

"Compute mit"

Sonderheft 2/87
für C-16/116/plus 4

jetzt überall im Handel!



Jetzt tobt der Mop...

Nur Neuheiten

Manufaktur 9,80 DM

Das Wirtschaftsspiel überhaupt. Manufaktur ist eine realistische Wirtschaftssimulation. Sie können Rohwaren kaufen, Arbeiter einstellen oder entlassen, Fertigungszeiten planen und noch vieles mehr. Werden Sie Ihr eigener Boss!



ProPlan 64 Version II

Das komplette Büro für den C64. Über 100 Diagramme erstellt. Jetzt stark verbessert. Wählen Sie per Graphikmenü zwischen Textverarbeitung, Datenverwaltung, Terminplanung, Adressverwaltung und mehr.

Leistung für nur 39,- DM

ACHTUNG

Schon wieder ein Neuer
Neue Programme ...
Neue Preise ...
Achtung:
Jetzt den neuen, roten
Katalog anfordern
Natürlich kostenlos #

ANGEBOT

Über 300 Programme
schon ab 1,- DM. 2,- DM. 3,- DM

Boulder crash Best.-Nr. B070

Das Wahnsinnsspiel zum Wahnsinn. Boulder crash! Das Actionspiel mit vielen Sprüngen und eigenen Sprüngen. Eine Anstrengung an das beliebte Spiel - Boulderdash. Einfach. Wahnwitz. nur 9,80 DM

Trap Shooting Best.-Nr. TR70

Trap Shooting ist das perfekte Tontaubenschießen für Ihren Commodore 64. Ein Spiel das immer wieder Freude bereitet. Mit 16 Sprüngen, 16 verschiedenen Leveln, 16 Targen, 16 Ausgängen und 16 Klängen. nur 5,- DM

Unglaublich aber wahr!

Das Spiel von S+S Soft. Ein starker Skizzencomputer mit hervorragender Grafik. Sie spielen gegen 2 Computer Spieler. Mit Umrechnung der Punkte in DM. Best.-Nr. SK70 nur 19,80 DM

Mittelamerika Krise

Das Strategiespiel um Macht, Reichtum und Einfluss. Bringen Sie alle Staaten Mittelamerikas dazu, einen Pro Amerikanischen Kurs einzuschlagen. Und Sie werden für immer belohnt. Aber es ist nicht einfach. nur 9,80 DM Best.-Nr. MI70

GRATIS GRATIS GRATIS

Flammneuer Katalog + Gratisdiskette!

Anforderungscoupon

Ja! Ich schicke Sie bitte kostenlos und unverbindlich Ihre Gratisdiskette + Katalog

Gleichzeitig bestelle ich:

Ich arbeite mit:
☐ Diskette
☐ Diskette

Name:
Straße:
Ort:

Heute noch Gratis anfordern! Neuer roter Katalog

S+S SOFT Vertriebs GmbH INDUSTRIESTR. 10 4820 CASTROP-RAUXEL 9

ACHTUNG!! Commodore 64!! C128!!

monatlich

Compute mit

COMMODORE & SCHNEIDER

5/87 VC-64, VC-20, C-16/116, plus 4, CPC-464/664/6128 3,80 DM
33 öS
3,80 sFr
Unabhängiges Magazin für Anwender von Commodore- und Schneider-Computern

Aktuell +++ Aktuell +++ Aktuell +++ Aktuell

VC20:
Memory
Shooter

C16/116:
Marble -
die "irre"
Kugel-
Charakter-
Generator
u. a.

C64:
FC MON Teil 2
Super: Riesiges
Text-
adventure
u. a.

CPC:
Double
Trouble
u. a.

HANNOVER MESSE
CeBIT'87
Welt-Centrum Büro-Information-Telekommunikation
4. - 11. MÄRZ 1987

GROSSER
MESSEBERICHT

Leser- + Meckeredek - Reportagen
Softwareservice - Tips & Tricks
Großer Kleinanzeigenmarkt

EDITORIAL



Während dieses Heft produziert wird, hält der Spätwinter des März das Zepter noch fest in der Hand. Jetzt ist wohl die beste Zeit, um sich mit seinem Heimcomputer zu beschäftigen. Am Programmeingang unserer freien Autoren haben wir das zu spüren bekommen. Dennoch müssen wir Sie aufrufen, nicht nachzulassen. Gute Programme haben immer eine Chance veröffentlicht zu werden. Nur die Zusammenarbeit mit unseren Lesern garantiert ein gutes Niveau.

Ich möchte die Gelegenheit des Editorials ergreifen, Ihnen unsere kleine Crew vorzustellen. Auf dem Foto sehen Sie rechts und links von mir unsere Programmierer Ottfried Schmidt und Frank Brall, die nicht nur die Programmauswahl verantworten und mit eigenen Pro-

grammen zum Gelingen unserer Zeitschrift beitragen, sondern Sie auch an der HOTLINE mit Ratschlägen für Ihren Computer versorgen. Eine Bitte haben sie allerdings an Sie, liebe Leser! Wenn Sie die HOTLINE (05651/30013) in Anspruch nehmen wollen, so überlegen Sie sich vorher genau Ihre Fragen und haben Sie bitte Ihre Unterlagen dabei. Nur so sind wir in der Lage, Sie in möglichst kurzer Zeit optimal zu beraten und auch anderen Lesern Zugang zu diesem Telefonanschluß zu ermöglichen. Vielen Dank!

Mit freundlichen Grüßen

Uwe Knierrim

Uwe Knierrim
Chefredakteur

IMPRESSUM

"Compute mit"
ISSN 0179-6720
erscheint monatlich im
Tronic-Verlag, Am Stad 35
3440 Eschwege
Tel.: 05651/3 00 11
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern
e.V. (IVW)



Redaktion:
Axel Credé (verantwortlich)
Chefredakteur: Uwe Knierrim
Redakteure: Frank Brall, Ottfried Schmidt, Thomas Brandt, Martina Strack

Gesamtherstellung:
Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Str. 168,
3500 Kassel

Anfragen nicht an den Vertrieb oder Druckerei, sondern nur an den Verlag!

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel)
sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
6200 Wiesbaden
Friedrich-Bergius-Str. 20
Telefon: 06121/2660

Erscheinungsweise:
Erstverkaufstag von "Compute mit" jeweils Mitte
des Monats.

Urheberrecht:
Alle in "Compute mit" veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen, vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm,
Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.)
bedürfen der schriftlichen Genehmigung des
Verlages. Alle veröffentlichte Software wurde
von Mitarbeitern des Verlages oder von freien
Mitarbeitern erstellt.
Aus ihrer Veröffentlichung kann nicht geschlossen
werden, daß die beschriebenen Lösungen und
Bezeichnungen frei von Schutzrechten sind.

Report

Nachrichten	3
CeBIT-Messebericht	3
Bücher	6
Software Review	7

Rubriken

Updates (Korrekturen)	11
Software Service	32
Leser- & Meckerecke	54
Kleinanzeigen	59

Software

Commodore	
Traffic Memory (VC 20)	11
Shooter (VC 20)	14
Checksum	15
Neuer Input (C 16/116/+4)	15
Checksum (C 16/116/+4)	17
Superlist (C 16/116/+4)	18
Marble (C 16/116/+4-64K)	20
Character-Generator (C 16/116/+4)	26
Quadrato (C 64)	29
FCMON Teil 2 (C 64)	34
Minas Gundur (C 64)	36
Kurs: Interruptprogrammierung (C 64)	46
Festspeicher (C 64)	49
Schneider	
Omeganea	50
Screen Dump	55
Double Trouble	56

Bezugspreis:
Einzelheft 3,80 DM
Abonnement: Inland 42,- DM im Jahr (12 Ausgaben)
Ausland (Europa): 52,- DM
ohne Kassetten!

Programmierabteilung:
Montag - Freitag von 14-16 Uhr
Tel. (05651) 30013

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte zur Veröffentlichung
gerne entgegen.
Sollte keine andere Vereinbarung getroffen sein,
so gehen wir davon aus, daß Sie mit einem Honorar
von 120,- DM pro abgedruckte Seite einverstanden
sind.
Bei Zusendung von Manuskripten und Software
erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum
Abdruck und Versand der veröffentlichten
Programme auf Datenträger. Alle Einsendungen
müssen frei von Rechten Dritter sein. Dies muß
mit der Unterschrift des Einsenders bestätigt
werden.

Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der
Kosten. Zusendungen von Software zur
Veröffentlichung sollten folgendes enthalten:
Kopierfähige Kasette oder Diskette mit dem Programm
(Computerbezeichnung nicht vergessen!),
von Drucker erstelltes Listing (keine Schreib-
maschinelistings!), evtl. Bildschirmfotos oder
Hardcopies mit Demonstrationsbeispielen und
ausführliche Programmbeschreibung (Erklärung
der programmtechnischen Besonderheiten, Spiel-
verlaufsbeschreibung). Für eingesandte Pro-
grammunterlagen kann keinerlei Haftung über-
nommen werden.

Anzeigenpreise:
Bitte Mediaunterlagen anfordern.

Anzeigenverwaltung:
Anzeigenleiter: Hartmut Wendt

Tronic-Verlag GmbH
Am Stad 35, 3440 Eschwege
Telefon: 05651/30011
Telefax: 05651/30014



BTX-MODUL für C 64 und 128

Bereits letztes Jahr stellte Commodore ein BTX-Decoder-Modul vor. Damit lassen sich preiswert die Dienstleistungen des BTX-Netzes für die Besitzer eines C 64 oder C 128 nutzen. Die Bundespost erhofft sich davon eine Erschließung des Homecomputermarktes für BTX-Anwendungen. Neben Computer und Modul benötigt man lediglich noch die Anschlußbox der Post.

Mit diesem System lassen sich komfortabel BTX-Seiten abrufen. Diese kann man bei Bedarf auf einer Diskettenstation speichern oder mit einem grafikfähigen Drucker ausdrucken.

Der Btx-Verkehr wird durch die Optionen einer Computerstation wesentlich preisgünstiger, da aufgerufene Seiten gespeichert werden können oder mittels einer Kommandodatei verschiedene Operationen automatisiert werden können.

Das Anwendungsspektrum reicht von der Warenbestellung, über Bankbuchungen, Nachrichtendienste bis zu BTX-Mailboxen und BTX-Software.

Das Commodore BTX-Decoder-Modul, mit FTZ-Nummer auch von der Post zugelassen, wird an den Expansionport des C-64 oder C 128 gesteckt. Das Modul wird über einen speziellen Stecker mit der BTX-Anschlußbox der Post verbunden. Der Monitor wird direkt an das BTX-Modul angeschlossen.

Eine Diskette kann bis zu 100 Bildschirmseiten aufnehmen.

Computermesse in Baden-Baden

Erstmals veranstaltet der KS-Computerclub die 1. Baden-Badener Computermesse. Im Pavillon am alten Bahnhof präsentieren rund 30 Aussteller, darunter ATARI, COMMODORE, OLIVETTI u.a. ein breites Angebot an Hardware und Software sowohl aus dem Homecomputer-

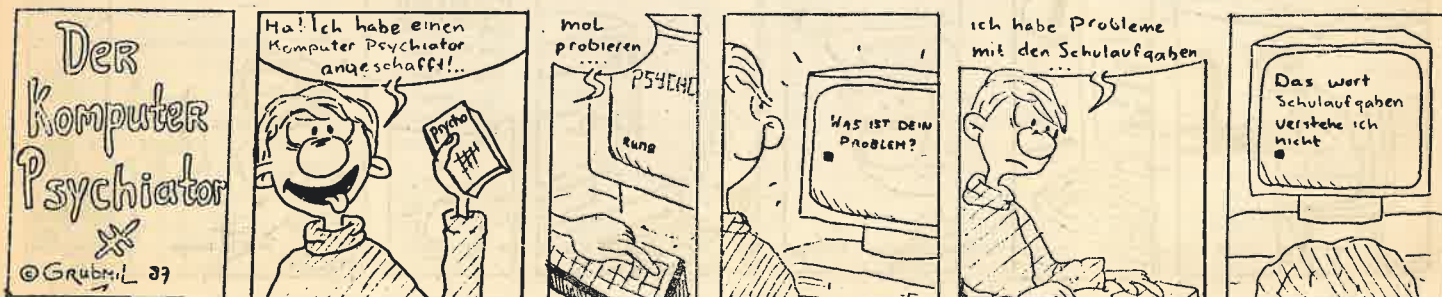
bereich wie auch für Personalcomputer. Eine Sonderschau befaßt sich mit dem Thema BTX. Die Messe beginnt am 1. Mai (15 Uhr) und geht bis zum 3. Mai (9 - 18 Uhr). Der Veranstaltungsort ist in ganz Baden-Baden ausgeschildert.
Info: 07221/75025

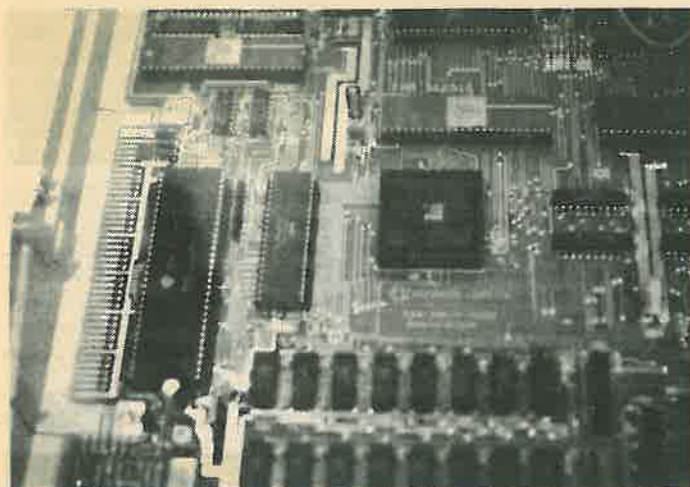
CeBit Hannover:

Messe ohne große Sensationen

Dicht gedrängt standen die Stände auf der CeBit, der Computermesse der Hannovermesse. Ebenso stark war der Publikumsandrang. Der Blick auf die qualitative Entwicklung des Computermarktes ließ allerdings einiges Enttäuschendes zu Tage treten. Während wirkliche Neuerungen nur in unbezahlbaren technischen Regionen zu bewundern waren (Megachip z. B.) spielten sich die eigentlichen Marktsensationen im Bereich "Homecomputer" (was eigentlich nicht Thema der Messe ist) und der stark verbilligten IBM-Clones in neuen Magerverpackungen ab. Bei dem ersten handelt es sich eindeutig um die AMIGA-Produktpalette. In einer

aufwendigen Präsentation führte Commodore die neuen AMIGA-Varianten 500 und 2000 vor. Von diesen beiden Geräten ist der 500'er mit momentan ca. 1200 DM nicht nur das billigere, sondern im Preis/Leistungsverhältnis auch das angemessenere. Mit aufgeräumter und effektiverer Platine, 512K und eingebauter Pufferung der Echtzeituhr erhält der Käufer ein ungeheuer leistungsstarkes Gerät, daß spätestens nach Weihnachten noch unter die 1000,- DM-Grenze fallen dürfte - eine kleine Sensation. Der 2000'er dagegen bietet kaum mehr als der 1000'er, der schon für 1490,-DM zu haben ist, aber nun nicht mehr produziert wird.





