

Oktober
'84

Magazin für den Home-Computer-Besitzer

computronic

10 / 1. Jahrgang

Das Software-Magazin

DM 5,50
SS 45
SFR 5,50

Jetzt noch mehr

aktuelle Informationen

- neue Software-Reviews
- neues vom Markt

Top-Programme wie:

Spiders
Oil-Panic
Fressmann
und
Outlaw
Tic-Tac-Toe
Mother Duck
Cave Man
u. a.

Anwenderprogramme

Screen-Designer
The Basic

Forth-Kurs

verschiedene Zahlensysteme

Commodore 64

TI-99

Atari

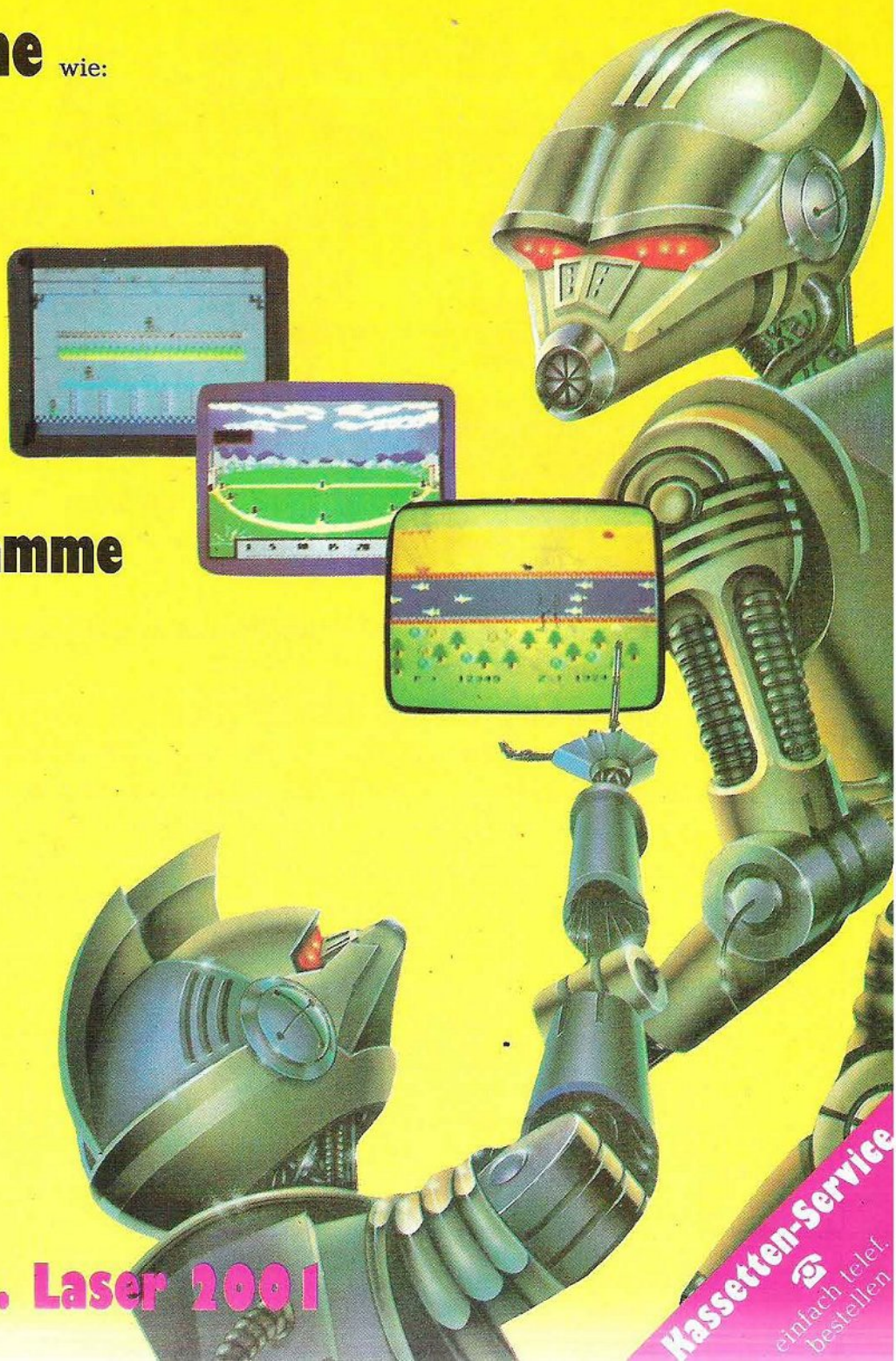
VC-20

ZX-81

Apple II

ZX-Spectrum

Dragon 32/64 u. Laser 2001



Kassetten-Service
einfach telef.
bestellen

Software

ATARI

Splitt

Splitt soll zu den verborgenen Schätzen tauchen und versuchen, sie zu bergen.

Seite 10

ZX-SPECTRUM

Pac-Man

Das Spiel „Pac-Man“ ist dem gleichnamigen Spielhallenschlager nachempfunden und läuft auf dem ZX-Spectrum 16K und 48K Ram.

Seite 12

Oil-Panic

Die beliebte Spielversion – die defekte Ölleitung – jetzt auch für den ZX-Spectrum 16K und 48K.

Seite 16

ZX-81

Panik-Labyrinth

Ist in erster Linie ein Strategie- und Übersichtsspiel, das Können und Kombinationsgabe erfordert.

Seite 19

TI-99

Screen-Designer

Ein Maskengenerator für den TI-99/4A in Extended Basic geschrieben.

Seite 22

Mother Duck

Sind Sie schon einmal in die Rolle einer Entenmutter geschlüpft, die verzweifelt versucht, ihre Kinder zu füttern?

Seite 30

VC-20

Fressmann

Fressmann ist natürlich eine Pacman-Version. Unser abgedrucktes Programm, ohne Programmiererweiterung, steht der Originalversion in nichts nach.

Seite 36

Outlaw

Ein Action-Spiel für Wild-West-Fans. Spielen Sie gegen den Computer. Für die Grundversion des VC-20.

Seite 38

APPLE II

Jumper

Der Archäologe Frank sucht nach wertvollen Gegenständen der antiken Stadt Athen.

Seite 40

Tic-Tac-Toe

Ein interessantes dreidimensionales Strategiespiel für den Apple erfordert strategisches und logisches Denken.

Seite 45

COMMODORE 64

The Basic

Eine Basic-Erweiterung für den Commodore 64 um 14 zusätzliche Befehle!

Seite 51

Spiders

Unser absolutes Topprogramm in dieser Ausgabe. Lassen Sie sich überraschen. Eine Supergrafik zeichnet dieses Spiel insbesondere aus.

