITE0,(X,Y),1,13:NEXTX:BEEP:PLAY"M
1100S10T200L16C6CDEFGFEDCDEFG6326326"
10430 GOTO 5000
10500 '**********
10510 '* SCORES *
10520 '**********
10530 LINE(0,0)-(100,15),15,BF:IFSC<>
0THENSC$=STR$(SC):LC=LEN(SC$):SC$=STR
ING$(9-LC,"0")+RIGHT$(SC$,LC-1)ELSESC
$="00000000"
10540 COLOR1:PSET(13,5),15:PRINT#1,"S
C:";SC$:RETURN
10600 '*********
10610 '* HI-SC *
10620 '*********
10630 IFSC>HITHENHI=SC
10640 LINE(180,0)-(250,15),15,BF:IFHI
<>0THENHI$=STR$(HI):LC=LEN(HI$):HI$=S
TRING$(9-LC,"0")+RIGHT$(HI$,LC-1)ELSE
HI$="00000000"
10650 COLOR1:PSET(160,5),15:PRINT#1,"
HI:";HI$:RETURN
10700 '*********
10710 '* PERDU *
10720 '*********
10725 FORI=0TO10:PUTSPRITEI,(0,0),1,6
0:NEXTI
10730 LINE(73,80)-(170,100),1,BF:LINE
(71,78)-(172,102),1,B:COLOR7:PSET(88,
87),1:PRINT#1,"GAME OVER":PSET(89,87)
,1:PRINT#1,"GAME OVER":XX=0
10740 IFSTRIG(0)=-1THEN2000ELSE10740
30000 SCREEN 2:CLOSE#1:OPEN"GRP:"FORO
UTPUTAS#1:GOTO 1999
```

Programmierwettbewerb

Jedes veröffentlichte Listing soll mit 50,- DM pro abgedruckter Seite honoriert werden. Dem Hauptgewinner winkt jedoch ein besonderer Preis: Zu den 50,- DM pro abgedruckter Seite, Software aus dem Programm der Odin-Software GmbH im Wert von 500,- DM. Also: Die Sache lohnt sich in jedem Fall !!! Teilnahmebedingungen: Mitmachen darf jeder, aber die eingesandten Programme müssen vom Einsender selbst geschrieben worden sein und er allein muß die Rechte dafür besitzen. Außerdem dürfen die eingesandten Programme nicht im Umlauf gebracht, oder schon vorher veröffentlicht worden sein. Es gibt keinen Einsendeschluß, denn die Listings, die nicht im Listing- Sonderheft des MSX-Magazines veröffentlicht werden, sollen im normalen MSX-Magazin erscheinen. Trotzdem erhalten die Autoren das Honorar. Der Hauptgewinn wird am 01.10.1988 unter allen angenommenen Einsendungen verlost. Wichtig: Die Länge der Listings spielt keine Rolle, es sind auch kürzere Listings gewünscht. Wir behalten uns allerdings vor, Listings aus thematischen oder sonstigen Gründen nicht zu veröffentlichen. Die Einsender nehmen aber trotzdem an der Verlosung teil. Noch sehr wichtig: Die Programme sollen auf Diskette eingesendet werden und auf MSX1 sowie auf MSX2 Rechnern laufen. So, daß wars, nun viel Spaß beim Programmieren und viel Glück bei der Verlosung. Die Disketten mit den Programmen senden Sie bitte an:

