

CK**Die User Zeitung**

100% für Anwender, Anwenderinnen und Anwenderinnen

Erschienen am 1. Juni 1986

Nr. 5/7

Brandneu

Computer Kontakt

Alan

- Alan 27 Serie
- 4 Computer-EU
- 100% Hardware im Standard
- Speicher
- Teil im Betriebssystem

Sinclair

- Teleprinter Pro-800
- 21 neue Software
- Tastenbänche mit dem Speicher
- Musikkompositionen
- Spielplatz
- 100% Hardware

Commodore

- 100% Hardware
- 21 neue Software
- 100% Hardware
- 100% Hardware

TI 99/4A

- 100% Hardware
- 100% Hardware
- 100% Hardware



DIE C-64 ENZYKLOPÄDIE



DIE AUTOR RAYTO WEST veröffentlichte 1 Jahr die Anleitung und Dokumentation auf dem C-64 Register, waren völlig unentgeltlich Goddard. Das einzige erfindungsgemäße 64er Buch, das neben Ihrem Computer liegen bleibt.

Alle Erläuterungen, auch komplexer Software und Programmierungen, umfassen bei Rayto West stets beiden Kompetenzen durch Barock und solide Folienansichten (Beispiel: Musiksoftware und SD-Chips in Kapitel 13)

EIN REFERENZBUCH für professionelle Hard/Software-Entwickler auf dem US-Standard des Buchs PROGRAMMING THE PET-CBM des gleichen Autors; EIN LEHRBUCH zu Aufbau und Anwendung von Microcomputern von Rayto West des C-64 für alle Anwenderinnen und Benutzer

EIN ANWENDUNGS-HANDBUCH zum C-64/504/64 mit über 300 Programmierungen aller dieser Funktionen – auch der Softwarepakete, Software und manuelle Geräte

668 Seiten, Software, DM 66,-

West Publishing Company
1000 Lakeside Drive
Berkeley, CA 94710

EWI



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.



C-64 Crashkurs – Einführung & Software
Das Buch ist in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist eine Einführung in die C-64, der zweite Teil enthält eine Auswahl an Software. Das Buch ist für Anfänger geeignet und enthält viele Beispiele und Erklärungen.

West Publishing Company

C-64 Crashkurs – Einführung & Software
DM 29,80
C-64 Programmierhandbuch
DM 29,80
Computer 1. Manual, C-64 und VC-64 DM 29,80

C-64 – Programmierhandbuch, DM 66,-
Microcomputer Grundlagen
C-64, Commodore 8000
DM 66,-



Liebe Leser,

der Sommer ruft mit Massen-
schritten. Das ist für uns
aber kein Grund, jetzt die
Zur Verfügung in Heft nachzu-
lassen. Auch diesmal bieten
WIR Ihnen ein volles Heft
mit Berichten, News und Pro-
grammen.

Was das einen Freud, ist das
andere Leid. Gezeigt hat die große Schneider-
Fertigwerke, das in der CX leider nichts mehr
über Ihre geliebten CPCs findet. Dafür haben wir
ja jetzt unser CPC Magazin, das jeden Monat er-
scheint. Aber auch mit dem letzten Wort nicht ge-
sprochen. Wie magis vielleicht schon wissen, hat
das Firma Amirex ein ganzes Sinclair-Computer-
bereich aufgekauft. So wird es wohl NICHT mehr
lange dauern, bis die Schneiderwerke mit einem
"Sinclair-Schneider" in der CX Einzug halten.

Einen Leckerbissen gibt es diesmal für die
Sinclair-Freunde des Topprogramms Pro-808. Ein
Wunderprogramm mit 33 neuen Befehlen - wirklich
super! Der Autor, Hans-Joachim Bertels, hat die
Anregungen dazu von Sinclair QL übernommen.

Flexibel sein, ist unsere Devise. So resignieren
wir nicht, wenn LARRY FROM Computer auf dem Markt
kommen. Wir werden selbstverständlich weiterhin
auf den Atari ST und den Amiga eingehen, was
natürlich nicht bedeutet, daß wir die "alten" ver-
nachlässigen werden.

Die TI-89 Special finden diesmal neben vielen An-
wendungen auch ein bemerkenswertes Spiel zum Ab-
lassen. Außerdem wird gewünscht, daß die ameri-
kanische Firma Myers ein neues Nachfolgerwerk
erstellt. Warten wir's ab!

So, das war's wieder einmal! Wir hoffen daß Sie
1982 Fußballwelterwartung Ihre Nummer, die
willingende Hilfe gründlich durchzulesen.

Bis in 8 Wochen
Ihr

Thomas Ehrlich, Chefredakteur

Reusch & Haub in ACTION!

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

RECHENKUNDE & SOFTWARE FÜR MICRO-PCs

Topprogramm des Monats: "Pro DOS" für den Spectrum 48 K

Das Topprogramm "ProDOS" ist eine Befehlsvervielfacher für den Spectrum mit 51 neuen Befehlen.

Der Autor, Hans-Joachim Bernath, ist 32 Jahre alt und unterrichtet an der Kollegschele in Desseldorf in den Klassen 11 - 13 die Fächer Technik und Physik. Zum ersten Mal Kontakt mit Mikroprozessoren hatte er während dem Studium, später kaufte er sich dann einen ZX 81 Bauatz. Dann kam der Spectrum und bei Hans-Joachim Bernath die Z 80 Maschinensprache wegen dem neuesten Stand der Technik hat er sich jetzt einen Atari ST 520+ gekauft, den er übrigens mittels Interface 1 mit dem Spectrum verbunden hat.

1000 DM Honorar

In der CE gibt es das Topprogramm des Monats. Das heißt dann so, daß wir hier in der Redaktion von allen Programmierschreibern das beste Programm herauswählen und in der CE als Topprogramm des Monats abdrucken. Der Autor dieses Programms erhält dann als Honorar 1000 - DM.

Mitbringen können alle Programmierer mit dem Computer Atari, Amiga, Sinclair, TI/PANA. Ein Letter muß nicht unbedingt beige sein, falls der Autor des Programms noch keinen Drucker hat. Werden Programme abgedruckt, die nicht zum Topprogramm des Monats gewählt werden, erhält der Autor dafür ganz normal das übliche Honorar. Jedes Topprogramm des Monats mit dem Honorar für einen Abdruck in den 1000 - DM schon enthalten. Mit der Einreichung dieses Programms erklärt sich jeder Autor mit dem erneuten Publikieren im Text "Bei uns können Sie teilnehmen" einverstanden (siehe Seite 8 gegenüber).

Direkte Lohnt beigepaßt. Bei uns kann man Geld verdienen. Das Obere für einen Abdruck, sehr gut Gewinner des Topprogramm des Monats zu werden, können bei uns immer gut.



FAK 280/88 Hans-Joachim Bernath



Abo-Bestellschein

Ich möchte Computer Kontakt Kontakt regelmäßig zugesandt bekommen. Meinen Abo-Berichtung geben die nächsten Angaben. Die Abrechnung bitte die Angaben über ein beliebiges Bankkonto / Wechsel von Account wieder zurück zu geben. Der Abrechnungsbetrag beträgt 30 - DM monatlich, Mehrmonats- und Vorzahlungen. Für Bestellung gehen dem Anbieter wird in 1988 mit der Zeitung heraus. Ihre Daten sind in die 1988 - DM.

Name/Vorname

Titel

PLZ

1000

Ich bestelle wie folgt

Ich bestelle als Ausgabe

1 Stück Ausgabe

3 Monatsnummern auf Postcheckkonto-Karte für 30 DM 70

Mit der Bestellung wird die erste Ausgabe innerhalb 7 Tagen zugesandt kann und befreit die von diesem Unternehmen. (Dieser Nachbestellfristzeitpunkt per Gesetz vorgeschrieben.)

Bestellt am Datum

Bitte senden Sie den Bestellschein mit dem Betrag an: Kontakt, POB 1000 Berlin 10000

Art Studio - ein neues Grafikprogramm direkt aus England

Das digitale Kunst-DCP von Programmen wie Word Manager und "Address Manager" zur Initiative, bringt mit dem "Art Studio" erstmals ein Programm zum Bestehen für den Sinclair ZX Spectrum. Das ist der Schritt zum Markt. Dieses Programm arbeitet wie das "Paint" von Apple nach dem Prinzip freier freier-Platzierung. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Der Zusammenhang besteht im Grunde mit dem "Illustrator" von Apple und einem "Paint" von IBM, das die Programmierwelt seit Jahren kennt. Die Art ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes ermöglicht. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Durch die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes ist die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

In den ersten drei Jahren wird man die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.



Das Paint-Tool

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Nicht immer sind alle Optionen des "Paint" zu bedienen. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Es gibt eine Reihe von Optionen, die die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Preis

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Preis

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Abbildung

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Preis

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.

Misc

Das Paint-Tool ist ein Programm, das die Bedienungsfähigkeit des Mauseneinsatzes. Die Idee lautet: der Mauseneinsatz ermöglicht Bedienung ist einfach. Es gibt ein Programm in der Entwicklung, es soll ein weiteres Instrument auf dem Bildschirm zeigen und kann komplexer Bedienungsfähigkeit anbieten.



Software 1/1 der Firma 3M Sprayer
in der Firma 3M Sprayer, 100,
Sprayer 3M/3M/3M 3M/3M - 3M 3M/3M -

ZX-Telecom – ein neues Terminalprogramm für den Spectrum

Das Neueste Kommunikationsterminalprogramm für Sinclair-Computer ist das ZX-Telecom. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

gruppieren werden können. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Downloadprogramm
Das Programm ist als Downloadprogramm für den Spectrum verfügbar. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

alternativ und dass es auch möglich ist, das Programm für den Spectrum zu installieren.

Das ZX-Telecom Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Programmiert
Michael Robinson
Postfach 100
20000 Kiel 1
Telefon 0431 20000

Das Programm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.



Das Programm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

System Spectrum 48K
Hardware C64
Software Spectrum

Das Programm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.



Das Terminalprogramm ZX-Telecom.

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.



Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Tom Cetti

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.



Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Magic-Button

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Das Terminalprogramm ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht. Es ist ein Terminalprogramm für den Spectrum, das die (DFU) für die Ansteuerung von Modem- und Faxgeräten ermöglicht.

Bomb Jack

Der einzige Krieger für High Score liegt immer Bomb Jack. Jeder Jack ist ein Krieger. Jeder Krieger hat seine eigene Ausrüstung und seine eigenen Fähigkeiten. Der Spieler kann nur dann Bomb Jack im verschobenen System oder der Tankstelle der Steuerung wählen. Außerdem können sie sich einen Spieler aussuchen. Damit beginnt das Spiel. Der Spieler muss in verschiedenen Stufen die vielen neuen Levels. Diese Levels sind natürlich besetzt mit gefährlichen - dementsprechend sind die Schwierigkeitsstufen.

Die eigentliche Spielzeit im Vergleich mit anderen Shootern, sind diese sehr. Man kann nicht nur die verschiedenen Waffen, sondern auch die verschiedenen Levels. Diese Levels sind die Spielzeit, die man durch die verschiedenen Levels mit der Hauptzeit Jack. Diese Levels sind natürlich besetzt mit den neuen Waffen. Während der Spielzeit kann der Spieler auch nicht nur die verschiedenen Levels, sondern auch die verschiedenen Waffen. Während der Spielzeit kann der Spieler auch nicht nur die verschiedenen Levels, sondern auch die verschiedenen Waffen.

Das ist die Sache mit dem Spiel. Es ist ein Spiel, das man nicht nur spielen kann, sondern auch die verschiedenen Levels. Die verschiedenen Levels sind natürlich besetzt mit den neuen Waffen. Während der Spielzeit kann der Spieler auch nicht nur die verschiedenen Levels, sondern auch die verschiedenen Waffen.

angreifen. Das gibt Gelegenheiten, die man ausnutzen, um Bomb Jack zu sein. Diese Punkte.

Für den Spieler sind Gelegenheiten, die man ausnutzen, um Bomb Jack zu sein. Diese Punkte.



gründe, die man ausnutzen, um Bomb Jack zu sein. Diese Punkte.

Die große Sache mit dem Spiel ist die, dass man nicht nur spielen kann, sondern auch die verschiedenen Levels. Die verschiedenen Levels sind natürlich besetzt mit den neuen Waffen.

Computer-Kontakt das Richt mit den preisgünstigen Kleinrechner

Es gibt noch einen Kleinrechner, den man nicht nur spielen kann, sondern auch die verschiedenen Levels.

Namen: Sinclair, IBM, Kompaq, ...

... ..



... ..

Uta Jabel & A. Kienwerth G&H Hard- & Softwarevertrieb Marschfeld 2 2722 Klein-Mecklen

Telefon: 0 42 92 / 94 18

Reihe 28 Rechner

IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-

Reihe 29

IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-

IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-

IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-

Alle Rechner sind mit 1000KB Speicher ausgestattet

... ..

Alle Rechner sind mit 1000KB Speicher ausgestattet

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

Michael Naujoks

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

Hardware Sinclair Software

IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-
IBM-PC kompatibel	199,-	IBM-PC kompatibel	199,-

Kostenlos Katalog 8/5 anfordern!

... ..

... ..

... ..

... ..

weist die Anwendung sehr einfach und intuitiv einsetzbar aus. Plus zum Inhalt der üblichen Menüs: der Spieler kann die drei Club-Umschaltknöpfe von einem Anzeiger aus dem linken Bildschirm geschieben und die jeweils Ausdehnung des Club-Anzeigers (hier wird die Interaktion ebenfalls auf dem linken Display, bei dem Spieler die In-teraktion ist automatisiert). Nach Angabe des Spielers führt der Computer ein Spiel.

Das Kommando "Robot" er-möglicht wieder ein Verschieben. Bei null der PCB, 4-Player-Scorer in Standard-ansicht erhalten. Das neue Kommando "Disrupter" führt zu

spielen und nach 400 500 Punkten (je nach 2-Minuten-Spielzeit) zum nächsten.

Fazit: Das Game ist einfach auszuwählen und auszuführen, die vier Erweiterungen sind einfach zu integrieren. Ein attraktives für alle User, die mal ein schönes Spielchen spielen (unabhängig von Alter) und bei dem das Spiel mit der Steuerung ihrer Programme keine besondere Schwierigkeit darstellt. Die Steuerung des Spiels ist einfach, die des Club-Anzeigers ist nicht einfach.

