

INHALT

Wenn es Sie interessiert, was Chris Howland zum Computer im Allgemeinen und zur GENIE DATA im Besonderen sagt, lesen Sie seinen Bericht ab Seite 4

Wollten Sie schon immer einmal Schach programmieren? In unserer Story lesen Sie wie. Seite 6

Textverarbeitung in Basic. Mit dem richtigen Programm ist das kein Problem. Die Erklärung und das Listing finden Sie ab Seite 13

Preisrätsel, der erste Preis ein Schachcomputer. Da lohnt sich das Mitmachen Seite 17

Wenn es Sie schon immer gestört hat, daß die Fehlermeldungen beim Video Genie oder TRS 80 nur als Kürzel ausgegeben werden, finden Sie Abhilfe ab Seite 21

Einen schnellen Zugriff auf die Bildschirmgrafik beim Video Genie bietet unser Programm ab Seite 23

Ein Drucker gehört zu jedem kompletten Computersystem. Aber wer die Wahl hat, hat die Qual. Wir haben für Sie den Star DP 8480 Matrix Drucker getestet. Die Bewertung finden Sie ab Seite 27

Einplatinen-Computer sind immer weiter verbreitet zu finden. Wir haben uns auch damit befasst. Unter der Rubrik Hardware stellen wir Ihnen eine Universal 6809 CPU Platine vor. Unseren Bericht finden Sie auf Seite 29

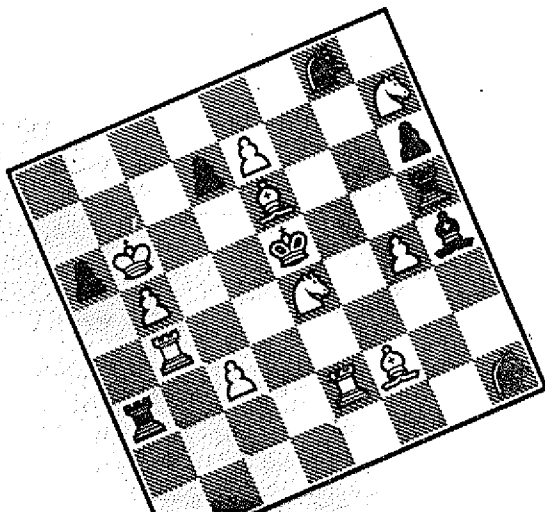
Impressum Seite 30

Außerdem als Spezial-Service für die Leser der GENIE DATA: Unsere Kontakt-Karten.

INSERENTENVERZEICHNIS

Seite

A.H.W. Computer	5	Schaber Genie Computer	28
Hobby Electronic 3000	12	Schmidtke Electronic	32
Hübben, Druckerei	8, 20	Stadel Funk	10
Hübben, Software Verlag	7, 19	Schwind Datentechnik GmbH	29
Micro 80 Computer	31	Trommeschläger	2



DAS SUPERSCHACHPROGRAMM FÜR
COMMODORE VC 20/64 und CBM 8032

TREND- MASTER

- TRENDMASTER verwandelt Ihren VC 20 (+ mindestens 8K Ram) oder VC 64 oder CBM 8032 in einen superstarken Schachpartner!
- TRENDMASTER ist die Weiterentwicklung des legendären BOSS, das unter anderem den deutschen Schachmeister Theo Schuster in 29 Zügen schlagen konnte!
- Neu sind bei TRENDMASTER:
Die sieben Zusatzfunktionen, das quadratische Groß-Schachbrett und die verbesserte Spielstärke!

Preis für VC 20 und VC 64: NUR 79,-- DM - CBM 8032 auf Anfrage.

Zu beziehen bei: Horst Labusch, Finkenrath 64, 5120 HERZOGENRATH, Tel. 024 06-63 252

INHALT

LESERBRIEFE

Seite 5

TEST TI PROGRAMMER

Der TI Programmierer ist ein gutes Hilfsmittel für den Programmierer. Wir haben ihn getestet. Die Bewertung finden Sie ab

Seite 6

COLOUR GENIE HIRES HARDCOPY

Wenn Sie gerne einmal die hochauflösenden Bilder Ihres Colour Genie zu Papier bringen möchten, nehmen Sie unser Programm ab

Seite 8

DER WETTLAUF

Ein schnelles Spiel in Assembler, für alle Genie Besitzer.

Ab Seite 9

ADRESSEN KARTEI

Sicherlich haben auch Sie einige Adressen, die Sie oftmals benötigen. Unser Programm bringt Ordnung in Ihre Kartei und hilft Ihnen beim Suchen und Adressen schreiben.

Listing ab Seite 12

LOTTO-LOSER

Jeder möchte einmal im Lotto einen Haupttreffer haben. Dieses Programm nennt Ihnen Zahlen und vielleicht haben Sie einmal Glück damit.

Listing ab Seite 14

POKE TRICKS

Durch „Poken“ kann man mit seinem Computer reizvolle Dinge machen. Was, steht in unserem Bericht

ab Seite 16

CASSETTEN TESTER

Wenn Sie nicht wissen, ob Ihre Cassetten okay sind, hilft dieses Programm.

Listing ab Seite 17

VIDEO-CASSETTEN VERWALTUNG

Wer Video-Filme sammelt, hat oftmals Probleme mit der Ordnung. Dieses Programm schafft Abhilfe.

Listing ab Seite 19

CASSETTEN AUFZEICHNUNGS FORMATE

Jetzt haben Sie endlich die Möglichkeit, einmal genau zu erfahren, was Ihr Computer auf Band schreibt.

Großer Bericht ab Seite 25

AUTO START

Dieser Bericht zeigt allen Recorder-Besitzern, wie sich Ihre Programme selbst starten können.

Ab Seite 29

3D GRAFIK

Dreidimensionale Grafiken sind immer sehr beeindruckend. Unser Programm erstellt dreidimensionale Funktionsraster.

Listing ab Seite 31

TON BEFEHL

Zum Einbau in's Genie Basic: Der Ton Befehl.

Listing ab Seite 34

GENIE GRAFIK AUSDRUCK

Damit auch Genie Benutzer Ihre Grafiken drucken können.

Listing ab Seite 35

STECKER BELEGUNG

Die kompletten Steckerbelegungen des Colour Genie in der GENIE DATA.

Ab Seite 38

ROM ROUTINEN

Ein echter Leckerbissen für alle Assembler-Programmierer und solche die es werden wollen.

Bericht ab Seite 40

TEST STAR DP 510

Wir zeigen Ihnen, was Sie von dem neuen Drucker aus dem Hause STAR erwarten können.

Ab Seite 45

SELBSTBAU: EPROM PROGRAMMIERGERÄT

Wir versetzen Sie mit dieser Bauanleitung in die Lage, EPROM's programmieren zu können. Inclusive Software!

Bauanleitung und Listing ab Seite 48

COLOUR GENIE SOFTWARE

Wir stellen Ihnen einiges vor, was Sie auf Ihrem Colour Genie spielen können. Viel Spaß!