Edition H. Dirks - MSX-Magazin
Programmierwettbewerb
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4



```
10 REM   DRUM COMPUTER
20 REM   ERIC  85  MSX
30 REM------------------------
40 REM   INITIALISATION
50 REM------------------------
60 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF
70 COLOR14,1,1:DIM A(32),B(32),C(32)
80 ON KEY GOSUB 1660,1670,1680,1690,1
870,1890,2080,2230
90 SOUND 7,&B11110000
100 FOR I=8198 TO 8207
110 IF I<8200 OR I>8203 THEN V=161 EL
SE V=129
120 VPOKE I,V:NEXT
130 VPOKE 8216,248:VPOKE 8194,81:VPOK
E 8195,81
140 DATA 15,30,60,248,248,60,30,15,24
0,120,60,31,31,60,120,240,24,60,126,2
55,24,24,24,24
150 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 8:READ V:
S$=S$+CHR$(V):NEXT J
160 SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT I
170 SOUND 6,15:SOUND 0,127:SOUND 1,2
180 SOUND 2,255:SOUND 3,15
190 SOUND 4,12:SOUND 5,0
200 FOR I=8 TO 12
210 SOUND I,0
220 IF I=11 THEN SOUND I,127
230 IF I=12 THEN SOUND I,5
240 NEXT
250 REM    ECRAN
260 REM------------------------
270 FOR I=1 TO 8:KEY(I)OFF:NEXT
280 RESTORE 370
290 PRINT "msx";TAB(8)"♪ COMPUTER DRU
M ♪";TAB(29)"msx";
300 FOR I=1 TO 32
310 IF I=16 THEN PRINT "┬"; ELSE PRIN
T "─";
320 NEXT
330 FOR I=2 TO 18:LOCATE 15,I:PRINT "
│":NEXT
340 FOR I=1 TO 32
350 IF I=16 THEN PRINT "┴"; ELSE PRIN
T "─";
360 NEXT
370 DATA 4,ROCK 1,4,ROCK 2,4,ROCK 3,5
,TWIST,3,DISCO 1,3,DISCO 2,3,DISCO 3,
5,BLUES
380 DATA 21,JAZZ,21,WALTZ,21,5 BITS,2
1,SLOW ROCK,21,JAZZ ROCK,21,BOSA NOVA
,21,PROGRAMME,21,END
390 FOR I=1 TO 2
400 FOR J=3 TO 17 STEP 2
410 READ V,A$:LOCATE V,J:PRINT A$
```

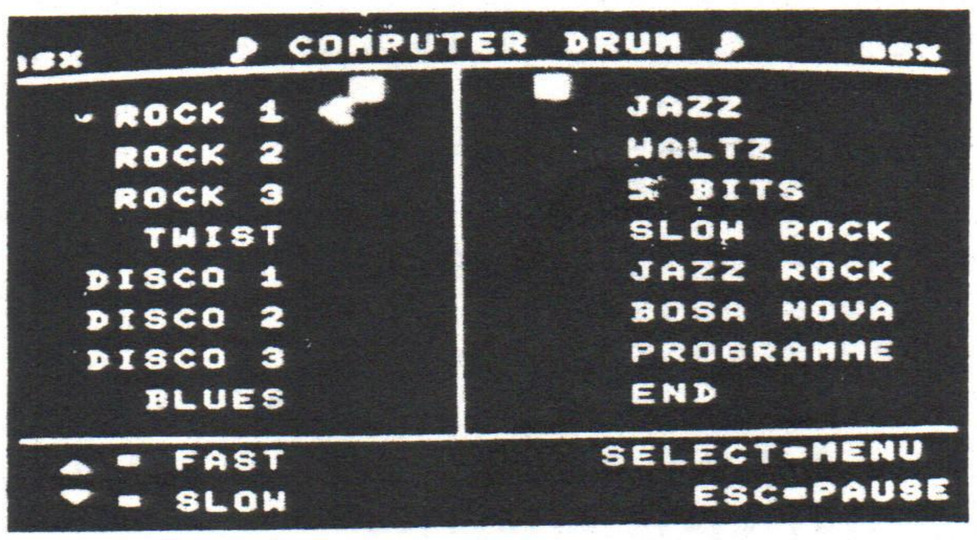
LISTINGS

DRUM

```
420 NEXT J,I
430 LOCATE 2,20:PRINT "▲ = FAST";TAB(
20)"SELECT=MENU";
440 LOCATE 2,22:PRINT "▼ = SLOW";TAB(
20)"   ESC=PAUSE";
450 REM       MENU
460 REM-------------------------
470 VPOKE 6220,196:VPOKE 6226,196:VPO
KE 6799,32
480 SOUND 7,&B11110000:SOUND 6,15:SOU
ND 1,2:SOUND 0,127:SOUND 4,12:SOUND 5
,0
490 C=11:L=3:S=0:N=1
500 ST=STICK(0):CH=STRIG(0)
510 IF ST=1 AND L>3 THEN L=L-2:N=N-1
520 IF ST=5 AND L<17 THEN L=L+2:N=N+1
530 IF ST=3 AND C<19 THEN C=C+8:N=N+8
:S=1
540 IF ST=7 AND C>11 THEN C=C-8:N=N-8
:S=0
550 PUT SPRITE 0,(C*8,(L*8)-1),7,S
560 IF CH THEN VPOKE 6220,32:VPOKE 62
26,32:VPOKE 6799,199:PUT SPRITE 0,(C*