Die aufgeräumte Platine des AMIGA 500

Für die noch nicht aufgeräumte Platine (mit Uhr), die zusätzlichen 512K Speicher und der Möglichkeit der praktischen Aufrüstung mittels Slots sind noch mal 1500,- DM doch eine ganze Stange Geld. Die 3000,- DM für den 2000'er werden sich daher ganz sicher nicht halten können. Zumal auch die optimale Ausrüstung des 2000'er noch eine ganze Ecke mehr kosten wird. Das zweite

interne Laufwerk ist mit 399,- DM noch recht günstig. Extern kostet es schon einen Hunderter mehr. Die PC-Karte mit 5 1/4 Zoll-Laufwerk wird 1395,- DM, die AT-Karte 1995,- DM (ebenfalls mit 5 1/4 Laufwerk) kosten. Wer seinen AMIGA an einen Farbmonitor anschließen will, benötigt noch eine PAL-Karte (249,- DM) oder er benutzt gleich einen RGB-Monitor (ca. 900,- DM),

kann aber seine Computermeisterwerke nicht auf Videorecorder ablegen. Einzig günstig ist für den 2000'er die 2 Megabyteerweiterung, die schon für 995,- DM zu haben ist. Gesunken sind auch die Preise für Festplatten: für 1665,- DM erhält man 20 MB inklusive Controller, der übrigens in der Lage sein soll, bis zu 120 MB zu verwalten.

Insgesamt sind die Preise um den 2000'er herum zu hoch, werden sich aber garantiert so nicht halten können. Die wahren AMIGA-Freunde bedauern sowieso das sanfte Entschlafen des 1000'er und besonders des RAM-Kickstartbereichs, der nun durch ROMs ersetzt wird. Einige Softwareentwickler waren just dabei, diesen Adressraum für eigene Programme zu nutzen, als COM-MODORE mit der Meldung ei-

werden viele die angenehme Form des 1000'er vermissen, der 500'er erinnert in seiner ergonomischen Art doch zu sehr an den ST.

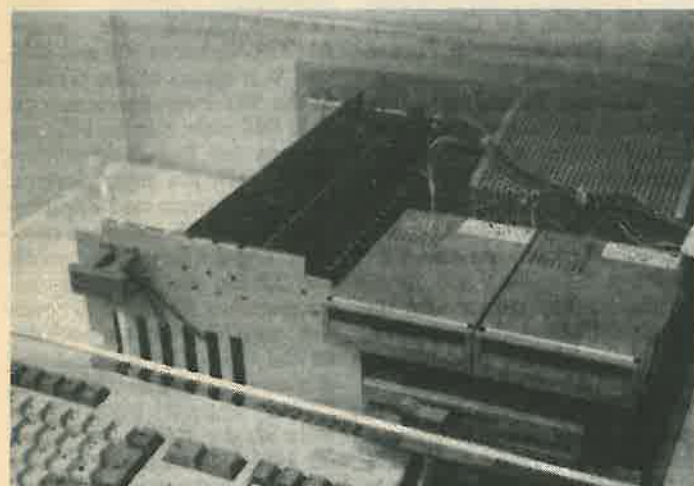
Der nächste Clou der Commodore-Leute wurde noch verdeckt präsentiert. In der Geschäftsetage des Messestandes standen nicht nur diverse AMIGA's, zum Teil mit Glasgehäuse, herum, sondern auch ein nagelneuer PC 1. Was ist das, werden Sie sich fragen. Ebenso wie ATARI kommt COM-MODORE mit einem superbilligen IBM-Clone auf den Markt, da die PC-Verwandten immer mehr den Heimbereich erobern. Dies führt schließlich dazu, daß ein an und für sich überholtes Computersystem seinen zweiten Frühling erlebt. Grund dafür ist sicherlich die massenhaft vorhandene



Der Mini-PC von Commodore: PC 1

nes festen Kickstarts herausskam. Auch läßt sich jetzt das Kickstart nur noch mit Mühe optimieren. Diese Operation von COM-MODORE war überflüssig wie ein Kropf, da im Gegensatz zum Atari ST der geladene Kickstart nach Reset noch aktiv ist. Desweiteren

Software, die wie bei keinem anderen Computersystem auf höchstem Qualitätsniveau steht. Angefangen hatte alles mit dem Schneider PC - nun sind auch ATARI und Commodore mit einem Mini auf dem Markt, die zu dem noch weiter abgespeckt wurde als das



Slotgehäuse des AMIGA 2000 - allerdings noch mit der alten 1000er Platine



Schneider-Gerät. Wie bei ATARI wartet der Commodore-Mini mit einigen fest eingebauten Erweiterungen auf, hat aber keine Möglichkeiten, Steckkarten aufzunehmen. Diese müssen, ebenso wie ein zweites Laufwerk, in einer separaten Modulbox untergebracht werden. Dafür sind die Minis sicherlich bald für unter 1000,- DM zu haben - ein idealer Einsteigerpreis.

Logisch, daß Commodore nicht der einzige Aussteller auf der Messe war. In den insgesamt zwölf Hallen zeigten Aussteller aus fast allen Ländern der Welt ihre Produktpaletten, die vom digitalen Telefon über Büromöbel bis zum Personalcomputer reichten. Insgesamt 2200 Aussteller belegten eine Ausstellungsfläche von mehr als 2000 Quadratmetern. Die Erwartungen der Messe AG in puncto Besucherzahlen wurden weit übertroffen. Ca. 40.000 Besucher wollten in diesem Jahr die Cebit sehen.

Diejenigen, die sich in erster Linie für den Heimcomputerbereich interessieren, besuchten neben dem Commodorestand natürlich noch die Firmen APPLE und ATARI. ATARI stellte diesmal die neuen MEGA-ST's dem breiten Publikum vor. Es handelt sich dabei um ST-Rechner mit einem Speichervolumen von 1, 2 oder 4 Megabyte RAM. Neu ist außerdem, daß der eigentliche Rechner zusammen mit einem 3 1/2 Zoll-Laufwerk in einem eigenständigen Gehäuse untergebracht ist. Diese neuen Geräte sind wahrscheinlich bereits serienmäßig mit dem neuen BLITTER (einem Grafikchip) ausgerüstet, der besonders schnelle Speicher-Blockverschiebungen ermöglicht. Wie es dann allerdings um die Kompatibilität der ST-Rechner untereinander bestellt sein wird, wird sich in der Praxis herausstellen. Außerdem ist der mathematische Co-Prozessor MC68881 anschließbar, der besonders schnelle arithmetische Fließkomma-Operationen ermöglicht.

Als neues Peripheriegerät präsentierte ATARI einen rund 3000 Mark billigen Laserdrucker, der mit den MEGA-ST's zusammenarbeitet. Der besonders günstige Preis wird durch ein neues Konzept ermöglicht. Der Drucker selbst enthält im Gegensatz zu den normalen Laserdruckern keinen eigenen Prozessor und auch keinen eigen-

nen RAM-Bereich. Diese Aufgaben werden im RAM des MEGA-ST's ausgeführt.

Wie Commodore wartete ATARI auch mit einem MINI-PC auf. Auch hier lassen sich in dem Minigehäuse keine Steckkarten unterbringen, für die dann ein zweites Gehäuse notwendig wäre. Als weitere Besonderheit wird die Grafikkarte angesprochen, die nicht nur einen eigenen zusätzlichen RAM-Bereich verwaltet, sondern auch kompatibel zu EGA, Hercules und anderen sein soll.

Besondere Leckerbissen wurden dem Computerfreak auf dem APPLE-Gelände geboten. Der Apple II ist tot - es lebe der APPLE II GS! Mit dem GS will der amerikanische Mikrocomputer-Pionier APPLE an die großen Erfolge der APPLE II-Serie anknüpfen. Für weniger als 4000 Mark erhält man ein Paket, welches aus einem GS mit 512 kByte RAM, einem 3 1/2 Zoll-Laufwerk und einem Schwarz-Weiß-Monitor besteht. Der II GS ist in einem PC-ähnlichem Gehäuse untergebracht, also mit abgesetzter Tasta-

tur. Leider muß man die Diskettenlaufwerke, erfreulicherweise im 3 1/2 Zoll-Format, neben den eigentlichen Rechnern stellen.

Der II GS ist kompatibel zu seinen Vorgängern, besitzt 7 Steckplätze und hat eine maximale Bildschirmauflösung von 640 * 200 Punkten, wobei 4 von 4096 darstellbar sind. Maximal 16 Farben können gleichzeitig auf den Bildschirm gebracht werden. Der Computer basiert auf dem 6502-kompatiblen 8/16-Bit-Prozessor, der mit 2,8 Megahertz getaktet ist. Die eigentliche Höchstleistung finden wir in den Neuentwicklungen der Macintosh-Serie. Der MAC SE ist eine Weiterentwicklung des MAC PLUS, verfügt über 1 Megabyte RAM und über maximal zwei eingebaute Laufwerke. Ansonsten ähnelt er stark den älteren Familienmitgliedern. Bereits seit langer Zeit hat man jedoch auf den "offenen" Macintosh gewartet. Auf der Cebit '87 wurde er endlich vorgestellt. Der MAC II überzeugt durch sein hervorragendes Design und seine große Leistung. Im Inneren arbeitet der leistungsstarke 68020-Prozessor, der mit 16 Mhz getaktet ist

und von einem arithmetischen Co-Prozessor unterstützt wird. Der MAC II ist - im Gegensatz zu seinen Vorgängern - voll farbfähig. Bei einer Auflösung von 640 * 480 Punkten kann er 256 verschiedene Farben darstellen. Der Bildschirmspeicher nimmt dann auch "nur" 300 Kilobyte in Anspruch. Besonders in Verbindung mit dem neuen Farbmonitor von APPLE kann sich die Bildqualität wirklich sehen lassen. Der AMIGA ist im Vergleich dazu ein "alter Hut". Dafür ist der MAC II natürlich auf lange Sicht für den normalen Heimanwender unbezahlbar. Daß bei APPLE Leistung seinen Preis hat, ist schon seit langem bekannt. Immerhin wird man für das neue APPLE-Flaggschiff mit eingebauten Laufwerken und 40 Megabyte-Festplatte etwa 20.000,- DM hinblättern müssen. Der Trend im Homecomputerbereich geht aber eindeutig zu den 68000'er Rechnern. Auch die PC-Clones werden sich ihren Anteil an diesem Markt sichern, jetzt, da für die Büroanwendung der AT Standard geworden ist. Uwe Knierim/Oliver Steinmeier

Ferien und Computer:



Nicht wenige werden das Problem kennen. Ein neuer Computer, etwas Software (meistens Spiele) - schon ist man für eine gewisse Zeit begeistert. Schnell aber kommt die Einsicht, daß das wohl nicht alles gewesen sein kann und die Frage, wie lerne ich meinen Computer beherrschen werden sich nun viele stellen. Genau diese Zielgruppe hat die CompuCamp GmbH mit seinen attraktiven Angeboten im Auge.

Seit einigen Jahren schon werden diese Lernferien schon angeboten, die den Anspruch erheben, spielerischen Computerunterricht mit Ferienspaß und Erholung zu verbinden. Der Vormittag ist dabei mit den Computerstunden belegt, während der Nachmittag der Freizeit und den Sportkursen vorbehalten ist. CompuCamp bietet dieses Jahr insgesamt 22 Computerkurse an 6 Standorten in Nord- und Süddeutschland sowie in

Österreich. An 8 Computertypen wird gelehrt, darunter natürlich der C 64, aber auch Atari ST und AMIGA. Neben Basic kann man auch Maschinensprache, Pascal und C erlernen. CompuCamp bietet noch einiges mehr, daß man am besten dem Infomaterial der Firma entnehmen kann.

CompuCamp GmbH
Goßlerstr. 21, 2000 Hamburg 55
Tel.: 040/861255

3D Programmierung in Basic

G. Glaeser; 3D-Programmierung mit Basic, Teubner, 1986, 192 Seiten, 74 Abb. und zahlreiche Programmlistings, Preis: 24,80 DM - ISBN 3-519-02540-X

Das im Teubner-Verlag, Stuttgart, erschienene Buch "3D-Programmierung mit Basic" von G. Glaeser ist wohl das Beste 3D-Programmierbuch, welches z. Z.

auf dem Markt zu finden ist. Das Buch ist zum Einen eine ausführliche Grafikprogrammieranleitung. Wer über einen soliden Grundstock an mathematischem und geometrischem Wissen verfügt, den wird dieses Buch in ungeahnte Höhen der 3D-Programmierung führen.

Zum Anderen bietet es dem mathematisch weniger gebildeten durch eine Reihe von ausgereiften Programmen (Listings) die Möglichkeit seinen Einstieg in die 3D-Programmierung zu finden.