Bericht ab Seite 52

IMPRESSUM

Seite 4

INSERENTEN VERZEICHNIS

Seite 4

INHALTSVERZEICHNIS

MICKEY MAUS UND MIKROCHIPS

Damit Sie einmal sehen, was sich auf dem Computer-Markt in den USA so alles tut, dieser Bericht, von der Messe in Anaheim/USA ab Seite 4

DAS NIM SPIEL

Mit diesem Spiel stellt Ihnen Ihr Computer eine ganz schön verzwickte Aufgabe. Der Bericht zeigt wie man den „Nim's“ erfolgreich begegnet. Seite 6

METEOR ATTACK

Ein rasend schnelles Spiel in Maschinensprache, da wird Ihr Computer-Zimmer zum Raumschiff! Listing ab Seite 8

BIORHYTHMUS

Ein Programm für alle, die jetzt schon wissen wollen, wie sie sich nächste Woche fühlen. Ab Seite 12

ABENTEUER-BURG

Erleben Sie ein fantastisches Abenteuer mit vielen Überraschungen. Ab Seite 15

HIRES-GRAFIK

Mit dem Colour Genie kann man über die programmierbaren Zeichen eine gute Grafik-Auflösung erzielen, wie steht ab Seite 20

HAUSHALTS-FINANZEN

Hat Ihre Frau sich schon über den teuren Computer beschwert? Mit diesem Programm können Sie ihr beweisen, das man mit ihm auch Geld sparen kann! Ab Seite 22

VOKABEL-TRAINER

Mit diesem Programm wird Ihr „Jüngster“ ein Fremdsprachen-Genie. Ab Seite 25

BTEXT 1.9

Ein Textverarbeitungs-Programm für Genie I + II und den Star DP 510. Listing ab Seite 27

MASTER MIND

Versuchen Sie einmal den geheimen Code Ihres Colour Genie zu knacken. Gar nicht so einfach! Ab Seite 32

PRINT TO LPRINT

Diese Maschinen-Routine formt alle Print-Befehle blitzschnell in Lprint's um. Ab Seite 35

SOLITAIR

Mit diesem Denkspiel kommt bei Ihnen so schnell keine Langeweile mehr auf. Ab Seite 37

TONERZEUGUNG BEIM VIDEO GENIE

Wie man mit älteren Genie's Töne macht, zeigt diese Bauanleitung ab Seite 40

KALENDER

Dieses Programm druckt Ihnen für jeden gewünschten Monat einen Kalender. Seite 41

BASIC ERWEITERUNGEN

Wie man neue Befehle einbaut, steht ab Seite 42

MERGE

Hängen Sie verschiedene Basic-Programme zusammen, wie steht auf Seite 43

BATTLE OF SARPEDIUM

Noch ein tolles Spiel. Ab Seite 43

DER Z 80

Hier sehen Sie wie er funktioniert. Seite 52

NEUE ROM'S FÜR COLOUR GENIE

Was sie mehr können? Ab Seite 54

ELEKTRONIK TEIL I

Frischen Sie in diesem Kurs Ihr Wissen neu auf! Ab Seite 56

IMPRESSUM

Seite 58

Inhalt

COLOUR GENIE SPRICHT DEUTSCH

"Fehlermeldungsabkürzungsgestammel", so bezeichnet T. Binzinger die Error-Meldungen des Colour Genie. Wie man sie ändert, sehen Sie ab

Seite 6

ROM LISTINGS

Was es in puncto kommentierte Betriebssysteme neues gibt, sehen Sie ab

Seite 9

FORMATIERT DRUCKEN

Beim Listen eines Programmes nimmt der Drucker bekanntlich auf nichts Rücksicht. Wie man schön seitenweise listet steht ab

Seite 12

DER Z 80 - INNERE STRUKTUR

Unsere Serie über Z 80 Maschinen-Programmierung beginnt mit diesem Artikel

Seite 14

SICHERHEITS-KOPIEN...

Wie man sich, auch von geschützten Programmen, Sicherheits-Kopien erstellt, zeigt unser Bericht ab

Seite 15

SCHNELLER DRUCKEN MIT DEM DP 8480

Diese Bauanleitung zeigt, wie man in den DP 8480 ein Zusatz-RAM einbaut

Seite 16

ELEKTRONIK 2

Die Fortsetzung der Serie über Elektronik, mit Programm ab

Seite 18

SCRIPT

Hier bieten wir Ihnen einen neuen Zeichensatz für Ihr Colour Genie und den DP 510

Seite 20

DER MINIRECHNER

Einen Computer im Computer bietet Ihnen unser Programm Minirechner ab

Seite 26

ARTIKEL AUF DISKETTE

Vielleicht haben Sie ja gar keine Lust mehr, Artikel auf Papier zu schreiben? Dann schreiben Sie sie doch auf Diskette!

Seite 29

FIRE TEST

Jetzt wird es wieder spannend für alle Genie I und II Besitzer. Die GENIE DATA bringt mal wieder ein rasend schnelles Action-Spiel in Maschinensprache

Seite 32

INVESTMENT

Für alle Aktionäre, Spekulanten und Solche, die es noch werden wollen. Hier bekommen Sie ein Programm in die Hand, mit dem Sie Ihre Aktien verwalten können. Übrigens, wie manche andere Programme in dieser Ausgabe auch für Genie III

Seite 35

PROGRAMM CASSETTEN VERWALTUNG

Wieder mal eine andere Variante, wie man geschickt Dateien aufbauen kann. Das Programm eignet sich natürlich auch, um Disketten zu verwalten

Seite 40

NEUHEITEN

Einige Neuheiten auf dem Computer-Sektor stellen wir Ihnen hier vor, z. B. CBBS oder den Z 80 Super EMUF. Die Berichte finden Sie ab

Seite 44

PLATSCHVOGEL

Und weiter geht es, mit rasanten Tele-Spielen. Eine ganz neue Spiel-Idee zu diesem Thema stellt Ihnen unser Programm vor

Seite 45

UMLAUTE FÜR GENIE I UND II

Diese Bauanleitung zeigt Ihnen, wie man die oft vermissten deutschen Umlaute doch auf die Tastatur seines Computers zaubern kann

Seite 48

COLOUR GENIE UTILITIES

Schon fast ein ganzer Toolkit, den Sie aus diesem Bericht, mit Listing, entnehmen können. Die GENIE DATA bringt Ihnen fünf neue, tolle Befehle, zum Einbau in Ihr Colour Basic

Seite 50

COLOUR GENIE ALS SCHREIBMASCHINE

Wer oft zwischen Computer- und Schreibmaschinen-Tastatur wechselt, kennt die Probleme mit der "verdrehten" Shift-Taste beim Colour Genie. Aber dieser Artikel schafft Abhilfe

Seite 54

HARDCOPY

Diesmal eine ganz neue Version, in Maschinensprache, und deshalb sehr schnell. Innerhalb von nur einer Minute können Sie den kompletten Bildschirminhalt Ihres Genie I oder II, mit Grafik, ausdrucken. Zusätzlich aber noch andere Gags, wie z. B. Invertierung der Grafik

Seite 56

MEMORY

Wieder einmal ein Tele-Spiel in der GENIE DATA. Aber diesmal keines das schießt, sondern eins, das Ihr Gedächtnis trainiert.

Seite 7**KLEINANZEIGEN**

Wenn Sie etwas suchen oder wenn Sie etwas loswerden wollen, schauen Sie einmal in unsere Kleinanzeigen auf

Seite 11**RECORDER STEUERUNG**

Was viele andere Computer können, kann das Colour Genie von Hause aus nicht, nämlich den Recorder steuern. Unsere Bauanleitung zeigt Ihnen, wie Sie Ihrem Computer die Fähigkeit vermitteln können.

Seite 12**ELEKTRONIK TEIL 3**

Diesmal zeigen wir Ihnen, wie man das Geheimnis der bunten Ringe auf den Widerständen entzählt. Selbstverständlich ist auch wieder das passende Programm dabei.