Seite 54

DRAGON 32/64

Dragonpaint

Ist ein menuegesteuertes Basicprogramm zur Erstellung von Bildschirmgrafiken. Also, zeichnen mit dem Joystick

Seite 60

LASER 2001

Cave-Man

Leo Neander ist ein Höhlenmensch. Auf der Suche nach Nahrung versucht er, dem Saurier die Eier zu stehlen.

Seite 66

Aktuelles

News

Laser 2001 – ein neuer Stern am Computert Himmel oder nur eine Sternschnuppe?

Seite 4

Software-Reviews

Aktuell: von Dynamics

Seite 5

Neues vom Markt

Berichte

Seite 6

Forth-Kurs

Teil 7: Die Spezielschleifen

Seite 7

Tips und Tricks

Schon gewußt?

Seite 74

Computer-Börse

Kleinanzeigen

Aktion: Billige Kleinanzeigen
Korrekturen

Seite 76

Kassettenservice

Nehmen Sie unseren Blitzservice in Anspruch. Einfach telefonisch bestellen.

Heute bestellt – morgen geliefert.

Schneller geht's nicht!

Seite 78

Schwer hatten es die Menschen in der Steinzeit, denn sie mußten sich ihr Essen bitter erkämpfen. Leo Neandertal ist nun einer dieser Menschen, der seine Familie ernähren muß.

Leo hat die Aufgabe, dem Saurier Rex die Eier zu stehlen, und diese Eier in den unterirdischen Höhlen zu lagern. Freilich hat der Saurier Rex etwas gegen Leo's Unterfangen, und versucht mit allen Mitteln Leo Neandertal am Diebstahl der Eier zu hindern.

Das Spiel ist auf dem Laser 2001 in Laserbasic geschrieben und wird mittels linkem Joystick gesteuert. Es handelt sich um ein reines Basic-Programm, ohne irgend welche Maschinensprache Elemente. Zur Steuerung kann jeder handelsübliche Joystick benutzt werden.

Cave Man zeichnet sich besonders durch die hervorragende High Resolution Grafik aus.

Tippen Sie das Programm ab oder laden Sie dieses von Kassette oder Diskette ein.

Starten Sie das Programm jetzt mit (RUN), und das Titelbild erscheint. Sie haben jetzt die Möglichkeit, zwischen 8 Schwierigkeitsstufen zu wählen, wobei 1 die kleinste Schwierigkeit und 8 die größte Schwierigkeit ist. Tippen Sie einfach die gewünschte Schwierigkeit (Tasten 1 bis 8). Der Rechner schaltet jetzt in den Grafik Modus und zeichnet die Grafik.

Nachdem die Titelschrift „Cave Man“ erschienen ist, ertönt eine Fanfare. Das ist das Zeichen, um den linken Aktionsknopf am linken Joystick zu drücken und somit das Spiel zu beginnen.

Leo Neandertal steht links im Bild unter seiner Hütte. Rechts im Bild ist der Saurier Rex zu sehen, welcher immer wieder den Kopf neigt und Feuer speiht. Steuern Sie Leo mittels des Joysticks nach rechts, bis Sie den Saurier Rex erreicht haben. Leo wird sich jetzt automatisch nach links umdrehen, und das Ei des Sauriers erscheint vor Leo. Bewegen Sie den Joystick jetzt nach links, um Leo zusammen mit dem Ei in die Hütte zurückzuführen, damit Leo das Ei in die Höhlen werfen kann.

Sind Sie jedoch im Bereich des Sauriers vorsichtig, da dieser Feuer speiht. Wenn Leo Neandertal von diesem Feuer erwischt wird, so verliert er sein Leben und das Spiel ist zu Ende. Leo hat jedoch eine Waffe gegen den Saurier Rex: seinen selbstgezimmer-ten Steinzeithammer. Leo kann diesen Hammer mitnehmen und diesen dem Saurier an den Kopf werfen, wodurch Rex für kurze Zeit betäubt wird. Dann kann Leo ungehindert das Ei stehlen. Zu Spielbeginn stehen Leo 3 Hämmer zur Verfügung.

Wenn Leo die Absicht hat, sich mit einem Hammer auf den Weg zu Rex zu machen, so muß er in seiner Hütte stehen, und der Aktionsknopf muß gedrückt werden. Leo wendet sich jetzt dem Saurier zu, und der Hammer erscheint vor Leo. Sobald Leo den Hammer jedoch genommen hat, kann er nur noch Richtung Saurier gehen, aber nicht mehr zur Hütte zurück.

Will Leo jetzt den Hammer werfen, so ist wiederum der Aktionsknopf zu drücken. Es empfiehlt sich jedoch schon während des Fluges des Hammers weiter in Richtung Saurier zu gehen, da die Ohnmacht nur kurz anhält.

Trifft der Hammer den Saurier am Kopf, so sieht der gute Rex jetzt Sternchen. Wenn der Hammer jedoch nicht trifft oder Leo den Saurier erreicht hat, ohne den Hammer zu werfen, so wird ein Hammer abgezogen. Wenn kein Hammer mehr zur Verfügung steht, so ist das Spiel beendet.

Der Saurier Rex ist unserem Leo manchmal freundlich gesinnt, wenn dieser das Ei gestohlen hat und auf dem Weg zur Hütte ist. Dann kann es nämlich sein, daß der Feuerstrahl des

Sauriers unseren Leo am Leben läßt. Wenn Leo das Ei gestohlen hat, so kann er nur noch Richtung Hütte gehen und nicht mehr in die Richtung des Sauriers.

Schwierigkeitssteigerung:

Die anfänglich gewählte Schwierigkeitsstufe steigert sich nach jeweils 12 gesammelten Eiern.

Wenn es Ihnen gelingt die gesamte Höhle mit Eiern zu füllen (24 Eier), so bekommen Sie einen Bonushammer (maximal können 6 Hämmer angezeigt werden).

Punktwertung:

Sie erhalten für jedes gesammelte Ei 10 mal Schwierigkeitsstufe Punkte. Gelingt es Ihnen die gesamte Höhle mit Eiern zu füllen, so werden Ihnen neben dem Bonushammer zusätzlich 1000 mal der augenblicklichen Schwierigkeit Punkte gutgeschrieben. Nachdem das Spiel zu Ende ist, können Sie durch Druck auf den linken Aktionsknopf ein neues Spiel beginnen.

Tips zum Eintippen:

Verwenden Sie soviel als möglich die (CTRL) Tasten, um Tippfehler auszuschließen.

An Stelle von „Print“ kann einfach ? eingegeben werden.

Sämtliche Leerzeichen in den Basic-Anweisungen können weggelassen werden, da diese vom Computer automatisch generiert werden.