Die umfassend strukturierten Programme werden im Textteil ausführlich erläutert, die Erläuterungen durch zahlreiche Struktogramme unterstützt.

Darüberhinaus sind zahlreiche Beispiele mit vollständigen Angelisten aufgeführt, so daß der Leser z. B. das Erstellen einer Punkte- und Kantenliste für einen dreidimensionalen Körper sehr gut nachvollziehen kann.

Um den Umfang des Werkes zu umreißen möchte ich folgende Stichworte aus dem Inhalt aufzählen:

Normal-, Zentralprojektion - 2D u. 3D-Kurven - Rotationskörper - Sichtbarkeitsalgorithmen - Dreh-, Schraub- und Stahlflächen - 3D-Funktionsgraphen - Algebraische Flächen 3. u. 4. Ordnung - Linien gleicher Helligkeit (Isofoten) auf Drehflächen - Rot-Grün-Bilder (Analysen).

Zum besonderen Leckerbissen für Commodore-Fans wird dieses Buch dadurch, daß alle Programme in Simons-Basic geschrieben sind. Die Umsetzung ins Basic 3.5 von C-16 und Plus 4 ist denkbar einfach. Im Anhang sind zusätzlich die Apple II-Versionen abgedruckt. Die abgedruckten Programme, welche die These, daß strukturiertes Programmieren in Basic nicht möglich sei, in eindrucksvoller Weise widerlegen, unterstützen auch die Ausgabe der erstellten Grafiken auf einem Plotter (z. B. VC 1520) in recht komfortabler Weise.

Fazit: Ein rundum gelungenes Werk, geeignet für jeden, der sich mit seinem Mikrocomputer auf den Weg in die dritte Dimension begeben möchte.

Bücher

Bücher



Das C-Buch

Autor: H. Herold, W. Unger, Preis: 79,- DM
Verlag: te-wi Verlag GmbH, Theo-Prosel-Weg 1, 8000 München 40

Die Programmiersprache C erfreut sich aufgrund ihrer einfachen Operationen und ihrer modernen Programm- und Datenstrukturen immer größerer Beliebtheit bei der praktischen Programmerstellung. C-Kurse in der Industrie verlangen mehr als nur Darstellungen des C-Standards. Das C-Buch der beiden kurerfahrenen Informatiker Herold und Unger übertrifft in Anwendungsnähe, Systemvielfalt und typographischem Anspruch gängige C-Titel.

Über 100 lauffähige Musterprogramme zeigen die Anwendung sämtlicher Sprachkonzepte von "C" in Realisierung modernster Programmierstrategien. Die Musterprogramme sind ebenfalls auf Diskette erhältlich, wenn Lernen durch Edition der Quelltexte erfolgen soll. Die wichtigsten Systeme wie UNIX, ISIS, CP/M, MS-DOS und die marktführenden C-

Compiler von MS, DR, INTEL, LATTICE wurden bei der Entwicklung der Musterprogramme berücksichtigt.

Aufgrund der Vielzahl der abgedruckten Beispielprogramme eignet sich das Buch ebenso für den Unterricht oder ein Selbststudium der Programmiersprache C.

In dem Buch wird nicht versucht, eine möglichst kompakte Beschreibung der Programmiersprache C zu geben.

Vielmehr soll die Abhandlung als ein Lehrbuch, das jedes einzelne Sprachelement an Beispielen und einfachen Erläuterungen dem Leser nahebringt verstanden werden.

Auf diese Weise eignet sich das Buch sowohl für Anfänger und Praktiker, die diese Sprache erlernen möchten, in gleicher Weise.

Frank Brall

Software Review

Textverarbeitung für den C 16

Programm: Textline
System: C16/Plus 4
Preis: : 55 DM Kassette
Hersteller: Michael Jahnke CWL
Vertrieb: ASV-Versand, 2932 Zettell 1

Textverarbeitung ist wohl eines der verbreitetsten Anwendungsgebiete für Microcomputer. Besonders interessant ist dieses Thema wenn Textprogramm und Hardware in die Preisklasse einer elektrischen Schreibmaschine kommen. Einer der Computer, der diese Bedingungen erfüllt, ist der C16. Dieser Computer hat durch den günstigen Preis eine unglaubliche Verbreitung gefunden. Das Anfangs relativ dünne Software-Angebot ist mittlerweile stark angewachsen. Mittlerweile gibt es auch zahlreiche Textprogramme

für dieses System. Wir haben uns für diesen Test das neue Programm TEXTLINE angeschaut. Dieses Programm wird seit einiger Zeit für den C16 sowie Plus 4 auf Kassette angeboten. Eine Diskettenversion ist bisher nicht erhältlich. TEXTLINE benötigt also neben Datensette und einen eventuellen Drucker keinerlei weitere Hardware. Die augenblickliche Version wurde speziell für den C16 entwickelt, nutzt dadurch nicht den gesamten Speicher des Plus4. Nach Angabe des Autors ist eine 64k-Erweiterung allerdings in Arbeit. TEXTLINE ist relativ einfach geschrieben, und ist in erster Linie für den Einsteiger entwickelt worden. Blockverschiebung, Wrip-Wrap oder dergleichen, wie es das "Konkurrenzprodukt" WORDSTAR bietet, sind bei diesem Programm nicht möglich.

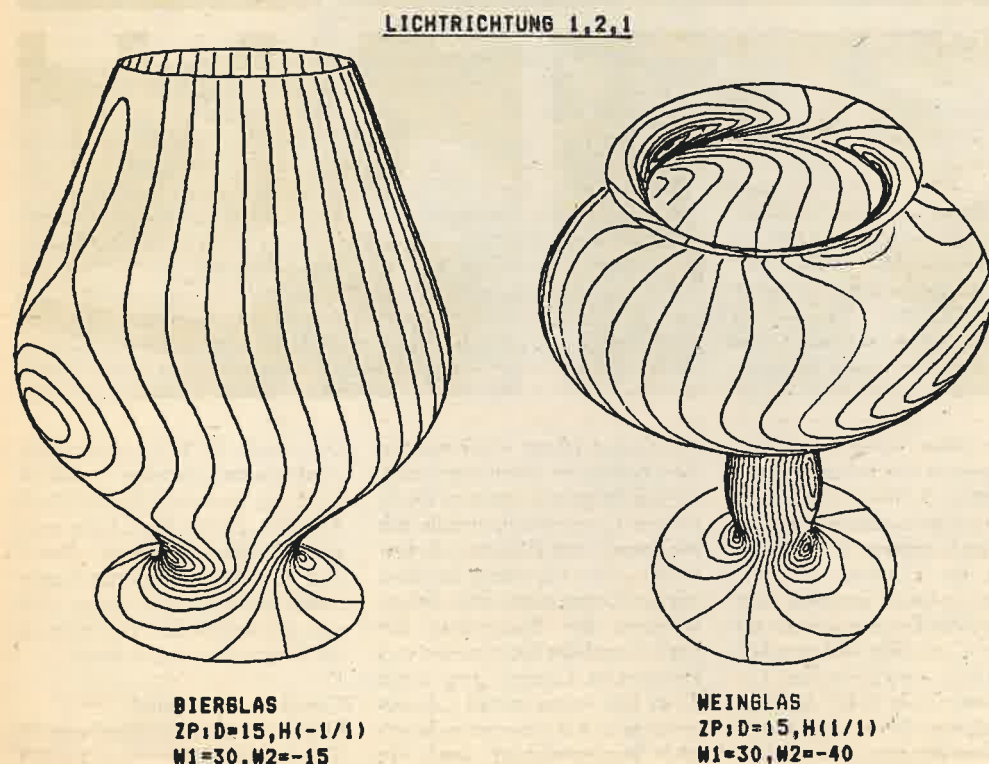
Der Befehlsvorrat bietet nur die Grundvoraussetzungen wie Zeile einfügen, Zeile löschen, Text drucken, Text laden oder Text abspeichern. Auch der Textspeicher ist nicht der größte, maximal eine DIN A4 Seite mit 72 Zeilen kann bearbeitet werden. Da bekanntlich der Drucker 80 Zeichen pro Zeile darstellt, werden auf dem Bildschirm daraus zwei Zeilen. Die Übersichtlichkeit wird dadurch leider nicht verbessert. Das vertikale Scrollen wurde umgangen indem man den Text auf verschiedenen Bildschirmseiten verteilt. Durch das betätigen einer Funktionstaste kann jederzeit eine Seite zurück oder vor geblättert werden. Überschreibt man den unteren Bildschirmrand, so wird automatisch auf die nächste Bildschirmseite gewechselt. Auch diese Methode erleichtert nicht den Gesamtüberblick, läßt jedoch durchaus vernünftiges arbeiten zu. Ansonsten arbeitet der Editor bildschirmorientiert, das bedeutet man kann mit dem Cursor beliebig im Text umher wandern und Änderungen vornehmen. Zum Ausdruck stehen insgesamt vier verschiedene SteuerCodes für die Drucker SEIKOSHA GP 500,

MPS801-MPS803 und Kompatiblen zur Verfügung. Auf diese Weise lassen sich also auch bestimmte Sätze oder einzelne Wörter in einer anderen Schriftart ausgeben. Alles in allem kann man sagen das TEXTLINE wohl wirklich nicht das modernste oder leistungsfähigste Programm ist. Auch die maximale 72 möglichen Zeilen sprechen nicht gerade für ernsthafte Anwendungen. Allerdings dürfte die einfache Gestaltung gerade dem Anfänger einen ersten Einstieg erlauben. Da das Programm in Basic geschrieben wurde, und keinerlei Listschutz vorhanden ist, kann der erfahrene Basic-Programmierer eigene Ideen oder Verbesserungen verwirklichen.

Frank Brall

Positiv:
Basic-Programm ungeschützt
Einfache Handhabung (Anfänger freundlich)

Negativ:
Kein Text-Scrolling
Nur 72 Zeilen Textspeicher
Nur Standard-Befehle (keine Blockoperationen oder ähnliches)



BIERGLAS
ZP:D=15,H(-1/1)
W1=30,W2=-15

WEINGLAS
ZP:D=15,H(1/1)
W1=30,W2=-40

Kung Fu Kid

Flimmernd und schlagend



Programm: Kung Fu Kid, System: C-16/Plus4, Preis: 14,95 DM, Hersteller/Vertrieb: Gremlin Graphics.

Recht gespannt war ich auf Gremlins neues Produkt Kung Fu Kid. Ansprechend ist allein schon das Cover. Auch die Mini-

Beschreibung auf der Rückseite verspricht doch einiges. "Packen Sie Szenen mit spektakulären Aktionen werden Sie auf Ihrem Commodore erleben". So steht's da wenigstens. Also ab in den Speicher. Nach Laden des Programms teilt sich der Bildschirm

in einen Anzeigenbereich und den Spielbereich. Im Erstgenannten sind außer dem Programmnamen noch Felder für den aktuellen Punktestand und dem High-Score. Auch kann hier zwischen Joystick und Tastatur gewählt werden. Zudem kann der Benutzer entscheiden, ob er mit oder ohne Sound spielen möchte. Gleich eines vorweg: Der Aufwand, diese Option zu programmieren, war sicherlich größer, als den "Sound" selbst. Was hier den beiden Soundchips entlockt wird, kann jeder Anfänger nach 5 Minuten Studium des Handbuchs selbst produzieren. Naja, vielleicht ist das Spiel selbst besser. Doch nach Drücken der Feuertaste wurde die ganze Angelegenheit auch nicht gerade viel besser. Zunächst erscheinen im oberen Teil des Bildes zwei Leuchtbalken. Einer für die zur Verfügung stehende Energie und einer für die Anzahl der Gegner. Im Spielteil steht nun die Spielfigur in, so wie es aussieht, einer Art Panzerung. (Und das als Kung Fu Schüler?) Mittels des Joy's kann er nun nach rechts oder links laufen, in die Luft springen oder auch mit

gestrecktem Arm und geballter Faust zuschlagen. Ach ja, hier kommen seine Gegner ins Spiel. Ruckartig und flimmernd laufen sie von beiden Seiten auf den Helden zu. Dieser kann jetzt per Joy seinen Gegnern entgegenlaufen. Hierbei entwickelt sich das Beste an diesem Spiel. Denn der Hintergrund scrollt sauber und ruckfrei. Hat der Einzelkämpfer nun mit der Faust einen der Angreifer erledigt, so ist dieser nicht etwa K.O. Nein, auch er stürmt wieder gegen den Kung Fu Kid an. Da dieses Anstürmen von beiden Seiten erfolgt, ergibt sich ein riesiges Durcheinander. Zusammen mit den schon erwähnten ruckartigen Bewegungen und dem Flimmern habe ich es nicht mehr wie 3 Runden ausgehalten. Für solche Fälle hat der Computer ja noch einen Reset Taster.

Fazit: Kung Fu Kid ist in der unteren Mittelklasse anzusiedeln. Es gibt sicherlich schlechtere Spiele dieser Art, aber eine ganze Reihe bessere (Für das Geld sollte man der Frau oder Freundin lieber mal einen Blumenstrauß mitbringen.)

Helmut Niedermeier

Ein neues Anwendungsprogramm

mit zahlreichen Einsatzmöglichkeiten

Basys 128

Gehören Sie auch zum Kreis der Commodore 128-Besitzer, die noch hilfreiche und nützliche Anwendungsprogramme für Ihr System suchen? Mit dem hier vorgestellten Programm kann Ihnen geholfen werden. "Basys 128" ist ein Anwendungsprogramm, das für Sie die kompletten Zahlungsvorgänge übernimmt und verwaltet. Wenn Sie bei Ihrer täglichen Arbeit mit Zahlungsausgängen zu tun haben und das lästige Ausfüllen der Bankformulare leid sind, dann sollten Sie sich dieses Programmes bedienen.