8,(L*8)-1),12,S:GOTO 580
570 GOTO 500
580 REM    RHYTHM
590 REM-------------------------
600 ON N GOTO 610,640,670,700,730,760
,790,820,850,880,910,940,970,1000,103
0,1060
610 RESTORE 620:T=4
620 DATA 100,0,16,16,0,16,16,16,0,16,
0,0,16
630 GOTO 1100
640 RESTORE 650:T=8
650 DATA 100,0,16,16,0,16,16,16,0,16,
0,16,16,0,0,16,0,16,16,16,0,16,0,0,16
660 GOTO 1100
670 RESTORE 680:T=8:E=2
680 DATA 100,0,16,16,0,0,0,16,0,16,0,
0,0,0,0,16,0,16,0,16,0,16,0,0,0
690 GOTO 1100
700 RESTORE 710:T=8
710 DATA 100,0,16,16,0,0,16,16,0,16,0
,0,16,0,16,16,0,0,16,16,0,16,16,0,16
720 GOTO 1100
730 RESTORE 740:T=4
740 DATA 100,0,16,0,0,0,16,16,0,0,0,0
,16
750 GOTO 1100
760 RESTORE 770:T=8
770 DATA 50,0,16,16,0,0,16,0,0,16,0,0
,0,16,0,16,0,0,16,0,0,16,0,16,0
780 GOTO 1100
790 RESTORE 800:T=8
800 DATA 50,0,16,16,0,0,16,0,16,16,0,
0,16,16,0,16,0,0,16,0,0,16,0,16,16
810 GOTO 1100
820 RESTORE 830:T=6
830 DATA 100,0,16,16,0,0,16,0,16,16,1
6,0,16,0,0,16,0,16,16
840 GOTO 1100
850 RESTORE 860:T=12
860 DATA 50,0,16,16,0,0,0,0,0,0,0,16,
16,0,0,0,0,0,16,16,16,16,0,0,0,0,0,0,
0,16,16,0,0,0,16,0,16
870 GOTO 1100
880 RESTORE 890:T=3
890 DATA 100,0,16,16,16,0,16,16,0,16
900 GOTO 1100
910 RESTORE 920:T=10
920 DATA 75,0,16,16,0,0,16,16,0,16,0,
0,16,16,0,16,0,0,16,0,16,16,0,16,16,0
,0,16,0,16,16
930 GOTO 1100
940 RESTORE 950:T=12
950 DATA 50,0,16,16,0,0,0,0,0,16,0,0,
16,0,0,16,0,0,0,16,0,16,0,0,0,0,0,16,
0,0,0,0,16,16,0,0,0
960 GOTO 1100
970 RESTORE 980:T=8
980 DATA 50,0,16,16,0,0,16,0,0,16,0,1
6,16,16,0,16,0,16,16,0,0,16,16,0,16
990 GOTO 1100
1000 RESTORE 1010:T=16:E=1
1010 DATA 75,0,16,16,0,0,16,16,0,16,0
,16,16,0,16,16,16,0,16,0,0,16,0,16,16
,16,0,16,0,0,16,0,0,16,16,0,16,0,16,1
6,0,0,16,16,0,16,0,16,16
1020 GOTO 1100
1030 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
1040 PUT SPRITE 0,(0,0),0
1050 GOTO 1380
1060 REM       END
1070 REM-------------------------
1080 SCREEN0:COLOR 15,4,4
1090 WIDTH39:KEYON:END
1100 REM       DRUM
1110 REM-------------------------
1120 READ F
1130 IF E=0 THEN SOUND 7,&B11110000:S
OUND 6,15:SOUND 1,2:SOUND 0,127:SOUND
 4,12:SOUND 5,0:GOTO 1160
1140 IF E=1 THEN SOUND 7,&B11111000:S
OUND 1,1:SOUND 0,0:E=0
1150 IF E=2 THEN SOUND 5,1:SOUND 4,0:
E=0
1160 FOR I=1 TO T:READ A,B,C
```

LISTINGS

DRUM



Menu des différents rythmes

```
1170 A(I)=A:B(I)=B:C(I)=C:NEXT