Seite 13**ABENTEUERLAND**

Ein neues, tolles Abenteuerspiel für Ihr Genie I, II oder III. Wenn Sie Mut haben, tippen Sie es ein und versuchen das Rätsel zu lösen.

Seite 16**PLOTTER**

Dieses Programm hilft Ihnen, auf Ihrem Colour Genie fantastische Grafiken zu erstellen, diese zu speichern oder sie auszudrucken. Mit diesem Programm können Sie ein richtiger "Elektronik-Picasso" werden.

Seite 23**HIRES HARDCOPY**

Wie man rationell Grafiken des Colour Genie mit schneller Geschwindigkeit ausdrückt zeigt Ihnen unser Programm ab

Seite 26**RESET**

Wenn man beim TRS 80 den Reset-Taster betätigt, wird leider jedes vorhandene Programm gelöscht. Wie man dem entgegen wirkt, zeigt unsere Bauanleitung ab

Seite 27**COMPUTERTAG**

Was alles beim ersten Computertag in Hof los war, erfahren Sie in unserem Bericht ab

Seite 29**DISKETTEN DATEI**

Dieses Problem ist Ihnen sicher bekannt: Man hat ein tolles Programm auf irgendeiner Diskette, weiß aber nicht, welche es ist. Schaffen Sie also mit diesem Programm endlich Ordnung!

Seite 29**GRES**

Bisher hatten wir viel zum Thema Colour Genie Grafik. Man kann aber auch mit dem Genie I, II oder III "malen". Benutzen Sie unseren Grafik-Editor ab

Seite 33**ASSEMBLER TEIL 1**

Thomas M. Binzinger, der Ihnen als Autor vieler toller Spiele bekannt sein dürfte, hat sich bereit erklärt, Ihnen sein Wissen zu vermitteln. Machen Sie also mit und lernen Sie Maschinensprache! Übrigens ist dieser Kurs so gehalten, daß sowohl Colour Genie Besitzer und TRS 80 oder Genie Besitzer mitmachen können!

Seite 36**3D Körper**

Wie man mit dem Colour Genie dreidimensionale Grafiken macht, sehen Sie hier

Seite 38**EIN/AUSGABE IN MASCHINENSPRACHE**

Es ist nicht ganz einfach, in Maschinensprache Werte zu übernehmen oder zu übergeben, deshalb bieten wir Ihnen hier eine Reihe nützlicher Unterprogramme.

Seite 41**LAUFSCHRIFT**

Mit diesem Programm können Sie Ihr Genie zur Schaufensterklame einsetzen. Dieses Programm hilft Ihnen große Schriften zu produzieren und vieles andere mehr.

Seite 44**MINIMON**

Wir veröffentlichen oftmals Programme in Maschinensprache. Wenn Sie diese eingeben und benutzen wollen, ist dies das richtige Hilfsprogramm!

Seite 51**HYPOTHEK**

Wollen Sie bauen? Oder brauchen Sie zu anderen Zwecken eine Hypothek? Dieses Colour Genie Programm hilft Ihnen Ihre Finanzen zu planen. Also los!

Seite 55**GRAFIK ÜBERSETZER**

Übernehmen Sie hochauflösende Grafiken in den Textmodus des Colour Genie und schon können Sie jedes Bild mit Text beliebig mischen! Alles was Sie dazu brauchen ist das passende Programm und das liefern wir Ihnen ab

Seite 57**IN DER NÄCHSTEN GENIE DATA**

So, damit ist diese GENIE DATA beendet. Versäumen Sie aber auf gar keinen Fall die nächste GENIE DATA! In ihr finden Sie unter anderem: Die Fortsetzung der Serien Elektronik und Assembler, einen großen Colour Genie Software-Test, eine Colour Genie RGB-Karte zum selbstbauen (!), viele tolle Programme und, und, und ...

INHALT

ASSEMBLER – TEIL 2

Weiter geht es mit unserem Assembler-Kurs von T. M. Binzinger Seite 6

DISKETTEN KNACKER

Wer schon einmal versucht hat auf dem Genie III fremde Disketten zu lesen, weiß wieviel Arbeit es macht, die richtige Einstellung zu finden. Unser Diskettenknacker hilft Ihnen. Seite 12

Unsere Service-Karten finden Sie diesmal ab Seite 13

SELBSTBAU JOYSTICK

Wer weiß, wie teuer die Original Joysticks zum Colour Genie sind, wird sich über diesen Artikel freuen! Seite 15

ZAHLENDARSTELLUNG

Wissen Sie eigentlich, wie Ihr Genie intern Zahlen darstellt und verarbeitet? Nein! Dann sollten Sie sich ausführlich mit diesem Artikel beschäftigen Seite 16

LISTSCHUTZ

Dieses Programm schützt Ihre Colour Genie Programme vor unerwünschtem Auflisten. Seite 18

VIDEO DATEI

Eine Datei für Ihre Video Filme mit allem Komfort, für Colour Genie mit Disketten Laufwerk Seite 19

MAZE MAN

Ein faszinierendes Video-Spiel, komplett in Maschinensprache, daher sehr schnell! Ein Riesenspaß für alle Colour Genie Besitzer! Seite 26

SIEBZEHN UND VIER

Das bekannte Casino-Spiel für Sie! Nur schade, daß der Computer die Gewinne nicht ausbezahlt! Seite 32

TOOLKIT

Jetzt geht es los! Zehn brandneue Basic-Befehle für Genie I, II und III. Sie werden sehen: Obwohl das eingebaute Basic recht gut ist kann man es noch erweitern! Seite 35

NEUER ZEICHENSATZ

Wie baut man in ein Genie I oder II einen völlig neuen Zeichensatz ein? Die Antwort auf diese Frage finden Sie in diesem Artikel! Seite 41

COLOUR-GENIE

COPBIT

Kassettenkopierprogramm
Sichern Sie Ihre wertvollen Programme mit COPBIT!

COPBIT kopiert praktisch alle BASIC- und Maschinenprogramme und auch geschützte Formate, denn COPBIT kopiert unabhängig vom Format bitweise. Verify-Funktion zum Überprüfen der Kopien.

COPBIT kostet nur 39,- DM (inkl. MwSt.).

L. Röckrath

Noppiusstraße 19, 5100 Aachen
Telefon (02 41) 3 49 62

COLOUR-GENIE

NEU!

N. Heicke, L. Röckrath:

ROM-Listing

- vollst. disassembliert und kommentiert (0000H-3FFFH)
 - RAM-I/O-Adressen
 - neueste Version!
 - Bildschirmformate, Speicheraufteilung
 - genaue Unterprogrammerkärungen für den Programmierer
 - Ein absolutes Muß für jeden Anwender
- für nur 59 DM (inkl. 7% MwSt.)

L. Röckrath

Noppiusstraße 19, 5100 Aachen
Telefon (02 41) 3 49 62

COLOUR-GENIE

Eine neue Dimension:

Bildschirmeditor (SEdit)

Sprengen Sie endlich die Fesseln des EDIT-Befehls und bewegen Sie sich völlig frei über den Bildschirm und fügen Sie ein oder löschen Sie, wo Sie wollen.

Auch für Disk-Systeme auf Disk DM 39,-
DM 49,-

TESTKASSETTE

völlig unverbindlich gegen DM 2,- Schutzgebühr in Briefmarken anfordern. (Auch für DISK-User). (Alle Preise inkl. 14 % MwSt.)