Saven Sie das Programm nach dem Eintippen mehrmals auf Cassette oder Diskette weg, damit Sie im Falle eines Systemabsturzes nicht das ganze Programm nochmals eintippen müssen.

```

10 REM *****
12 REM *   C A V E   M A N   *
14 REM *-----*
15 REM * LASER 2001+li.Joystick *
16 REM *-----*
18 REM * (C) 1984 by Tronicsoft *
20 REM *           V.Becker   *
22 REM *****
24 REM
26 REM
100 TEXT
110 COLOR= 13,1
120 HOME
130 PRINT SPC( 10);"C A V E   M A N"
140 PRINT SPC( 10);"-----"
150 PRINT CHR$( 24); CHR$( 24); CHR$( 24)

```

```
160 PRINT "Bitte waehlen Sie die Schwierigkeit"; CHR$(24); CHR$(24)
170 PRINT SPC(4); "1 - kleinste Schwierigkeit"
180 PRINT SPC(4); "8 - groesste Schwierigkeit"
190 FOR I = 1 TO 9: PRINT CHR$(24);: NEXT I
200 PRINT SPC(7); "(C) 1984 by Tronicssoft"
205 GOSUB 60000
210 GET RU
220 IF RU < 1 OR RU > 8 THEN 210
1000 GOSUB 50000
1005 VH = 0: SE = 0: FI = 0: H = 3: P = 0: E = 0
1010 PH = 5: PM = 7: AE = 0: E = 0
1020 SH = PH * 8: SP = PM * 8 + 1
1030 ZH = 150: ZM = 139
1035 S = 202: Z = 152: GOSUB 55000
1036 GOSUB 10450
1037 GOSUB 40000
1040 GOSUB 56000
1041 RESTORE
1042 GOSUB 60000: EN = 7: GOSUB 20000: GOSUB 60000
1043 GOSUB 25000
1045 FOR LI = 1 TO 9 - RU
1050 CALL - 1536
1060 JS = PEEK(24)
1065 IF VH = 2 THEN 10800
1070 IF JS = 0 THEN 2000
1080 IF JS > 100 THEN 10600
1090 GOTO 10000
2000 IF FI = 1 AND PM > 22 THEN 35000
2010 NEXT LI
2015 IF AS > 0 THEN AS = AS - 1: GOSUB 59100: GOTO 2040
2017 GOSUB 59400
2020 SV = SV + 1: IF SV > 4 THEN SV = 1
2030 ON SV GOSUB 51000, 52000, 53000, 54000
2040 GOTO 1045
10000 JS = JS / 2
10010 IF JS > 10 THEN 11000
10015 FOR K = 1 TO 7
10020 ON JS GOTO 2000, 10100, 10100, 2000, 10100
10100 IF SE = 1 THEN 2000
10102 IF VH = 1 THEN 10150
10105 IF PM > 23 THEN 10120
10110 GOSUB 57500: PM = PM + 1: SP = PM * 8 + 1: GOSUB 56000
10115 GOTO 2000
10120 GOSUB 55500: PM = 23: GOSUB 57500: GOSUB 57000
10125 ON SV GOSUB 51000, 52000, 53000, 54000
10130 S = (PM - 1) * 8: Z = 152: GOSUB 55000: SE = 1
10140 GOTO 2000
10150 IF PM > 22 THEN GOSUB 59000: VH = 0: GOSUB 49900: GOTO 2000
10160 GOSUB 59000: GOSUB 57500
10170 PM = PM + 1: SP = PM * 8 + 1: GOSUB 56000
10180 SH = (PM + 1) * 8: ZH = 141: GOSUB 58000
10190 GOTO 2000
10200 IF PM < 6 THEN 2000
10205 IF VH = 1 THEN 2000
10210 IF SE = 1 THEN GOSUB 55500
10220 GOSUB 57500: PM = PM - 1: SP = PM * 8 + 1: GOSUB 57000
10225 IF PM < 22 THEN 10230
10226 ON SV GOSUB 51000, 52000, 53000, 54000
10230 IF SE = 1 THEN 10250
10240 GOTO 2000
10250 S = (PM - 2) * 8: Z = 152: GOSUB 55000
10260 IF PM = 6 THEN 10300
10270 GOTO 2000
10300 GOSUB 55500
10310 FOR I = 20 TO 21: Z = 8 * I + 3
10320 GOSUB 55000
10330 SOUND (195, 1, 15)
10340 GOSUB 55500
10350 NEXT I
10360 FOR I = 4 TO 27 - AE: S = 8 * I
10370 GOSUB 55000
10375 SOUND (137, 1, 15)
```

```

10380 GOSUB 55500
10390 NEXT I
10400 GOSUB 55000
10405 P = P + 10 * RU: GOSUB 40000
10410 AE = AE + 1: SE = 0: E = E + 1
10415 S = 202: Z = 152: GOSUB 55000
10417 IF E = 12 THEN GOSUB 10430
10420 GOTO 2000
10430 RU = RU + 1: IF RU > 8 THEN RU = 0
10432 GOSUB 60100
10435 E = 0
10440 IF AE = 24 THEN H = H + 1
10450 IF H > 6 THEN H = 6
10460 IF H > 0 THEN 10480
10470 GOTO 10496
10480 FOR K = 8 TO 8 + H - 1
10490 SH = 8 * K: ZH = 20: GOSUB 58000
10495 NEXT K
10496 IF AE = 24 THEN AE = 0: GOSUB 10510
10500 RETURN
10510 COLOR = 15.1
10512 GOSUB 60000
10514 P = P + 1000 * RU: GOSUB 40000
10520 FOR I = 171 TO 176: UNPLOT 32, I TO 223, I
10530 NEXT I
10540 RETURN
10600 IF H = 0 THEN 2000
10610 IF PM < 9 AND H > 0 THEN 10630
10620 GOTO 10700
10630 IF VH > 0 THEN 2000
10635 VH = 1: GOSUB 57500: GOSUB 56000
10640 SH = (PM + 1) * 8: ZH = 141: GOSUB 58000
10650 GOTO 2000
10700 IF VH = 0 THEN 2000
10705 GOSUB 59000
10710 VH = 2: ZH = 129: X = - 4: GOSUB 58000
10720 GOTO 2000
10800 IF VH = 0 THEN 2000
10805 GOSUB 59000
10810 ZH = ZH + X: SH = SH + RU: GOSUB 58000
10820 IF ZH = 105 THEN X = - X
10830 IF SH > 230 THEN 10900
10840 IF SH > 192 AND ZH > 125 THEN 10950
10850 IF ZH = 129 THEN 10900
10860 GOTO 1070
10900 VH = 0: GOSUB 59000: GOSUB 49900: GOTO 2000
10950 GOSUB 59000: VH = 0: AS = 12 - RU: GOSUB 54000: GOSUB 51000: GOSUB 52000: SV
= 2: GOTO 2000
11000 JS = JS - 15
11010 ON JS GOTO 10200, 10200, 2000, 2000, 10200
20000 DATA 64, 1.80, 2.96, 3.112, 4.144, 5.160, 2.176, 6
20005 DATA 56.7, 72.2, 88.5, 104.4, 136.8, 152.3, 168.4, 184.9
20010 C = 0
20015 FOR K = 1 TO EN
20016 C = C + 2: IF C > 15 THEN C = 3
20020 COLOR = C, 1: READ PV, SK
20030 FOR I = 0 TO 2
20040 ON SK GOSUB 20100, 20200, 20300, 20400, 20500, 20600, 20700, 20800, 20900
20050 NEXT I
20060 FOR U1 = PV TO PV + 14: FOR U2 = 1 TO 3
20070 U = RND (255) * 15: UNPLOT U1, 105 + U
20080 NEXT U2: NEXT U1
20090 NEXT K
20095 RETURN
20100 PLOT PV + 12 + I, 107 - I TO PV + I, 107 - I TO PV + I, 119 - I TO PV + 12 +
I, 119 - I
20110 RETURN
20200 PLOT PV + I, 119 - I TO PV + 6 + I, 107 - I TO PV + 12 + I, 119 - I
20210 PLOT PV + 3 + I, 116 - I TO PV + 9 + I, 116 - I
20220 RETURN
20300 PLOT PV + I, 107 - I TO PV + 6 + I, 119 - I TO PV + 12 + I, 107 - I
20310 RETURN