1180 FOR I=1 TO T
1190 SOUND 8,A(I):SOUND 9,B(I):SOUND
10,C(I)
1200 SOUND 13,1
1210 ST=STICK(0)
1220 R$=INKEY$
1230 IF R$=CHR$(24) THEN GOTO 470
1240 IF R$=CHR$(27) THEN GOSUB 1290
1250 IF ST=1 AND F>20 THEN F=F-1
1260 IF ST=5 AND F<150 THEN F=F+1
1270 FOR J=1 TO F:NEXT J,I
1280 GOTO 1180
1290 REM     PAUSE
1300 REM------------------------
1310 LOCATE 20,22:PRINT "RETURN=CONT
";
1320 R$=INKEY$
1330 IF R$=CHR$(24) THEN CLS:GOTO 250
1340 IF R$=CHR$(13) THEN 1360
1350 GOTO 1320
1360 LOCATE 20,22:PRINT "   ESC=PAUSE
";
1370 RETURN
1380 REM   PROGRAM. DRUM
1390 REM------------------------
1400 LOCATE 1,2:PRINT "H.H"
1410 PRINT:PRINT "++++++++++++++++++
++++++++++++";
1420 PRINT:PRINT " S.D"
1430 PRINT:PRINT "++++++++++++++++++
++++++++++++";
1440 PRINT:PRINT " B.D"
1450 PRINT:PRINT "++++++++++++++++++
++++++++++++";
1460 IF P=1 THEN GOSUB 2360
1470 T=0:LOCATE 2,15:INPUT "NBRES DE
NOTE (MAXI 32)";T
1480 IF T<1 OR T>32 THEN 1470
1490 IF T<32 AND T>2 THEN C=T:FOR I=4
 TO 12 STEP 4:LOCATE C,I:PRINT "X";:N
EXT
1500 LOCATE 2,15:PRINT "
                "
```

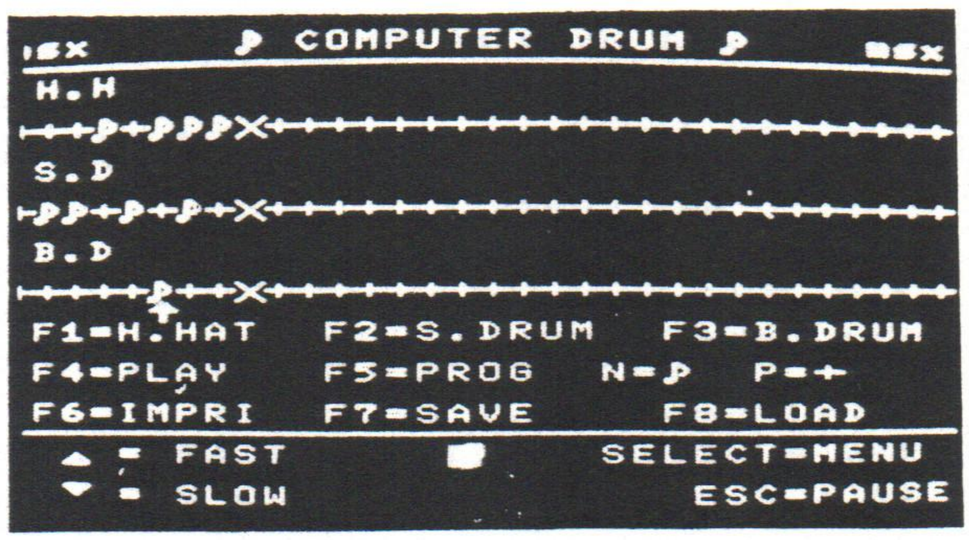


Tableau de création de rythmes

```
1510 LOCATE 1,14:PRINT "F1=H.HAT  F2=
S.DRUM  F3=B.DRUM"
1520 LOCATE 1,16:PRINT "F4=PLAY   F5=
PROG  N=♪  P=+"
1530 LOCATE 1,18:PRINT "F6=IMPRI  F7=
SAVE    F8=LOAD"
1540 FOR I=1 TO 8:KEY(I)ON:NEXT
1550 C=0:L=4
1560 ST=STICK(0)
1570 LOCATE C,L
1580 IF ST=3 AND C<T-1 THEN C=C+1
1590 IF ST=7 AND C>0 THEN C=C-1
1600 R$=INKEY$
1610 IF R$="N" THEN PRINT "♪";
1620 IF R$="P" THEN PRINT "+";
1630 IF R$=CHR$(24) THEN CLS:GOTO 250
1640 PUT SPRITE 0,(C*8,((L+1)*8)-1),1
2,2
1650 GOTO 1560
1660 L=4:RETURN 1560
1670 L=8:RETURN 1560
1680 L=12:RETURN 1560
1690 F=100
1700 FOR J=0 TO T-1
1710 IF VPEEK(6144+(4*32)+J)=13 THEN
C=16 ELSE C=0
1720 IF VPEEK(6144+(8*32)+J)=13 THEN
A=16 ELSE A=0
1730 IF VPEEK(6144+(12*32)+J)=13 THEN
 B=16 ELSE B=0
1740 A(J+1)=A:B(J+1)=B:C(J+1)=C
1750 NEXT
1760 FOR I=1 TO T
1770 SOUND 8,A(I):SOUND 9,B(I):SOUND
10,C(I)
1780 SOUND 13,1
1790 ST=STICK(0)
1800 R$=INKEY$
1810 IF R$=CHR$(24) THEN CLS:GOTO 250
1820 IF R$=CHR$(27) THEN GOSUB 1290
1830 IF ST=1 AND F>20 THEN F=F-1
1840 IF ST=5 AND F<150 THEN F=F+1
1850 FOR J=1 TO F:NEXT J,I
```

LISTINGS

DRUM

```
1860 GOTO 1760
1870 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