L. Röckrath

Noppiusstraße 19, 5100 Aachen
Telefon (02 41) 3 49 62

INHALT

UNNUMMER

Eine sehr interessante Möglichkeit Ihre Basic Programme zu schützen, bietet Ihnen dieser Artikel

Seite 5

HÜLLEN DRUCKER

Mit diesem Programm drucken Sie für Ihre Musik- oder Programm-Cassetten Labels, die sich sehen lassen können

Seite 10

PROGRAMMIERER WETTBEWERB

Sie können glatte 200,- DM gewinnen, bei unserem großen **Programmierer Wettbewerb** für alle Genie I und II Besitzer. Da müssen Sie auf jeden Fall mitmachen!
Näheres auf

Seite 13

ASSEMBLER KURS, TEIL III

Weiter geht es für alle „Maschinen-Lehrlinge“ in unserem Kurs über Programmierung in Maschinsprache

Seite 15

ZEILEN SCHIEBER

Haben Sie sich schon geärgert, daß man beim Colour Genie jede Zeile, die wo anders hin soll, neu tippen muß?
Dann hilft Ihnen dieses Maschinenprogramm!

Seite 19

Für jeden, der etwas sucht, oder verkaufen will, die Kleinanzeigen auf

Seite 20

SYNTHESIZER

Wir machen Musik! Und zwar geben wir Ihnen das benötigte Programm, und zeigen, wie man eine Orgeltastatur an das Colour Genie anschließt.

Seite 21

EINKAUFSFÜHRER

Unsere neue Rubrik. Hier finden Sie die guten Fachgeschäfte. Schauen Sie einmal rein!

Seite 28

FÜR DEN ANFÄNGER

Die neue Serie in der GENIE DATA.

Hier klären wir alle Fragen, die so beim Einstieg in die Computerei auftreten können. Wenn Sie auch noch Fragen haben, müssen Sie sich das ansehen!

Seite 29

BANKSELECT

Wußten Sie schon, daß bei älteren Genie I und II Modellen 16K Speicher brach liegen? Wie man diese zum Leben erweckt, zeigt Ihnen unsere Selbstbau-Anleitung ab

Seite 30

GENIE DATA TEXTSTAR

Ein neues lauffähiges Textverarbeitungs-Programm bieten wir Ihnen hier!

Seite 32

DISASSEMBLER

Wer schon immer mal in fremde Maschinenprogramme rein sehen wollte, ist mit diesem Programm gut beraten!

Seite 35

MONDLANDUNG

Waren Sie schon einmal auf dem Mond? Nein? Dann tippen Sie ganz schnell dieses Programm ab, und versuchen Sie zu landen!

Seite 41

FUNKTIONSDISKUSSION

Hier ist etwas für alle Mathematiker! Ein Funktionsdiskussion Programm, das Ihnen die Funktion plottet, und diese auch ausdrucken kann!

Seite 47

NEWPRINT

Für alle Genie I und II Besitzer, die sich schon geärgert haben, daß man nicht alle Druckcodes ausgeben kann. Dieses Programm schafft Abhilfe!

Seite 50

DATA IT!

Mit Hilfe dieses Programms wandeln Sie beliebige Maschinenprogramme um in ein Basic-Programm mit Data-Zeilen.

Seite 51

INHALT

Neues auf dem Markt	Seite 4	TEXEDIT	
Für den Anfänger		Hier bieten wir Ihnen ein ganz fantastisches Textverarbeitungsprogramm für Genie I, II, TRS 80 M1 und M3. Dieses Programm ist so gut, daß man es durchaus für geschäftliche Verwendungszwecke benutzen kann. Da bleiben keine Wünsche offen!	Seite 34
Wieder unsere beliebte Rubrik, in der wir Ihre Fragen klären	Seite 7		
Sound total		WER - WAS - WO	
Hier ist die Selbstbauanleitung, für alle, denen der Ton aus dem Fernseher zu mickrig ist	Seite 8	Unser Einkaufsführer zeigt Ihnen die Fachgeschäfte für Ihre Computerwünsche	Seite 35
Mad Driver			
Ein Superspiel für das Colour Genie in Maschinensprache. Abtippen und losfahren ist hier die Devise!	Seite 12	Vokabeltrainer	
Invers		Sind Sie Schüler oder Student? Oder möchten Sie die Kenntnisse einer Fremdsprache verbessern? Hier hilft der Vokabeltrainer Ihnen weiter.	Seite 50
Besitzer eines Commodore haben es ja schön! Sie können ganz einfach Schrift auch invers darstellen. Mit diesem Programm wird das auch für Sie möglich.	Seite 17		
Z A P		Kontaktkarten	
Ein rasantes Spiel in Maschinensprache für alle Genie oder TRS 80 Besitzer. Verteidigen Sie Ihre Raumbasis!	Seite 20	Damit Sie schnell Kontakt aufnehmen können, oder eine Kleinanzeige schalten, unsere Karten. Und denken Sie daran! Für Abonnenten sind drei Zeilen Text in einer Kleinanzeige kostenlos!	Seite 57
Assembler – Teil 4			
Und weiter geht es mit unserem Assemblerkurs für alle Computer Freunde. Machen Sie fleißig mit, dann sind Sie auch bald ein Profi!	Seite 26	Mensch ärgere Dich nicht!	
Solitaire		Das beliebte Brettspiel jetzt auch auf Ihrem Computer. Und das tolle ist, daß der Computer alle Mitspieler simulieren kann!	Seite 59
Hier bringen wir das beliebte Denkspiel für alle Colour Genie Besitzer. Übrigens werden Sie sich wahrscheinlich über die fantastische Grafik wundern!	Seite 28		

INHALT

ASSEMBLER-KURS

Weiter geht es in unserem Kurs Seite 5

DIE SIEGER

Wer hat gewonnen? Seite 9

SPRACHAUSGABE

Wer gedacht hat, sein Colour Genie kann nur Töne machen, hat sich geirrt! Das Colour Genie kann sprechen! Seite 10

TONGENERATOR

Genie I, II und TRS 80 machen Musik. Seite 12

BILDSCHIRM-EDITOR

Der Edit-Befehl ist tot! Es lebe der Bildschirm-Editor! Seite 14

KLEINANZEIGEN

Suchen Sie etwas? Hier finden Sie es. Seite 16

TANDY'S KLEINER

Was der Tandy Modell 100 leistet. Seite 18

CRTC-Tricks

Hier sehen Sie, was alles geht! Seite 20

BILDLIST

Ein Colour Genie Hilfsprogramm Seite 20

MOGELN

Das rasante Kartenspiel jetzt auch auf Ihrem Computer! Seite 21

BASICSTART

Jetzt können Genie und TRS 80 Besitzer Ihre

Basic-Programme wie CMD-Programme starten! Seite 26

HASENJAGD

Der Name hört sich ja nach Schießspiel an. Sie bekommen aber ein Denkspiel erster Klasse! Seite 30

EINKAUFSFÜHRER

Seite 33

EDEL-BASIC

Basic ganz komfortabel für alle Genie und TRS 80 Anwender. Wie es geht sehen Sie ab Seite 40

WIE HÄTTEN SIE'S GERN?