"Basys 128" übernimmt für Sie die Überwachung und Bearbeitung Ihrer Zahlungsvorgänge auf denkbar einfache, aber äußerst komfortable Weise. Das Programm ist aufgrund einer guten Menuesteuerung ohne lange Einarbeitungszeiten sofort einsatzbereit. Der Autor hat bei der Programmierung die Schwerpunkte auf Leistungsfähigkeit und einfache Handhabung gelegt. So besteht für Sie die Möglichkeit eine Lieferanten-Datei mit umfangreichen Datensätzen anzulegen und nach den unterschiedlichsten Kri-

terien oder Suchfaktoren zu verwalten. Alle Einträge sind einzeln korrigierbar oder können als Gesamtdatensatz verarbeitet werden. Ein Datenaustausch mit anderen Menüprogrammen ist eine Selbstverständlichkeit und erleichtert die Arbeit ungemein. Neben der Verwaltung dieser Lieferanten-Datei haben Sie die Möglichkeit, alle Zahlungsausgänge statistisch auszuwerten. Dabei wurden unterschiedliche Darstellungsarten und verschiedene Anwendungskriterien berücksichtigt. Sie erhalten auf diese Weise sofort einen optischen Gesamtüberblick über den tatsächlichen Stand Ihrer Zahlungsvorgänge. Kleine Zusatzbonbons dieses Programms sind der Ausdruck von Adressaufklebern und die Überwachung Ihrer Zahlungstermine, auf deren Erläuterung wir an dieser Stelle verzichten können.

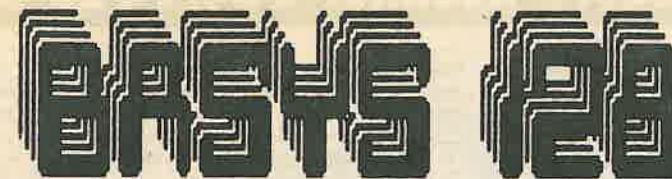
Durch ein eingebautes Software-Druckerinterface ist dieses Programm in Verbindung mit allen Epson-kompatiblen Druckern einsatzfähig. Der Preis des Programms liegt bei 198,- DM ohne Versandkosten und darf als durch aus realistisch für diese komfortable Anwendung angesehen werden. Besonders erwähnenswert ist an dieser Stelle noch, daß das Programm bereits seit geraumer Zeit vom Autor selbst zu kommerziellen Zwecken eingesetzt wird und somit bereits die "Feuerprobe" hervorragend bestanden hat.

Bezugsquelle bzw. Informationsmaterial bei:

Jürgen Wagner,
Forstgasse 19
3440 Eschwege

Tel.: 05651/6517 oder 40166

Sie zahlen bargeldlos?! Dann brauchen Sie:



Das komfortable Überweisungs-System für Ihren C-128.

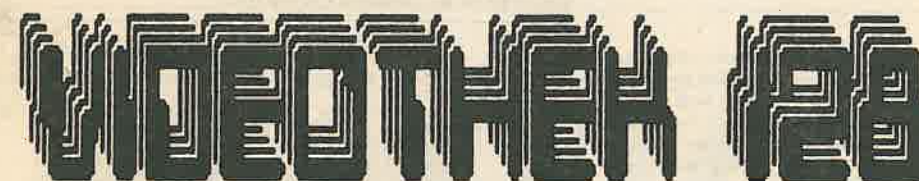
BASYS 128

- druckt Ihre Bank-Formulare.
- verwaltet Ihre Zahlungen.
- erinnert Sie an Zahlungs-Termine.
- enthält eine Lieferanten-Datei.
- wertet Ihre Zahlungen statistisch aus.
- druckt Ihre Adress-Etiketten.
- editiert alle gespeicherten Daten.
- ist voll menügesteuert.
- läuft mit allen Epson-kompatiblen Druckern.
- ist, ohne Einarbeitungszeit sofort einsatzbereit.
- enthält ein Software-Druckerinterface.
- erhalten Sie für 198,- DM bei Vorkasse oder plus 6,- DM per Nachnahme.

Jürgen Wagner, Forstgasse 19, 3440 Eschwege, Telefon 056 51-65 17 + 4 0166

• gleich mitbestellen: User-Port/Centronics-Druckerkabel 49,- DM •

Die Branchenlösung:



Machen Sie Schluß mit Karteikästen und Sucharbeit!

VIDEOTHEK 128

- die elektronische Videotheken-Datei
- verwaltet die Daten von 2000 Filmen!
- und von 1500 Kunden!
- druckt auf Wunsch ein Journal.
- wertet Ihre Daten statistisch aus.
- läuft mit allen Epson-kompatiblen Druckern.
- ist ohne Einarbeitungszeit sofort einsatzbereit.
- enthält ein Software-Druckerinterface.
- erhalten Sie für 198,- DM bei Vorkasse oder plus 6,- DM per Nachnahme.

Jürgen Wagner, Forstgasse 19, 3440 Eschwege, Telefon 056 51-65 17 + 4 0166

• gleich mitbestellen: User-Port/Centronics-Druckerkabel 49,- DM •

Neu für alle Commodore Rechner C 64/VC 20 und C 16

Auf vielfachen Leserwunsch haben wir uns entschlossen, unser Druckverfahren für Commodore-Listings zu ändern. Steuerzeichen sowie alle Grafikzeichen werden zukünftig durch Klartext ersetzt. Der Ausdruck ist kompatibel zum bisherigen Druckverfahren, ein neuer Checksummer ist aus diesem Grund nicht erforderlich.

Eingabehinweise für alle Commodore Rechner!

Wer sich schon etwas näher mit den Commodore Rechnern befaßt hat, wird sicherlich wissen, daß der Grafiksatz des C 64 sehr viele ähnliche Symbole enthält. Aus diesem Grund ist es oft sehr schwer, einzelne Zeichen, wie zum Beispiel horizontale Linien, voneinander zu unterscheiden. Besonders macht sich dieser Nachteil in Listings bemerkbar, welche die Bildschirmgrafik mit PRINT-Zeilen aufbauen. Bisher haben wir in unserem Ausdruck lediglich die Steuersequenzen wie CTRL-RVS ON oder CTRL-BLUE durch Klartext ersetzt, ab dieser Ausgabe werden jedoch auch alle Grafikzeichen durch ein Schlüsselcode ersetzt. Durch diese Methode sind Verwechselungen praktisch völlig ausgeschlossen.

Wie arbeitet unser Klartext?

Wer schon nach dem alten Verfahren Programme eingegeben hat, wird sicherlich keine Schwierigkeiten mit der Umstellung haben. Für die neu hinzugekommenen Leser erkläre ich jedoch das Verfahren noch einmal grundlegend. Alle sogenannten Steuerzeichen (z.B. eine Farbe) sowie ein Grafikzeichen, werden in unseren Listings durch ein CODEWORD, welches die Taste bzw. Tastenkombination kennzeichnet, ersetzt. Eine Tabelle der Tastenfunktionen finden Sie in jedem Tronic-Magazin (z.B. Computronic o. Compute Mit). Das folgende Beispiel zeigt den Unterschied zwischen unserem alten und dem neuen Druckverfahren:

C64 LISTING MIT CHECKSUMMEN (C V1.0)

```
10 REM BISHERIGER AUSDRUCK          <118>
20 PRINT "DOWNA"                    <52>
30 PRINT " "                        <85>
40 PRINT " "                        <149>
50 PRINT "ENDE"                     <246>
ENDE DES LISTINGS
(DRUCK: F.B. )
```

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)

```
10 REM NEUER AUSDRUCK                <162>
20 PRINT "DOWNA SD CY SP"           <52>
30 PRINT "SA SB SC SD SE SF SG SH SI SJ SK" <85>
40 PRINT "CA CB CC CD CE CF CG"    <149>
50 PRINT "ENDE"                     <246>
ENDE DES LISTINGS
(DRUCK: F.B. / D.S. )
```

Wie in dem Beispiel zu erkennen ist, werden alle Steuertasten durch die entsprechende Tastenbeschreibung markiert. Das Wort DOWN steht in diesem Fall für Cursor nach unten. Die Zahl dahinter gibt an wie oft die Taste betätigt werden muß. In unserem Beispiel müßte also die Taste CURSOR abwärts viermal betätigt werden. Die genaue Beschreibung, welche Taste gemeint ist, entnehmen Sie bitte der Klartext-Tabelle, welche am Ende dieser Beschreibung abgedruckt ist. Achtung für C16 und C64 existieren zwei verschiedene Tabellen!

Wie ebenfalls aus dem Beispiel zu erkennen ist, werden auch alle Grafikzeichen durch einen 2-Buchstaben-Code ersetzt. Der erste Buchstabe ist entweder ein »S« oder ein »C«. Das »C« steht für die »COMMODORE TASTE« und das »S« für die »SHIFT TASTE«. Der zweite Buchstabe bezeichnet die Aufschrift der Taste. Das »SA« in unserem Beispiel bedeutet also, daß die Taste SHIFT zusammen mit dem Buchstaben »A« betätigt werden muß. »C+« würde bedeuten, daß die Taste COMMODORE zusammen mit dem PLUS Zeichen gedrückt wird. Wird direkt hinter dieser Buchstabenkombination eine Zahl angegeben, so gibt diese die Anzahl der jeweiligen Zeichen an. Das Zeichen COMMODORE Y wurde also in unserem Beispiel 9 mal eingegeben. Durch diese Methode entfällt zukünftig das lästige Abzählen von mehrfachen Zeichen.

Sollten Sie einmal nicht wissen, welche Taste gemeint ist, so hilft Ihnen ein Blick in unsere Klartext-Tabelle weiter.

Um im Listing Tastenbezeichnungen von normalen Zeichen zu unterscheiden, werden alle Tastenkennzeichnungen in geschweifte Klammern gesetzt. Diese dürfen selbstverständlich nicht eingegeben werden. Auch Leerzeichen innerhalb geschweifelter Klammern dienen nur zur Trennung einzelner Tastenfunktionen und dürfen ebenfalls nicht eingegeben werden. Um die Tastenfunktionen noch besser hervorzuheben, werden diese in unterstrichener Kursivschrift (Schrägschrift) dargestellt. Alle Zeichen außerhalb der geschweiften Klammern werden normal abgedruckt und auch eingegeben.

Auf den ersten Blick hört sich das sicher etwas kompliziert an; ist jedoch in der Praxis ganz einfach. Wenn man sich erst einmal an die in Klartext geschriebenen Zeichen gewöhnt hat, wird man den großen Vorteil dieser Schreibweise erkennen.

Frank Brall

Noch eine wichtige Anmerkung!

Aus technischen Gründen können drei Zeichen von unserm Ausgabegerät nicht verarbeitet werden. Diese Zeichen sind: Pfeil nach links, engl. Pfund, Pfeil nach oben

- Steht für den Pfeil nach links
- £ Steht für das englische Pfund-Symbol
- ^ Steht für den Pfeil nach oben

Klartext-Tabelle für Commodore 64 und VC 20

DOWN UP	CURSOR ABWÄRTS CURSOR HINAUF	TASTE NEBEN RECHTEN SHIFT SHIFT TASTE & TASTE NEBEN
CLR	CLEAR SCHIRM	RECHTEM SHIFT
INST	EINFÜGEN	SHIFT-TASTE & 2. TASTE GANZ RECHTS OBEN
HOME	CURSOR IN ECKE	SHIFT-TASTE & TASTE GANZ RECHTS OBEN
DEL	DELETE	2. TASTE VON GANZ RECHTS OBEN
RIGHT	CURSOR RECHTS	TASTE GANZ RECHTS OBEN
LEFT	CURSOR LINKS	TASTE GANZ RECHTS UNTEN
SPACE	LEERZEICHEN	SHIFT-TASTE & TASTE UNTEN RECHTS
F1	FUNKTIONSTASTE F1	LEERTASTE (GRÖSSTE TASTE)
F2	FUNKTIONSTASTE F2	FUNKTIONSTASTE F1
F3	FUNKTIONSTASTE F3	FUNKTIONSTASTE F2
F4	FUNKTIONSTASTE F4	FUNKTIONSTASTE F3
F5	FUNKTIONSTASTE F5	FUNKTIONSTASTE F4
F6	FUNKTIONSTASTE F6	FUNKTIONSTASTE F5
F7	FUNKTIONSTASTE F7	FUNKTIONSTASTE F6
F8	FUNKTIONSTASTE F8	FUNKTIONSTASTE F7
BLACK	SCHWARZ	FUNKTIONSTASTE F8
WHITE	WEISS	CONTROL-TASTE & 1
RED	ROT	CONTROL-TASTE & 2
CYAN	TUERKIS	CONTROL-TASTE & 3
PURPLE	PURPUR	CONTROL-TASTE & 4
GREEN	GRÜN	CONTROL-TASTE & 5
BLUE	BLAU	CONTROL-TASTE & 6
YELLOW	GELB	CONTROL-TASTE & 7
RVS ON	INVERSE EIN	CONTROL-TASTE & 8
RVS OFF	INVERSE AUS	CONTROL-TASTE & 9
ORANGE	ORANGE	CONTROL-TASTE & 0
BROWN	BRAUN	COMMODORE-TASTE & 1
LIG. RED	HELLROT	COMMODORE-TASTE & 2
DGREY	DUNKELGRAU	COMMODORE-TASTE & 3
MGREY	MITTELGRAU	COMMODORE-TASTE & 4
LIG. GREEN	HELLGRÜN	COMMODORE-TASTE & 5
LIG. BLUE	HELLBLAU	COMMODORE-TASTE & 6
HGREY	HELLGRAU	COMMODORE-TASTE & 7
CTRL ...	CTRL-ZEICHEN	COMMODORE-TASTE & 8
S ...	GRAFIKZEICHEN	CONTROL-TASTE UND DAS ... ZEICHEN
C ...	GRAFIKZEICHEN	SHIFT-TASTE UND DAS ... ZEICHEN
SHIFTSPACE	UNSICHTBARER CODE	COMMODORE-TASTE UND DAS ... ZEICHEN