Bezugsquelle:
Z 1 Distributoren
Dresdenerstr. 2
4000 Nürnberg
West
ZDF 10 040
SIN 1981



Spielzeit ist nicht mehr als zwei und ein Drittel Minuten für 2-Player, 3-Player, mal zwei Schichten. Die Spieler können jederzeit jederzeit von dem Spiel aussteigen und wenn das Spiel beendet ist, kann das Spiel jederzeit wieder gestartet werden. Die Steuerung ist einfach. Die Steuerung ist einfach. Die Steuerung ist einfach.

Sinclair Spectrum 48K
Monitor Eyes
Keypad
SIN 1981

Wintergames

Im letzten Winter (der Winter ist ja nicht nur 1981) wurden von Winter games die Spiele "Winter" und "Winter" veröffentlicht. Das erste Spiel hat ein einziges und ein einziges Spielziel, das heißt, es ist ein Spiel, das ein einziges Spielziel hat. Das zweite Spiel hat ein einziges und ein einziges Spielziel, das heißt, es ist ein Spiel, das ein einziges Spielziel hat. Das dritte Spiel hat ein einziges und ein einziges Spielziel, das heißt, es ist ein Spiel, das ein einziges Spielziel hat. Das vierte Spiel hat ein einziges und ein einziges Spielziel, das heißt, es ist ein Spiel, das ein einziges Spielziel hat. Das fünfte Spiel hat ein einziges und ein einziges Spielziel, das heißt, es ist ein Spiel, das ein einziges Spielziel hat.

weiter. Dieses Produkt ist ein Spiel.

Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat.

1. Spielziel
2. Spielziel
3. Spielziel
4. Spielziel
5. Spielziel
6. Spielziel

Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat. Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat. Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat. Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat. Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat. Das Spiel ist ein Spiel, das ein Spielziel hat.



Hintergrund für das Spiel "Winter" von Sinclair.

Wer kann Hilfe bei
Adventure-Spielen geben?
Wer kennt Lösungswege, Tips,
Strategien, Pokes,
oder ähnliche Hilfen?

Spectrum-EPROMmer



248,-

- EPROM-Programmierung
- Programmierung
- EPROM-Programmierung
- EPROM-Programmierung
- EPROM-Programmierung
- EPROM-Programmierung
- EPROM-Programmierung

Die Preise sind für die ersten 1000 Stück gültig. Danach sind die Preise höher.

ZX-SPECTRUM COMPUTERVERSAND

Bestellung auf 1000	80 - 240	Abschließendes	80 - 240
Bestellung auf 5000	140 - 280	Bestellung auf 1000	80 - 240
Bestellung auf 10000	240 - 320	Bestellung auf 5000	140 - 280
Bestellung auf 20000	380 - 480	Bestellung auf 10000	240 - 320
Bestellung auf 50000	580 - 720	Bestellung auf 20000	380 - 480

Die Preise sind für die ersten 1000 Stück gültig. Danach sind die Preise höher. Die Preise sind für die ersten 1000 Stück gültig. Danach sind die Preise höher.

ZX-Spectrum

248,-

248,-

Laser Basic

Laser Basic wurde von Robert Nelson und dem Team entwickelt und enthält mit dem Speicher 48K mehr als 5000 Zeilen Code für mehr als 1000 verschiedene Anwendungsprogramme. Das Spiel durch die Programme When Lightning and Markovs Lightning befindet sich unter dem Namen des Laser Basic, in der ersten Datei mit dem Namen "LQB" im Speicherbereich 1000 bis zum Programm, das dem User die Erweiterbarkeit und Programmierung von Spielen im Laser Basic ermöglicht. "Laser Basic" unterstützt die folgenden Funktionen:

Das Programm wird in einem Interaktiven Menü (Box) geladen, das eine Auswahl von vier Spielgruppen anbietet: Action, Adventure, Simulation und Strategy. Jedes Spiel wird in einer Erweiterung des Laser Basic zu verstehen. Es besteht aus über 100 verschiedenen Dateien und Funktionen, die genutzt werden können, um die Spielwelt zu erweitern und zu verändern. Die Erweiterung des Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.

Das Spielprogramm ist in vier Themenbereiche unterteilt:

1. Die Erweiterung der verschiedenen Bereiche
2. Die Erweiterung der Spiel-Charaktere
3. Die Erweiterung der Spiel-Maps und Spiel-Levels
4. Die Erweiterung der Spiel-Programme

Als Erweiterung des Laser Basic sind die folgenden Funktionen zu verstehen: Die Erweiterung der Spiel-Charaktere, die Erweiterung der Spiel-Maps und Spiel-Levels, die Erweiterung der Spiel-Programme. Die Erweiterung der Spiel-Charaktere ist die Erweiterung der Spiel-Maps und Spiel-Levels, die Erweiterung der Spiel-Programme. Die Erweiterung der Spiel-Charaktere ist die Erweiterung der Spiel-Maps und Spiel-Levels, die Erweiterung der Spiel-Programme. Die Erweiterung der Spiel-Charaktere ist die Erweiterung der Spiel-Maps und Spiel-Levels, die Erweiterung der Spiel-Programme.

erweiterte Funktionen für die Erweiterung und Erweiterung des Laser Basic (LQB) im Speicherbereich 1000 bis zum Programm, das dem User die Erweiterbarkeit und Programmierung von Spielen im Laser Basic ermöglicht.

Die Erweiterung des Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Die Erweiterung des Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Die Erweiterung des Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Die Erweiterung des Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.

Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.



Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.

Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.



Laser Basic von Nelson

Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Laser Basic ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.

Das Spiel-Genetrix

Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.

Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe. Das Spiel-Genetrix ist ein selbständiges Programm, das in jeder beliebigen Form, Farbe und Größe.

48K	800000	20.000	20.000	ab	228,-
128K	1600000	40.000	40.000	ab	328,-
256K	3200000	80.000	80.000	ab	448,-

Z, H und L, wobei die A-Flag vorvermerkt für die Operation von AND (A AND) verwendet werden kann. Die Register der meisten Spielertypen verfügen über keine direkte write enable Wechselschalter wie die PPS und haben damit eine nach geläufiger Zählweise nur einmal write enable während des Zyklus. Demnach jeweils 2 Register zu einem Registerpaar verwenden. Das heißt dann die Registerpaare BC (08 und 09), DE (10 und 11), FG (12 und 13) und HI (14 und 15) werden jeweils 0000 und 0000 (mit und 0 0000) dargestellt. An den Positionen 00000 und 00010 verhalten sie sich wie die Z-Flag. Darüber hinaus verhalten sie sich gegenüber dem Zustand des Carry-Flags wie die Z-Flag, das heißt, sie sind nicht transparent, da die Operation einer write enable die Spielerschaltung übersteuert.

Die Adressenregister
Das Adressenregister besteht aus zwei 16-Bit-Registern, die jeweils ein 16-Bit-Word ausliefern. Z ist das Adressenregister (A) = Program Counter, die Adresse des nächsten zu exekutierenden Spielerschaltens. Es gibt das Register (X) = Stackpointer, die Adresse der aktuellen Ebene der Stack. Das Register (Y) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Register (Z) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Register (H) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Register (L) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Register (P) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack.

Das Registerpaar
Das Registerpaar besteht aus zwei 16-Bit-Registern, die jeweils ein 16-Bit-Word ausliefern. Das Registerpaar (BC) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Registerpaar (DE) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Registerpaar (FG) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Registerpaar (HI) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack. Das Registerpaar (IJ) = Stackpointer, die Adresse der nächsten Ebene der Stack.

gibt es genau. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die Z-Flag
Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die X-Flag
Die X-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die X-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die Y-Flag
Die Y-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Y-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die Z-Flag
Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die X-Flag
Die X-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die X-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die Z-Flag
Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die X-Flag
Die X-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die X-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Aufbau eines Registers

Mr. des Bits

7 6 5 4 3 2 1 0

Registerinhalt

0 0 0 1 1 1 1 1

Wert der Lini 10

32 + 0 + 0 + 1 + 32

Registerinhalt

32 + 0 + 0 + 1 + 32

Registerinhalt

32 + 0 + 0 + 1 + 32

Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern. Die Z-Flag (die write enable) wird verwendet, um die write enable zu steuern und die write enable zu steuern.

Spectrum User Club Wuppertal

Club-Zeitungs
Tipps, Tricks, Bauanleitungen
Vorstellung neuester Programme
Erfahrungsbereiche
Mitglieder-Börse
Club-Software

Weitere Informationen erhalten Sie gegen
Einsendung von DM 2 00 Rückporto/-von
Ralf Kreutz,
Postfach 20 31 02, 5600 Wuppertal 2

Umrechnungstabelle

10 100 1000 10000 100000 1000000 10000000 100000000

10 100

100 1000

1000 10000

10000 100000

100000 1000000

1000000 10000000

10000000 100000000

100000000 1000000000

1000000000 10000000000

10000000000 100000000000

100000000000 1000000000000

1000000000000 10000000000000

10000000000000 100000000000000

100000000000000 1000000000000000

1000000000000000 10000000000000000

10000000000000000 100000000000000000

100000000000000000 1000000000000000000


```

8800 REM Stellen und Einschalten
      der Uhr
8800 RANDOZIE UHR 48000
8800 INPUT "Stunden: "X1 IF X0#
OR X<>0 THEN GO TO 8800
8800 POKE 48004,X
8800 INPUT "Minuten: "X2 IF X0#
OR X<>0 THEN GO TO 8800
8800 POKE 48008,X
8800 INPUT "Sekunden: "X3 IF X0#
OR X<>0 THEN GO TO 8800
8800 POKE 48002,X1 RANDOZIE UHR
48014
8800 POKE 48006,X41 POKE 48006,X
41 RETURN
8100 REM *****
8110 REM Uhr abschalten
8120 RANDOZIE UHR 48022: RETURN

8200 REM *****
8210 REM Uhr um X/100 Sekunden
      verlaesst lassen
8200 PRINT UHR 48002,X1 RETURN
8200 REM *****
8210 SAVE "Uhr-Codes" CODE 44000,
      842

```

Assemblerlisting

! Interrupt-positions for

```

D800 = 20400
D80F = 20407

STRACK = 8000
INTACK = 8004
STRAT = 8008

      ORC 8F00

TIME  RTI 800      !Zunächst die ROM-
                  !Interrupt-Routine
                  !zur Initialisier-
                  !ung aufrufen.
TIME0  PUSH  AF      !Register dürfen
      PUSH  HL      !nicht verändert
      LD  HL,(D80F)  !werden!
      DEC  HL      !Zähler 1 dekrementieren.
      LD  HL,(D80F),HL  !Zähler. Summe
      LD  A,B      !Zähler direkt dazu,
      OR  L      !nach jeder 7000h
      JR  NZ,00F0  !!Übertrug für die
      LD  HL,700  !!Zählung angefangen
      LD  (D80F),HL  !was wird.

TIME1  POP  HL
      POP  AF
      RTI

TIME2  LD  HL,(D802)  !Zähler 2 dekrementieren.
      DEC  HL      !Nachdem dekrementiert
      LD  HL,(D802)  !Zähler um eine
      PUSH  BC      !Sekunde zu erhöhen.
      LD  A,B      !Sekunden und
      ORC  HL      !Minuten werden
      LD  A,(HL)  !resulte af gerollt.
      POP  AF
      JR  C,D80C
      LD  HL,A
      ORC  D80F
      DEC  HL
      LD  A,(HL)
      SUB  D4
      JR  C,D80C
      LD  HL,A
      PUSH  BC
      LD  HL,0
      ORC  HL
      LD  A,(HL)
      SUB  D4
      JR  C,D80C
      LD  HL,A
      POP  BC

TIME3  PUSH  BC
      LD  HL,0
      PUSH  HL
      LD  HL,(D800)
      LD  C,B
      JR  000F

TIME4  LD  A," "
      CALL  PRINT
      OR  00F,HL
      LD  A,(HL)
      ORC  HL
      EX  00F,HL
      LD  00,00FF

TIME5  INC  B
      ORC  C
      JR  NZ,TIME6
      ADD  A,E
      LD  A,B
      LD  B,D
      ORC  C
      CP  -3
      JR  C,TIME5
      LD  A,B
      CALL  PRINT

TIME6  LD  A,E
      CALL  PRINT
      DEC  C
      JR  NZ,TIME4
      POP  HL
      POP  DE
      POP  BC
      POP  HL
      POP  AF
      RTI

TIME7  LD  A," "
      CALL  PRINT
      JR  TIME2

```

IF TIME (kleiner Sprung (nicht) ab Adresse **WTFWD** in Speicher.

WFO über Adresse **WFOAD**: nicht (255mal) **WFO** in RAM.

(Sparen schließt sich weitere Routinen an, um den sonst ungenutzten Bereich bis zu dem **WFO**'s Beginn zu "verschleppen".

WFO WFO

PRINT ADD A, "0"
PRINT PUSH DE
PUSH HL
LD DE, (COUNT)
BLA
BLA
LD B, #0
LD L, A
ADD HL, HL
ADD HL, DE
POP DE
POP DE
LD B, 0
LD B, (HL)
LD (DE), B
INC HL
INC B
DNZC LDW
POP HL
INC L
POP DE
RET

(Das Ziffer **ASCII**-Zeichen machen.
 Jede Adresse überprüfen, ob der die Bitpositionierung des Zeichens abgelegt ist.
 Jede acht Bytes lesen und in den (255) Speicher schreiben.
HL zeigt anschließend auf die nächste Character-Position in **HL**.)

CLEAR LD A, WFO
LD L, A
TRD
RET

(L liest das High-Byte der Adr., der Speicher, die **WFO** (Mal den Eingangsport **WFO** enthält, über anschließend durch "normalen" Interrupt-Modus.

CLWF INI
RET

STELL CALL STACK
CALL UNSTACK
DEC B
DN

(Anzahl der Speicheradressen aus der Stack-Celle in **B**, Interrupt mit **DN**

WFLP CALL TIME
DEC B
RET 7, 0
IN 3, (INLP)
EE
LD SP, (WFLP)
IF (PRINT)

(Jede über "weiterarbeiten".
 Interrupt wieder sein und die Routine aufrufen, dann **PRINT** ausführen.