Hier bietet sich Ihnen die Möglichkeit, die GENIE DATA aktiv mitzugestalten. Machen Sie Gebrauch davon! Seite 46

BLUMEN VERSETZEN

Fast so knifflig wie Rubik's Cube ist dieses Puzzle-Spiel um zwei Blumen. Schaffen Sie es? Seite 47

LAUFSCHRIFT

Diesmal ganz komfortabel, mit Maschinen-Routine, zum Einbau in eigene Programme. Listing ab Seite 38

COLOUR TOOL

Neue Befehle für Ihr Colour Genie. Und Erklärung, wie man selbst neue Befehle einbaut. Seite 57

IMPRESSUM

GENIE DATA, Ausgabe 4, Jahrgang 2, Juli/August 1984
 Herausgeber: Heinz Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels, Telefon: 06772-1261
 Chefredakteur: Heinz Hübben
 Titelgestaltung: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.
 Satz: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.
 Druck: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.
 Erscheinungsweise: Alle zwei Monate, jeweils am 15. des Monats.
 Abonnements: 59,40 DM incl. Porto, Verpackung und gesetzl. MWSt.
 Erfüllungsort: 5429 Marienfels/Ts.
 Gerichtsstand: In jedem Fall das für unseren Verlag zuständige Gericht.
 Manuskripte: Unangeforderte Manuskripte werden nur zurückgesandt, wenn ausreichendes Rückporto beigelegt wurde. Jeder Einsender erklärt sich durch die Einsendung mit einer Veröffentlichung des eingesandten Materials in der GENIE DATA und im GENIE DATA Software Service einverstanden.

Copyright (c) 1984 by Heinz Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts. Nachdruck, Vervielfältigung, Übertragung sowie Speicherung in EDV-Anlagen verboten. Bei Bauanleitungen und/oder Programmen kann für die Fehlerfreiheit keine Garantie übernommen werden.
 Die Meinung der einzelnen Autoren muß nicht mit der des Verlages übereinstimmen. Anfragen an die Redaktion bitte nur schriftlich mit beigelegtem Rückporto.
 Kündigung der Abonnements: Zu jedem Jahr, rechtzeitig, vor Ende des Jahres (6 Wochen). Jedes Abonnement verlängert sich nach Ablauf automatisch um ein Jahr.
 Sollte die GENIE DATA aus Gründen, die nicht in der Verantwortung des Verlages liegen, nicht oder nicht rechtzeitig erscheinen, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung.
 Für eventuelle Schäden und/oder Folgeschäden an Geräten und/oder Bauteilen und/oder Datenverlust kann keine Haftung übernommen werden. Der Nachbau unserer Bauanleitungen und/oder die Anwendung von Programmen aus der GENIE DATA erfolgt auf eigene Gefahr. Alle Mitteilungen erfolgen nur für Amateur- und Hobby-Zwecke. Irrtum so-

wie alle Rechte vorbehalten. Es kann keine Gewähr dafür übernommen werden, daß die verwendeten Schaltungen, Firmennamen, Warenbezeichnungen und alle anderen Angaben frei von Schutzrechten Dritter sind. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes und/oder Gebrauchsmusterschutzes. Bei allen Artikel-Einsendungen gehen wir davon aus, daß der Verfasser alle Rechte an der Einsendung besitzt, sowie geistiger Eigentümer ist.
 Über Jede Artikel-Einsendung freuen wir uns! Honorar: Für jeden gedruckten Artikel bezahlen wir pro Druckseite ein Honorar von 50,- DM.
 Wir gestatten Jedermann, einen Artikel aus der GENIE DATA zu entnehmen, und in einer anderen, nicht kommerziellen, Druckschrift zu veröffentlichen, unter der Bedingung, daß an der Gestaltung nichts verändert wird, das erwähnt wird, daß der betreffende Artikel aus der GENIE DATA entnommen wurde und daß man uns mindestens ein Exemplar der betreffenden Druckschrift kostenlos, sofort nach Erscheinen, zur Verfügung stellt.

INHALT

HEXDUMP

Haben Sie schon einmal probiert, mit dem Colour Genie einen brauchbaren Hexdump zu erstellen? Jetzt geht es! Seite 7

BOMBER

Ein faszinierendes Action-Spiel für Sie. Wehren Sie den Bomber ab! Seite 8

SCHWARZMARKT

Seite 14

Assembler - Teil 6

Hier ist der 6. Teil unseres beliebten Assembler-Kurses. Seite 15

FÜR DEN ANFÄNGER

Heute erfahren Sie, wie man Programme lädt, die sich sonst nicht laden lassen. Seite 16

GROSS - KLEIN

Eine Hilfe für Ihr Colour Genie Seite 17

PROGRAMMIERER-WETTBEWERB**RÖSSL-SPRUNG**

Sie sollten mitmachen, bei unserem Wettbewerb! Wir haben tolle Preise für Sie! Seite 18

KLEINANZEIGEN

Seite 19

SPRACHAUSGABE

Das Programm aus der letzten Ausgabe, jetzt als Assembler-Quellcode Seite 21

WIE HÄTTEN SIE'S GERNE?

Hier ist die Auswertung unserer Umfrage aus der letzten GENIE DATA Seite 23

SHIFT-TRICK

Was man ohne viel Aufwand am ROM

der Genie Computer ändern kann, steht ab Seite 24

3-D GRAFIK

Ein Programm das drei dimensionale Funktionen plottet. Für Genie 16! Seite 26

HUMMELFLUG

Machen Sie Ihr Genie 16 zum Musikus, mit unserem Programm Hummelflug Seite 26

KAMPF DER RIESENZWERGE

Was Schachprogramme wirklich können erfahren Sie hier am Beispiel von GRANDMASTER und SFINKS Seite 28

TURNIER PLANER

Turniere aller Art lassen sich mit diesem Programm planen ! Seite 33

DIE MAUS IST RAUS

Das Siegerprogramm des Maus-Wettbewerbes, mit Kommentaren vom Gewinner Seite 35

TRAMPOLIN

Ein tolles Spiel für Ihr Colour Genie Seite 37

MINICALC

Hier haben Sie ein Kalkulationsprogramm für alle Genie und TRS 80 Computer. Seite 41

FUCHSJAGD

Ein tolles Spiel für alle Colour Genie Freunde. Listing ab Seite 47

EINGESCHRÄNKTE HOCHAUFLÖSENDE GRAFIK

Das Programm für Genie Freunde Seite 57

IMPRESSUM

GENIE DATA, Ausgabe 5, Jahrgang 2, September/Oktober 1984

Herausgeber: Heinz Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels, Telefon: 06772-1261

Chefredakteur: Heinz Hübben
Titelgestaltung: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.

Satz: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.

Druck: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.

Erscheinungsweise: Alle zwei Monate, jeweils am 1. des Monats.

Abonnements: 59,40 DM incl. Porto, Verpackung und gesetzl. MWSt.

Erfüllungsort: 5429 Marienfels/Ts.

Gerichtsstand: In jedem Fall das für unseren Verlag zuständige Gericht.

Manuskripte: Unangeforderte Manuskripte werden nur zurückgesandt, wenn ausreichendes Rückporto beigelegt wurde. Jeder Einsender erklärt sich durch die Einsendung mit einer Veröffentlichung des eingesandten Materials in der GENIE DATA und im GENIE DATA Software Service einverstanden.

Copyright (c) 1984 by Heinz Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marienfels /Ts. Nachdruck, Vervielfältigung, Übertragung sowie Speicherung in EDV-Anlagen verboten. Bei Bauanleitungen und/oder Programmen kann für die Fehlerfreiheit keine Garantie übernommen werden.

Die Meinung der einzelnen Autoren muß nicht mit der des Verlages übereinstimmen. Anfragen an die Redaktion bitte nur schriftlich mit beigelegtem Rückporto.