Klartext-Tabelle für Commodore C16 und Plus 4

DOWN UP	CURSOR ABWÄRTS CURSOR HINAUF	TASTE NEBEN INST DEL. RECHTS OBEN
CLR	CLEAR SCHIRM	3. TASTE NEBEN DOWN VON RECHTS OBEN
INST	EINFÜGEN	TASTE ÜBER RETURN ZUSAMMEN MIT SHIFT
HOME	CURSOR IN ECKE	SHIFT-TASTE & TASTE GANZ RECHTS OBEN
DEL	DELETE	2. TASTE VON GANZ RECHTS OBEN
RIGHT	CURSOR RECHTS	TASTE GANZ RECHTS OBEN
LEFT	CURSOR LINKS	4. TASTE VON RECHTS OBEN
SPACE	LEERZEICHEN	5. TASTE VON RECHTS OBEN
F1	FUNKTIONSTASTE F1	LEERTASTE (GRÖSSTE TASTE)
F2	FUNKTIONSTASTE F2	FUNKTIONSTASTE F1 (VORHER DEFINIEREN)
F3	FUNKTIONSTASTE F3	FUNKTIONSTASTE F2 (VORHER DEFINIEREN)
F4	FUNKTIONSTASTE F4	FUNKTIONSTASTE F3 (VORHER DEFINIEREN)
F5	FUNKTIONSTASTE F5	FUNKTIONSTASTE F4 (VORHER DEFINIEREN)
F6	FUNKTIONSTASTE F6	FUNKTIONSTASTE F5 (VORHER DEFINIEREN)
F7	FUNKTIONSTASTE F7	FUNKTIONSTASTE F6 (VORHER DEFINIEREN)
F8	FUNKTIONSTASTE F8	FUNKTIONSTASTE F7 (VORHER DEFINIEREN)
BLACK	SCHWARZ	FUNKTIONSTASTE F8 (VORHER DEFINIEREN)
WHITE	WEISS	CONTROL-TASTE & 1
RED	ROT	CONTROL-TASTE & 2
CYAN	TUERKIS	CONTROL-TASTE & 3
PURPLE	PURPUR	CONTROL-TASTE & 4
GREEN	GRÜN	CONTROL-TASTE & 5
BLUE	BLAU	CONTROL-TASTE & 6
YELLOW	GELB	CONTROL-TASTE & 7
RVS ON	INVERSE EIN	CONTROL-TASTE & 8
RVS OFF	INVERSE AUS	CONTROL-TASTE & 9
ORNG	ORANGE	CONTROL-TASTE & 0
BRN	BRAUN	COMMODORE-TASTE & 1
YL GRN	GELBGRÜN	COMMODORE-TASTE & 2
PINK	ROSA	COMMODORE-TASTE & 3
BL GRN	BLAU GRÜN	COMMODORE-TASTE & 4
BLU	HELLBLAU	COMMODORE-TASTE & 5
DBLU	DUNKELBLAU	COMMODORE-TASTE & 6
L GRN	HELLGRÜN	COMMODORE-TASTE & 7
CTRL ...	CTRL-ZEICHEN	COMMODORE-TASTE & 8
S ...	GRAFIKZEICHEN	CONTROL-TASTE UND DAS ... ZEICHEN
C ...	GRAFIKZEICHEN	SHIFT-TASTE UND DAS ... ZEICHEN
FLASH ON	BLINKEN EIN	COMMODORE-TASTE UND DAS ... ZEICHEN
FLASH OFF	BLINKEN AUS	CONTROL-TASTE UND ...
SHIFTSPACE	UNSICHTBARER CODE	SHIFT-TASTE UND SPACE

Run Version Generator aus "Compute mit" 4/87

In der Konvertierung ist der Text für die Abänderung bei Datasettenbenutzung hängengeblieben.

Arbeitet man mit einer Datasette muß die Geräteadresse in Zeile 2090 (OPEN-Befehl) von 8 auf 1 geändert werden.

Aufgerufen wird das Programm durch den Befehl:

Sys 32847, ae, ea, sa, "name", gerät

"ae" gibt dabei die Anfangsadresse des abzuspeichernden Programmes an, "ea" die Endadresse und "sa" die Startadresse, zu der der Rechner nach dem RUN-Befehl verzweigt. Gibt man hier eine Adresse an, die kleiner als 256 ist, wird das Maschinenprogramm bei einem RUN nur an die korrekte Stelle des Speichers kopiert. Der Rechner startet es aber nicht. Stellt man beispielsweise eine RUN-Version dieses Programmes her, würde man so vorgehen, da man den RUN-Generator ja mit einem Sys-Befehl starten muß, der noch einige Parameter verlangt.

Top Ball aus "Compute mit" 11/86

Mit den Pokes
POKE 55, 246
POKE 56, 63 : New
läuft dieses Programm auch auf den 64K-Versionen von C16/116/plus4.

Softwareservice für die Hefte 3/87 und 4/87

Der Druckfehlerteufel hat wieder mal gnadenlos und zunächst unbemerkt zugeschlagen. Die Software für das Heft 4/87 wurde irrtümlich mit der Kennung 3/3 versehen. Richtig heißt es natürlich

4/3. Damit unsere Softwareabteilung nicht in totale Verzweiflung gestürzt wird, bitten wir unsere Leser, bei Softwarebestellungen zu dem Heft 3/87 zusätzlich noch die Heftnummer zu vermerken. Die Software der Hefte 3/87 und 4/87 bestellen Sie also richtig wie folgt:

Heft 3/87

Commodore
Kassette Best.-Nr.:
COM CK 3/3 Heft 3/87
Diskette Best.-Nr.:
COM CD 3/3 Heft 3/87

Schneider
Kassette Best.-Nr.: COM SK
3/3 Heft 3
Diskette Best.-Nr.: COM SD
3/3 Heft 3

Heft 4/87

Commodore
Kassette Best.-Nr.:
COM CK 4/3
Diskette Best.-Nr.:
COM CD 4/3

Schneider
Kassette Best.-Nr.: COM SK
4/3
Diskette Best.-Nr.: COM SD
4/3

Bitte beachten Sie auch die
Preisenkung für die Schneider-
Disketten.

Checksummer für Schneider
Aufgrund eines Fehlers in der einschlägigen ROM-Listingliteratur, war unser Schneiderchecksummer nicht kompatibel zu der CPC-Version 664. Mit folgender kleiner Änderung wird der Fehler behoben:
in der Zeile 1270 muß der Wert &96 in &69 geändert werden. Ein hübscher kleiner Dreher also.

TRAFFIC MEMORY

Dieses Memory-Spiel unterstreicht die guten Möglichkeiten des VC 20 im Multicolor-Modus. Nachdem Sie gewählt haben, ob Sie die Spielregeln sehen wollen oder nicht (mit Joystick vorne/hinten), beginnt das Spiel mit

dem Mischen und Verteilen der Karten. Es wird nach den normalen Memoryregeln gespielt. Jeder Spieler deckt 2 Karten mit Hilfe des Joysticks auf. Hat man zwei gleiche Verkehrszeichen aufgedeckt, so bekommt man einen

Punkt gutgeschrieben. Bei ungleichen Zeichen werden die Karten wieder gedeckt und der andere Spieler ist an der Reihe. Der Spieler der am Ende die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Dieses Spiel wird Sie nicht nur

Für VC 20 mit 8 KB – Joystick erforderlich

stundenlang begeistern, sondern auch Ihre Konzentrations- und Merkfähigkeit steigern.

Eingabehinweise:

Tippen Sie den Lader ab und vergessen Sie nicht ihn abzuspeichern. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie mit Diskette oder Datasette arbeiten. Ebenso verfahren Sie mit dem zweiten Teil, den Sie mit SAVE"MEMORY VP" 1 (8). Dann den dritten Teil abtippen und mit SAVE"MEMORY +8K" 1 (8) abspeichern. Die Zahl in den Klammern, Sie können es sich denken, müssen Sie statt der 1 eingeben, wenn Sie ein Diskettenlaufwerk benutzen.

man ihn bei einem Tippfehler wieder neu einladen muß. Sind alle Daten korrekt eingelesen worden, so wird das eigentliche Programm auf Diskette geschrieben. Datensätzen ersetzen im Basiclader DSAVE durch SAVE. Dieses File belegt dann nur noch

3 Blocks auf der Diskette und kann später mit DLOAD (bzw. LOAD) geladen und mit RUN gestartet werden. Die Routine liegt dann am Anfang des Basic-Speichers und ist somit auch für die 64-K-Versionen bestens geeignet.

Teil 1

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```

1987 REM *****
1988 REM *** NEW INPUT
1989 REM *** (C) 1987 BY
1990 REM *** TIM SCHLUETER
1991 REM *** 4576 BERGE
1992 REM *****
1993 REM *****
1994 REM *****
1995 REM *** SYNTAX:1) @IN ["TEXT",] LAENGE,VAR
1996 REM *** 2) @INS X,Y,["TEXT",] LAENGE
1997 REM *****
1998 DATA00,0D,10,C3,07,9E,34,31, 490
1999 DATA01,32,3A,A2,00,00,00,F6, 565
2000 DATA02,A7,8D,0B,03,A9,10,8D, 814
2001 DATA03,03,A9,16,85,2B,A9,12, 566
2002 DATA04,2C,A2,00,0E,15,12,8D, 789
2003 DATA05,10,20,D2,FF,E8,0E,74, 1136
2004 DATA06,F5,60,93,11,12,20,20, 795
2005 DATA07,45,57,20,49,4E,50,55, 582
2006 DATA08,20,20,2B,43,29,31,39, 402
2007 DATA09,37,20,42,59,20,54,49, 487
2008 DATA10,20,53,43,48,4C,55,45, 561
2009 DATA11,45,52,20,20,11,1D, 377
2010 DATA12,4E,4F,54,45,3A,20,48, 618
2011 DATA13,50,45,20,59,4F,55,20, 545
2012 DATA14,49,4B,45,20,49,54,2C, 526
2013 DATA15,57,41,54,43,48,20,4F, 510
2014 DATA16,54,20,46,4F,52,20,20, 496
2015 DATA17,11,4E,45,57,20,50,52, 477
2016 DATA18,44,55,43,54,49,4F,4E, 613
2017 DATA19,20,4D,41,44,45,20,42, 492
2018 DATA20,20,91,A4,11,9D,24,A2, 802
2019 DATA21,20,73,04,DD,0E,10,00, 786
2020 DATA22,E8,00,03,00,F3,F0,09, 1166
2021 DATA23,79,04,4C,D9,8B,40,49, 726
2022 DATA24,A2,00,0D,E5,07,95,00, 1022
2023 DATA25,00,04,D0,F6,A5,CA,85, 1414
2024 DATA26,A5,CD,85,D5,20,73,04, 1079
2025 DATA27,53,00,24,20,73,04,20, 711
2026 DATA28,9D,E0,2B,90,03,4C,1C, 804
2027 DATA29,8A,4B,20,91,94,20,84, 852
2028 DATA30,00,19,80,F1,86,CD,68, 1266
2029 DATA31,CA,20,43,0B,20,91,94, 975
2030 DATA32,79,04,C9,22,00,09,20, 641
2031 DATA33,94,20,91,94,20,8B,90, 866
2032 DATA34,84,9D,E0,2B,80,CF,CA, 1170
2033 DATA35,03,20,91,94,20,5E,DE, 810
2034 DATA36,00,A9,10,20,D2,FF,E8, 1089
2035 DATA37,03,F0,06,A5,CA,C9,27, 1084
2036 DATA38,F0,20,60,DE,20,DF, 1085
2037 DATA39,13,20,D2,FF,A9,2C,8D, 1039
2038 DATA40,01,A2,00,20,0B,11,C9, 884
2039 DATA41,00,06,9D,00,02,E8,00, 858
2040 DATA42,20,31,90,AD,00,02,F0, 883
2041 DATA43,20,56,91,20,BE,8D,20, 661

```