```

```

20400 PLOT PV + 12 + I,107 - I TO PV + I,107 - I TO PV + I,119 - I TO PV + 12 +
I,119 - I
20405 PLOT PV + I,113 - I TO PV + 6 + I,113 - I
20410 RETURN
20500 PLOT PV + I,119 - I TO PV + I,107 - I TO PV + 6 + I,115 - I TO PV + 12 +
I,107 - I TO PV + 12 + I,119 - I
20510 RETURN
20600 PLOT PV + I,119 - I TO PV + I,107 - I TO PV + 12 + I,119 - I TO PV + 12 +
I,107 - I
20610 RETURN
20700 PLOT PV + 12 + I,107 - I TO PV + I,107 - I TO PV + I,119 - I TO PV + 12 +
I,119 - I TO PV + 12 + I,113 - I TO PV + 3 + I,113 - I
20710 RETURN
20800 RECT (PV + I,107 - I),(PV + 12 + I,119 - I)
20810 RETURN
20900 PLOT PV + I,119 - I TO PV + I,107 - I TO PV + 9 + I,107 - I TO PV + 12 +
I,109 - I TO PV + 12 + I,111 - I TO PV + 9 + I,113 - I TO PV + 3 + I,113 - I TO
PV + 12 + I,119 - I
20910 RETURN
25000 COLOR= 1,1
25005 CALL - 1536: IF PEEK (24) > 100 THEN 25020
25010 GOTO 25005
25020 FOR I = 104 TO 120: UNPLOT 64,I TO 191,I
25030 NEXT I
25040 RETURN
30000 RECT (PV + 1,21),(PV + 6,27): RETURN
30400 PLOT PV + 1,21 TO PV + 1,24 TO PV + 6,24 TO PV + 6,21
30410 PLOT PV + 6,25 TO PV + 6,27
30420 RETURN
30500 PLOT PV + 6,21 TO PV + 1,21 TO PV + 1,24 TO PV + 6,24 TO PV + 6,27 TO PV
+ 1,27
30510 RETURN
30600 RECT (PV + 1,24),(PV + 6,27): PLOT PV + 1,23 TO PV + 1,21 TO PV + 1,21
30610 RETURN
30700 PLOT PV + 1,21 TO PV + 6,21 TO PV + 6,27
30710 RETURN
30800 RECT (PV + 1,21),(PV + 6,27): PLOT PV + 2,24 TO PV + 5,24
30810 RETURN
30900 RECT (PV + 1,21),(PV + 6,24): PLOT PV + 6,25 TO PV + 6,27 TO PV + 1,27
30910 RETURN
31000 PLOT PV + 6,21 TO PV + 6,27
31010 RETURN
32000 PLOT PV + 1,21 TO PV + 6,21 TO PV + 6,24 TO PV + 1,24 TO PV + 1,27 TO PV
+ 6,27
32010 RETURN
33000 PLOT PV + 1,21 TO PV + 6,21 TO PV + 6,27 TO PV + 1,27
33010 PLOT PV + 1,24 TO PV + 5,24
33020 RETURN
35000 RESTORE
35005 GOSUB 60000
35010 FOR I = 1 TO 7: READ A,B: NEXT I
35020 EN = 8: GOSUB 20000
35030 GOSUB 60000
35040 CALL - 1536: IF PEEK (24) < 100 THEN 35040
35050 RUN
40000 COLOR= 8,1
40005 IF P > = 100000 THEN P = 99999
40010 P$ = STR$ (P)
40020 PV = 192 - 8 * LEN (P$)
40030 L = VAL ( MID$ (P$,1,1) ) + 1
40050 UNPLOT PV + 1,21 TO PV + 6,21 TO PV + 6,27 TO PV + 1,27 TO PV + 1,21
40060 UNPLOT PV + 2,24 TO PV + 5,24
40070 ON L GOSUB 30000,31000,32000,33000,30400,30500,30600,30700,30800,30900
40080 IF LEN (P$) < = 1 THEN RETURN
40090 P$ = RIGHT$ (P$, LEN (P$) - 1)
40100 GOTO 40020
49900 H = H - 1:SH = (8 + H) * 8:ZH = 20: GOSUB 59000
49910 IF H = 0 THEN 35000
49920 RETURN
50000 GR
50010 C = 2
50020 FOR K = 0 TO 8: FOR I = 0 TO 250 STEP 8