Kündigung der Abonnements: Zu jedem Jahr, rechtzeitig, vor Ende des Jahres (6 Wochen). Jedes Abonnement verlängert sich nach Ablauf automatisch um ein Jahr.

Sollte die GENIE DATA aus Gründen, die nicht in der Verantwortung des Verlages liegen, nicht oder nicht rechtzeitig erscheinen, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung.

Für eventuelle Schäden und/oder Folgeschäden an Geräten und oder Bauteilen und/oder Datenverlust kann keine Haftung übernommen werden. Der Nachbau unserer Bauanleitungen und/oder die Anwendung von Programmen aus der GENIE DATA erfolgt auf eigene Gefahr. Alle Mitteilungen erfolgen nur für Amateur- und Hobby-Zwecke. Irrtum so-

wie alle Rechte vorbehalten. Es kann keine Gewähr dafür übernommen werden, daß die verwendeten Schaltungen, Firmennamen, Warenbezeichnungen und alle anderen Angaben frei von Schutzrechten Dritter sind.

Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes und/oder Gebrauchsmusterschutzes. Bei allen Artikel-Einsendungen gehen wir davon aus, daß der Verfasser alle Rechte an der Einsendung besitzt, sowie geistiger Eigentümer ist.

Über jede Artikel-Einsendung freuen wir uns! Honorar: Für jeden gedruckten Artikel bezahlen wir pro Druckseite ein Honorar von 50,- DM.

Wir gestatten jedermann, einen Artikel aus der GENIE DATA zu entnehmen, und in einer anderen, nicht kommerziellen, Druckschrift zu veröffentlichen, unter der Bedingung, daß an der Gestaltung nichts verändert wird, das erwähnt wird, daß der betreffende Artikel aus der GENIE DATA entnommen wurde und daß man uns mindestens ein Exemplar der betreffenden Druckschrift kostenlos, sofort nach Erscheinen, zur Verfügung stellt.

INHALT

LESER SUCHT LESER

Hier finden Sie Kontaktadressen anderer Computer-Freunde Seite 4

DRUCKER-SPOOLER

Das warten auf den Drucker hat ein Ende! Hier finden Sie ein Maschinenprogramm, das den Ausdruck übernimmt, während Ihr Computer ganz normal weiterläuft! Für alle Genie I, II und III und TRS 80 Computer. Seite 5

DAS L-SPIEL

Ein Anspruchsvolles Denkspiel für Colour Genie. Dieses Spiel bietet Ihnen neben den strategischen Vorzügen eine ganz tolle Grafik! Seite 11

KLEINANZEIGEN

Wer etwas sucht oder etwas loswerden möchte, der sollte hier einmal nachsehen! Seite 17

DIGITALE MUSIK

Wie man Musik digital macht, also die Töne von einem speziellen, dafür bestimmten Computer, ausrechnen läßt, steht hier! Seite 21

192 K RAM

Ja, Sie haben schön richtig gelesen! Dieser Artikel

beschreibt die Speichererweiterung bei Genie I oder II bis auf 192K RAM. Da läßt sich schon einiges speichern! Zusätzlich können Sie statt einem Sonder-EPROM sechzehn einsetzen. Damit können Sie Ihrem Computer ganz schön auf die Sprünge helfen!!! Seite 23

EINKAUFSFÜHRER

Seite 31

PASCAL-KURS

Lernen Sie doch Pascal! Wenn Sie diesen Kurs Ausgabe für Ausgabe mitmachen, können Sie es bald! Seite 47

ASSEMBLER-KURS

Machen Sie mit bei unserem Assembler-Kurs! In diesem Teil gibt es wieder einiges zu lernen und die Lösung vom letzten Mal. Seite 53

WIE SCHICKT MAN PROGRAMME EIN

Eine Hilfestellung für alle Autoren und solche, die es werden möchten. Seite 56

DENK MAL WIEDER

Ihr Colour Genie macht Sie zu einem wahren Kopfrechenkünstler! Dieses Programm müssen Sie abtippen! Seite 57

IMPRESSUM

GENIE DATA, Ausgabe 6, Jahrgang 2, November/Dezember 1984

Herausgeber: Heinz Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marlenfels, Telefon: 06772-1261

Chefredakteur: Heinz Hübben

Titelgestaltung: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marlenfels/Ts.

Satz: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marlenfels/Ts.

Druck: H. Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marlenfels/Ts.

Erscheinungsweise: Alle zwei Monate

Abonnements: 59,40 DM incl. Porto, Verpackung und gesetzl. MWSt.

Erfüllungsort: 5429 Marlenfels/Ts.

Gerichtsstand: In jedem Fall das für unseren Verlag zuständige Gericht.

Manuskripte: Unangeforderte Manuskripte werden nur zurückgeschickt, wenn ausreichend Rückporto beigelegt wurde. Jeder Einsender erklärt sich durch die Einsendung mit einer Veröffentlichung des eingesandten Materials in der GENIE DATA und im GENIE DATA Software Service einverstanden.

Copyright (c) 1984 by Heinz Hübben, Offsetdruckerei und Verlag, 5429 Marlenfels /Ts.

Nachdruck, Vervielfältigung, Übertragung sowie Speicherung in EDV-Anlagen verboten. Bei Bauanleitungen und/oder Programmen kann für die Fehlerfreiheit keine Garantie übernommen werden.

Die Meinung der einzelnen Autoren muß nicht mit der des Verlages übereinstimmen. Anfragen an die Redaktion bitte nur schriftlich mit beigelegtem Rückporto.

Kündigung der Abonnements: Zu jedem Jahr, rechtzeitig, vor Ende des Jahres (6 Wochen). Jedes Abonnement verlängert sich nach Ablauf automatisch um ein Jahr.

Sollte die GENIE DATA aus Gründen, die nicht in der Verantwortung des Verlages liegen, nicht oder nicht rechtzeitig erscheinen, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung.

Für eventuelle Schäden und/oder Folgeschäden an Geräten und oder Bauteilen und/oder Datenverlust kann keine Haftung übernommen werden. Der Nachbau unserer Bauanleitungen und/oder die Anwendung von Programmen aus der GENIE DATA erfolgt auf eigene Gefahr. Alle Mitteilungen erfolgen nur für Amateur- und Hobby-Zwecke. Irrtum so-

wie alle Rechte vorbehalten. Es kann keine Gewähr dafür übernommen werden, daß die verwendeten Schaltungen, Firmennamen, Warenbezeichnungen und alle anderen Angaben frei von Schutzrechten Dritter sind.

Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes und/oder Gebrauchsmusterschutzes. Bei allen Artikel-Einsendungen gehen wir davon aus, daß der Verfasser alle Rechte an der Einsendung besitzt, sowie geistiger Eigentümer ist.

Über jede Artikel-Einsendung freuen wir uns! Honorar: Nach Vereinbarung!

Wir gestatten jedermann, einen Artikel aus der GENIE DATA zu entnehmen, und in einer anderen, nicht kommerziellen, Druckschrift zu veröffentlichen, unter der Bedingung, daß an der Gestaltung nichts verändert wird, das erwähnt wird, daß der betreffende Artikel aus der GENIE DATA entnommen wurde und daß man uns mindestens ein Exemplar der betreffenden Druckschrift kostenlos, sofort nach Erscheinen, zur Verfügung stellt.