```

2042 DATA44,8D,20,FA,11,4C,8B,10, 895
2043 DATA45,49,DC,20,B4,0B,A4,CA, 1119
2044 DATA46,EA,4B,AD,3B,05,91,EA, 1099
2045 DATA47,1B,65,C8,8D,0D,FF,AS, 1051
2046 DATA48,69,00,E9,0B,8D,0C,FF, 958
2047 DATA49,EF,0D,5D,05,F0,F9,68, 1108
2048 DATA50,EA,A9,FF,8D,0C,FF,8D, 1352
2049 DATA51,FF,20,C1,0B,A2,00,DD, 1092
2050 DATA52,11,F0,C7,E8,E0,15,00, 1368
2051 DATA53,C9,13,00,07,A6,D6,00, 1271
2052 DATA54,E6,D6,4C,6B,11,A2,00, 989
2053 DATA55,D6,C9,0D,00,AA,4C,37, 1071
2054 DATA56,9B,4B,8A,4B,AS,C7,F0, 1255
2055 DATA57,10,0A,A9,00,85,C7,4C, 612
2056 DATA58,CF,4C,6B,11,4C,77,D9, 935
2057 DATA59,CA,85,C5,A5,CD,85,C4, 1396
2058 DATA60,C1,11,1B,90,05,1C,9F, 649
2059 DATA61,1E,1F,9E,12,92,81,95, 817
2060 DATA62,97,98,99,9A,9B,3A,2C, 1017
2061 DATA63,2C,AS,D4,85,CA,AS,D5, 1178
2062 DATA64,CD,20,43,0B,A2,00,85, 996
2063 DATA65,9D,E5,07,E8,E0,04,00, 1269
2064 DATA66,4C,1D,DF,EA,00,1C,12, 854
2065 PRINT" (CLEAR DOWN6 RIGHT7 SPACE) INPUT (SPACE)
3)WIRD (SPACE) INSTALLIERT" :PRINT " (RIGHT7 SPACE)E
INEN (SPACE) MOMENT (SPACE) BITTE..."
2066 FORI=4096 TO 4628 STEP8:P=0
2067 FORI=0 TO 7:READA$:A=DEC(A$):P=P+A$:POKEI+I,A$
NEXT I
2068 READR:IF R<>0 THEN PRINT" EINGABEFehler (SPACE) I
N (SPACE) ZEILE" :PEEK (63)+PEEK (64)*256:END
2069 NEXT:PRINT" (DOWN) OK." :PRINT" DAS (SPACE) INPUT
(SPACE) PROGRAMM (SPACE) WIRD (SPACE) NUN (SPACE) GESA
VED"
2070 POKE45,20:POKE46,10:DSAVE "TS (SPACE) INPUT":
2071 PRINT" (DOWN) OK." :PRINT" SPATER (SPACE) DAS (SP
ACE) PROGRAMM (SPACE) NUR (SPACE) MIT (SPACE) DLOAD (SP
ACE) LADEN UND (SPACE) MIT (SPACE) RUN (SPACE) STARTEN."
2072 PRINT" (DOWN) TASTE (SPACE) DRUECKEN" :GETKEYA$:
RUN
ENDE DES LISTINGS

```

Teil 2

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```

10 IF PEEK (44)<17 THEN PRINT" (CLEAR DOWN2 RIGHT) ERS
T (SPACE) TS (SPACE) INPUT (SPACE) DE (SPACE) LUX (SPACE)
AKTIVIEREN (SPACE) !" :END
20 GOTO40
30 FORI=1 TO 2000:NEXT I:RETURN
40 COLOR4,1:COLOR0,1:
50 PRINT" (HOME2 CLEAR L.BLU DOWN2 RIGHT11) DEMO (S
PACE) ZU (SPACE) TS (SPACE) INPUT X"
60 PRINT" (DOWN RIGHT9) (C) (SPACE) BY (SPACE) TIM (SPA
CE) SCHLUETER"
70 PRINT" (DOWN3) ***** CHR$ (141) " "CH
R$ (27) " "T"
80 FORI=1 TO 10:PRINT" * (SPACE16) * " :NEXT
90 PRINT" ***** (UP LEFT3) "
100 PRINT" (HOME2 DOWN2 RIGHT) "CHR$ (27) "T (RIGHT15
DOWN2) "CHR$ (27) "B"
110 PRINT" (HOME DOWN3 RIGHT3) DIES (SPACE) IST (SPAC
E) EIN (SPACE) DOWN SPACE4) FENSTER" :GOSUB30:FORI=1 T
O 5:LIST:NEXT
120 PRINT" (CLEAR DOWN3 RIGHT2) WIE (SPACE) MAN (SPAC
E) SIEHT" :GOSUB30
130 PRINT" (CLEAR DOWN2) MACHEN (SPACE) SIE (SPACE) NU
N (SPACE2) EINE (SPACE) EINGABE"
140 :
150 :
160 @INS19,12,"HIER (SPACE) ",6,A$
170 :
180 :
190 PRINT" (CLEAR) DAS (SPACE) FENSTER (SPACE) IST (SPA
CE) WIEDER (SPACE) DA."
200 PRINT" (DOWN) SIE (SPACE) SEHEN, SIE (SPACE3) KONNT
EN (SPACE3) NUR (SPACE) 6 (SPACE3) ZEICHEN (SPACE) EINGEB
EN" :GOSUB30
210 LIST160
ENDE DES LISTINGS

```

Der neue Checksummer für C16/116/plus 4

Stark verbessert, der Checksummer OV 2.0

Obwohl schon durch die alte Checksummer-Version OV1.0 das Eingeben von Listings erheblich vereinfacht wurde, gab es immer noch kleine Mängel in der Bedienung. Insbesondere die Tatsache, daß Listings in einem "Stück" eingegeben werden mußten, wirkte sich sehr nachteilig aus. Programme die am Vortag begonnen wurden, mußten später ohne Checksummer vervollständigt werden. Lediglich die Besitzer eines Floppy-Laufwerkes kannten diese Probleme nicht. Ein weiterer Nachteil trat beim nachträglichen Editieren von Programmzeilen auf, welche länger als 40 Zeichen waren.

Alle diese Nachteile sind in der neuen Version OV2.0 nicht mehr vorhanden. Jetzt können Programme, welche bereits eingegeben wurden, nachträglich mit dem Checksummer kontrolliert werden. Um dies zu bewerkstelligen läßt man zuerst den Checksummer von Kassette bzw. Diskette, startet ihn mit RUN und läßt das zu prüfende Basicprogramm nach. Jetzt wird der Checksummer mit SYS 4097 aktiviert. Um eine Zeile zu überprüfen, fährt man mit dem Cursor auf diese und betätigt die RETURN-Taste. Danach vergleicht man die Checksumme am linken oberen Bildschirmrand mit der abgedruckten Checksumme im Heft. Stimmt diese Summe nicht überein, so ist die eingegebene Zeile fehlerhaft und sollte korrigiert werden. Beachten Sie bitte, daß die Checksummen der neuen Version identisch mit der alten Version sind, diese jedoch jetzt formatiert (mit führenden Nullen) ausgegeben werden. Das bedeutet die Checksumme <008> entspricht der Checksumme <8>.

Die Arbeitsweise und Funktion des Checksummers ist bis auf die erwähnten Merkmale identisch geblieben. Da der neue Checksummer jedoch in einem anderen Bereich liegt (4097 bis 4287) ändert sich der Basicanfang sowie die Checksummer-Startadresse. Die neue Startadresse lautet nun SYS 4097. Vor einem LOAD bzw. SAVE Befehl sollte der Checksummer jedoch weiterhin mit SYS 62158:SYS 33047 abgeschaltet werden.

Da der Checksummer den Basicanfang versetzt, stehen dem Anwender 255 Bytes weniger Speicher zur Verfügung. In der Regel macht sich dies jedoch nicht nachteilig bemerkbar, da selten der gesamte Speicher benötigt wird. Sollte dies jedoch einmal vorkommen, so sollte man das Programm nach der Eingabe mittels Checksummer abspeichern, danach den RESET-Taster betätigen und das Programm wieder einladen. Jetzt kann das Programm ohne Probleme gestartet werden.

Achtung !

Wenn Sie den neuen Checksummer eingegeben haben, so sollten Sie diesen unbedingt vor einem Start abspeichern, da er sich automatisch löscht. Um den Checksummer möglichst fehlerfrei eingeben zu können, sollten Sie den alten Checksummer benutzen.

Für alle, die nicht gerne abtippen, ist der Checksummer unter folgender Bestellnummer zu beziehen:

OV 20 K Kassette 10 DM
OV 20 D Diskette 15 DM

Die alte Version OV10 ist nicht mehr erhältlich.

Frank Brall

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM * C16 CHECKSUMMER OV 2.0
4 REM *
5 REM * COPYRIGHT BY FRANK BRALL
6 REM *
7 REM * (C) 15.12.86 TRONIC VERLAG
8 REM *
9 REM *****
10 DIM H(75)
20 PRINT" (CLEAR DOWN SPACE) *** (SPACE) CHECKSUMMER
(SPACE) OV (SPACE) 2.0 (SPACE) *** (SPACE) C16/PLUS/4"
30 PRINT" (SPACE) (C) (SPACE) FRANK (SPACE) BRALL (SPA
CE) 1987 (SPACE) / (SPACE) SONTRA"
40 PRINT
50 PRINT" CHECKSUMMER (SPACE) EIN (SPACE) = (SPACE) SYS
(SPACE) 4097"
60 PRINT" CHECKSUMMER (SPACE) AUS (SPACE) = (SPACE) SYS
(SPACE) 62158:SYS (SPACE) 33047"
70 PRINT" PRINT" (SPACE3) ACHTUNG (SPACE) ! (SPACE) VOR
(SPACE) DEM (SPACE) LADEN (SPACE) ODER"
80 PRINT" (SPACE) SPEICHERN (SPACE) VON (SPACE) PROGR
AMMEN (SPACE) IST (SPACE) DER"
90 PRINT" (SPACE3) CHECKSUMMER (SPACE) AUSZUSCHALTEN
(SPACE) !"
100 PRINT" PRINT" BITTE (SPACE) BEACHTEN (SPACE) SIE (S
PACE) AUCH (SPACE) DIE (SPACE) HINWEISE"
110 PRINT" IN (SPACE) DEN (SPACE) HEFTEN (SPACE) COMPUT
E (SPACE) MIT, (SPACE) COMPUTRONIC"
120 PRINT" SOWIE (SPACE) DEN (SPACE) AKTUELLEN (SPACE)
SONDERHEFTEN (SPACE) !"
130 PRINT" DIESER (SPACE) CHECKSUMMER (SPACE) IST (SPA
CE) VOLL (SPACE) KOMPATIBEL"
140 PRINT" ZUR (SPACE) VERSION (SPACE) 1.0, (SPACE) ERL
AUBT (SPACE) JEDOCH"
150 PRINT" ZUSATZLICH (SPACE) DAS (SPACE) NACHLADEN (
SPACE) VON (SPACE) PROGRAMMEN"
170 PRINT" PRINT
200 PRINT" HABEN (SPACE) SIE (SPACE) DEN (SPACE) CHECKS
UMMER (SPACE) GESPEICHERT (SPACE) ?"
210 GET E$:IF E$="" THEN 210
220 IF E$="N" THEN PRINT" DANN (SPACE) SAVEN (SPACE)
SIE (SPACE) IHN (SPACE) JETZT (SPACE) !" :STOP
1000 PRINT" BITTE (SPACE) WARTEN (SPACE) !"
60000 FORI=0 TO 9
60010 H(48+I)=I:H(65+I)=I+10:NEXT
60020 FORI=4097 TO 4287:READA$
60030 H=ASC(LEFT$(A$,1))
60040 L=ASC(RIGHT$(A$,1))
60050 D=H(H)*16+H(L):S=S+D:POKEI,D
60060 A=A+1:IFA(20) THEN NEXT: A=-1
60070 READV$:Z=Z+1:IF V$=STHEN 60085
60080 PRINT" DATAFEHLER (SPACE) IN (SPACE) ZEILE (SPAC
E) : " :60200+Z:END
60085 IFA(0) THEN 60100
60090 S=0:A=0:NEXT
60100 PRINT" (CLEAR) POKE (SPACE) 44,17:POKE (SPACE) 1
7*256,0:NEW: "
60110 PRINT" (DOWN3) CHECKSUMMER (SPACE) IST (SPACE) E
INGELESEN (SPACE) !"
60120 PRINT" (DOWN) START (SPACE) MIT: (SPACE2) SYS (SP
ACE) 4097"
60130 POKE 239,2:POKE 1319,19:POKE 1320,13:END
60201 DATA A9,0C,8D,02,03,A9,10,8D,03,03,60,A2,F
F,86,3A,20,5A,8B,86,3B, 1815
60202 DATA 84,3C,20,73,04,AA,F0,EF,90,09,20,53,8
9,20,79,04,4C,D7,8B,20, 2018
60203 DATA 3E,8E,20,53,89,84,0B,A9,00,9D,8B,10,8
D,8C,10,8D,8D,10,18,A5, 1992
60204 DATA 14,65,15,8D,8D,10,A0,FF,CB,B1,3B,F0,2
C,C9,22,00,0A,AD,8B,10, 2452
60205 DATA 49,01,8D,8B,10,B1,3B,AE,8B,10,D0,04,C
9,20,F0,E4,EE,BC,10,AE, 2560
60206 DATA 8C,10,10,B1,3B,6D,8D,10,8D,8D,10,CA,D
0,F4,4C,45,10,A9,BC,8D, 2437
60207 DATA 00,0C,A9,8E,8D,04,0C,A9,00,AE,8D,10,8
5,62,86,63,A2,90,3B,20, 1934
60208 DATA CE,A2,20,71,A4,20,74,9B,20,4E,9C,A2,0
3,8B,8B,20,00,04,09,80, 2064
60209 DATA 9D,00,0C,CA,8B,10,F4,A9,80,E0,00,F0,0
4,9D,00,0C,CA,D0,FA,86, 2545
60210 DATA FF,4C,36,87,00,00,00,00,FF,CD, 980
ENDE DES LISTINGS

```


SUPER-LIST

Beschreibung:
Mit Hilfe des SUPER-LIST wird der LIST Command des Systems entscheidend verbessert. Nach Installation des Programmes stehen zusätzlich weitere 5 Funktionen zur Verfügung.

LIST T = Listet eine Bildschirmseite ab Programmstart.

LIST B = Listet eine Bildschirmseite ab Programmende.

LIST D = Listet eine Bildschirmseite ab letzter Zeile des aktuellen Bildschirms in Richtung Programmende.

LIST U = Listet eine Bildschirmseite ab erster Zeile des aktuellen Bildschirms in Richtung Programmstart. (Mit Funktion D und U kann außerdem eine Zahl mitgegeben werden. Um diesen Wert wird dann vor bzw. zurückgeblättert.)

LIST M = Programm Merge.
Mit diesem Befehl können zum z.Z. im Speicher befindlichen Programm weitere BASIC-Programme hinzugeladen werden.

Die Programme werden immer hinten angehängt. Die Zeilennummern sollten größer als die des im Speicher befindlichen Programmes sein. Ist dies nicht der Fall, muß das Programm nach dem Merge neu durchnummeriert werden.

Beispiel:

LIST M"HUGO",8

Das Programm HUGO wird von Diskette geladen. Die Geräteadresse kann bei der Installation fest vorgegeben werden und kann somit weggelassen werden.

Installation:

Zur Installation sind zwei Programme notwendig. Da das Programm am Anfang des Basic-Speichers läuft, muß dieser Platz vor dem Laden des Programms reserviert werden. Dies wird durch das höherlegen des Basicanfangs gemacht.

Das erste Programm erledigt dies.

Das zweite Programm ist ein DATA Lader, die eigentliche Routine ist in DATA Zeilen abgelegt und wird mit diesem Programm an die richtige Stelle gepoket. Danach ist die erweiterte LIST Funktion aktiv.

Um das Programm schneller laden zu können, sollte es nun als Maschinenprogramm mit dem Monitor gesichert werden.

Kassettenbenutzer sollten vor dem Sichern ein Ladeprogramm zum komfortablen Laden legen. Ein Beispiel ist im DATA-Lader von

Zeile 192 bis Zeile 202 beschrieben.

Die Geräteadresse wird in Zeile 160 bestimmt.

Vorgehensweise:

1. Rechner aus und anschalten.
2. Band in Kassette einlegen.
3. LOAD eintippen und RETURN drücken.

4. RUN eintippen und RETURN drücken.
5. LOAD und RETURN.

5a. Geräteadresse festlegen, falls gewünscht. Zeile 160 DATA-Lader.

6. RUN und RETURN.

7. SUPER-LIST ist aktiv.

8. SUPER-LIST Lader erstellen.

Beispiel im DATA Lader
Zeile 192-202.

9. Lader auf Band oder Diskette sichern.

10. Maschinencode mit Monitor sichern. S"SUPER-LIST1.1",1,1000,11FA

11. SUPER-LIST kann nun benutzt werden.

Nun viel Spaß mit SUPER-LIST. Nach dem Drücken des RESET-Knopfes muß SUPER-LIST sofort mit SYS4096+6 neu gestartet werden, weil sonst das Programm zerstört wird und neu geladen werden muß.

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```
10 REM *****
15 REM * SUPER-LIST VORPROGRAMM
16 REM *
30 REM *
40 REM *BASIC ANFANG HOCHSETZEN
50 REM *
60 REM *
65 PRINT "CLEAR"BITTE(SPACE)TEIL(SPACE)2(SPACE)L
ADEN(SPACE)!"
70 I=DEC("11FF")
80 POKE43,0:POKE44,18:POKE1,0:NEW
ENDE DES LISTINGS
IDRUCK:F.B./O.S.J
C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)
```

```
10 REM *****
12 REM * SUPER-LIST
14 REM *
16 REM * (C) RUDI ROSE
18 REM * SCHULSTR. 3
20 REM * 3002 WEDEMARK 1
22 REM * TEL. 05130/5284
```

Für Spezis:

Die Routine wird in den BASIC Warmstart eingeklinkt. (\$302, \$303). Die ersten drei Bytes ab \$1000 wurden mit \$00 freigehalten um ein RESET zu ermöglichen ohne die Routine zu zerstören.