```

LASER 2001

```
50030 COLOR= C,1:C = C + 2: IF C > 15 THEN C = 2
50040 PLOT I,K TO I + 7,K
50060 PLOT I,191 - K TO I + 7,191 - K
50070 NEXT I: NEXT K
50080 FOR K = 9 TO 183: FOR I = 0 TO 1
50090 COLOR= C,1:C = C + 2: IF C > 15 THEN C = C - 15 + 1
50100 PLOT I * 8,K TO I * 8 + 7,K
50120 PLOT 240 + I * 8,K TO 240 + I * 8 + 7,K
50130 NEXT I: NEXT K
50140 COLOR= 13,1
50150 FOR I = 16 TO 239: PLOT I,182 TO I,182 - RND (255) * 4
50160 NEXT I
50170 FOR I = 16 TO 239: PLOT I,166 TO I,166 + RND (255) * 4
50180 NEXT I
50182 FOR I = 161 TO 165: PLOT 16,I TO 239,I
50184 NEXT I
50186 COLOR= 10,1
50190 FOR I = 16 TO 239: PLOT I,160 TO I,160 - RND (255) * 2
50200 NEXT I
50205 COLOR= 13,1
50210 FOR I = 29 TO 39: UNPLOT I,157 TO I,170
50220 NEXT I
50230 FOR I = 166 TO 182: PLOT 16,I TO 28,I
50240 PLOT 228,I TO 239,I
50250 NEXT I
50260 FOR I = 160 TO 182: PLOT 28,I TO 28 + RND (255) * 4,I
50270 NEXT I
50280 FOR I = 166 TO 182: PLOT 228,I TO 228 - RND (255) * 4,I
50290 NEXT I
50320 COLOR= 8,1
50330 FOR I = 24 TO 28: PLOT I,160 TO I,128
50340 NEXT I
50350 FOR I = 1 TO 2: CIRCLE (26,127),I: NEXT I
50360 FOR I = 24 TO 28: FOR K = 1 TO 10: U = RND (255) * 30: U = 128 + U: UNPLOT
I,U
50370 NEXT K: NEXT I
50380 FOR I = 129 TO 133: PLOT 23,I TO 63,I - 4
50390 NEXT I
50400 FOR I = 1 TO 2: CIRCLE (22,132),I: CIRCLE (64,127),I: NEXT I
50410 FOR I = 126 TO 133: FOR K = 1 TO 12: U = RND (255) * 40: U = 23 + U: UNPLO
T U,I
50420 NEXT K: NEXT I
50430 COLOR= 4,1
50440 FOR I = 1 TO 40
50450 PLOT 16,80 + I TO 24,70 + I TO 32,75 + I TO 40,60 + I TO 48,58 + I TO 56,
52 + I TO 64,45 + I TO 72,39 + I
50460 PLOT 72,39 + I TO 80,47 + I TO 88,49 + I TO 96,54 + I TO 104,68 + I TO 11
2,50 + I TO 120,39 + I TO 128,42 + I
50470 PLOT 128,42 + I TO 136,51 + I TO 144,64 + I TO 152,66 + I TO 160,60 + I T
O 168,56 + I TO 176,50 + I TO 184,53 + I
50480 PLOT 184,53 + I TO 192,54 + I TO 200,59 + I TO 208,63 + I TO 216,60 + I T
O 224,70 + I TO 232,62 + I TO 239,80 + I
50500 NEXT I
50510 FOR I = 80 TO 90: PLOT 16,I TO 239,I
50520 NEXT I
50530 FOR I = 91 TO 120: UNPLOT 16,I TO 239,I
50540 NEXT I
50550 FOR I = 16 TO 239: PLOT I,91 TO I,91 + RND (255) * 3
50560 NEXT I
50580 UNPLOT 32,76 TO 40,80 TO 48,92
50610 UNPLOT 104,68 TO 96,75 TO 88,88
50620 UNPLOT 152,67 TO 160,80 TO 168,90
50630 UNPLOT 224,70 TO 216,73 TO 208,80 TO 200,83
50640 COLOR= 14,1
50650 FOR I = 6 TO 26 STEP 10
50655 J = 8 * I
50660 FOR K = 1 TO 5
50670 CIRCLE (J,22),K: CIRCLE (J - 4,24),K: CIRCLE (J + 4,23),K
50680 NEXT K: NEXT I
50690 COLOR= 2,1
50700 FOR I = 0 TO 2
50710 PLOT 215 + I,139 TO 215 + I,141 TO 210 + I,146 TO 210 + I,148 TO 209 + I,
```

```

149 TO 209 + 1,152 TO 213 + 1,156 TO 222 + 1,156
50720 PLOT 227 - 1,156 TO 230 - 1,153 TO 233 - 1,153 TO 238 - 1,145 TO 232 - 1,
149 TO 228 - 1,149 TO 229 - 1,146 TO 225 - 1,147
50730 PLOT 225 - 1,147 TO 222 - 1,144 TO 222 - 1,141 TO 220 - 1,141 TO 218 - 1,
139
50740 NEXT I
50750 FOR I = 212 TO 222: PLOT 1,145 TO 1,155
50760 NEXT I
50770 FOR I = 142 TO 144: PLOT 215,I TO 222,I
50780 NEXT I
50790 FOR I = 223 TO 227: PLOT 1,147 TO 1,155
50800 NEXT I
50810 FOR I = 150 TO 153: PLOT 228,I TO 234,I
50820 NEXT I
50840 FOR I = 157 TO 159: PLOT 215,I TO 218,I
50850 PLOT 223,I TO 226,I
50860 NEXT I
50870 GOSUB 51000
50900 RETURN
51000 COLOR= 2,1
51006 FOR I = 135 TO 143: UNPLOT 203,I TO 211,I
51007 NEXT I
51008 UNPLOT 217,128 TO 217,130 TO 218,130 TO 218,136 TO 219,137 TO 219,130
51010 PLOT 211,127 TO 215,127 TO 216,128 TO 210,128 TO 209,129 TO 210,129
51020 PLOT 213,129 TO 216,129 TO 216,130 TO 204,130 TO 203,131 TO 217,131 TO 21
7,132 TO 208,132
51030 PLOT 217,133 TO 204,133 TO 205,134 TO 217,134 TO 217,135 TO 211,135
51040 FOR I = 0 TO 2: PLOT 213 + 1,136 + I TO 217 + 1,136 + I
51050 NEXT I
51090 RETURN
52000 COLOR= 2,1
52010 PLOT 207,136 TO 208,135 TO 209,135 TO 203,141 TO 203,142 TO 210,135 TO 21
0,136 TO 209,137
52120 PLOT 211,136 TO 204,143 TO 205,143 TO 212,136
52130 PLOT 217,128 TO 217,130 TO 218,130 TO 218,136 TO 219,137 TO 219,130
52140 UNPLOT 211,127 TO 215,127 TO 215,128 TO 210,128 TO 209,129 TO 213,129
52150 UNPLOT 211,130 TO 204,130 TO 203,131 TO 209,131
52160 UNPLOT 203,133 TO 207,133 TO 207,134 TO 204,134
52170 UNPLOT 210,133 TO 209,134
52180 UNPLOT 214,136 TO 214,137
52190 RETURN
53000 COLOR= 9,1
53005 FI = 1
53010 FOR I = 186 TO 192 STEP 2: PLOT 202,144 TO 1,157
53020 NEXT I
53030 SOUND (1,1,15),(2,1,15),(3,1,15),(1,1,15,1)
53040 RETURN
54000 COLOR= 9,1
54005 FI = 0
54010 FOR I = 186 TO 192 STEP 2: UNPLOT 202,144 TO 1,157
54020 NEXT I
54040 RETURN
55000 COLOR= 15,1
55010 PLOT S + 2,Z TO S + 4,Z + 1 TO S + 2,Z + 1 TO S,Z + 2 TO S + 5,Z + 2 TO S
+ 5,Z + 3 TO S,Z + 3 TO S,Z + 4 TO S + 5,Z + 4 TO S + 4,Z + 5 TO S + 1,Z + 5
55015 SOUND (113,1,15)
55020 RETURN
55500 COLOR= 15,1
55510 UNPLOT S + 2,Z TO S + 4,Z + 1 TO S + 2,Z + 1 TO S,Z + 2 TO S + 5,Z + 2 TO
S + 5,Z + 3 TO S,Z + 3 TO S,Z + 4 TO S + 5,Z + 4 TO S + 4,Z + 5 TO S + 1,Z + 5
55515 SOUND (16,1,15)
55520 RETURN
56000 COLOR= 10,1
56005 SM = SP - 1
56010 PLOT SM,ZM TO SM + 2,ZM
56020 PLOT SM - 1,ZM + 1 TO SM + 3,ZM + 1
56030 FOR I = - 2 TO - 1: PLOT SM + 1,ZM + 2 TO SM + 1,ZM + 4
56040 NEXT I
56050 COLOR= 6,1
56060 FOR I = 2 TO 4: PLOT SM,ZM + I TO SM + 3,ZM + I
56070 NEXT I
56080 UNPLOT SM + 2,ZM + 2