PASCAL, Teil 2

So, hier ist der zweite Teil unseres Pascal-Kurses. Heute bekommen Sie die restlichen Erklärungen vom letzten Mal und erfahren einiges über die Schleifen in Pascal Seite 7

RELAISKARTE

Wie man mit dem Colour Genie schaltet oder Eingänge analysiert, erfahren Sie hier. Selbstverständlich mit ausgereifter Schaltung, Platinenlayout und Steuerprogramm Seite 15

WIE SCHICKT MAN PROGRAMME EIN

Wenn auch Sie einmal als Autor für die GENIE DATA aktiv werden wollen, sollten Sie sich zuerst einmal unsere Richtlinien durchlesen Seite 20

HAMURABI

Stellen Sie sich doch einmal vor, Sie wären der König eines ganzen Landes. Jetzt müssen Sie versuchen, klug zu wirtschaften, das Land zu vergrößern usw. Aber denken Sie daran, keinen Einwohner verhungern zu lassen! Seite 22

RETTEN UND MISCHEN

Es gibt ja so tolle Befehle, wie MERGE oder SAVE LINE. Schade nur, wenn man Sie nicht hat! Um solche Befehle zu bekommen, brauchen Sie keinen neuen Computer, tippen Sie einfach das Programm ab! Seite 26

VERSANDSERVICE

Wir haben einen neuen Bestellschein entworfen. Er gilt für Abos, Software und Bücher. Wenn Sie also etwas bestellen wollen Seite 29

KAMPF DEN SPAGHETTIS

Wie der Autor so schön sagt, sollen hier nicht italienische Teigwaren verunglimpft werden, sondern wir wollen Ihnen etwas näher bringen, wie man strukturiert programmiert. Das Schlüsselwort sind Struktogramme. Seite 33

3 D GRAFIK

Haben Sie schon einmal toll bewegte dreidimensionale Grafiken gesehen? Wenn zum Beispiel ein Schriftzug groß auf dem Bildschirm steht, dann nach hinten wegläuft und sich dabei überschlägt? Mit diesem Programm können Sie solche Effekte auf Ihren Colour Genie Monitor zaubern. Seite 36

RS 232 STEUERSOFTWARE

Im Colour Genie existiert ja eine RS 232 Schnittstelle. Sie liegt nur leider brach, weil keine Software vorhanden ist, die diese Schnittstelle steuert. Hier erhalten Sie ein Maschinenprogramm, mit dem Sie Bytes über die RS 232 Schnittstelle ausgeben können. Sogar die Baud-Rate ist frei wählbar. Seite 40

DER VERGESSENE MONITOR

Die Genie I und II Macher haben bei vielen Geräten im Level IV ROM die Bruchstücke eines Monitor-Programmes vergessen. Wie Sie damit noch arbeiten können steht ab Seite 41

GEHIRNTRAINING

Lässt Ihre Konzentrationsfähigkeit nach? Wird Ihr Gedächtnis immer schlechter? — Keine Angst, wir machen hier keine Werbung für irgendwelche Power-Pillen! Aber mit unserem Programm können Sie Ihre kleinen, grauen Zellen wieder auf Touren bringen! Seite 42

TAUSCH

Hier bekommen Sie ein nützliches Hilfsprogramm für GDOS und NEWDOS 80. Seite 47

PLOT 1 IM TEST

Was dieser neue Plotter alles leistet, lesen Sie in diesem Artikel. Seite 52

SCHIFFCHEN VERSENKEN

Zum guten Schluß noch ein Spiel, das Sie wohl alle kennen! Seite 54

IMPRESSUM

GENIE DATA, Ausgabe 1, Jahrgang 3, 1985

Herausgeber: H. und R. Hübben, Offsetdruck

und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.

Chefredakteur: Ralf M. Hübben

Titelgestaltung: H. und R. Hübben, Offset-

druck und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.

Satz: H. und R. Hübben, Offsetdruck und

Verlag, 5429 Marienfels/Ts.

Erscheinungsweise: Alle zwei Monate.

Abonnements: 48,- DM incl. Porto, Verpackung und gesetzl. MWSt.

Erfüllungsort: 5429 Marienfels/Ts.

Gerichtsstand: In jedem Fall das für unseren

Verlag zuständige Gericht.

Manuskripte: Unangeforderte Manuskripte

werden nur zurückgesandt, wenn ausreichen-

des Rückporto beigelegt wurde. Jeder Ein-

sender erklärt sich durch die Einsendung mit

einer Veröffentlichung des eingesandten Ma-

terials in der GENIE DATA und im GENIE

DATA Software Service einverstanden.

Copyright (c) 1984 by H. u. R. Hübben, Offset-

druckerei und Verlag, 5429 Marienfels /Ts.

Nachdruck, Vervielfältigung, Übertragung so-

wie Speicherung in EDV-Anlagen verboten.

Bei Bauanleitungen und/oder Programmen

kann für die Fehlerfreiheit keine Garantie

übernommen werden.

Die Meinung der einzelnen Autoren muß

nicht mit der des Verlages übereinstimmen.

Anfragen an die Redaktion bitte nur schrift-

lich mit beigelegtem Rückporto.

Kündigung der Abonnements: Zu jedem Jahr,

rechtzeitig, vor Ende des Jahres (6 Wochen).

Jedes Abonnement verlängert sich nach Ab-

lauf automatisch um ein Jahr.

Sollte die GENIE DATA aus Gründen, die

nicht in der Verantwortung des Verlages lie-

gen, nicht oder nicht rechtzeitig erscheinen,

besteht kein Anspruch auf Nachlieferung.

Für eventuelle Schäden und/oder Folgeschä-

den an Geräten und/oder Bauteilen und/oder

Datenverlust kann keine Haftung übernom-

men werden. Der Nachbau unserer Bauanlei-

tungen und/oder die Anwendung von Pro-

grammen aus der GENIE DATA erfolgt auf

eigene Gefahr. Alle Mitteilungen erfolgen nur

für Amateur- und Hobby-Zwecke. Irrtum so-

wie alle Rechte vorbehalten. Es kann keine

Gewähr dafür übernommen werden, daß die

verwendeten Schaltungen, Firmennamen, Wa-

renbezeichnungen und alle anderen Angaben

frei von Schutzrechten Dritter sind.

Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne

Berücksichtigung eines eventuellen Patent-

schutzes und/oder Gebrauchsmusterschutzes.

Bei allen Artikel-Einsendungen gehen wir da-

von aus, daß der Verfasser alle Rechte an der

Einsendung besitzt, sowie geistiger Eigentü-

mer ist.

Über jede Artikel-Einsendung freuen wir uns!

Honorar:

Nach Vereinbarung!

Wir gestatten Jedermann, einen Artikel aus der

GENIE DATA zu entnehmen, und in einer

anderen, nicht kommerziellen, Druckschrift

zu veröffentlichen, unter der Bedingung, daß

an der Gestaltung nichts verändert wird, das

erwähnt wird, daß der betreffende Artikel

aus der GENIE DATA entnommen wurde

und daß man uns mindestens ein Exemplar

der betreffenden Druckschrift kostenlos, so-

fort nach Erscheinen, zur Verfügung stellt.