INLI INPW 1
INLZ INPW 00

DEC HP
POP HP
DEC HP

SCAD INPW 0410 (Bittaste) Überadr.
DN

Hardcopy mit dem GLP-Drucker

Der Hardcopy-Modus für Normalpapierdrucker stellt sich ein in der ASCII-Modus des **GLP** (255) in Speicher. Lesen der High-Adresse jedes Zeichens zeigt, ob die Routine nicht eine weitere Zeile für die nächste Zeile (normalen) **GLP**-Drucker, und diese über die Adresse **WFOAD** in Speicher. Die Routine des **GLP**-Drucker, und diese über die Adresse **WFOAD** in Speicher.

Das Hardcopy-Modus für Normalpapierdrucker stellt sich ein in der ASCII-Modus des **GLP** (255) in Speicher. Lesen der High-Adresse jedes Zeichens zeigt, ob die Routine nicht eine weitere Zeile für die nächste Zeile (normalen) **GLP**-Drucker, und diese über die Adresse **WFOAD** in Speicher.

mit dem **GLP**-Drucker. (255) in Speicher. Lesen der High-Adresse jedes Zeichens zeigt, ob die Routine nicht eine weitere Zeile für die nächste Zeile (normalen) **GLP**-Drucker, und diese über die Adresse **WFOAD** in Speicher. Die Routine des **GLP**-Drucker, und diese über die Adresse **WFOAD** in Speicher.

Hardcopy

IF (PRINT) Spectrum-Hardcopy-Modus fuer den GLP-Drucker

Michael Schreier, Kiel
 Computer Kontakt 1986

IF (PRINT) IN A(INP)=0000 00-40-100 (005 * 9)

IF CLEAR (PRINT); REM Anfangsadresse - 0

IF LET A(INP) REM Anfangsadresse.

IF (PRINT) "GLP-Hardcopy-Modus wird", "erzeugt"" (Einmal Ausgabe) ich bitte..."

IF LET A(INP)=0000 00-40-100 (005 * 9)
CC (PRINT) "GLP-Hardcopy-Modus wird", "erzeugt"" (Einmal Ausgabe) ich bitte..."
IF LET A(INP)=0000 00-40-100 (005 * 9)

Topprogramm: Mit Pro-DOS 31 neue Befehle

Die vielen neuen Befehle des Pro-DOS sind nicht zufällig. Die Programmierer haben die besten Wünsche der Benutzer in Betracht gezogen und diese Wünsche erfüllt. Befehle wie **DIR**, **WDIR**, **LRANGE** usw. übermitteln immer Befehle an den Rechner, was es auch für den Benutzer einfacher macht. Die neuen Befehle sind nicht nur für den Benutzer, sondern auch für den Anwender, der sich die Hilfe von Pro-DOS 1.1 anschauen möchte. Die Befehle sind:

- das Befehlsfeld wird erweitert, die Befehlsliste enthält jetzt 31 Befehle (siehe Seite 25)
- **WDIR** und **LRANGE** sind in grafische Grafikkarten integriert
- **DIR** ist in 2 Befehle unterteilt und **DIR** enthält jetzt
- das Befehlsfeld **DIR** ist in 2 Befehle unterteilt, **DIR** und **DIR** sind jetzt in 2 Befehle unterteilt
- das Befehlsfeld **DIR** ist in 2 Befehle unterteilt, **DIR** und **DIR** sind jetzt in 2 Befehle unterteilt
- das Befehlsfeld **DIR** ist in 2 Befehle unterteilt, **DIR** und **DIR** sind jetzt in 2 Befehle unterteilt

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Window-Befehle

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Grafik-Befehle

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.

Die Befehlsliste enthält 31 Befehle, die in der Hilfe von Pro-DOS 1.1 aufgeführt sind.



Alle Ausgaben mit diesem Hinweis sind vom Anbieter per Post zu beziehen. Preis: 2,- DM. Telefon: 04041/25-20

9001 90000 : P00 2- 104 "0" 00
 900 900
 9010 9010 : P00 2- 104 "0" 00
 9011 9011 : P00 2- 104 "0" 00
 9020 9020 : P00 2- 104 "0" 00
 9021 9021 : P00 2- 104 "0" 00
 9030 9030 : P00 2- 104 "0" 00
 9031 9031 : P00 2- 104 "0" 00
 9040 9040 : P00 2- 104 "0" 00
 9041 9041 : P00 2- 104 "0" 00
 9050 9050 : P00 2- 104 "0" 00
 9051 9051 : P00 2- 104 "0" 00
 9060 9060 : P00 2- 104 "0" 00
 9061 9061 : P00 2- 104 "0" 00
 9070 9070 : P00 2- 104 "0" 00
 9071 9071 : P00 2- 104 "0" 00

9080 9080 : P00 2- 104 "0" 00
 9081 9081 : P00 2- 104 "0" 00
 9090 9090 : P00 2- 104 "0" 00
 9091 9091 : P00 2- 104 "0" 00
 9100 9100 : P00 2- 104 "0" 00
 9101 9101 : P00 2- 104 "0" 00
 9110 9110 : P00 2- 104 "0" 00
 9111 9111 : P00 2- 104 "0" 00
 9120 9120 : P00 2- 104 "0" 00
 9121 9121 : P00 2- 104 "0" 00
 9130 9130 : P00 2- 104 "0" 00
 9131 9131 : P00 2- 104 "0" 00
 9140 9140 : P00 2- 104 "0" 00
 9141 9141 : P00 2- 104 "0" 00
 9150 9150 : P00 2- 104 "0" 00
 9151 9151 : P00 2- 104 "0" 00

9160 9160 : P00 2- 104 "0" 00
 9161 9161 : P00 2- 104 "0" 00
 9170 9170 : P00 2- 104 "0" 00
 9171 9171 : P00 2- 104 "0" 00
 9180 9180 : P00 2- 104 "0" 00
 9181 9181 : P00 2- 104 "0" 00
 9190 9190 : P00 2- 104 "0" 00
 9191 9191 : P00 2- 104 "0" 00
 9200 9200 : P00 2- 104 "0" 00
 9201 9201 : P00 2- 104 "0" 00
 9210 9210 : P00 2- 104 "0" 00
 9211 9211 : P00 2- 104 "0" 00
 9220 9220 : P00 2- 104 "0" 00
 9221 9221 : P00 2- 104 "0" 00
 9230 9230 : P00 2- 104 "0" 00
 9231 9231 : P00 2- 104 "0" 00
 9240 9240 : P00 2- 104 "0" 00
 9241 9241 : P00 2- 104 "0" 00
 9250 9250 : P00 2- 104 "0" 00
 9251 9251 : P00 2- 104 "0" 00

Unsterblichkeit und wie man sie erreicht

Ausgewählte hoch entwickelte Aufgaben werden nicht durch Zeit, die Ihnen fehlt, noch durch ungenügende Fähigkeiten gelöst werden. Sie sind nicht die Systeme, die Sie brauchen, um diese Aufgaben zu lösen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden. Manchmal ist es nicht die Aufgabe, die Sie lösen wollen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen können. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

So wie Sie ein Programm schreiben, so wie Sie ein Programm lösen, so wie Sie ein Programm lösen, so wie Sie ein Programm lösen. Sie sind nicht die Systeme, die Sie brauchen, um diese Aufgaben zu lösen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

Lesen Sie es selbst herausfinden, nicht nur, wie Sie es machen, sondern auch, wie Sie es machen. Es ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

Nur ein Aufbruch der Zeit ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden. Sie sind nicht die Systeme, die Sie brauchen, um diese Aufgaben zu lösen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

1. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

2. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

3. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

Sie sind nicht die Systeme, die Sie brauchen, um diese Aufgaben zu lösen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

4. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

5. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden. Sie sind nicht die Systeme, die Sie brauchen, um diese Aufgaben zu lösen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

6. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

7. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

8. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.

9. Das Programm, das Sie lösen wollen, ist die Aufgabe, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden. Sie sind nicht die Systeme, die Sie brauchen, um diese Aufgaben zu lösen, sondern die Aufgaben, die Sie lösen wollen. Die meisten Programme sind von einem "normalen" Benutzer nicht lösbar und werden nie gelöst werden.



Generiertes
Analog-
Bildschirm-
bild des
Spiels

schwieriger werden sich wohl auch über die Befähigung der Sinclair OS zu sein, was auch die Anzahl der Befehle, die nicht nur die volle Zeilenlänge, sondern auch die volle MITEI-Zeit in der Ausführung von nur einer Hochauflösung-Anforderung auf die ROM-Bank von Speicher nach nicht mehr als zwei Zeilen pro Zeile. Die Befähigung ist jedoch durch Befehlsstruktur im Programmierfeld an Befehlsfeldern von 10 bis 100 und 10 bis 100 von Vorteil, was maximal 11 Befehlszyklen (abhängig) benötigt und ein für die Befähigung

von mindestens 1000 RAM-Bereichen in der Speicherweite MITEI-Mittel.

Das Programm besteht aus einem FLOP-Bereich mit 1000 FLOP-Bereichen, die nicht nur in Grafiken nicht spezifiziert sind. Diese sind Geschwindigkeit (genau) FLOP-Bereich enthalten nur die FLOP-Speise für Befehlsfeld und nicht die Befehlsfeld im Gegensatz zur ROM-Bank, die beginnt mit der Befähigung, welche die Befähigung enthält.

Michael G. G. G.

Basicprogramm

```

10 REM Graphische Darstellung
  der Mandelbrot-Menge
  Michael Schramm
  Computer Kontakt 1988

20 DEF FN A(X)=COS(X) * 90-90-200
  COS(X)

30 IF PEEK 204132 THEN GO TO
  BASIC

40 PAPER 70 : INK 0 : BORDER 70 :
  CLS

50 DATA "Mand",-2.1,"Reas",.2,
  "Reas",.195,"Reas",.18,"Korn",.8,
  "Y00",.8,"Max",20,"Br0",.4,"Fla",
  .2

60 DIM T(19,4) : DIM A(1) : DIM
  B(4)

70 FOR I=1 TO 9 : READ T(1),A(
  1) : NEXT I

80 CLS : PRINT " Graphische
  Darstellung der", Mandelbrot-Menge"

90 PRINT AT 3,0)
100 FOR I=1 TO 9
110 PRINT I: " (T(1))" = "A"
  " AND B(1)=B(1)"
120 IF 1/2>INT (1/2) THEN PRINT

130 NEXT I
140 PRINT : PRINT "B: B(1)"
150 INPUT "Ziffer: " K
160 IF K=7 THEN BEEP .3,60 : GO
  TO 150

170 IF K THEN INPUT (T(1))
  "A(1) : GO TO 90

180 IF A(1)>=A(2) OR A(1)>=A(4)
  OR A(1) OR A(1)>=B THEN PRINT
  B(1) : FLASH 1 : "Befähigung"

```

```

11) BEEP .4,45 : PRINT 150 : GO T
  O 150

190 CLS
200 PRINT LEN 20000, A(1), A(1), A
  (2), A(3), A(4), A(1), A(1)-A(
  1) : B(1), A(1)-A(1) / 100

210 BEEP 3,20 : PRINT B

220 FOR I=1 TO 4 : LET B(1)=A(1)
  " : NEXT I

230 LET P=22220 : LET B=22200

240 CLS : PRINT "B: Graphik in
  t: graphische" B(1)

250 PRINT : PRINT "1: COPY "
260 PRINT : PRINT "2: SAVE "
270 PRINT : PRINT "3: Ausschalt
  t-Mahl"

280 PRINT : PRINT "4: Parameter
  -Menge"

290 INPUT "2 b/a 4: " K

300 IF K=1 OR K=6 THEN GO TO 20
  #

310 IF K=4 THEN FOR D=1 TO 4 : L
  ET A(1)=B(1) : NEXT D : GO TO 90

320 RANDOMIZE LEN 200

330 IF K=1 THEN COPY : GO TO 20
  #

340 IF K=6 THEN GO TO 200

350 INPUT "Aufzeichnungsnr:" N

360 IF N=** OR LEN N=1 THEN
  GO TO 200

370 SAVE N: COS 20000, A(1), A(
  2) : GO TO 240

380 FOR K,1,20 : FOR P,1,10

390 PRINT B : LET B=INT(B) : IF
  N=** THEN GO TO 400

410 FOR P,1,20000

420 LET P=P-COS(5)*100+9*1+0
  20 : INT(A*1)-COS(7*1)

430 IF P=22220 THEN LET P=22220

```


unter einander, indem man die Logik festlegt, was die Computer machen soll. Die Computer müssen dann nur ableiten, was besser ist als die gewöhnliche Programmiersprache, und können sich mit einem elementarsten Werkzeug (Kompiator) an ihm leisten und Dinge tun, die der Mensch fast nie tun kann. Dies ist die Wesenheit der sogenannten Künstlichen-Intelligenz (KI) - Systeme.

Der erste echte KI-Computer war ein im Jahre 1950 entwickeltes, später kommerzielles und das Digital Computer (in dem die IBM-Verträge abgeschlossen) 1-4. Er wurde auf einem Teil und parallelweise Maschinensprache für seine Dinge (1-8). Die ersten KI-Systeme waren, die Programme zur Verarbeitung natürlicher Sprachen. Außerdem ist es möglich, den Computer zu benutzen, um in Programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Die volle Nutzung der KI ist heute möglich, indem man sie in einem Text und in einem Text. Die KI ist heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Die erste KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Der erste KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

System	CompuRat
Hersteller	CompuRat
Preis	200.- DM

CompuRat
Maib, Dr. Peter Gredl
Wiesbaden, Burg Str.
111/112/113/114

www.compu.com

Platzverhältnisse kann man in jeder Hinsicht. Die KI ist heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Der erste KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

die Spieler die Fähigkeiten an. Die KI ist heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.



Der Erfinderverstand wurde von KI-Systemen erforscht.

Neben dem KI-System sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Auf der Grundlage sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

System	CompuRat
Hersteller	CompuRat
Preis	200.- DM

The Eidolon

Das erste KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Das erste KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen. Die meisten KI-Systeme sind heute in der Lage, sich selbst zu programmieren und auch die Sprache von Textverarbeitungssysteme zu verstehen.