1880 RETURN 1380
1890 REM  SORTIE IMPRIMANTE
1900 REM------------------------
1910 FOR I=0 TO 31
1920 LPRINT CHR$(1);
1930 LPRINT CHR$(64+VPEEK(6144+(4*32)
+I));
1940 NEXT:LPRINT "  HIT-HAT"
1950 LPRINT
1960 FOR I=0 TO 31
1970 LPRINT CHR$(1);
1980 LPRINT CHR$(64+VPEEK(6144+(8*32)
+I));
1990 NEXT:LPRINT "  SNAR-DRUM"
2000 LPRINT
2010 FOR I=0 TO 31
2020 LPRINT CHR$(1);
2030 LPRINT CHR$(64+VPEEK(6144+(12*32
)+I));
2040 NEXT:LPRINT "  BASS-DRUM"
2050 LPRINT
2060 FOR I=0 TO 36:LPRINT CHR$(13):NE
XT
2070 RETURN
2080 REM     SAVE
2090 REM------------------------
2100 FOR J=0 TO T-1
2110 C(J+1)=VPEEK(6144+(4*32)+J)
2120 A(J+1)=VPEEK(6144+(8*32)+J)
2130 B(J+1)=VPEEK(6144+(12*32)+J)
2140 NEXT
2150 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
2160 PUT SPRITE 0,(0,0),0
2170 LOCATE 1,8:INPUT "DONNEZ LE NOM
";G$:A$="A:"+G$+".FDR"
2180 OPEN A$ FOR OUTPUT AS1
2190 FOR I=1 TO T
2200 PRINT #1,A(I);B(I);C(I)
2210 NEXT:CLOSE:A$=""
2220 RETURN 1380
2230 REM     LOAD
2240 REM------------------------
2250 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
2260 PUT SPRITE 0,(0,0),0
2270 LOCATE 0,3:FILES "*.FDR"
2280 PRINT:P=1:INPUT "DONNEZ LE NOM "
;G$:F$="A:"+G$+".FDR"
2290 OPEN F$ FOR INPUT AS1
2300 N=1
2310 IF EOF(1) THEN 2330
2320 INPUT #1,A(N):INPUT #1(B(N):INPU
T (C(N):N=N+1:GOTO 2310
2330 T=N-1:CLOSE:F$=""
2340 FOR I=6208 TO 67518SOUND I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
2350 RETURN 1380
2360 REM  POSE DES NOTES
2370 REM------------------------
2380 FOR J=0 TO T-1
2390 VPOKE(6144+(4*32)+J),C(J+1)
2400 VPOKE(6144+(8*32)+J),A(J+1)
2410 VPOKE(6144+(12*32)+J),B(J+1)
2420 NEXT
2430 P=0:RETURN 1510
```



M S X - Magazin Preisrätsel

Nachdem das MSX-Magazin viermal nacheinander Software der Odin-Software GmbH verlost hatte, werden diesmal drei kleine Geldpreise unter den richtigen Einsendungen verlost.
1. Preis: 50,- DM
2. Preis: 30,- DM
3. Preis: 20,- DM
Das Geld wird den Gewinnern automatisch zugesendet. Wie immer werden die Glücklichen Gewinner in der nächsten Ausgabe bekanntgegeben.

Teilnahmebedingungen:
Teilnehmen darf jeder MSX-User, aber nur mit einer Einsendung pro Person. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Bekanntgabe der Gewinner erfolgt ohne Gewähr. Einsendeschluß ist der 15.10.1988. Es gilt das Datum des Poststempels.