```

```
56090 PLOT SM + 4,ZM + 3
56100 PLOT SM,ZM + 5 TO SM + 2,ZM + 5
56120 PLOT SM,ZM + 6 TO SM + 1,ZM + 6
56130 PLOT SM,ZM + 7 TO SM + 2,ZM + 7
56140 FOR I = 8 TO 11: PLOT SM - 1,ZM + I TO SM + 3,ZM + I
56150 NEXT I
56160 PLOT SM + 4,ZM + 8 TO SM + 4,ZM + 7 TO SM + 7,ZM + 7
56170 PLOT SM + 6,ZM + 6 TO SM + 6,ZM + 8
56180 COLOR= 7,1
56190 PLOT SM - 1,ZM + 12 TO SM + 3,ZM + 12 TO SM + 3,ZM + 13 TO SM - 1,ZM + 13
TO SM - 1,ZM + 14 TO SM,ZM + 14
56200 PLOT SM + 2,ZM + 14 TO SM + 3,ZM + 14
56210 COLOR= 6,1
56220 FOR I = 15 TO 16: PLOT SM - 1,ZM + I TO SM,ZM + I
56230 PLOT SM + 2,ZM + I TO SM + 3,ZM + I
56240 NEXT I
56250 FOR I = 17 TO 18: PLOT SM - 1,ZM + I TO SM + 4,ZM + I
56260 NEXT I
56265 SOUND (135,1,15)
56270 RETURN
57000 COLOR= 10,1
57005 SL = SP - 2
57010 PLOT SL,ZM TO SL - 2,ZM
57020 PLOT SL + 1,ZM + 1 TO SL - 3,ZM + 1
57030 FOR I = - 2 TO - 1: PLOT SL - 1,ZM + 2 TO SL - 1,ZM + 4
57040 NEXT I
57050 COLOR= 6,1
57060 FOR I = 2 TO 4: PLOT SL,ZM + I TO SL - 3,ZM + I
57070 NEXT I
57080 UNPLOT SL - 2,ZM + 2
57090 PLOT SL - 4,ZM + 3
57100 PLOT SL,ZM + 5 TO SL - 2,ZM + 5
57120 PLOT SL,ZM + 6 TO SL - 1,ZM + 6
57130 PLOT SL,ZM + 7 TO SL - 2,ZM + 7
57140 FOR I = 8 TO 11: PLOT SL + 1,ZM + I TO SL - 3,ZM + I
57150 NEXT I
57160 PLOT SL - 4,ZM + 8 TO SL - 4,ZM + 7 TO SL - 7,ZM + 7
57170 PLOT SL - 6,ZM + 6 TO SL - 6,ZM + 8
57180 COLOR= 7,1
57190 PLOT SL + 1,ZM + 12 TO SL - 3,ZM + 12 TO SL - 3,ZM + 13 TO SL + 1,ZM + 13
TO SL + 1,ZM + 14 TO SL,ZM + 14
57200 PLOT SL - 2,ZM + 14 TO SL - 3,ZM + 14
57210 COLOR= 6,1
57220 FOR I = 15 TO 16: PLOT SL + 1,ZM + I TO SL,ZM + I
57230 PLOT SL - 2,ZM + I TO SL - 3,ZM + I
57240 NEXT I
57250 FOR I = 17 TO 18: PLOT SL + 1,ZM + I TO SL - 4,ZM + I
57260 NEXT I
57265 SOUND (135,1,15)
57270 RETURN
57500 COLOR= 1,1
57505 SM = SP
57510 FOR I = - 8 TO 7: UNPLOT SM + 1,ZM TO SM + 1,ZM + 18
57520 NEXT I
57530 SOUND (73,1,15)
57540 RETURN
58000 COLOR= 8,1
58010 PLOT SH + 3,ZH TO SH + 3,ZH + 7 TO SH + 4,ZH + 7 TO SH + 4,ZH
58020 COLOR= 14,1
58030 FOR I = 1 TO 3: PLOT SH + 1,ZH + I TO SH + 6,ZH + I
58040 NEXT I
58045 SOUND (184,1,15)
58050 RETURN
59000 COLOR= 8,1
59010 UNPLOT SH + 3,ZH TO SH + 3,ZH + 7 TO SH + 4,ZH + 7 TO SH + 4,ZH
59020 COLOR= 14,1
59030 FOR I = 1 TO 3: UNPLOT SH + 1,ZH + I TO SH + 6,ZH + I
59040 NEXT I
59045 SOUND (165,1,15)
59050 RETURN
59100 SS = SS + 1: IF SS > 2 THEN SS = 1
```

```

59115 FI = 0
59120 ON SS GOSUB 59200,59300
59130 RETURN
59200 GOSUB 59400
59220 PLOT 211,126 TO 213,124
59230 PLOT 213,126 TO 211,124
59240 PLOT 216,126 TO 218,124
59250 PLOT 218,126 TO 216,124
59255 SOUND (211,1,15)
59260 RETURN
59300 GOSUB 59400
59310 COLOR= 8,1
59340 PLOT 214,126 TO 216,124
59345 PLOT 216,124 TO 214,124
59347 SOUND (195,1,15)
59360 RETURN
59400 COLOR= 8,1
59410 FOR L = 124 TO 126: UNPLOT 211,L TO 218,L
59420 NEXT L
59430 RETURN
60000 SOUND (135,5,15),(160,5,15)
60010 SOUND (95,5,15)
60020 SOUND (113,5,15)
60030 SOUND (135,10,15)
60040 SOUND (148,10,15)
60050 SOUND (135,10,15)
60060 SOUND (65,5,15),(95,5,15)
60070 SOUND (95,5,15),(135,5,15)
60080 RETURN
60100 SOUND (95,8,15),(135,8,15),(160,8,15)
60110 SOUND (113,8,15),(135,8,15),(165,8,15)
60120 SOUND (95,8,15),(135,8,15),(160,8,15)
60130 RETURN
    
```