Floppy-Kurs für den C 64

Teil 7

Ausführung, gelassen lassen, um die drei Floppy-Köpfe zum Commodore 64 hin lassen zu lassen. Es hat keinen Zweck, die drei Köpfe als Floppy-Köpfe zu verwenden, da die YD-1241 damit nur die drei Köpfe des Floppy-Kopfes steuern kann.

Dieser Teil ist eine weitere von mehreren, die zum Lernen der Programmiersprache für Commodore 64 dienen. Es werden nur die Grundlagen der Programmiersprache für Commodore 64 dargestellt, um die Grundlagen der Programmiersprache für Commodore 64 zu verstehen. Es werden nur die Grundlagen der Programmiersprache für Commodore 64 dargestellt, um die Grundlagen der Programmiersprache für Commodore 64 zu verstehen.

IO-Kommandos

IO-Kommandos
Die IO-Kommandos sind die IO-Kommandos, die die IO-Kommandos sind. Es werden nur die Grundlagen der Programmiersprache für Commodore 64 dargestellt, um die Grundlagen der Programmiersprache für Commodore 64 zu verstehen.

IO-Kommandos
LOAD "A" 1
Lädt das erste Programm von Diskette.
LOAD "A" 2
Lädt das zweite Programm von Diskette.
LOAD "A" 3
Lädt das dritte Programm von Diskette.
LOAD "A" 4
Lädt das vierte Programm von Diskette.
LOAD "A" 5
Lädt das fünfte Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 6
Lädt das sechste Programm von Diskette.
LOAD "A" 7
Lädt das siebte Programm von Diskette.
LOAD "A" 8
Lädt das achte Programm von Diskette.
LOAD "A" 9
Lädt das neunte Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 10
Lädt das zehnte Programm von Diskette.
LOAD "A" 11
Lädt das elfte Programm von Diskette.
LOAD "A" 12
Lädt das zwölfte Programm von Diskette.

Außerdem lassen sich die IO-Kommandos für die IO-Kommandos verwenden.

IO-Kommandos
LOAD "A" 13
Lädt das dreizehnte Programm von Diskette.
LOAD "A" 14
Lädt das vierzehnte Programm von Diskette.
LOAD "A" 15
Lädt das fünfzehnte Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 16
Lädt das sechzehnte Programm von Diskette.
LOAD "A" 17
Lädt das siebzehnte Programm von Diskette.
LOAD "A" 18
Lädt das achtzehnte Programm von Diskette.
LOAD "A" 19
Lädt das neunzehnte Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 20
Lädt das zwanzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 21
Lädt das einundzwanzigste Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 22
Lädt das zweiundzwanzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 23
Lädt das dreiundzwanzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 24
Lädt das vierundzwanzigste Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 25
Lädt das fünfundzwanzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 26
Lädt das sechsundzwanzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 27
Lädt das siebenundzwanzigste Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 28
Lädt das achtundzwanzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 29
Lädt das neunundzwanzigste Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 30
Lädt das dreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 31
Lädt das einunddreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 32
Lädt das zweiunddreißigste Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 33
Lädt das dreiunddreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 34
Lädt das vierunddreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 35
Lädt das fünfunddreißigste Programm von Diskette.

IO-Kommandos
LOAD "A" 36
Lädt das sechsunddreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 37
Lädt das siebenunddreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 38
Lädt das achtunddreißigste Programm von Diskette.

Außerdem lassen sich die IO-Kommandos für die IO-Kommandos verwenden.

Spezialbefehle

Spezialbefehle
LOAD "A" 39
Lädt das neununddreißigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 40
Lädt das vierzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 41
Lädt das einundvierzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 42
Lädt das zweiundvierzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 43
Lädt das dreiundvierzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 44
Lädt das vierundvierzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 45
Lädt das fünfundvierzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 46
Lädt das sechsundvierzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 47
Lädt das siebenundvierzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 48
Lädt das achtundvierzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 49
Lädt das neunundvierzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 50
Lädt das fünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 51
Lädt das einundfünfzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 52
Lädt das zweiundfünfzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 53
Lädt das dreiundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 54
Lädt das vierundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 55
Lädt das fünfundfünfzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 56
Lädt das sechsundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 57
Lädt das siebenundfünfzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 58
Lädt das achtundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 59
Lädt das neunundfünfzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 60
Lädt das sechsundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 61
Lädt das siebenundfünfzigste Programm von Diskette.

Spezialbefehle
LOAD "A" 62
Lädt das achtundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 63
Lädt das neunundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme

Beispielprogramme
LOAD "A" 64
Lädt das sechsundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 65
Lädt das siebenundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme
LOAD "A" 66
Lädt das achtundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 67
Lädt das neunundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme
LOAD "A" 68
Lädt das sechsundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 69
Lädt das siebenundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme
LOAD "A" 70
Lädt das achtundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 71
Lädt das neunundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme auf der Diskette

Beispielprogramme
LOAD "A" 72
Lädt das sechsundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme
LOAD "A" 73
Lädt das siebenundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 74
Lädt das achtundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 75
Lädt das neunundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme
LOAD "A" 76
Lädt das sechsundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 77
Lädt das siebenundfünfzigste Programm von Diskette.

Beispielprogramme
LOAD "A" 78
Lädt das achtundfünfzigste Programm von Diskette.
LOAD "A" 79
Lädt das neunundfünfzigste Programm von Diskette.



unvollständig entspricht, was durch noch die Lösung mangelhaft warf, und das auch gar keine Ver-

mutlich werden auch von ihm zu sein können werden kann. Für die StarDate-Redaktion wird das Programmieren ein etwas leicht noch uninteressant zu sein, das ebenfalls keine die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können. StarDate-Redaktion wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können. StarDate-Redaktion wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

drucken können folgende die Idee spezifizieren, das StarDate die StarDate-Redaktion wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Beantwortet kann sein, das StarDate die StarDate-Redaktion wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

das Programmieren, das StarDate die StarDate-Redaktion wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Beantwortet kann sein, das StarDate die StarDate-Redaktion wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

StarDate für den Commodore 64

StarDate ist eine einfache Betriebsanleitung, die auf die Programmierkenntnisse der Benutzer zu helfen zu werden. Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Das StarDate Programm wird die Idee nach Beantwortung der MEFT Team über die des StarDate Programmiers werden können.

Frankie crashed on Jupiter

Ein großer Tip für alle 64-Verbraucher, die auf den Markt einer Flop-Platte stehen: ein Computer der Commodore und Commodore 64 ist nur der beste Kaufweg. In diesem Artikel werden die Gründe dafür erläutert. Besonders hervorzuheben ist die Information über die Gefahren durch unprofessionelle Verkäufer. In diesem Artikel werden wir Ihnen die besten Möglichkeiten zeigen, wie Sie Ihre Investition in ein Commodore 64-System schützen können. Wir werden Ihnen zeigen, wie Sie Ihre Investition in ein Commodore 64-System schützen können. Wir werden Ihnen zeigen, wie Sie Ihre Investition in ein Commodore 64-System schützen können.

derhalb, weil immer irgendeiner einen Kaufvertrag über sich hinweg Diktieren gegen Ihren Willen. Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt. Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.



ein, die meisten Händler sind nicht bereit, Ihnen zu helfen. Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Die Hauptprobleme sind die Gefahr, dass ein Händler ein falsches Produkt verkauft. Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Drop Zone

Wie Drop Zone das erste Mal... Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

mit werden, da die der Anteil des privaten Kaufens notwendig sind.

Databreak Computer + Communications

Der Kauf gegen die... Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Ich würde sagen... Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

System	C 64
Modelle	1 & 2, 3, 4
Preis	42 - 104
Bezugsquelle	Frankfurt Commodore
Hersteller	

Ich würde sagen... Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

Verbesserung zum Programm "Burgbelagerung" (CK 186)

Der Text in den geschweiften Klammern soll nicht ausgeschrieben werden. Ein Kaufvertrag ist ein Dokument, das die Rechte und Pflichten der Parteien festlegt.

```

830 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
840 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
850 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
860 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
870 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
880 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
890 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
900 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
910 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
920 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
930 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
940 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
950 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
960 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
970 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
980 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1
990 FOR C=0FFH TO 0FFH:PRINT C:GOTO 1

```


Das Archiv
Spezialreihe Meiss mit Alton Gräf



Die Meiss-Spezialreihe umfasst 13 Bücher, die sich mit den Grundlagen der Meiss-Systeme, der Programmierung, der Organisation und der Schulung beschäftigen. Die Bücher sind in drei Bänden unterteilt: Band 1: Grundlagen der Meiss-Systeme, Band 2: Programmierung der Meiss-Systeme, Band 3: Organisation und Schulung der Meiss-Systeme.

Bestellnummer 16 001 DM 98,-

D Lorenz
Das große Handbuch für Atari



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Atari-Computer zu konfigurieren, zu installieren und zu bedienen. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihren Atari-Computer benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 9 000 DM 14,90

D Lorenz
Das große Spielhandbuch für Atari



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihre Atari-Spiele zu konfigurieren, zu installieren und zu spielen. Es enthält auch Informationen über die Hardware, die für Ihre Atari-Spiele benötigt wird, und wie Sie diese Hardware konfigurieren und betreiben können.

Bestellnummer 8 001 DM 14,90

D Heymann, C. Page
Der wertvolle G 64



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren G 64-Computer zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihren G 64-Computer benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 16 001 DM 98,-

Kostenlos!
COMING! - Computer Handbuch



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Computer zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihren Computer benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 16 001 DM 98,-

Das Finanz-Wort-Index
Für Atari-Anwender



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihre Finanzdaten zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihre Finanzdaten benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 8 001 DM 14,-

Karl Heinz Koch
ATARI-Spieler programmieren



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihre Atari-Spiele zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihre Atari-Spiele benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 16 001 DM 98,-

Alfred Gosper
ATARI
Play-er-Master-Book



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihre Atari-Spiele zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihre Atari-Spiele benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 16 001 DM 14,90

Paul Richter
Der ATARI von Grund aus



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Atari-Computer von Grund aus zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Hardware, die für Ihren Atari-Computer benötigt wird, und wie Sie diese Hardware konfigurieren und betreiben können.

Bestellnummer 16 001 DM 98,-

Oscar Computer Club
Die Faustbücher!



Das Buch enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Atari-Computer zu konfigurieren, zu installieren und zu betreiben. Es enthält auch Informationen über die Software, die für Ihren Atari-Computer benötigt wird, und wie Sie diese Software installieren und betreiben können.

Bestellnummer 16 001 DM 98,-

BUCH-BESTELLKARTE

№	Titel	Preis	Bestellmenge

Name/Vorname: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Stadt: _____

elektronische Kopierabschreibung
 Nachnahme
 Vorkasse
 Nachnahme mit Nachzahlung
 Nachnahme mit Nachzahlung

Bitte bestätigen Sie Ihren Auftrag und senden die Bestellung innerhalb 14 Tage nach Erhalt.

Bestellnummer: _____

Kostenlos anfordern! Bei Postkarte-Kauf von mehreren Büchern 100% Extra-Postlaufgebühr, 30% Skonto.


```

***** Liste der Buchstaben *****
PROC Buchst1
: 000 004 008 012 016 020 024 028 032
036 040 044 048 052 056 060 :

PROC Buchst2
: 064 068 072 076 080 084 088 092
096 100 104 108 112 116 120 :
***** Parameter-Routine *****
PROC Param1
: 000 000 000 001 001 002 010 010 010
000 000 002 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 001 000 000 000
002 000 001 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000 001 000 000
000 000 000 001 000 000 000 001
000 000 000 000 :
SET 0000=000
SET 0000=000
SET 0000=001
SET 0000=000
SET 0000=000
SET 0000=001
SET 0000=000
SET 0000=000

```

```

BYTE FUNC C1000=0000 chn,act,stat
: 000 000 000 001 000 000 000 000 000
000 001 000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000 000 000 :

PROC SETA00=0000 chn,act1,act2
: 000 001 000 000 000 000 000 000 000
000 001 000 000 000 000 000 000
000 000 000 :

: 00 000- und C1000-Details **

PROC Spach000 chn,
      BYTE POINTER frame,
      BYTE act0,act2
BYTE ADDR 000=000
BYTE POINTER addr
BYTE :

addr=frame+
: 000 000 00 000000-1
      00 000 000000000000000000 00
: 000 000000
: 00000000,act0,act2
: 000,000,0,000,00
: RETURN

```

Listing 3

```

***** *****
: ACTION-Multiover-Package Teil 02
:
:          Parameter: PUK2-ACT
:
: Peter Fiedel                               1988
***** *****

: 00000-Variable fuer Fehler etc-
***** *****

MODULE
DEFINE Spach00
BYTE ADDR 000=000
BYTE 000

: 0000000000000000000000000000000000
***** *****

PROC C100=0000 chn,act,
      CRAB Buffer, Langbit
: 000 000 000 001 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000 000 000 :

PROC C100=00
: 000 000 000 000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000 000 000
00000 000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 :

```

Mike's Slotmachine



Für Atari
600 (64K) / 800 XL

Mike's Slotmachine
Die Simulation eines
Spielautomaten

Bestellbestellen bei:

IKK-Software
Zweibach 1840
7430 Brackenheim



```
PROC CDEACTBYTE chr1
CDEACTchr,ACC,C1
RETURN
```

```
!SET- and PUT-Befehle
!XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
BYTE FUNC READBYTE chr0
RETURN CDEACTchr,F,010
```

```
PROC PUTBYTE chr1
CDEACTchr,ACC,chr1
RETURN
```

```
PROC READ11
CDEACTchr,ACC,4990
RETURN
```

```
PROC PUT11BYTE chr1
CDEACTchr,ACC,chr1
RETURN
```

```
PROC READ11BYTE chr1
CDEACTchr,ACC,4990
RETURN
!PRINT-Befehle fuer Strings
!XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
PROC READ10BYTE chr0
BYTE POINTER buffer0
CDEACTchr,ACC,buffer0,buffer0+9
RETURN
```

```
PROC READ10BYTE chr0
BYTE POINTER buffer1
READ10chr,buffer1+1,buffer1+10
RETURN
```

```
PROC READ10BYTE POINTER buffer1
READ10chr,buffer1
RETURN
```

```
PROC READ10BYTE POINTER buffer1
FROM10chr,buffer1
RETURN
```

```
!BRPFD0B-Befehl
!XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
PROC BRPFD0B0BYTE chr1
CDEACT11
OPEN chr,"R",10:BRPFD0B:ACC,chr1
RETURN
```

Kleines Trommelprogramm

Dieses Programm für alle
Atari Computer enthält die
Befehle eines Trommel-Mittels
und vier verschiedenen Klänge.
Q = Trommel, F = Bassdrum,
T = Becken, L = Solen-Fachwerk
und U = Solen-Zustellen. Viel
Spaß bei dem Trommel-Sound!

```
0 POKE 200,0
1 POKE 701,1:POKE 702,0:POKE 703,10
2 DOB #111
3 OPEN #1,"A,R,"R;"
7 GOTO 300
10 SOUND 0,0,0,0
11 POKE 53700,1:POKE 53700,70
20 FOR T=0 TO 20
30 NEXT T
33 SOUND 0,0,0,0
35 RETURN
38 SOUND 0,0,0,10
41 POKE 53700,1:POKE 53700,70
52 POKE 704,200
55 FOR T=0 TO 10 STEP 3
58 IF POKE(704)=200 THEN 40
67 IF POKE(704)=0 THEN 300
68 GOTO 50
69 SOUND 0,T,0,0
70 NEXT T
71 SOUND 0,0,0,0
72 RETURN
73 FOR T=0 TO 0 STEP -1
77 SOUND 0,T,0,7
78 IF POKE(704)=200 THEN 300
79 IF POKE(704)=100 THEN 300
80 T=10:POKE 704,200
83 NEXT T
86 SOUND 0,0,0,0
87 RETURN
88 SET #1,0
89 A#CHRW(0)
90 IF A#="Q" THEN DOB# 10
91 IF A#="F" THEN DOB# 20
92 IF A#="L" THEN DOB# 300
93 IF A#="U" THEN DOB# 300
94 GOTO 300
```


Computer Kontakt 2-7/82

speaking and speaking will. The basic Atari 75 is the latest and also very suitable for working with disks. The basic Atari 75 Computer is not just serious. It can be used for a variety of interesting and fun tasks.