So wirds gemacht:
Schreibt Euere Lösung auf eine Postkarte und sendet diese (bitte ausreichend frankiert, da sonst kein Annahme) an:
MSX-Magazin
Preisrätsel
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4

Auflösung aus Heft Nr. 4/1988:
Fast alle Teilnehmer kannten den Herrn:
Es war **Kay Nishi.**

Hier nun die neue Aufgabe:
Was passiert wenn man das folgende kleine Programm laufen läßt:

```
10 N=1
20 N=N+1
20 PRINT N
40 GOTO 20
```

Es reicht völlig aus, wenn Ihr ganz kurz mit Eueren eigenen Worten beschreibt, was da passiert.

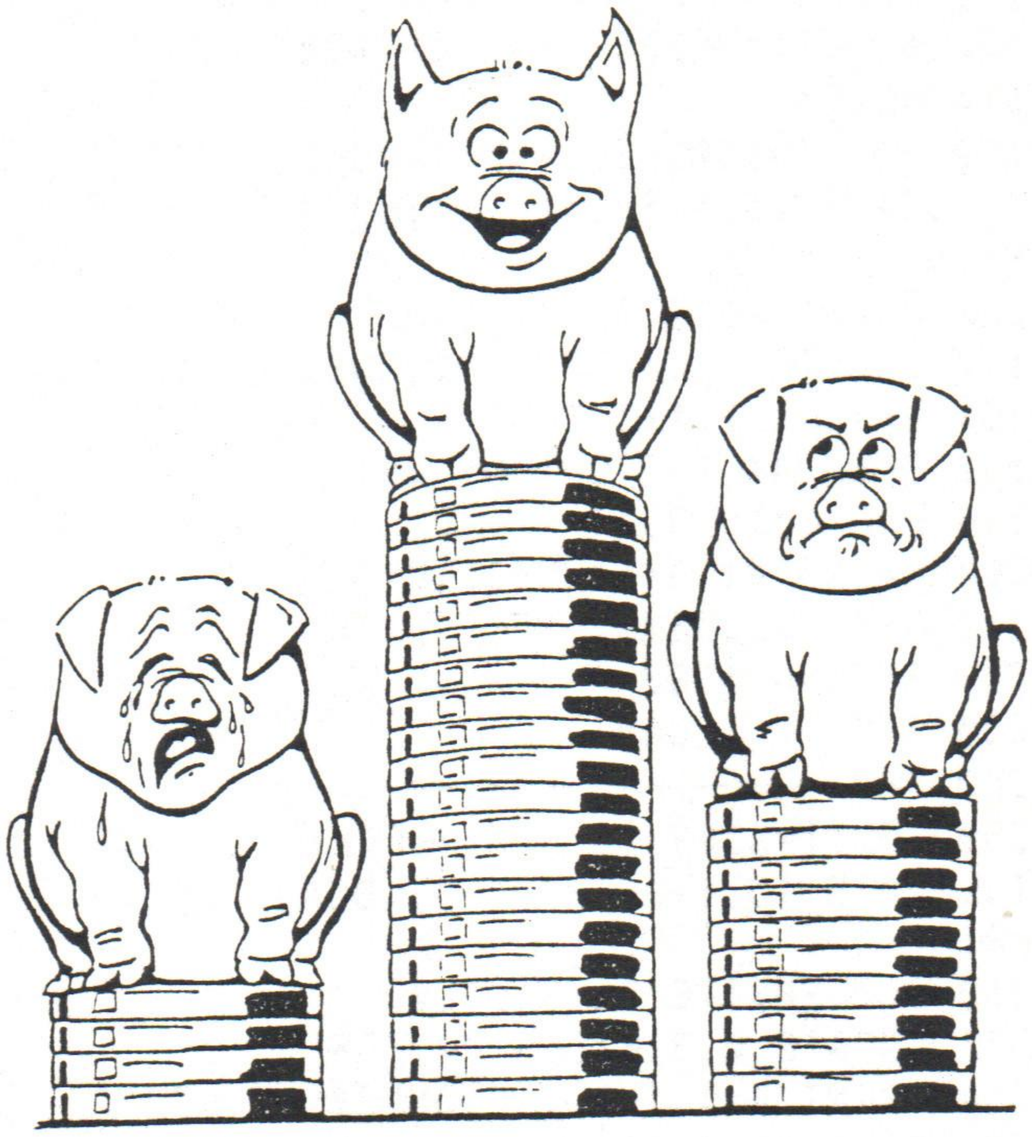
Die Gewinner aus dem Heft Nr. 4/88:

1.