Farben
3 Tonkanäle und 1 Rauschkanal
32 Sprites möglich
eingebautes Joystickinterface
eingebaute parallele Schnittstelle
Kassetteninterface

Diskettenstation
2 Laufwerke steuerbar
Standard 5,25 inch einseitige Diskette
Spurendichte: 48 tpi
Spuren pro Diskettenseite: 40
Sektoren pro Spur: 16
Bytes pro Sektor: 256
Kapazität: 160 KB pro Diskettenseite
Plattenrotationsgeschwindigkeit: 300 rpm

Unverbindliche Preisempfehlungen:
LASER 2001 Konsole: DM 598,-
16 K Memory
Expansion Modul: DM 218,-
DR 10 Datenrecorder: DM 99,-
PC 20 Printer Cable: DM 69,-
DI 100 A Disc Drive Controller +
FD 100 A Floppy Disc Drive: DM 698,-
Wir danken der Fa. Sanyo Video für
die freundliche Bereitstellung der
Testgeräte und für die freundliche Unter-
stützung bei technischen Fragen.
* Volker Becker

LASER™ 2001

HOME-COMPUTER

CPU 6502 A, 32 KByte RAM,
16 KByte ROM, Microsoft-BASIC,
hochauflösende Grafik
256x192, 16 Farben,
Video-Audio-Aus-
gang, HF-Modulator.
Eingebaut:
Centronics-Parallel-
Schnittstelle, Rekorder-
Interface, Joystick-
Interface. Optional: Daten-
rekorder, 16 KRAM Erweite-
rungsmodul, Drucker-
kabel, Disk-Controller/Disk-Drive.



...der viele
in den Schatten stellt!

Im Fachhandel.

Auskunft: Generalimporteur SANYO VIDEO Vertrieb GmbH & Co., Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1, Telefon 040/28010 45-49

Kassettenservice

HEFT 4

VC-64 K = 8,--DM
D = 15,--DM
Mauern, Widerstand

ZX-Spectrum K = 12,--DM
Inventur

TI 99 K = 8,50DM
Drei-Kronen-Spiel
Zahlenputzen

VC-20 K = 11,50DM
D = 18,--DM
Hangman, Saurer Regen,
Quadr. Gleichung

ZX-81 K = 8,50DM
Invader, Gun-Man

Dragon 32K = 8,--DM
Blizzard

Apple II K = 14,50DM
D = 19,50DM

Wilder Westen,
Karambolage,
Maskengenerator

Atari K = 10,50DM
Mastermind,
Schlangenkrieg

HEFT 5

TI 99 K = 14,50DM
Karl der Käfer
Alien-Landing

VC-64 K = 15,50DM
D = 23,50DM
Space-Comets/Erdspalte/
Sprite-Data

Apple II K = 9,50DM
D = 19,50DM
Musik-Maker/Mission-
Adler/Disk-Catalog

**Sharp MZ
700** K = 8,50DM
Kalender

Sharp PC 1500 Lotto

Dragon K = 10,--DM
32
Space-Flight, Geosoft

ZX-81 K = 10,--DM
Go-Ball, Grand-Prix

**ZX
Spectrum** K = 8,50DM
Missile-Comment

Atari K = 12,50DM
Tank-Battle/Oil Panic

HEFT 6

VC-64 K = 16,50DM
D = 23,50DM
Autostart/Bestellschein/
Roadpainter

**Dragon
32/64** K = 8,50DM
Wargames

Apple II K = 12,50DM
D = 19,50DM

Snake/Super Datei/Shape-
tables

VC-20 K = 8,50DM
D = 15,00DM

Bestellschein/Glücky

ZX-81 K = 10,--DM
Moon-Crash/ZX-Draw

**ZX-
Spectrum** K = 13,50DM
Defender/Lui der Wurm/
Alternativer Zeichensatz

TI-99 K = 14,50DM
Jack the Digger/Noah -
2099

HEFT 7

VC-64 K = 15,50DM
D = 19,50DM
Hardcopy/Space-Fighter/
Data-Generator

ZX-81 K = 10,--DM
Tonprogramm/Aldebaran

Atari K = 12,50DM
Startup/Zeilen-Split/
Chopper-Flight

VC-20 K = 11,--DM
D = 15,50DM
Multigraph/All-Rammer

**ZX-
Spectrum** K = 12,50DM
Matheprogramm/Bongo-
Beecatcher

Apple II K = 12,50DM
D = 19,50DM
Library/Fight

Dragon 32K = 8,50DM
Laser-Attack

TI-99 K = 14,--DM
Lift Bär
ASC II DEF TEIL 1



Computronic Bestellkarte-Kassettenservice

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

Die Zustellung erfolgt: gegen **Vorkasse** ☐

oder Inland per **Nachnahme** ☐
+ Versandkosten

innerhalb von 1 Woche

Entnehmen Sie bitte aus unserer Preisliste die notwendigen Angaben für Ihre Bestellung:

Bitte liefern Sie mir:

☐ Cassette für

System _____ aus Heft ☐ Anzahl

☐ Diskette für

System _____ aus Heft ☐ Anzahl

zum Preis von gesamt

_____ DM

Name/Vorname: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift _____

Jedes Programm in Computronic wird einer Endkontrolle in unserem Hause unterzogen und genauestens geprüft. Alle im Heft abgedruckten Programme sind nach der richtigen Eingabe der Listings auch funktionsfähig. Viele Leser verlieren jedoch schnell die Geduld am Programmieren, sollte etwas einmal nicht klappen. Die häufigste Ursache von Störungen im Programm, sind unterlaufene Fehler bei der Eingabe. Verzweifeln Sie nicht, sollten Sie einmal keine Zeit zum Programmieren haben oder sollte etwas nicht gelingen. Alle Programme werden im Verlag gespeichert und können jederzeit mit beiliegender Bestellkarte bezogen werden.

Tragen Sie bitte alle notwendigen Angaben in die Bestellkarte ein.

Rückgabe-Garantie:

Wir garantieren:

- kostenlosen Umtausch von defekten bzw. transportgeschädigten Datenträgern!
- die Zusendung der Umtauschware erfolgt **noch am Posteingangstag!**

Bestellung per Telefon:

Wenn es schnell gehen soll ... rufen Sie uns an. Wir nehmen Ihre Bestellung gern entgegen.

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

Tronic-Verlag, Postfach 41, 3444 Wehretal 1

nach 17 Uhr:

Anrufbeantworter 0 56 51-4 06 93

Bitte beachten Sie:

Sie ersparen sich zusätzliche Kosten (bis zu DM 5,-), wenn Sie per Vorkasse (bar, Verrechnungsscheck) bestellen.

Ausland: ● Bestellung nur gegen Vorkasse!