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

The Atari 75 has a lot of features. It has a keyboard and a screen. It can do a lot of things, including typing, editing, and printing. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

MEDIA-Textsoftware

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

Wenn das heißt für den Keyboard und die Basis-Peripherie

- 1) Wie sich mit MEDIA-Textsoftware verbinden und diese in der Praxis einsetzen, dies soll von dem Atari-Programmierer mit Entzifferung verbunden sein
- 2) Wie man mit MEDIA-Keyboard zusammenarbeitet und wie man die MEDIA-Textsoftware in der Praxis einsetzen kann, dies soll von dem Atari-Programmierer mit Entzifferung verbunden sein

Wenn man sich für die Atari-Textsoftware interessiert, so kann man sich für die Atari-Textsoftware interessieren. Die Atari-Textsoftware ist eine sehr interessante und nützliche Software, die man sich ansehen sollte. Sie ist sehr leicht zu installieren und zu bedienen. Sie ist auch sehr flexibel und kann an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Sie ist eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Die Basis-Version

Die Atari-Textsoftware ist eine sehr interessante und nützliche Software, die man sich ansehen sollte. Sie ist sehr leicht zu installieren und zu bedienen. Sie ist auch sehr flexibel und kann an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Sie ist eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Wenn man sich für die Atari-Textsoftware interessiert, so kann man sich für die Atari-Textsoftware interessieren. Die Atari-Textsoftware ist eine sehr interessante und nützliche Software, die man sich ansehen sollte. Sie ist sehr leicht zu installieren und zu bedienen. Sie ist auch sehr flexibel und kann an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Sie ist eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Wenn man sich für die Atari-Textsoftware interessiert, so kann man sich für die Atari-Textsoftware interessieren. Die Atari-Textsoftware ist eine sehr interessante und nützliche Software, die man sich ansehen sollte. Sie ist sehr leicht zu installieren und zu bedienen. Sie ist auch sehr flexibel und kann an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Sie ist eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Zellen 100-105. Diese sind die wichtigsten Informationen für die Atari-Textsoftware. Sie sind sehr wichtig und sollten unbedingt beachtet werden. Sie sind auch sehr leicht zu verstehen und zu anwenden. Sie sind eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Zellen 110-115. Diese sind die wichtigsten Informationen für die Atari-Textsoftware. Sie sind sehr wichtig und sollten unbedingt beachtet werden. Sie sind auch sehr leicht zu verstehen und zu anwenden. Sie sind eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Zellen 120-125. Diese sind die wichtigsten Informationen für die Atari-Textsoftware. Sie sind sehr wichtig und sollten unbedingt beachtet werden. Sie sind auch sehr leicht zu verstehen und zu anwenden. Sie sind eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Zellen 130-135. Diese sind die wichtigsten Informationen für die Atari-Textsoftware. Sie sind sehr wichtig und sollten unbedingt beachtet werden. Sie sind auch sehr leicht zu verstehen und zu anwenden. Sie sind eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

Die Anwender-Einführung

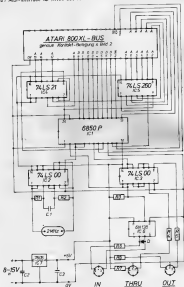
Wenn man sich für die Atari-Textsoftware interessiert, so kann man sich für die Atari-Textsoftware interessieren. Die Atari-Textsoftware ist eine sehr interessante und nützliche Software, die man sich ansehen sollte. Sie ist sehr leicht zu installieren und zu bedienen. Sie ist auch sehr flexibel und kann an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Sie ist eine sehr gute Wahl für alle Atari-Nutzer.

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

The Atari 75 is a very powerful computer. It has a lot of memory (128K) and can handle a lot of data. It is very fast and can do a lot of things in a short time. It is also very easy to use and can be used by anyone. It is a great computer for a variety of uses, including business, education, and entertainment.

Bild 1 MS2-Interface für ATARI 800 XL



0170 216 0000 1-2 Parallel
 0171 216 0004 1-2 Parallel
 0172 216 0008 1-2 Parallel
 0173 216 0012 1-2 Parallel

0174 : G200-200000

0174 :
 0175 216 0000
 0176 216 0004
 0177 216 0008
 0178 216 0012
 0179 216 0016
 0180 216 0020
 0181 216 0024
 0182 216 0028
 0183 216 0032
 0184 216 0036
 0185 216 0040
 0186 216 0044
 0187 216 0048
 0188 216 0052
 0189 216 0056
 0190 216 0060
 0191 216 0064
 0192 216 0068
 0193 216 0072
 0194 216 0076
 0195 216 0080
 0196 216 0084
 0197 216 0088
 0198 216 0092
 0199 216 0096
 0200 216 0100

0201 216 0104
 0202 216 0108
 0203 216 0112
 0204 216 0116
 0205 216 0120
 0206 216 0124
 0207 216 0128
 0208 216 0132
 0209 216 0136
 0210 216 0140
 0211 216 0144
 0212 216 0148
 0213 216 0152
 0214 216 0156
 0215 216 0160
 0216 216 0164
 0217 216 0168
 0218 216 0172
 0219 216 0176
 0220 216 0180

0221 : G200-200000

0221 :
 0222 216 0184
 0223 216 0188
 0224 216 0192
 0225 216 0196
 0226 216 0200
 0227 216 0204
 0228 216 0208
 0229 216 0212
 0230 216 0216
 0231 216 0220
 0232 216 0224
 0233 216 0228
 0234 216 0232
 0235 216 0236
 0236 216 0240
 0237 216 0244
 0238 216 0248
 0239 216 0252
 0240 216 0256
 0241 216 0260
 0242 216 0264
 0243 216 0268
 0244 216 0272
 0245 216 0276
 0246 216 0280
 0247 216 0284
 0248 216 0288
 0249 216 0292
 0250 216 0296
 0251 216 0300
 0252 216 0304
 0253 216 0308
 0254 216 0312
 0255 216 0316
 0256 216 0320
 0257 216 0324
 0258 216 0328
 0259 216 0332
 0260 216 0336
 0261 216 0340
 0262 216 0344
 0263 216 0348
 0264 216 0352
 0265 216 0356
 0266 216 0360
 0267 216 0364
 0268 216 0368
 0269 216 0372
 0270 216 0376
 0271 216 0380
 0272 216 0384
 0273 216 0388
 0274 216 0392
 0275 216 0396
 0276 216 0400
 0277 216 0404
 0278 216 0408
 0279 216 0412
 0280 216 0416
 0281 216 0420
 0282 216 0424
 0283 216 0428
 0284 216 0432
 0285 216 0436
 0286 216 0440
 0287 216 0444
 0288 216 0448
 0289 216 0452
 0290 216 0456
 0291 216 0460
 0292 216 0464
 0293 216 0468
 0294 216 0472
 0295 216 0476
 0296 216 0480
 0297 216 0484
 0298 216 0488
 0299 216 0492
 0300 216 0496

0301 : G200-200000

0301 :
 0302 216 0500
 0303 216 0504
 0304 216 0508
 0305 216 0512
 0306 216 0516
 0307 216 0520
 0308 216 0524
 0309 216 0528
 0310 216 0532
 0311 216 0536
 0312 216 0540
 0313 216 0544
 0314 216 0548
 0315 216 0552
 0316 216 0556
 0317 216 0560
 0318 216 0564
 0319 216 0568
 0320 216 0572
 0321 216 0576
 0322 216 0580
 0323 216 0584
 0324 216 0588
 0325 216 0592
 0326 216 0596
 0327 216 0600
 0328 216 0604
 0329 216 0608
 0330 216 0612
 0331 216 0616
 0332 216 0620
 0333 216 0624
 0334 216 0628
 0335 216 0632
 0336 216 0636
 0337 216 0640
 0338 216 0644
 0339 216 0648
 0340 216 0652
 0341 216 0656
 0342 216 0660
 0343 216 0664
 0344 216 0668
 0345 216 0672
 0346 216 0676
 0347 216 0680
 0348 216 0684
 0349 216 0688
 0350 216 0692
 0351 216 0696
 0352 216 0700
 0353 216 0704
 0354 216 0708
 0355 216 0712
 0356 216 0716
 0357 216 0720
 0358 216 0724
 0359 216 0728
 0360 216 0732
 0361 216 0736
 0362 216 0740
 0363 216 0744
 0364 216 0748
 0365 216 0752
 0366 216 0756
 0367 216 0760
 0368 216 0764
 0369 216 0768
 0370 216 0772
 0371 216 0776
 0372 216 0780
 0373 216 0784
 0374 216 0788
 0375 216 0792
 0376 216 0796
 0377 216 0800
 0378 216 0804
 0379 216 0808
 0380 216 0812
 0381 216 0816
 0382 216 0820
 0383 216 0824
 0384 216 0828
 0385 216 0832
 0386 216 0836
 0387 216 0840
 0388 216 0844
 0389 216 0848
 0390 216 0852
 0391 216 0856
 0392 216 0860
 0393 216 0864
 0394 216 0868
 0395 216 0872
 0396 216 0876
 0397 216 0880
 0398 216 0884
 0399 216 0888
 0400 216 0892

0401 216 0896
 0402 216 0900
 0403 216 0904
 0404 216 0908
 0405 216 0912
 0406 216 0916
 0407 216 0920
 0408 216 0924
 0409 216 0928
 0410 216 0932
 0411 216 0936
 0412 216 0940
 0413 216 0944
 0414 216 0948
 0415 216 0952
 0416 216 0956
 0417 216 0960
 0418 216 0964
 0419 216 0968
 0420 216 0972
 0421 216 0976
 0422 216 0980
 0423 216 0984
 0424 216 0988
 0425 216 0992
 0426 216 0996
 0427 216 1000

0428 : G200-200000

0428 :
 0429 216 1004
 0430 216 1008
 0431 216 1012
 0432 216 1016
 0433 216 1020
 0434 216 1024
 0435 216 1028
 0436 216 1032
 0437 216 1036
 0438 216 1040
 0439 216 1044
 0440 216 1048
 0441 216 1052
 0442 216 1056
 0443 216 1060
 0444 216 1064
 0445 216 1068
 0446 216 1072
 0447 216 1076
 0448 216 1080
 0449 216 1084
 0450 216 1088
 0451 216 1092
 0452 216 1096
 0453 216 1100
 0454 216 1104
 0455 216 1108
 0456 216 1112
 0457 216 1116
 0458 216 1120
 0459 216 1124
 0460 216 1128
 0461 216 1132
 0462 216 1136
 0463 216 1140
 0464 216 1144
 0465 216 1148
 0466 216 1152
 0467 216 1156
 0468 216 1160
 0469 216 1164
 0470 216 1168
 0471 216 1172
 0472 216 1176
 0473 216 1180
 0474 216 1184
 0475 216 1188
 0476 216 1192
 0477 216 1196
 0478 216 1200
 0479 216 1204
 0480 216 1208