INHALT

GENIE DATA ROBOT

Nachdem Sie in der letzten Ausgabe alles über den Bau der Relais-Karte fanden, sehen Sie in dieser Ausgabe, was Sie alles mit der Relais-Karte steuern können. Dabei achten wir natürlich am meisten auf die Möglichkeiten, unseren Robot zu steuern. Seite 5

ASSEMBLER KURS

Hier haben Sie den achten Teil unseres GENIE DATA-Assemblerkurses. Heute geht es um bedingte Sprünge und Unterprogrammaufrufe. Seite 13

Wenn Sie ein Programm haben, von dem Sie glauben, daß es für uns interessant ist, schicken Sie es uns zu. Was Sie dabei beachten sollten, lesen Sie auf Seite 18

REVERSI

Für Ihr Colour Genie das bekannte Spiel Reversi. Selbstverständlich bietet Ihnen dieses Spiel eine tolle Grafik und fantastischen Sound. Seite 24

VERSAND SERVICE

Hier sind wieder alle Bestellscheine übersichtlich geordnet auf einer Seite. Beachten Sie vor allem unsere tollen Programme aus England. Seite 29

4711

Hier kommt ein Super-Adventure Spiel für alle Colour Genie Besitzer. Dieses Spiel kann sich leicht mit gekauften Programmen messen. Und so etwas finden Sie bei uns zum Abtippen. Seite 34

WORTERBUCH

Für alle Genie I, II und III Besitzer ist dieses Programm gedacht. Es verwandelt Ihren Computer in ein Sprachgenie. Dieses Programm ersetzt Ihnen das herkömmliche Wörterbuch. Seite 46

EDITOR

Ein Bildschirmeditor für Ihr Colour Genie. Er funktioniert nach Art des bekannten Schneider CPC 464 und bietet Ihnen eine ganze Menge Komfort. Seite 51

LIFE

Beobachten Sie das Wachstum einer Zellenkolonie. Alles läuft über einen fantastischen Editor. Übrigens durch das verwendete Maschinenspracheunterprogramm läuft diese Simulation sehr schnell. Seite 54

IMPRESSUM

GENIE DATA, Ausgabe 2, Jahrgang 3, 1985

Herausgeber: H. und R. Hübben, Offsetdruck und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.
 Chefredakteur: Ralf M. Hübben
 Titelgestaltung: H. und R. Hübben, Offsetdruck und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.
 Satz: H. und R. Hübben, Offsetdruck und Verlag, 5429 Marienfels/Ts.
 Erscheinungsweise: Sechs mal im Jahr

Abonnements: 59,40 DM incl. Porto, Verpackung und gesetzl. MwSt.
 Erfüllungsort: 5429 Marienfels/Ts.
 Gerichtsstand: In jedem Fall das für unseren Verlag zuständige Gericht.
 Manuskripte: Unangeforderte Manuskripte werden nur zurückgesandt, wenn ausreichendes Rückporto beigelegt wurde. Jeder Einsender erklärt sich durch die Einsendung mit einer Veröffentlichung des eingesandten Materials in der GENIE DATA und im GENIE DATA Software Service einverstanden.

Copyright (c) 1984 by H. u. R. Hübben, Offsetdruckerel und Verlag, 5429 Marienfels /Ts. Nachdruck, Vervielfältigung, Übertragung sowie Speicherung in EDV-Anlagen verboten. Bei Bauanleitungen und/oder Programmen kann für die Fehlerfreiheit keine Garantie übernommen werden.
 Die Meinung der einzelnen Autoren muß nicht mit der des Verlages übereinstimmen.
 Anfragen an die Redaktion bitte nur schriftlich mit beigelegtem Rückporto.
 Kündigung der Abonnements: Zu jedem Jahr, rechtzeitig, vor Ende des Jahres (6 Wochen). Jedes Abonnement verlängert sich nach Ablauf automatisch um ein Jahr.
 Sollte die GENIE DATA aus Gründen, die nicht in der Verantwortung des Verlages liegen, nicht oder nicht rechtzeitig erscheinen, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung.
 Für eventuelle Schäden und/oder Folgeschäden an Geräten und/oder Bauteilen und/oder Datenverlust kann keine Haftung übernommen werden. Der Nachbau unserer Bauanleitungen und/oder die Anwendung von Programmen aus der GENIE DATA erfolgt auf eigene Gefahr. Alle Mitteilungen erfolgen nur für Amateur- und Hobby-Zwecke. Irrtum so-

wie alle Rechte vorbehalten. Es kann keine Gewähr dafür übernommen werden, daß die verwendeten Schaltungen, Firmennamen, Warenbezeichnungen und alle anderen Angaben frei von Schutzrechten Dritter sind.
 Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes und/oder Gebrauchsmusterschutzes. Bei allen Artikel-Einsendungen gehen wir davon aus, daß der Verfasser alle Rechte an der Einsendung besitzt, sowie geistiger Eigentümer ist.
 Über jede Artikel-Einsendung freuen wir uns! Honorar: Nach Vereinbarung!

Wir gestatten jedermann, einen Artikel aus der GENIE DATA zu entnehmen, und in einer anderen, nicht kommerziellen, Druckschrift zu veröffentlichen; unter der Bedingung, daß an der Gestaltung nichts verändert wird, das erwähnt wird, daß der betreffende Artikel aus der GENIE DATA entnommen wurde und daß man uns mindestens ein Exemplar der betreffenden Druckschrift kostenlos, sofort nach Erscheinen, zur Verfügung stellt.

In eigener Sache

Wie Sie an dieser Ausgabe der GENIE DATA sehen, hat der Umfang beträchtlich abgenommen. Sie werden sich sicherlich fragen, warum das so ist. Das möchte ich Ihnen hier erklären. Als wir mit der GENIE DATA begonnen haben, hatten wir einen ziemlich großen Zulauf. Im Laufe der Zeit jedoch, vor allem seit nur noch IBM kompatible Genies im Handel sind, hat dieser Zulauf abgenommen. Seit Anfang dieses Jahres nun erreichen uns jede Menge Kündigungen. Eine Vielzahl der Leser haben ihr Genie verkauft und sich andere Computer angeschafft und ein kleinerer Teil der Leser hat das „Computern“ ganz aufgegeben. Das heißt für uns, durch die Einnahmen aus der GENIE DATA werden nicht einmal mehr die Portokosten zum Verschieken gedeckt. Wir müssen also die GENIE DATA komplett aus ei-

gener Tasche finanzieren.

Die Konsequenz für uns ist, daß wir die GENIE DATA nur noch solange an die Abonnenten verschicken, bis alle Abos ausgelaufen sind, danach wird die GENIE DATA eingestellt. Um das aber durchhalten zu können, müssen wir die Erstellungskosten der GENIE DATA senken, und deshalb der verringerte Umfang.

Jeder Abonnent wird also noch solange beliefert, bis sein Abo ausläuft. Abos werden nicht mehr verlängert.

Ich hoffe sehr, daß auch Sie für diese Maßnahme Verständnis haben, wir können aber aus eigener Tasche nicht mehr eine so umfangreiche GENIE DATA wie bisher finanzieren.

GENIE DATA Redaktion

INHALT

PASCAL-KURS, TEIL 3

In diesem Teil unseres Pascal-Kurses erfahren Sie alles über Entscheidungen in Pascal.

Seite 4

DER CP1 ASSEMBLER

Wie man den mnemonischen Code des CP1 mit Hilfe dieses Assemblers in die entsprechenden Opcodes übersetzt, zeigt dieser Artikel.

Seite 8

ADRESSENVERWALTUNG

Eine Adressenverwaltung für GENIE I, II und III finden Sie hier, komplett zum Abtippen.

Seite 12

ASSEMBLER, TEIL 9

Der letzte Teil unseres Assembler-Kurses.

Seite 17

WURM 2

Ein interessantes Video-Spiel für Colour Genie.

Seite 19