Georg Mertens
Auf der Haar 5
4422 Ahaus

2.
Werner Keller
Rutimattstraße
CH-3115 Gerzensee
-Schweiz-

3.
Reinhold Putz
Parkstraße 2
8542 Roth

Die Gewinner melden sich bitte bei der Odin-Software GmbH in Aachen, Telefon: 0241-550007.





Müde vom Abtippen ?

Sie können es sich ganz bequem machen, denn das Listing aus diesem Heft bekommen Sie auf Wunsch direkt ins Haus geschickt.
Ganz einfach auf Diskette, direkt zum Loslegen !

So wirds gemacht:

Senden Sie einen Verrechnungsscheck in Höhe von 20,- DM an:

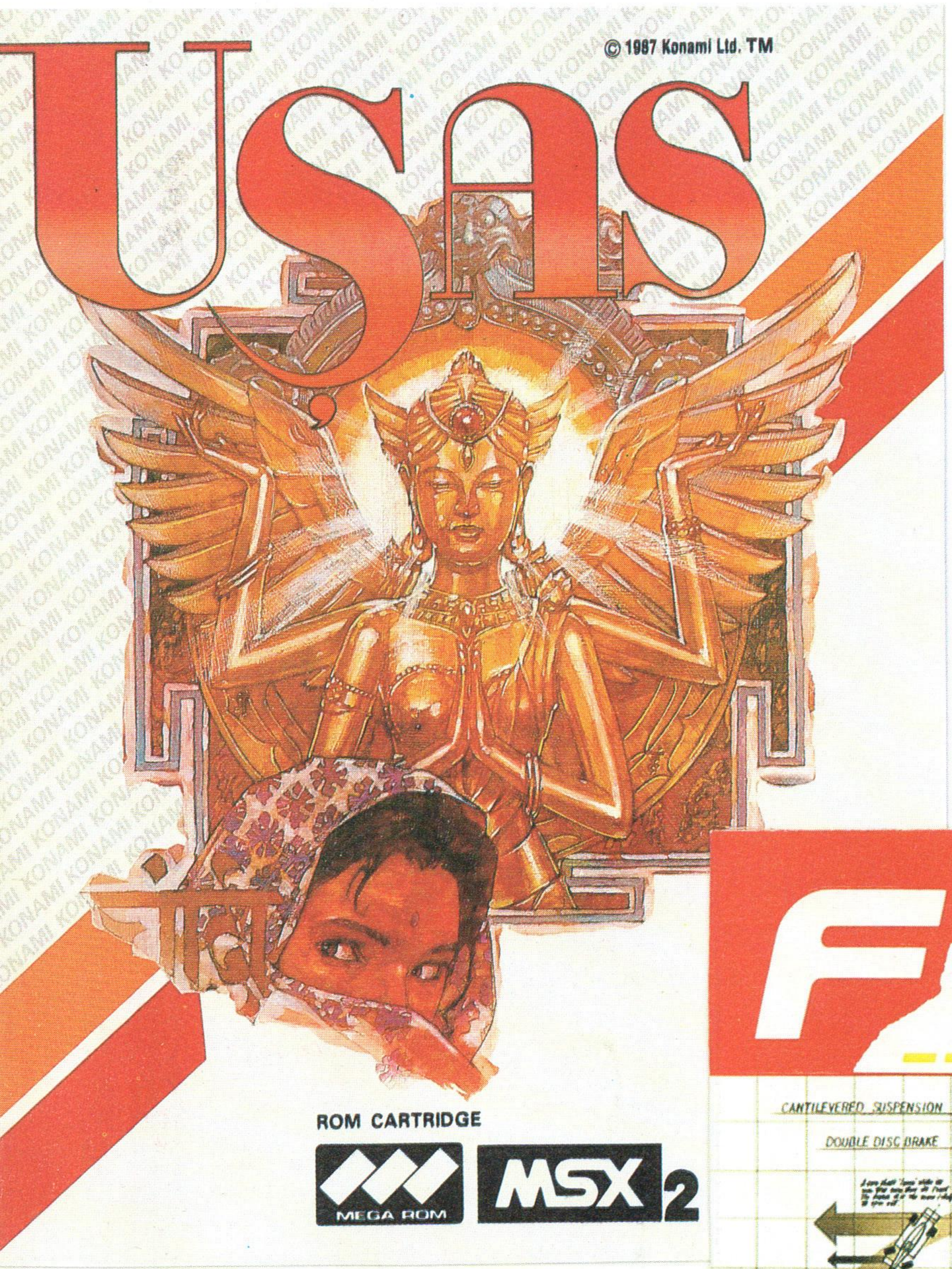
MSX-Magazin
Leserservice
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4

Wichtig!