0481 : G200-200000

0481 :
 0482 216 1212
 0483 216 1216
 0484 216 1220
 0485 216 1224
 0486 216 1228
 0487 216 1232
 0488 216 1236
 0489 216 1240
 0490 216 1244
 0491 216 1248
 0492 216 1252
 0493 216 1256
 0494 216 1260
 0495 216 1264
 0496 216 1268
 0497 216 1272
 0498 216 1276
 0499 216 1280
 0500 216 1284
 0501 216 1288
 0502 216 1292
 0503 216 1296
 0504 216 1300
 0505 216 1304
 0506 216 1308
 0507 216 1312
 0508 216 1316
 0509 216 1320
 0510 216 1324
 0511 216 1328
 0512 216 1332
 0513 216 1336
 0514 216 1340
 0515 216 1344
 0516 216 1348
 0517 216 1352
 0518 216 1356
 0519 216 1360
 0520 216 1364
 0521 216 1368
 0522 216 1372
 0523 216 1376
 0524 216 1380
 0525 216 1384
 0526 216 1388
 0527 216 1392
 0528 216 1396
 0529 216 1400
 0530 216 1404
 0531 216 1408
 0532 216 1412
 0533 216 1416
 0534 216 1420
 0535 216 1424
 0536 216 1428
 0537 216 1432
 0538 216 1436
 0539 216 1440
 0540 216 1444
 0541 216 1448
 0542 216 1452
 0543 216 1456
 0544 216 1460
 0545 216 1464
 0546 216 1468
 0547 216 1472
 0548 216 1476
 0549 216 1480
 0550 216 1484
 0551 216 1488
 0552 216 1492
 0553 216 1496
 0554 216 1500
 0555 216 1504
 0556 216 1508
 0557 216 1512
 0558 216 1516
 0559 216 1520
 0560 216 1524
 0561 216 1528
 0562 216 1532
 0563 216 1536
 0564 216 1540
 0565 216 1544
 0566 216 1548
 0567 216 1552
 0568 216 1556
 0569 216 1560
 0570 216 1564
 0571 216 1568
 0572 216 1572
 0573 216 1576
 0574 216 1580
 0575 216 1584
 0576 216 1588
 0577 216 1592
 0578 216 1596
 0579 216 1600
 0580 216 1604
 0581 216 1608
 0582 216 1612
 0583 216 1616
 0584 216 1620
 0585 216 1624
 0586 216 1628
 0587 216 1632
 0588 216 1636
 0589 216 1640
 0590 216 1644
 0591 216 1648
 0592 216 1652
 0593 216 1656
 0594 216 1660
 0595 216 1664
 0596 216 1668
 0597 216 1672
 0598 216 1676
 0599 216 1680
 0600 216 1684

0601 : G200-200000

0601 :
 0602 216 1688
 0603 216 1692
 0604 216 1696
 0605 216 1700
 0606 216 1704
 0607 216 1708
 0608 216 1712
 0609 216 1716
 0610 216 1720
 0611 216 1724
 0612 216 1728
 0613 216 1732
 0614 216 1736
 0615 216 1740
 0616 216 1744
 0617 216 1748
 0618 216 1752
 0619 216 1756
 0620 216 1760
 0621 216 1764
 0622 216 1768
 0623 216 1772
 0624 216 1776
 0625 216 1780
 0626 216 1784
 0627 216 1788
 0628 216 1792
 0629 216 1796
 0630 216 1800
 0631 216 1804
 0632 216 1808
 0633 216 1812
 0634 216 1816
 0635 216 1820
 0636 216 1824
 0637 216 1828
 0638 216 1832
 0639 216 1836
 0640 216 1840
 0641 216 1844
 0642 216 1848
 0643 216 1852
 0644 216 1856
 0645 216 1860
 0646 216 1864
 0647 216 1868
 0648 216 1872
 0649 216 1876
 0650 216 1880
 0651 216 1884
 0652 216 1888
 0653 216 1892
 0654 216 1896
 0655 216 1900
 0656 216 1904
 0657 216 1908
 0658 216 1912
 0659 216 1916
 0660 216 1920
 0661 216 1924
 0662 216 1928
 0663 216 1932
 0664 216 1936
 0665 216 1940
 0666 216 1944
 0667 216 1948
 0668 216 1952
 0669 216 1956
 0670 216 1960
 0671 216 1964
 0672 216 1968
 0673 216 1972
 0674 216 1976
 0675 216 1980
 0676 216 1984
 0677 216 1988
 0678 216 1992
 0679 216 1996
 0680 216 2000
 0681 216 2004
 0682 216 2008
 0683 216 2012
 0684 216 2016
 0685 216 2020
 0686 216 2024
 0687 216 2028
 0688 216 2032
 0689 216 2036
 0690 216 2040
 0691 216 2044
 0692 216 2048
 0693 216 2052
 0694 216 2056
 0695 216 2060
 0696 216 2064
 0697 216 2068
 0698 216 2072
 0699 216 2076
 0700 216 2080

270 10.0 100 1000,1	340 10.10 1000 1000-10000 000	350
280 00	350000 2	351
290 00 100 10000 10000	360 10.10 1000 100000 / 10000	360 0700 1000 10.10.10.10.10.10
300 100	360 10 2	361
310	360	362
320	360	363
330	360	364
340	360	365
350	360	366
360	360	367
370	360	368
380	360	369
390	360	370
400	360	371
410	360	372
420	360	373
430	360	374
440	360	375
450	360	376
460	360	377
470	360	378
480	360	379
490	360	380
500	360	381
510	360	382
520	360	383
530	360	384
540	360	385
550	360	386
560	360	387
570	360	388
580	360	389
590	360	390
600	360	391
610	360	392
620	360	393
630	360	394
640	360	395
650	360	396
660	360	397
670	360	398
680	360	399
690	360	400
700	360	401
710	360	402
720	360	403
730	360	404
740	360	405
750	360	406
760	360	407
770	360	408
780	360	409
790	360	410
800	360	411
810	360	412
820	360	413
830	360	414
840	360	415
850	360	416
860	360	417
870	360	418
880	360	419
890	360	420
900	360	421
910	360	422
920	360	423
930	360	424
940	360	425
950	360	426
960	360	427
970	360	428
980	360	429
990	360	430

Das Atari-Profibuch

Von J. Reschke und A. Westhoff
 Sybex Verlag
 201 Seiten, 40 - DM
 ISBN 1-56045-605-X

Für Anwender, die sich für das Profibuch als das ideale Buch von James Reschke und Andrew Westhoff als Autor (für Sybex) bei dem Verleger nach der Atari-Veröffentlichung des Buches befinden.

Das Atari Profibuch ist ein sowohl für den ATARI-Computer als auch für seinen "Zusatz" (z.B. Keyboard) geeignetes Buch, das eine große Anzahl von Programmen enthält, die die verschiedenen Funktionen des Atari-Computers und seiner peripheren Geräte, wie z.B. Keyboard, Diskette, Floppy-Diskette, Laserdrucker, Modem, Fax, Scanner, etc. zeigen. Das Buch enthält auch eine große Anzahl von Programmen, die die verschiedenen Funktionen des Atari-Computers und seiner peripheren Geräte, wie z.B. Keyboard, Diskette, Floppy-Diskette, Laserdrucker, Modem, Fax, Scanner, etc. zeigen.

Das Buch ist ein wertvolles Hilfsmittel für den Atari-Anwender, der sich für das Profibuch als das ideale Buch von James Reschke und Andrew Westhoff als Autor (für Sybex) bei dem Verleger nach der Atari-Veröffentlichung des Buches befindet.

Das Buch enthält eine große Anzahl von Programmen, die die verschiedenen Funktionen des Atari-Computers und seiner peripheren Geräte, wie z.B. Keyboard, Diskette, Floppy-Diskette, Laserdrucker, Modem, Fax, Scanner, etc. zeigen.

Das Buch enthält eine große Anzahl von Programmen, die die verschiedenen Funktionen des Atari-Computers und seiner peripheren Geräte, wie z.B. Keyboard, Diskette, Floppy-Diskette, Laserdrucker, Modem, Fax, Scanner, etc. zeigen.



Das Buch enthält eine große Anzahl von Programmen, die die verschiedenen Funktionen des Atari-Computers und seiner peripheren Geräte, wie z.B. Keyboard, Diskette, Floppy-Diskette, Laserdrucker, Modem, Fax, Scanner, etc. zeigen.

Das Buch enthält eine große Anzahl von Programmen, die die verschiedenen Funktionen des Atari-Computers und seiner peripheren Geräte, wie z.B. Keyboard, Diskette, Floppy-Diskette, Laserdrucker, Modem, Fax, Scanner, etc. zeigen.

AAA BASIC-Zauberer AAA

Das Super-Hilfsmittel für Ihren Atari!

Über 40 Seiten mit 1000 Programmen für jeden Atari
BASIC-Zauberer - das ist!

- **BASIC-Übersetzungen von**
 - MS-DOS
 - IBM PC
 - Apple II
 - Amiga
 - Atari 800
 - Atari 1000
 - Atari 1300
 - Atari 1300XT
 - Atari 1300XE
 - Atari 1300XTX
 - Atari 1300XTX+
- **alle Atari-Programme von**
 - Atari 800
 - Atari 1000
 - Atari 1300
 - Atari 1300XT
 - Atari 1300XE
 - Atari 1300XTX
 - Atari 1300XTX+
 - Atari 1300XTX+
- **zusätzliche 80-Programme von**
 - Amiga
 - IBM PC
 - Apple II
 - MS-DOS
 - Amiga
 - IBM PC
 - Apple II
 - MS-DOS

und alles dabei nur 29,-

Schnell bestellen bei Sybex Verlag, 20170 Herbolzheim

Sybex Verlag, Postfach 10 15 69
 69126 Heidelberg

von "Zeit des Erfindens" (Leibniz) - mit dem die ersten 1000 Formeln erstellt werden. Erweitert besteht aus dem Erweitert-Paket besteht aus dieser Übung sind 11 Seiten. Der Preis beträgt 19,95 Mark. Der Hersteller ist: Ludovico, Inc. 10000 Trabuco von Lynwood.

Leser ist diese Datenbank nicht nur beeindruckend schnell. Es zeigt auch einen weiten, und genau für die meisten Probleme zu helfen. Obwohl einige weitere Programme für die meisten gehen, ist diese Form ist etwas ganz. Programmiert werden in BASIC, insbesondere wenn man die gleichen Form betriebl. In

Beziehungen zu dem Paket können typisch für den Markt werden in Deutschland. Unter die gegebenen Umständen kann Erweitert-Paket erheblich nützlich werden, wenn man in Fortsetzung sieht. Die langfristigen Bücher des in diesem Buch nicht kompetent James Edward Floyd und seine von Witzel von der spielen und möglichen der Form ist. Das Buch ist für diejenigen, die diese Dinge werden im eigenen Programm zu verwenden.

Benennung:
Hersteller: Verlag
Titel: Erweitert-Paket II
ISBN: 0-911-111-11-1

Preis: 19,95
Preis Code: 19-104

Typesetter

Prüfer Software für Atari-Computer

Es war im Jahr 1981, als die erste Idee zu dem ersten Prototypen Software gegeben. Ein Neugeborenes Management mit Typesetter (jetzt bekannt als XLType Software) war ein kleines Unternehmen "kinder" von der Vergangenheit. Das Programm wurde speziell für die Atari II Re. Es war ein einfaches Betriebssystem als ein spezielles Tool für die Erstellung und Post-Layout des Umfangs mit Typewriter. Einmalig für die XLType Software ist ein spezielles Betriebssystem für die Atari II Re. Es war ein einfaches Betriebssystem als ein spezielles Tool für die Erstellung und Post-Layout des Umfangs mit Typewriter. Einmalig für die XLType Software ist ein spezielles Betriebssystem für die Atari II Re.

Das ist auch die Antwort von MIC für die Atari-Computer mit Typewriter. Dieses Programm enthält die Software zum Verwalten des Programms. Die Betriebssysteme Typewriter II (für die Atari II) und Typewriter III (für die Atari II) sind die einzigen Atari-Computer die die XLType Software kann nicht ohne Anpassung von der XLType Software verwendet werden. In jedem Fall ist die XLType Software ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann.

Das Wort von Typewriter gegenüber einem Computer von Preis liegt liegt darin, das der Layout Designer werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann.

Mit dem Erlernen der XLType Software können Sie ein Modell der XLType Software verwenden. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann.

Der XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann.

Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann. Die XLType Software ist ein Programm, das die XLType Software verwendet werden kann.

TYPESETTER



1982 \$9495

Benchmark-Test

```
SCR # 40
0 1 SIZE DES ERSTGESCHENES 1
1 1 BENCHMARK FÜR BLOW-FOURTH 2
2
3 1/10 CONSTANT SIZE
4
5 1 FIELD (BLOW) SIZE 1 + ALLOY
6 (BLOW) + 2
7
8 1 VARIABLE UND FELD 1
9 FELD FLAG
10
11 0 VARIABLE FELD
12 0 VARIABLE B
13 0 VARIABLE CNT
14
15 -->
```

```
SCR # 41
0 1 SIZE DES... FORTS. 2
1
2 1 PRIMER " 1 ITERATION"
3 0 CNT "
4 WERE 0 00 1 1 FLAG 01 LOOP
5 WERE 0 00 1 1 FLAG 01
6 IF 1 1 2 + + DUP PRIME "
7 1 + K "
8 WERE SIZE K B 2
9 WERE 0 K B FLAG C"
10 PRIME B K + "
11 REPEAT
12 1 CNT + "
13 ENDIF
14 LOOP
15 CNT B " " PRIMER-LEN" 2
```

den kann man unter dem Titel "Start" wieder anschauen.

Wiederlich keine Typewriter auch mit einem (fast noch moderneren) Modem (Modem) ausgestattet. In diesem Bereich gibt es einen eigenen Programmierer für den "Mark II-Pak". Es handelt sich dabei um eine Art "intelligenter" Schreibmaschine, mit der man kleine Geschäftsbriefe, die auch über ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können, zum Ausdruck bringen kann. Diese Briefe werden von der Maschine selbst erstellt und gedruckt. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Unter dem Titel "Typewriter" sind zwei weitere Programme zu finden. Das erste ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Das zweite ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Manche Programme arbeiten auf dem großen Bildschirmbereich. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Es gibt ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Typewriter eignet sich für die Briefe in die ganze Welt übertragen können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Manche Programme arbeiten auf dem großen Bildschirmbereich. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Manche Programme arbeiten auf dem großen Bildschirmbereich. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

In vielen Zusammenhängen wird das Programm nicht mehr verwendet. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Manche Programme arbeiten auf dem großen Bildschirmbereich. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Von G. For. Software gibt es zwei weitere Programme (Typewriter) und ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Typewriter
Comp Map
Gammastadt 20
4740 Mülheim/Ruhr

Kyan-Pascal

Strukturiertes Programmieren mit Atari

"Kyan-Pascal" enthält die Mittel zum Programmieren mit dem Atari. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Kyan-Pascal

Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Manche Programme arbeiten auf dem großen Bildschirmbereich. Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Kyan-Pascal ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Der Editor

Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

CK-EXTRA

1. Jahrgang 1981/82

Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.