Tontaubenschießen

C-64 D = 19,50 DM
K = 16,00 DM

Ein Spiel mit sehr guter Grafik für Ihren C-64. Nach den Regeln des sportlichen Tontaubenschießens müssen Sie versuchen, alle 25 Tauben, die einzeln oder auch als Dublette vom kleinen bzw. großen Haus kommen, zu treffen.

HEFT 8

C-64 K = 16,50DM
D = 23,50DM

Monster Attack/Block-
Painter/Epson-Drucker

Atari K = 14,--DM
D = 19,50DM

Painter/Hardcopy

Apple II K = 14,--DM
D = 19,50DM

Reversal
Disk-Menue-Generator

TI-99 K = 14,50DM
D = 19,50DM

Maya/ASC II DEF Teil 2

ASC II DEF
Teil 1+2 D = 19,50DM
D = 21,--DM

Laser 2001 K = 8,50DM
Andromeda

ZX-81 K = 10,--DM
Irrgarten 3 D

ZX-Spectrum K = 14,50DM
Solitaire/Superstat.
Kleinstes gem. Vielfaches

VC-20 K = 11,--DM
D = 19,50DM

Zyklo/Meteorit

Dragon K = 13,--DM
Hardcopy

HEFT 9

Colour Genie K = 10,--DM
Fuchs und Hund

C-64 K = 16,--DM
D = 23,50DM

Projekt
Datenbank

Atari K = 14,--DM
D = 19,50DM

The Big Quest
Fünf gewinnt

Apple D = 19,50DM
Diamonds
Hilfsprogramm

TI 99 K = 14,50DM
D = 19,50DM

Transfer
Silverspar

Laser 2001 K = 12,--DM
Crazy Cake

ZX-81 K = 10,--DM
Reversi

ZX-Spectrum K = 14,50DM
Jump about

VC-20 K = 14,--DM
D = 19,50DM

Garten
Schloß Gruselstein

Dragon K = 10,--DM
Anwenderprogramm

HEFT 10

TI-99 K = 14,50
D = 19,50

Mother-Duck
Screen-Designer

VC-64 K = 16,50
D = 23,50

Spiders
The Basic

Atari K = 11,--
D = 18,50

Spitt

ZX-Spectrum K = 14,50
Pac-Man
Oil-Panic

VC-20 K = 14,--
D = 19,50

Fressmann
Outlaw

Apple D = 19,50
Tic - Tac - Toe
Jumper

ZX-81 K = 10,--
Panik Labyrinth

Dragon 32/64 K = 14,--
Dragon paint

Laser 2001 K = 8,50
Cave-Man

Im nächsten Heft:

Aktuelle Informationen, Tips & Tricks Software-Reviews, Forth-Kurs

und natürlich wieder tolle **Spielprogramme und Anwenderprogramme.**

Außerdem lassen Sie sich überraschen vom **Topprogramm** der Ausgabe November.

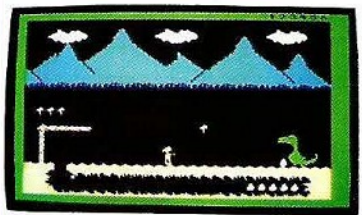
Für den **Commodore 64** bringen wir:

Sprite-Character-Designer. - Dieses Programm übernimmt eine Vielzahl von Aufgaben. Es gestattet die Definition von Multicolor sowie normale Sprites.

Für den **ZX-Spectrum: Frogger**



Für den **TI-99: Cave-Man**



Außerdem berücksichtigen wir wieder alle bekannten Homecomputer-Systeme wie: **Commodore 64, TI-99, Atari, ZX-Spectrum, ZX-81, VC-20, Dragon 32** und den **Apple.**

Also, auf zum Zeitschriftenhändler, ab **29. 10. 1984** gibt es die neue Novemberausgabe von „**Computronic**“.

Kassettenservice

aus unserem Angebot

Tontaubenschießen:

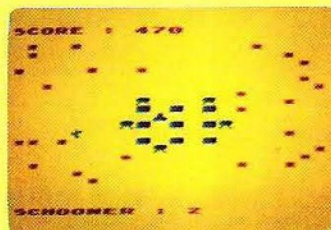
Für **Commodore 64**. Dem realistischen Tontaubenschießen nachempfunden. Von einem Katapult geschleuderte Tontauben



müssen reaktionsschnell getroffen werden. In diesem Spiel kann jeder seine eigene Meisterschaft austragen. Eine Supergrafik zeichnet dieses „Tontaubenschießen“ besonders aus. In Computronic wurde dieses Programm noch nicht ausgedruckt.

Tomstone-City:

Eine kleine Stadt im „Wilden Westen“ gewährt Dir Schutz vor Deinen Feinden. Solange Du sie nicht verläßt kann Dir nichts passieren. Außerhalb der Stadt wirst Du jedoch gejagt. Gewählt werden kann zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Ein Spiel für **Atari 600/800 XL**.



Projekt:

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



Monster-Attak:



Für den **Commodore 64**. Fremde Wesen greifen die Erde an. Versuchen Sie die angreifenden Monster vor Erreichen der Erde zu zerstören. Das Spiel unterteilt sich in 6 Level, wobei bei jedem Level die Spielgeschwindigkeit sowie die erreichbare Punktzahl ansteigt. Das Spiel wird mit Joystick gespielt.

Maya:



Das Spiel läuft auf dem **TI-99/4 A** mit dem **Extended Basic Modul** und wird mittels Joystick gesteuert. Der Rechner kann in diesem Spiel bis zu 378!! verschiedene Bildschirmszenen darstellen. Das Spiel verfügt über eine hervorragende grafische Darstellung. Begleiten Sie also Coconut Joe auf die abenteuerliche Expedition in den Urwald. Vielleicht haben Sie Glück und finden die Schätze der Mayas.

Crazy-Cake:

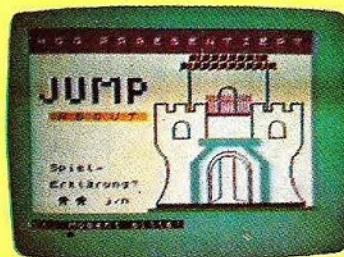


Backe, backe Kuchen ... Setzen Sie Ihre Bäckerkürbisse auf, denn hier kommt ... die verrückte Kuchenbäckerei.

Das Spiel ist in Laserbais für den **Laser 2001** geschrieben und wird mit Joystick gesteuert.

Jump about:

Ein kleiner Floh und sein Freund haben ein schweres Schicksal zu meistern. Sie sind beim Herumhüpfen unbewußt in den Einflußbereich eines bösen Magiers geraten. Nun gilt es, den Weg in die Freiheit zu finden. Ein Spiel für den **ZX-Spectrum** mit toller Graphik.



Computronic erscheint monatlich im Tronic-Verlag. Der Bezugspreis beträgt im Inland DM 5,50. Im Preis ist die gesetzliche Mehrwertsteuer enthalten.

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