Auf \$1000 steht ein JMP-Befehl. Hier könnte ein JMP eingebaut werden um evtl. noch andere BASIC-Warmstart Routinen abzuhandeln. Danach den auf \$1003 stehenden JMP ausführen.

Die Routine ist auch für andere Speicherlocationen erhältlich. In diesem Fall müßte vom Autor eine entsprechende Version angefordert werden.

Die Zeropageadressen \$D0 - \$D7 (Sprachsynthesizer) werden als Workbereich benutzt.

Nachsatz:

Wenn man sich nun noch die ESC-Tastenfunktionen im Handbuch anschaut und diese auch benutzt, so hat man auch auf einem C16 einen recht passablen Editor.

Zum Beispiel

ESC I schlägt eine Zeile frei. Ein Fenster muß nicht unbedingt eingerichtet werden.

```
24 REM *****
26 REM * SUPERLIST DATALADER *
28 REM *
30 REM * ACHTUNG: VOR DEM LADEN *
32 REM * DIESES PROGRAMMES *
34 REM * BASICSTART HOCH- *
36 REM * SETZEN *
38 REM *I=DEC("11FF")
40 REM *POKE43,0:POKE44,18:POKE1,0:NEW
42 REM *****
44 :
46 :
48 REM *****
50 REM *
52 REM *
54 REM * FUNKTIONEN:
56 REM * LIST T = LIST AB PROGRAMANFANG
58 REM * LIST B = LIST PROGRAMMENDE
60 REM * LIST D = LIST RICHTUNG PRO-
62 REM * GRAMMENDE
64 REM * LIST U = LIST RICHTUNG PRO-
66 REM * PROGRAMMANFANG
68 REM * BEI U UND D KOENNEN
70 REM * ZUSAETZLICH SPRUNGWEITEN
72 REM * ANGEGEBEN WERDEN
74 REM * Z.B. LIST D 10
76 REM * LIST M = PROGRAMMERGE
78 REM * MIT DIESER FUNKTION
80 REM * KOENNEN AN DAS GE-
82 REM * LADENE PROGRAMM
84 REM * WEITERE ZUGELADEN
86 REM * WERDEN
88 REM * Z.B. LISTM"HUGO",1
90 REM *
92 REM *
94 REM * DAS PROGRAMM LAEUFT IM
96 REM * BASIC SPEICHER AB $1000
98 REM *
100 REM * FOLGENDE PARAMETER SIND ZU
102 REM * VERSORGEN:
104 REM * GERAETEADRESSE :
106 REM * 1 = TAPE NORM
108 REM * 7 = SUPERTAPE
110 REM * 8 = DISK
112 REM *
114 REM *
116 REM *
118 REM *
120 REM *****
122 :
124 :
126 :
130 PRINT "CLEAR"SUPERLIST(SPACE)WIRD(SPACE)AKTI-
VIERT
132 PRINT "DOWN4 RIGHT4"BITTE(SPACE)NUN(SPACE)MI-
T(SPACE)DEM(SPACE)MONITOR(SPACE)SICHERN
134 PRINT "DOWN2 RIGHT4"5"CHR$(34)"SUPER-LIST1.
1"CHR$(34)"1,1000,11FA"
136 :
137 REM SHIFT PROGRAMM TO RUN LOCATION
138 :
140 FOR ADR=4096 TO 4601
142 READ CR$:POKE ADR,DEC(CR$)
144 NEXT ADR
146 :
148 REM
150 REM STORE GERAETEADRESSE 0=VARIABLE
152 REM 1=TAPE
154 REM 7=SUPERTAPE
156 REM 8=DISK
158 :
160 POKE4096+33,0 :REM GA VARIABLE
162 :
164 REM
166 REM *FUNKTIONSTASTENBELEGUNG
168 :
170 KEY1,"L(S)D"+CHR$(13)
172 KEYB,"L(S)U"+CHR$(13)
174 :
176 REM
178 SYS4096+6:NEW :REM INIT SUPERLIST
180 REM
182 REM FOLGENDE ZEILEN NACH SICHERN
184 REM DES MASCHINENPROGRAMMS
186 REM AKTIVIEREN
188 :
```

```
<221> 190 :
<55> 192 REM I=DEC("11FF")
<125> 194 REM PRINT "CLEAR"POKE43,0:POKE44,18:POKE1,0:NEW
<233> 196 REM PRINT "DOWN2" L(S) "CHR$(34)" + "SUPERLIST1
<10> .1" + CHR$(34) + ",1,1"
<221> 198 REM PRINT "DOWN4" SYS4096+6:NEW
<161> 200 REM POKE1319,19:POKE1320,13:POKE1321,13:POKE
<47> 1322,13:POKE239,4
<176>
<239>
<102> 202 :
<104> 204 REM
<104> 206 REM * MASCHINENPROGRAMM
<245> 300 DATA00,00,00,4C,26,10,A2,03,8E,02,03
<147> 310 DATAA2,10,8E,03,03,A9,12,85,2C,85,2E
<23> 320 DATA85,30,85,32,60,53,2D,4C,31,2E,31
<127> 330 DATA08,00,00,00,00,EA,A2,FF,86,3A,20
<212> 340 DATA5A,88,86,38,84,3C,20,73,04,AA,F0
<198> 350 DATAEF,90,0D,20,53,89,20,79,04,C9,9B
<239> 360 DATAF0,06,4C,F0,10,4C,2E,87,85,D0,20
<241> 370 DATA19,11,20,73,04,C9,54,D0,09,20,C9
<106> 380 DATA11,20,60,11,4C,F6,10,C9,42,D0,33
<32> 390 DATA20,C9,11,A6,28,86,5F,A6,2C,86,60
<253> 400 DATAA0,01,20,D1,04,D0,06,88,20,D1,04
<97> 410 DATAF0,0E,EE,23,10,D0,03,EE,22,10,20
<41> 420 DATAS1,11,4C,6E,10,A2,10,86,D5,20,A4
<136> 430 DATA11,20,60,11,4C,F6,10,C9,44,D0,22
<219> 440 DATA20,73,04,F0,17,20,3E,86,BC,11
<117> 450 DATAA5,14,18,6D,23,10,8D,23,10,A9,00
<230> 460 DATA6D,22,10,8D,22,10,20,60,11,4C,F6
<33> 470 DATA10,C9,55,D0,21,20,BC,11,20,73,04
<221> 480 DATAF0,0C,20,3E,8E,A5,14,85,D5,20,A4
<215> 490 DATA11,00,07,A0,15,84,D5,20,A4,11,20
<57> 500 DATA60,11,4C,F6,10,C9,4D,D0,06,20,73
<61> 510 DATA04,4C,D2,11,20,22,11,A5,D0,4C,D9
<189> 520 DATA8B,4C,03,87,A9,93,20,D2,FF,AC,22
<254> 530 DATA10,0C,24,10,AC,23,10,8C,25,10,A4
<7> 540 DATACD,C0,16,10,E6,20,2B,11,20,40,8B
<195> 550 DATA20,51,11,4C,07,11,A5,30,85,D1,A5
<185> 560 DATA3C,85,D2,60,A5,D1,85,3B,A5,D2,85
<9> 570 DATA3C,60,A0,01,20,D1,04,D0,06,88,20
<152> 580 DATAD1,04,F0,16,20,3E,90,EE,23,10,D0
<110> 590 DATA03,EE,22,10,A0,02,20,D1,04,AA,C0
<95> 600 DATA20,D1,04,60,4C,F3,10,A0,00,20,D1
<14> 610 DATA04,AA,C8,20,D1,04,86,5F,85,60,60
<83> 620 DATAA6,2B,86,5F,A6,2C,86,60,A2,00,86
<85> 630 DATAD3,86,D4,4C,77,11,E6,D4,D0,02,E6
<87> 640 DATAD3,AD,22,10,C5,D3,F0,13,20,51,11
<89> 650 DATAA0,01,20,D1,04,D0,06,88,20,D1,04
<61> 660 DATAF0,0B,4C,71,11,AD,23,10,C5,D4,D0
<180> 670 DATAE6,60,A5,D3,8D,22,10,A5,D4,8D,23
<182> 680 DATA10,60,A6,D5,AD,23,10,F0,05,CE,23
<186> 690 DATA10,00,0B,AD,22,10,F0,06,CE,22,10
<76> 700 DATACA,D0,F0,60,AC,24,10,8C,22,10,AC
<194> 710 DATA25,10,8C,23,10,60,A2,00,8E,22,10
<101> 720 DATA8E,23,10,60,20,6B,AB,AD,21,10,C9
<157> 730 DATA00,F0,02,85,AE,38,A5,2D,E9,02,AA
<184> 740 DATAA5,2E,E9,00,AB,A9,00,20,D5,FF,20
<168> 750 DATA18,8B,20,4B,8B,20,93,8A,4C,03,87
<204> ENDE DES LISTINGS
<198>
<2>
<152>
<192>
<206>
<216>
<187>
<220>
<54>
<120>
<226>
<200>
<79>
<232>
<66>
<186>
<211>
<17>
<31>
<130>
<246>
```

**Bei Programmfragen:
Unsere HOTLINE
hilft weiter**

Montag-Freitag, 14-16 Uhr

056 51/3 00 13

programme

MARBLE

Kugel verrückt!

Das wurde aber auch Zeit, daß eine Version dieses Geschicklichkeitsspiels für den C16/C116(64K)/plus4 erscheint. Selbstverständlich kann diese Variante nicht mit seinen berühmten Vorbildern konkurrieren. Dennoch hat "Marble" es in sich. Der Spieler führt die rote Kugel mit dem Joystick über den schmalen Grat der Bahn - rechts und links lauert der Abgrund. Und die Zeit drängt. Zu allem Überfluß stellt sich auch noch eine völlig unberechenbare Kugel in den

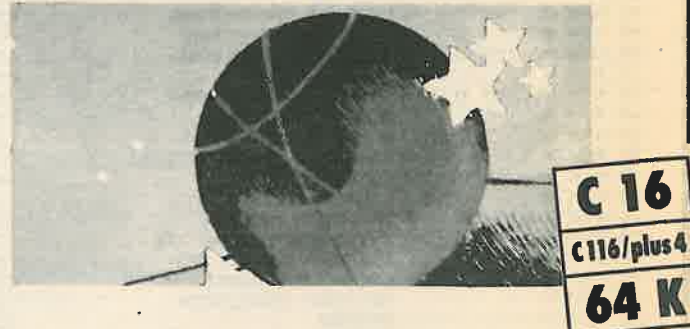
Weg, die die rote Kugel bei Berührung an den Ausgangspunkt zurückversetzt. Sisyphus läßt grüßen! Ein Spiel für Nervenstarke mit einer ruhigen Hand! Hoffentlich besitzen Sie einen präzisen Joystick!

Eingabehinweise:
Die 3 Teile werden einzeln abgetippt und mit
SAVE "MARBLE" (bzw.
"MARBLE2" und "MARBLE3")
abgespeichert.
Diskettenbenutzer hängen an den
SAVE-Befehl ,S an.
Zum Spielbeginn wird der erste

Teil geladen und mit RUN gestartet. Die anderen Teile werden dann automatisch nachgeladen. Dabei ist es unerheblich, von welchem Massenspeicher (Datette, Diskette mit Adresse 9 oder 8) nachgeladen werden muß, er darf nur nicht innerhalb der 3 Programmteile wechseln. Das Programm erkennt automatisch, auf welche Adresse es zugreifen muß. Dies ist unserer Ansicht nach

günstigste Methode. Programme für unsere Leser, die ja mit verschiedenen Datenträgern umgehen, zu veröffentlichen. Unsere Programmautoren sind daher aufgerufen, sich diese Methode genauer anzusehen.

Im einzelnen sei verraten, daß die Adresse 17 abgefragt wird, in der die zuletzt benutzte Geräteadresse gespeichert ist.