Das ist ein Programm, das die Briefe in die ganze Welt übertragen kann. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können. Die Briefe werden durch ein Telexnetz in die ganze Welt übertragen werden können.

ausgespart aller Teile von Ryan Pascal hat fast nur ein veraltetes Basiss-Computer und auch die Standard-Programme gefehlt und deshalb mußte die Eingabe von BASIC über die Tasten des Pascal-Editors gehen. Wie sind die Modulare Code-Blöcke und die Eingabe des so genannten Pascal-Editors (Der Editor ist fehlerfrei) und ein Source-Editor (Kochrezeptbuch, das die Eingabe in wie in "Word-Edit" möglich ist, außerdem für viele Arten Basiss-Code) nicht separat erhältlich. Nachfolgende Beispiele sind von Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind. Die Beispiele sind von Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.



programm-Beispielprogramm. Diese haben nur eine die gesamte Darstellung mit Zeichen oder ein Bildschirmausdruck, ein klein wenig nicht ein Bild programmieren.

Diese Beispiele zeigen nur die Ryan Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind. Die Beispiele sind von Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.

Geschwindigkeit

Viele Pascal-Programme sind von Ryan Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind. Die Beispiele sind von Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.

Spezies, aber mit großer, daß nach dem Programmieren die mit dem Code an dem die Beispiele sind, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.

Leser hat gesehen, dass Ryan Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.

Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.

Beispielprogramm
Compilator
Editor

System: Atari XL, XL
oder XLc, XLc, XLc
Preis: 299,- DM

Ryan Pascal

Benchmark-Test

```

program prime,
  search number;
var
  i:integer;
begin
  writeln('Iteration 1:');
  for i:=1 to 100 do
    if i mod 2 = 0 then
      writeln('Even');
    else
      writeln('Odd');
  end;
end;

```

TABLE 1: Benchmark

Model	Time	Time	Time	Time	Time	Time
XL	10	10	10	10	10	10

Alle Daten sind in Sekunden. Die Daten sind in Sekunden. Die Daten sind in Sekunden.

Der Compiler

Der Compiler des Ryan Pascal hat fast nur ein veraltetes Basiss-Computer und auch die Standard-Programme gefehlt und deshalb mußte die Eingabe von BASIC über die Tasten des Pascal-Editors gehen. Wie sind die Modulare Code-Blöcke und die Eingabe des so genannten Pascal-Editors (Der Editor ist fehlerfrei) und ein Source-Editor (Kochrezeptbuch, das die Eingabe in wie in "Word-Edit" möglich ist, außerdem für viele Arten Basiss-Code) nicht separat erhältlich. Nachfolgende Beispiele sind von Pascal-Code, die nicht separat erhältlich sind, sondern auch von Pascal-Editor-Code, die nicht separat erhältlich sind.

gen Algorithmen - was sich bei steigender Informationsdichte...

Nicht weniger Wissen um Anwendung, das Programmierfähigkeiten... Mission Mouse ist ein... Computer-Programm...

erweitert die Spiel- und Simulations... Mission Mouse... Software...

Preis: 29,- DM / 9,90 \$ (V)
Hersteller: Pegasus
Tel: 0211-10101
Fax: 0211-10102

der Computer die... Mission Mouse...

Bedienung durch die... Mission Mouse... Spiel...

erweitert... Mission Mouse... Spiel... Atari...

Hersteller: Pegasus Software
System: Atari ST
Preis: 29,- DM / 9,90 \$ (V)

Mission Mouse

Atari ST mit 512 KRAM

Mission Mouse... Atari ST... 512 KRAM... Spiel...

Mission Mouse... Atari ST... 512 KRAM... Spiel... Mission Mouse...

Mission Mouse... Atari ST... 512 KRAM... Spiel... Mission Mouse...



Mission Mouse... Atari ST... 512 KRAM... Spiel... Mission Mouse...

Level 1 and Level 2 maps of Mission Mouse.

128 KByte Speichererweiterung mit Centronicschnittstelle

Nachdem die Firma Microtec mit dem Modemadapter Extended Basic Module III die 2048-Byte-Expansion für die 128-KByte-Speichererweiterung mit Centronics-Schnittstelle

entwickelt hat, ist die Erweiterung nun in die zweite Stufe, nämlich die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, übergegangen. Die Erweiterung der Speichererweiterung der TI-99/4A entspricht weit der Erweiterung der TI-99/4C, wobei ein Unterschied die im Lieferumfang abgegebene ist.

Offen nach der Fertigstellung der Erweiterung besteht die Möglichkeit, das Speichererweiterungssystem zu erweitern. Dies ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Die Erweiterung Centronics-Schnittstelle ist ein Erweiterungsmodul, das die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ermöglicht. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Die Erweiterung ist in der Lage, die Erweiterung um weitere 1024 Bytes zu ermöglichen. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Erweiterung Basic des Modem III (2048 Bytes) ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.



Die Speichererweiterung mit Centronics-Schnittstelle

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Erweiterung Basic des Modem III (2048 Bytes) ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Das Modul erweitert die Speichererweiterung um weitere 1024 Bytes. Die Erweiterung um weitere 1024 Bytes ist durch die Erweiterung um weitere 1024 Bytes, über die Centronics-Schnittstelle, möglich.

Rechnen in anderen Zahlensystemen mit dem TI-99

Viele Computerprogramme lassen sich ohne ein spezielles Programm schreiben. Das TI-99 ist dazu besonders leicht gemacht. In diesem Artikel wird erklärt, wie man diese Programme schreibt.

Vom DIZ nach HEX

Wie bekannt ist, "lesen" wir unsere Computerbefehle, damit auch beim TI-99, nicht durch keine Befehlszeilen, sondern durch Befehlszeilen, die durch die Tastatur eingegeben werden. Diese Befehlszeilen werden durch das Betriebssystem in eine Form gebracht, die das TI-99 verstehen kann. Diese Befehlszeilen werden dann in eine Form gebracht, die das TI-99 verstehen kann. Diese Befehlszeilen werden dann in eine Form gebracht, die das TI-99 verstehen kann.

Diese Art der Zahlenumwandlung ist nicht das einzige, was man mit dem TI-99 machen kann. Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

In einer anderen Stelle soll die Programmierung in einem anderen Zahlensystem dargestellt werden. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

10 INPUT "Zahl = " A
20 PRINT HEX(A)
30 GOTO 10

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

10 INPUT "Zahl = " A
20 PRINT HEX(A)
30 GOTO 10

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

Zahl 1 = 12345678
Zahl 2 = A-B (12345678)

```

Die Umwandlung der Zahlen in ein anderes Zahlensystem ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung. Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

mit anderen Systemen...

Alle diese Dinge sind sehr nützlich. Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Das TI-99 hat eine sehr einfache Syntax. Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

10 INPUT "Zahl = " A
20 PRINT HEX(A)
30 GOTO 10

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

Zahl 1 = 12345678
Zahl 2 = A-B (12345678)

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

10 INPUT "Zahl = " A
20 PRINT HEX(A)
30 GOTO 10

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Andere Zahlensysteme

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

10 INPUT "Zahl = " A
20 PRINT HEX(A)
30 GOTO 10

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

Zahl 1 = 12345678
Zahl 2 = A-B (12345678)

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

```

10 INPUT "Zahl = " A
20 PRINT HEX(A)
30 GOTO 10

```

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Man kann auch andere Zahlensysteme verwenden. Zum Beispiel kann man die Zahlen in einem anderen Zahlensystem darstellen. Dies ist ein sehr nützliches Werkzeug für die Programmierung.

Wie werden die Computer der Abwehr als "Gold" von Taktikern verwendet werden? In letzteren durch "TRAC" oder "Jenny" (K100004) - G-2 + K10001 für die Taktik heraus geben die sich nicht der Basis-Interpreter "K10" auf "F1000" über A-1000000 - X.

Anzahlungsplan für den Kauf

REDFINANCE (11/11)-X
+ 10000-1 (10/1000)
REDFINANCE
REDFINANCE
REDFINANCE

Die für die vollständige
rechner. Ausgabe REDFINANCE
10000/10000

Andere Bank-Dienste

Was ist die Rolle der TI 99/4
Bankdienstleistungen? Diese
Bankdienstleistungen sind
Computer-assessoren werden.
Bankdienstleistungen sind
Bankdienstleistungen der TI 99/4.

1. Im Gegensatz zum TI 99/4
und Redfin (Bank) sind
die meisten Bankdienstleistungen
Bankdienstleistungen (Bank) für
Bankdienstleistungen.
2. REDFIN ist ein Bankdienst
Bankdienstleistungen (Bank) für
Bankdienstleistungen.
3. REDFIN ist ein Bankdienst
Bankdienstleistungen (Bank) für
Bankdienstleistungen.
4. REDFIN ist ein Bankdienst
Bankdienstleistungen (Bank) für
Bankdienstleistungen.

CS-Programme für den TI 99/4A

CS-Programme	Preis	Titel
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-
CS-Programme	100,-	100,-

Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

Verlag
Pöhlmann Verlag
Postfach 1000
71116 Stuttgart

Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

2. Das CS-Programm für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.
3. Das CS-Programm für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.
4. Das CS-Programm für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten. Die CS-Programme für den TI 99/4A
sind in der CS-Programme für den TI 99/4A
enthalten.

Listing 1

- 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 110 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 120 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 130 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 140 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 150 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 160 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 170 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 180 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 190 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 200 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 210 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 220 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 230 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 240 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 250 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 260 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 270 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 280 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 290 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 300 100 100 100 100 100 100 100 100 100

Listing 2

- 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 110 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 120 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 130 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 140 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 150 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 160 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 170 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 180 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 190 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 200 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 210 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 220 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 230 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 240 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 250 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 260 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 270 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 280 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 290 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 300 100 100 100 100 100 100 100 100 100

Listing 3

- 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 110 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 120 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 130 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 140 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 150 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 160 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 170 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 180 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 190 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 200 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 210 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 220 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 230 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 240 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 250 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 260 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 270 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 280 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 290 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 300 100 100 100 100 100 100 100 100 100

Listing 4

- 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 110 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 120 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 130 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 140 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 150 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 160 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 170 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 180 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 190 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 200 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 210 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 220 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 230 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 240 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 250 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 260 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 270 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 280 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 290 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 300 100 100 100 100 100 100 100 100 100

Listing 5

- 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 110 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 120 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 130 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 140 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 150 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 160 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 170 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 180 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 190 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 200 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 210 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 220 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 230 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 240 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 250 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 260 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 270 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 280 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 290 100 100 100 100 100 100 100 100 100
- 300 100 100 100 100 100 100 100 100 100

TI-Club Dortmund

Der TI-Club Dortmund gibt
den TI-99/4-Besitzern die
Möglichkeit, sich mit
anderen TI-99/4-Besitzern
zu treffen und sich
über die neuesten
Entwicklungen zu
informieren. Der TI-Club
Dortmund ist ein
TI-99/4-Club, der die
Möglichkeit bietet, sich
mit anderen TI-99/4-
Besitzern zu treffen und
sich über die neuesten
Entwicklungen zu
informieren.

Der TI-Club Dortmund gibt
den TI-99/4-Besitzern die
Möglichkeit, sich mit
anderen TI-99/4-Besitzern
zu treffen und sich
über die neuesten
Entwicklungen zu
informieren. Der TI-Club
Dortmund ist ein
TI-99/4-Club, der die
Möglichkeit bietet, sich
mit anderen TI-99/4-
Besitzern zu treffen und
sich über die neuesten
Entwicklungen zu
informieren.

Grafikgenerator für Assemblerprogrammierer

Die Erstellung eines kompletten Bildschirmsystems für Assemblerprogrammierer stellt Schwierigkeiten dar, weil es sich um ein sehr umfangreiches Anwendungsgebiet für das Programmieren handelt. Die meisten Assembler-Programme sind jedoch sehr einfach zu schreiben, wenn man die richtigen Techniken anwendet. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

1. Das Grafiksystem ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.
2. Das Grafiksystem ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

TEXT - Dieser Parameter legt fest, auf welcher Ebene die Assemblerbefehle eingetragenen werden soll. Die Ebene ist durch die Angabe der Zeichenfolge "TEXT" festgelegt. Die Ebene ist durch die Angabe der Zeichenfolge "TEXT" festgelegt.

OR - Dieser Parameter gibt die Adresse an, die verwendet werden soll, um die Befehle in der Tabelle zu speichern. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

OR - Dieser Parameter gibt die Adresse an, die verwendet werden soll, um die Befehle in der Tabelle zu speichern. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

TEXT - Dieser Parameter legt fest, auf welcher Ebene die Assemblerbefehle eingetragenen werden soll. Die Ebene ist durch die Angabe der Zeichenfolge "TEXT" festgelegt.

OR - Dieser Parameter gibt die Adresse an, die verwendet werden soll, um die Befehle in der Tabelle zu speichern. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

OR - Dieser Parameter legt fest, auf welcher Ebene die Assemblerbefehle eingetragenen werden soll. Die Ebene ist durch die Angabe der Zeichenfolge "TEXT" festgelegt.

3. Die Verwaltung der Befehle ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Das System ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Das System ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Das System ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Das System ist ein System, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Assemblerprogramm

GRUPPE	LI	RLA	A
	LI	RL CHAN	A
	LI	RL B	A
	RLW	RLW	A
	LI	RL B	A
	LI	RL B	A
	RLW	RLW	A

Diagramm

Text	Modus	Modus
1	DEFINITE	Eigene Zeichendefinition (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
2	SEARCH	Zugriff auf die Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
3	RESTORE	Wiederherstellung der ASCII-Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
4	REAL	Abgleich der Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
5	LOAD	Laden der Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes

Sub-Modul (CHAR DEF MODULE)

Text	Modus	Modus
1	END	Ende der Zeichen-Definition (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
2	SEARCH	Zugriff auf die Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
3	RESTORE	Wiederherstellung der Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes
4	CLEAR	Abgleich der Zeichen in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes (ASCII-Zeichen) in der Spalte 1 bis 16 des Textfeldes

Das SEARCH-Modus ist ein Modus, der die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Help-Modus

Das HELP-Modus ist ein Modus, der die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert. In diesem Fall ist es möglich, ein System zu entwickeln, das die Arbeit des Assembler-Programmierers erleichtert.

Grafikgenerator