Das Programm gibts nur auf Diskette!
Bitte schreiben Sie ganz deutlich Ihren Namen und Ihre Anschrift auf den Scheck, denn sonst wissen wir nicht, wohin wir die Diskette senden dürfen.

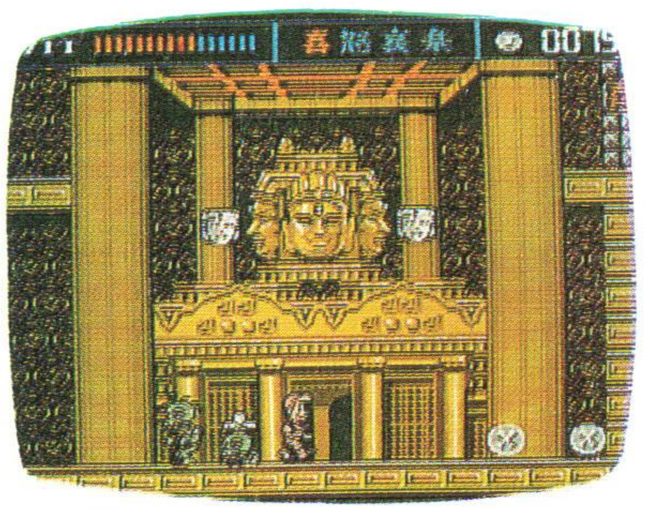
Ihr MSX-Magazin Leserservice

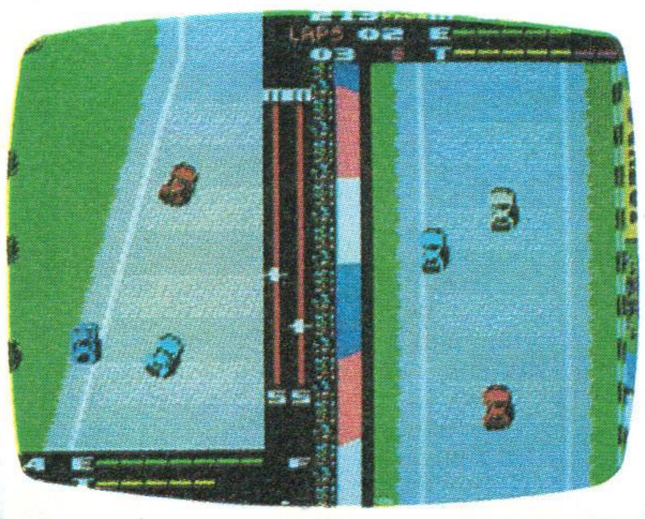
2 X Konami MSX-ROM Power

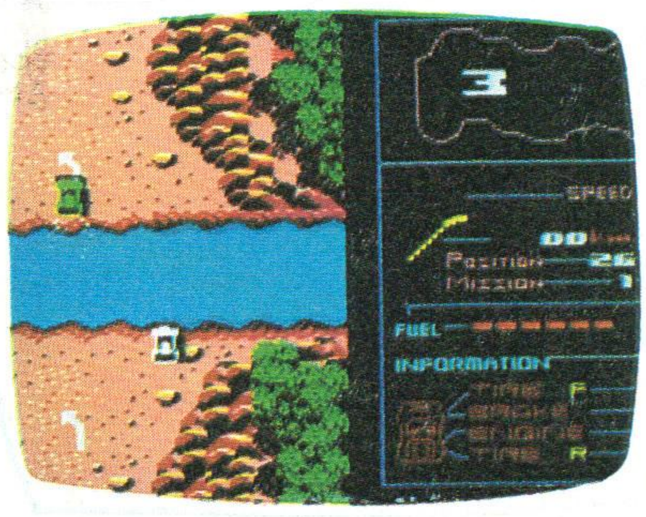
Usas (MSX2) + F-1 Spirit (MSX1+2) Preis: 65,- DM pro Modul













Erhältlich bei der Odin-Software GmbH, Telefon: 0241-550007
oder bei guten Fachhändlern