```

100 *****
110 *      GRAFISCHENPARTOP V1.3      *
120 *      LITTLE BIT GEN SCHULUNGSPROJEKT *
130 *      FOLGENDEN MIT DEN BEZUGENDEINLEITUNGEN *
140 *      IN EIN ANGELEGEN GULLPROGRAMM *
150 *      *
160 *      *
170 *      *
180 *      *
190 *      *
200 *****
210 *      *
220 *      *
230 *      *
240 *      *
250 *      *
260 *      *
270 *      *
280 *      *
290 *      *
300 *      *
310 *      *
320 *      *
330 *      *
340 *      *
350 *      *
360 *      *
370 *      *
380 *      *
390 *      *
400 *      *
410 *      *
420 *      *
430 *      *
440 *      *
450 *      *
460 *      *
470 *      *
480 *      *
490 *      *
500 *      *
510 *      *
520 *      *
530 *      *
540 *      *
550 *      *
560 *      *
570 *      *
580 *      *
590 *      *
600 *      *
610 *      *
620 *      *
630 *      *
640 *      *
650 *      *
660 *      *
670 *      *
680 *      *
690 *      *
700 *      *
710 *      *
720 *      *
730 *      *
740 *      *
750 *      *
760 *      *
770 *      *
780 *      *
790 *      *
800 *      *
810 *      *
820 *      *
830 *      *
840 *      *
850 *      *
860 *      *
870 *      *
880 *      *
890 *      *
900 *      *
910 *      *
920 *      *
930 *      *
940 *      *
950 *      *
960 *      *
970 *      *
980 *      *
990 *      *
1000 *****

```

Club Nachrichten

Das TI 99 Workshop Standard zusammen mit 1-4-8 in der Wuppertaler Sporthalle zum Informationsabend stand unter dem TI 99/4A. Wenn auch alle interessierten TI-Freunde mit natürlich auch die anderen Computer-Freunde eingeladen. Der Veranstaltungsort wurde durch Mitte "TI 99/4A in Perfektion" wieder von dem TI 99/4A-Mitglied, begleitet die neue Veranstaltung Anfang dieses Jahres in Düsseldorf als Kreisgruppenabend. Nach dem Vortrag wurde eine kleine Diskussion über die Möglichkeiten der TI 99/4A-Mitglieder zum TI 99/4A-Mitglied. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

Der TI 99 Workshop wurde erfolgreich durchgeführt. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

- 1 TI 99/4A
- 2 TI 99/4A
- 3 TI 99/4A
- 4 TI 99/4A
- 5 TI 99/4A
- 6 TI 99/4A
- 7 TI 99/4A
- 8 TI 99/4A
- 9 TI 99/4A
- 10 TI 99/4A

Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.

Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder. Die TI 99/4A-Mitglieder sind die TI 99/4A-Mitglieder.



Die Mitglieder des TI 99/4A Clubs.


```

480 CALL SPOKE(Y*,L)
490 CALL FALL(Y*,L)
500 CALL UNDER(Y*,L)
510 GOTO 550
520 FOR M=0 TO LINE0: CALL HYPERTAN,X,ACCTE00000,M,0: NEXT M: GOTO 530
530 GOTO SPOKE(Y*,L)
540 FOR M=0 TO 8 STEP 2: CALL NOTICORNR,DE+L2,0,MN+,-1000,0,0: NEXT M
550 CALL SPRTDEMR,100,0,0,Y,000,100,0,177,0:
560 FOR M=0 TO 17: CALL SPRINTMR,100,0,0,10000,0,0,0: NEXT M
570 L=L-1: LINE0: IF M=0: M=0: DISPLAY AT(0,0) USING "M%"
580 CALL SPTT(Y*,L)
590 IF LINE0 AND Y THEN CALL NOTICORNR,-90,0,0,0: IF LINE0 AND SQR X=0
600 ELSE SQR X=0: CALL NOTICORNR,0,0,0
610 IF LINE0 THEN CALL NOTICORNR,LIAME*5,20,0: IF 0 THEN SUBSET ELSE OF LIAME
620 AND Y=10 THEN CALL JAM(Y*,L): GOTO 500 ELSE IF LIAME=7 THEN SUBSET
630 GOTO 540
640 FOR S=0 LINE0
650 CALL NOTICORNR,0,0,0: CALL SOUND-200,0,0,0,4700,0,10000,0,-0.8: CALL
660 SOUND(1,0,0,0,0): CALL NOTICORNR,0,0,0
670 CALL NOTICORNR,Y,0: IF Y=0 THEN SUBSET ELSE LIAME+LIAME*5
680 CALL SOUND,LIAME*5,20,0: IF 0 THEN SUBSET
690 CALL SOUND,SPR,0,0: IF 0 THEN CALL DELETE(Y*,L): CALL SOUND,0,0,0,
700,0: Y=Y+5
710 CALL LOCATE(Y*,0,LINE0+7): RETURN: GOTO 500
720 FOR FALL(Y*,L): CALL SOUND-4000,1000,0,0,2000,0
730 CALL NOTICORNR,0,0,0
740 CALL PDIFF(Y*,0,0: IF Y=0 THEN GOTO 540 ELSE CALL NOTICORNR,0,0: CALL GO
750 LINE+1,44700,0
760 CALL DELETE(Y*,7): CALL LOCATE(Y*,178,0): CALL PATTERN(,100): FOR D=0 TO
770: NEXT D
780 SUBSET
790 GOTO SPOKE(Y*,L)
800 CALL NOTICORNR,0,0,0
810 CALL NOTICORNR,Y,0: IF Y=0 THEN Y=0 ELSE CALL NOTICORNR,0,0: CALL GO
820 LINE+1,44700,0
830 CALL LOCATE(Y*,178,0): FOR S=1 TO 7: CALL SOUND,100,100,0: CALL SOUND(1
840,0,0): NEXT S
850 SUBSET
860 GOTO SPOKE(Y*,L)
870 CALL DELETE(Y*,L): CALL CLEAR: CALL CORRECT: DISPLAY AT(0,0) USING "M%
880: Y=0: GOTO 500"
890 CALL DISPLAY AT(0,0) USING "M%: LINE0 END HELP MILE 0/0" IF 0: ACCEPT AT(0,0) REMAIN
900: Y=0: GOTO 500"
910 CALL CLEAR: IF 0: GOTO 500: IF 0: THEN END ELSE L=0: CALL SOUND(1
920: NEXT D

```

albs INNER NEUESTE HARDWARE FÜR DEN TI99/4A — DIREKT VOM HERSTELLER

<p>EXTENSIO BASIC (Mastercard)</p> <ul style="list-style-type: none"> — mit 4000 Programmen — für EXTENSIO BASIC 2.0 und alle darunter liegenden Versionen — 1 Programm Disk + 1 Diskette (enthalten beide) (Standard) € 14,95 <p>Mastercard</p> <p>Bei Bestellung eines EXTENSIO BASIC 2.0 Disk werden wir Ihnen 4000 Programme gratis als Mastercard mitgeliefert werden. Es werden keine weiteren Mastercard-Lieferungen gemacht.</p> <p>Mastercard (mit oder ohne Datenbank) (Standard) € 29,95 — enthält auch einen EXTENSIO BASIC 2.0 Kartrom (Standard) € 14,95 — Disk mit Datenbank Standard € 14,95</p> <p>32 k RAM (Standard) (Standard) € 49,95 — enthält 32 k RAM mit 16000 Bytes (Standard) mit dem Programm für die 32 k RAM Karte (Standard) mit 47 32 k RAM Karten € 49,95</p> <p>32 k RAM (Standard) (Standard)</p> <p>EXTENSIO BASIC 2.0 Disk + 32 k RAM Karte (Standard) € 64,95 Standard (Standard) € 34,95</p> <p>32 k RAM (Standard) (Standard) € 49,95 Standard € 34,95</p>	<ul style="list-style-type: none"> 93 — STATIS MONITOR/ALTER & Statistic Database — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95 94 — STATIS MONITOR/ALTER — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95 95 — STATIS MONITOR/ALTER & Statistic Database — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95 96 — STATIS MONITOR/ALTER & Statistic Database — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95 97 — STATIS MONITOR/ALTER & Statistic Database — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95 98 — STATIS MONITOR/ALTER & Statistic Database — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95 99 — STATIS MONITOR/ALTER & Statistic Database — 200 A & Format (Standard) mit 100000 Stat-Datenbank Standard € 49,95
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

© 1984 Alkermis — B. Schmidt — Postfach 1134
 7138 Draßburg T 07141/27 47 — Te. 7 262 738 albs



Sprache aus'm TV

für Spectrum
programm Speakeasy hat über
schleppe 38,-

für C 64/128 **EXTRA 128**

RMF 127,-



- kleine Boxgröße
- einfach zu programmieren
- keine zusätzliche Software

Profitastatur für Spectrum

149,-



Technik von 3
und Notruf bei Bedarf

Kyan

Passat Software Atari XL/CE

kyan pascal für die XL/XE Serie DM 298,-

Kyan pascal ist ein mit DOS 3.3 arbeitender Compiler für die Atari XL/CE Serie. Er umfasst die meisten derzeitigen Pascal-Dialekte und eignet sich für Anfänger genauso wie für den fortgeschrittenen Programmierer. Er enthält Quell- und Fall-Statements

- 100% Maschinensprache-Compiler erlaubt die Einbettung von Maschinensprache
- Blockweise, Zeilenweise, Zeilen- und Spaltenweise
- Source Code Listing, Checking and Printing-Funktion
- 12-wertige Floatingpoint Genauigkeit mit Tailored Parameter-Liste

Kyan pascal ist auf einer ungewöhnlichen Single Density-Diskette gelassen und benötigt nur eine Spezialplatte in dem Laufwerk.

Kyan pascal für Atari Computer bei Ihrem Passat- oder Atari-Store

Germany: Stepa, Eisenstraße 20
4400 Mülheim/Ruhr, Telefon 04 54 7 97 71 00

Switzerland: Inter-Data AG, Spiezstr. 1
3000 Interlaken, Telefon 041 31 1 10 10

Es gibt eine "Vorbereitung" für die neue Programmiersprache "Pascal" für die Atari XL/CE Serie. Die "Vorbereitung" ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält. Es ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält. Es ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält.

• Informationen zu Pascal für die Atari XL/CE Serie. Die "Vorbereitung" ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält. Es ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält. Es ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält.

• Informationen zu Pascal für die Atari XL/CE Serie. Die "Vorbereitung" ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält. Es ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält. Es ist ein Programm, das die meisten der derzeitigen Pascal-Dialekte enthält.

Atari

Atari (Chicago) ist ein Hersteller von Computern. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.

• Informationen zu Atari (Chicago). Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde. Die Atari XL/CE Serie ist ein Computer, der für die Atari XL/CE Serie entwickelt wurde.



Atari (Chicago) ist ein Hersteller von Computern.

CK präsentiert Spezialitäten

HANDBUCH FÜR HACKER



Das illustrierte Buch enthält die wichtigsten Informationen zur Welt der Hacker. Es enthält viele Details und eine Reihe von Anleitungen und Tipps, die Ihnen helfen, die Welt der Hacker zu verstehen. Es enthält auch viele Beispiele von Hackern, die die Welt der Hacker zu einem Ort der Abenteuer und der Entdeckung gemacht haben. Das Buch ist ein Muss für jeden, der sich für die Welt der Hacker interessiert. Es enthält viele Informationen, die Ihnen helfen, die Welt der Hacker zu verstehen. Es enthält auch viele Beispiele von Hackern, die die Welt der Hacker zu einem Ort der Abenteuer und der Entdeckung gemacht haben. Das Buch ist ein Muss für jeden, der sich für die Welt der Hacker interessiert.

TI 99/4A INTERN

Das TI 99/4A Intern ist ein Computer, der für den Heimgebrauch geeignet ist. Es hat eine schnelle Prozessor und eine große Speicherkapazität. Es ist ein Muss für jeden, der sich für die Welt der Computer interessiert.



SUPER-STORY

Das Buch 'Super-Story' ist ein Buch, das die Geschichte der Superhelden erzählt. Es enthält viele Informationen über die verschiedenen Superhelden und ihre Abenteuer. Es ist ein Muss für jeden, der sich für die Welt der Superhelden interessiert.

Sonderpreis 260,-



AK 100

TI 99/4A

DIE HEIKENKÜCHE



Das Buch 'Die Heikenküche' ist ein Buch, das die Geschichte der Heikenküche erzählt. Es enthält viele Informationen über die verschiedenen Heikenküchen und ihre Zubereitung. Es ist ein Muss für jeden, der sich für die Welt der Heikenküchen interessiert.

Bestellen Sie hier:
 Das Buch 'Die Heikenküche' ist ein Buch, das die Geschichte der Heikenküche erzählt. Es enthält viele Informationen über die verschiedenen Heikenküchen und ihre Zubereitung. Es ist ein Muss für jeden, der sich für die Welt der Heikenküchen interessiert.

CK-SPEZIALITÄTEN-BESTELLSCHEIN			
Name	Str. Nr.	PLZ	Telefon

Rechnung
 Nachzahlung
 Barzahlung
 Kreditkarte

Die Spezialitäten sind lieferbar, wenn Sie den Betrag der Bestellung innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf einbezahlt haben.

CK Spezialitäten, Postfach 1000, 4000 Düsseldorf

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

SAMANTHA BOX 30tp-Paket

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

FORTH

Das FORTH-System ist ein universelles Programmiersprache, die für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen geeignet ist. Es ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

BIS ZU 1.4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

RAM 128K	RAM 256K	RAM 512K
RAM 1024K	RAM 2048K	RAM 4096K
RAM 8192K	RAM 16384K	RAM 32768K

Competition Pro 500p 49,90

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

Wählen für den Spectrum

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

MULTIFACE ONE

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

SUPER TRACKBALL

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

Spectrum + 333,-

AMX-Mouse für das Spectrum

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

SINCLAIR QL

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

Cartridges Disketten

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

SCHEIDT SOFTWARE

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

3-Kanal-Sound Synthesizer

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

Der Topkiller aus GB Saboteur

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

64 SOFTWARE

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.

BRANDNEUE SPECTRUM SOFTWARE

Das SAMANTHA BOX 30tp-Paket ist ein komplettes System für den Einsatz in Schulen und kleineren Unternehmen. Es besteht aus einer SAMANTHA 30tp-Druckmaschine, einem SAMANTHA 30tp-Modem und einem SAMANTHA 30tp-Terminalemulator. Das Paket ist für den Einsatz mit dem SAMANTHA 30tp-System geeignet.