C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```
10 REM *****
20 REM * MARBLE - MADNESS *
30 REM *****
40 REM *** 1987 BY ANDREAS NIKISCH ***
50 REM *****
60 REM *** C16/C116 (64K) PLUS 4 ***
70 REM *****
80 REM *** 1. MARBLE LOADER *****
90 REM *****
100 :
110 COLOR0,2:COLOR4,15,6:COLOR1,2:SCNCLR
120 CHAR1,10,1,"(BLACK FLASHON)MARBLE(SPACE)MADN
ESS(SPACE2)C-16(FLASHOFF)"
130 PRINT"(WHITE HOME DOHN2)LOAD"+CHR$(34)+"MARB
LE2"+CHR$(34)+"",PEEK(174)"(HOME)";
140 POKE1319,13:POKE1320,82:POKE1321,213
150 POKE1322,13:POKE1323,4
160 POKE43,1:POKE44,32:POKEB192,0:NEW
170 :
180 REM *****
190 REM *** 1. TEIL ENDE ***
200 REM *****
ENDE DES LISTINGS
```

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```
10 REM *****
20 REM ***** EINLESEPROGRAMM *****
30 REM *****
40 REM ***** WRITTEN 1987 BY *****
50 REM *****
60 REM ***** ANDREAS NIKISCH *****
70 REM *****
80 REM *** C16/C116/PLUS 4 ***
90 REM *****
100 :
110 SCNCLR:PRINT"(DOHN FLASHON WHITE SPACE)BITTE
(SPACE)WARTEN(SPACE)!(SPACE)DATEN(SPACE)WERDEN(S
PACE)EINGELESEN(FLASHOFF)"
120 COLOR0,1:COLOR4,1:COLOR1,2
130 POKE65302,81:POKE65303,93
140 PRINTCHR$(142)CHR$(8):ZN=250
150 DO:FORN=0TO7
160 READA$:IFA$="AN"THEN240
170 A=DEC(A$):PR=PR+A
180 POKE4096+X,A
190 X=X+1:NEXTY
200 READRP$:RP=DEC(RP$)
210 IFPR<>RPTHENPRINT"(DOHN WHITE SPACE)PRUEFSUM
MENFEHLER(SPACE)IN(SPACE)!"ZN:END
```

```
<15>
<105>
<35>
<252>
<55>
<244>
<75>
<126>
<95>
<130>
<97>
<81>
<216>
<81>
<180>
<154>
<228>
<255>
<134>
<19>
<185>
<147>
<205>
<235>
<225>
<234>
<245>
<125>
<9>
<158>
<41>
<141>
<52>
<210>
<239>
<183>
<29>
<66>
<209>
<130>
<173>
220 PR=0:ZN=ZN+10
230 LOOP
240 FORX=5560TO5635:READA$:POKEX,DEC(A$):NEXT:SC
NCLR:
241 PRINT"(BLACK HOME DOHN2)LOAD"+CHR$(34)+"MARB
LE3"+CHR$(34)+"",PEEK(174)"(HOME)";
242 POKE 1319,13:POKE 1320,82:POKE 1321,213:POKE
1322,13:POKE239,4:NEW
250 DATA 3C,42,BD,A1,A1,BD,42,3C,03B8
260 DATA 81,BD,BD,81,9D,9D,9D,FF,0552
270 DATA 83,BD,BD,83,9D,9D,83,FF,053C
280 DATA 81,BD,BF,9F,9F,9D,81,FF,0558
290 DATA 83,BD,BD,9D,9D,9D,83,FF,0556
300 DATA 81,BF,BF,83,9F,9F,81,FF,0540
310 DATA 81,BF,BF,83,9F,9F,9F,FF,055E
320 DATA 81,BD,BF,9F,9F,9D,81,FF,0550
330 DATA BD,BD,BD,81,9D,9D,9D,FF,058E
340 DATA EF,EF,EF,EF,E7,E7,E7,FF,0770
350 DATA FB,FB,FB,F3,B3,B3,83,FF,06CC
360 DATA B9,B3,A7,BF,87,93,9F,FF,0554
370 DATA 8F,BF,8F,9F,9F,9F,81,FF,059A
380 DATA BD,9F,9F,9D,9D,9D,9D,FF,056E
390 DATA BD,9D,AD,95,99,9D,9D,FF,056E
400 DATA 81,BD,BD,9D,9D,9D,81,FF,0552
410 DATA 81,BD,BD,81,9F,9F,9F,FF,0558
420 DATA 81,BD,BD,9D,95,99,81,FF,0545
430 DATA 81,BD,BD,81,8F,9F,9F,FF,053A
440 DATA 81,BF,BF,81,F9,F9,81,FF,05F2
450 DATA 81,EF,EF,E7,E7,E7,E7,FF,06FA
460 DATA BD,BD,BD,9D,9D,9D,81,FF,058E
470 DATA BD,BD,BD,9D,9D,CB,E7,FF,0622
480 DATA B9,B9,B9,B9,95,99,8D,FF,05DE
490 DATA BD,BD,BD,E7,E7,CB,9D,9D,062B
500 DATA BD,BD,BD,81,E7,E7,E7,FF,066C
510 DATA 81,F9,F3,E7,CF,9F,81,FF,0642
520 DATA 3C,30,30,30,30,30,3C,00,0168
530 DATA 0C,12,30,7C,30,62,FC,00,0258
540 DATA 3C,0C,0C,0C,0C,0C,3C,00,00B4
550 DATA 00,18,3C,7E,18,18,18,0132
560 DATA 00,10,30,7F,7F,30,10,00,017E
570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0000
580 DATA 18,18,18,18,00,00,18,00,0078
590 DATA 66,66,66,00,00,00,00,00,0132
600 DATA 66,66,FF,66,FF,66,66,00,03FC
610 DATA 18,3E,60,3C,06,7C,18,00,018C
620 DATA 80,C0,E0,F0,FB,FC,FE,FF,0701
630 DATA FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,01F6
640 DATA 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,01F6
650 DATA FF,FE,FC,FB,F0,E0,C0,00,0701
660 DATA 30,18,0C,0C,0C,18,30,00,00B4
670 DATA 00,66,3C,FF,3C,66,00,00,0243
680 DATA 00,18,18,7E,18,18,00,00,00F8
690 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,07F8
700 DATA 00,00,00,7E,00,00,00,00,007E
```

C 16
C116/plus4
64 K

programme

```
710 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,07F8
720 DATA 00,03,06,0C,18,30,60,00,00BD
730 DATA 81,B9,B5,8D,9D,9D,81,FF,0536
740 DATA EF,EF,EF,E7,E7,E7,FF,0768
750 DATA 81,FD,FD,81,9F,9F,81,FF,058A
760 DATA 81,FD,FD,C1,F9,F9,81,FF,06AE
770 DATA BF,BF,BF,B9,81,F9,F9,FF,0668
780 DATA 81,BF,BF,81,F9,F9,81,FF,05F2
790 DATA 81,BD,BF,81,9D,9D,81,FF,0538
800 DATA 81,F9,F3,E7,E7,E7,E7,FF,0708
810 DATA 81,BD,BD,81,9D,9D,81,FF,0536
820 DATA 81,BD,BD,81,F9,F9,81,FF,05EE
830 DATA 00,00,18,00,00,18,00,00,0030
840 DATA 00,00,18,00,00,18,18,30,0078
850 DATA 0E,18,30,60,30,18,0E,00,010C
860 DATA 00,00,7E,00,7E,00,00,00,00FC
870 DATA 70,18,0C,06,0C,18,70,00,012E
880 DATA 3C,66,06,0C,18,00,18,00,00E4
890 DATA 3C,76,F3,FF,FF,FF,7E,3C,055C
900 DATA 3C,6E,E7,FF,FF,FF,7E,3C,0548
910 DATA 3C,56,AB,D5,AB,D5,6A,3C,0438
920 DATA 3C,42,81,81,81,81,42,3C,0300
930 DATA 01,04,10,40,40,10,04,01,00AA
940 DATA 40,10,04,01,01,04,10,40,00AA
950 DATA 7D,1D,05,01,01,04,10,40,00FS
960 DATA 69,19,05,01,01,04,10,40,00DD
970 DATA FD,FD,FD,FD,7D,1D,05,01,0494
980 DATA A9,A9,A9,A9,69,19,05,01,032C
990 DATA FD,F4,D0,40,40,10,04,01,0356
1000 DATA A9,A4,90,40,40,10,04,01,0272
1010 DATA FD,FD,FD,FD,FD,F4,D0,40,06F5
1020 DATA A9,A9,A9,A9,A9,A4,90,40,04C1
1030 DATA 40,10,04,01,01,05,1D,7D,00F5
1040 DATA 40,10,04,01,01,05,19,69,00DD
1050 DATA 01,05,1D,7D,FD,FD,FD,FD,0494
1060 DATA 01,05,19,69,A9,A9,A9,A9,032C
1070 DATA 01,04,10,40,40,D0,F4,FD,0356
1080 DATA 01,04,10,40,40,90,A4,A9,0272
1090 DATA 40,D0,F4,FD,FD,FD,FD,06F5
1100 DATA 40,90,A4,A9,A9,A9,A9,A9,04C1
1110 DATA FD,FD,FD,FD,FD,FD,FD,FD,07EB
1120 DATA A9,A9,A9,A9,A9,A9,A9,0548
1130 DATA 01,04,10,40,40,50,14,1D,0116
1140 DATA 01,04,10,40,40,40,90,01F5
1150 DATA 40,40,10,10,04,01,01,00AA
1160 DATA 05,05,01,01,01,04,10,40,0061
1170 DATA F4,F4,FD,FD,FD,FD,FD,FD,07D6
1180 DATA 01,04,10,40,40,D0,D0,0275
1190 DATA 40,D0,F4,FD,7D,1D,1D,0435
1200 DATA FD,FD,FD,FD,7D,1D,1D,0528
1210 DATA 05,05,01,01,01,04,10,40,0061
1220 DATA 74,14,05,01,01,04,10,40,00E3
1230 DATA F4,F4,FD,FD,7D,1D,05,01,0482
1240 DATA 40,10,04,01,01,05,14,64,00D3
1250 DATA A9,A9,A9,A9,A9,A4,A4,053E
1260 DATA 50,50,40,40,40,10,04,01,0175
1270 DATA 01,01,04,04,10,10,40,40,00AA
1280 DATA 40,10,04,01,01,01,06,06,0063
1290 DATA A9,A9,A9,A9,A9,A4,A4,053E
1300 DATA 90,90,40,40,40,10,04,01,01F5
1310 DATA 40,10,04,01,01,05,05,0061
1320 DATA 19,19,69,69,A9,A9,A9,A9,03A8
1330 DATA 19,14,50,40,40,10,04,01,0112
1340 DATA 7D,1D,05,01,01,04,10,40,00F5
1350 DATA 69,19,05,01,01,04,10,40,00DD
1360 DATA 40,10,04,01,01,05,1D,7D,00F5
1370 DATA 40,10,04,01,01,05,1D,7D,00F5
1380 DATA 7D,1D,05,01,01,05,1D,7D,0140
1390 DATA 69,19,05,01,01,05,1D,7D,0128
1400 DATA 7D,1D,05,01,01,05,19,69,0128
1410 DATA 69,19,05,01,01,05,19,69,0110
1420 DATA FD,F4,D0,40,40,D0,F4,FD,0602
1430 DATA A9,A4,90,40,40,D0,F4,FD,051E
1440 DATA FD,F4,D0,40,40,90,A4,A9,051E
1450 DATA A9,A4,90,40,40,90,A4,A9,043A
1460 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,FF,02FD
1470 DATA 03,03,03,03,03,03,FF,FF,0210
1480 DATA 00,00,00,00,F0,F0,F0,F0,03C0
1490 DATA 0F,0F,0F,0F,00,00,00,00,003C
1500 DATA 00,00,05,1A,6A,65,64,64,0186
1510 DATA 00,00,40,90,A4,64,64,64,02A0
1520 DATA 64,64,64,64,64,64,64,64,0320
1530 DATA 64,64,64,64,64,64,64,64,0320
1540 DATA 64,64,65,6A,1A,05,00,00,0186
1550 DATA 64,64,64,A4,90,40,00,00,02A0
1560 DATA 00,00,01,06,1A,6A,6A,56,0148
```

```
<200>
<126>
<138>
<251>
<220>
<184>
<44>
<136>
<248>
<75>
<192>
<157>
<153>
<252>
<252>
<147>
<176>
<35>
<231>
<7>
<158>
<171>
<133>
<143>
<140>
<172>
<216>
<113>
<238>
<5>
<65>
<101>
<245>
<116>
<155>
<187>
<145>
<170>
<138>
<176>
<102>
<198>
<161>
<237>
<62>
<109>
<188>
<101>
<76>
<30>
<159>
<181>
<247>
<110>
<196>
<151>
<254>
<131>
<237>
<128>
<58>
<132>
<254>
<20>
<52>
<64>
<74>
<169>
<254>
<103>
<8>
<172>
<66>
<78>
<101>
<64>
<117>
<161>
<249>
<130>
<33>
<153>
<163>
<254>
<136>
<156>
1570 DATA 00,00,40,40,40,40,40,0180
1580 DATA 06,06,06,06,06,06,06,00,0030
1590 DATA 40,40,40,40,40,40,40,0200
1600 DATA 06,06,56,6A,6A,55,00,00,0188
1610 DATA 40,40,54,A4,A4,54,00,00,0270
1620 DATA 00,00,05,1A,6A,65,64,54,01A6
1630 DATA 00,00,40,90,A4,64,64,64,02A0
1640 DATA 00,01,01,06,06,1A,19,69,00AA
1650 DATA 64,A4,90,90,40,40,00,00,02A8
1660 DATA 64,64,65,6A,6A,55,00,00,0256
1670 DATA 00,00,54,A4,A4,54,00,00,01F0
1680 DATA 00,00,55,6A,6A,65,64,54,0246
1690 DATA 00,00,54,A4,A4,64,64,64,02C8
1700 DATA 00,01,06,06,06,05,00,00,0018
1710 DATA 64,A4,90,40,90,A4,64,64,03D4
1720 DATA 54,64,65,6A,6A,65,64,54,01A6
1730 DATA 64,64,64,A4,90,40,00,00,02A0
1740 DATA 00,00,54,64,64,64,64,64,0248
1750 DATA 64,64,64,65,6A,6A,55,00,028A
1760 DATA 54,64,64,64,A4,A4,64,64,0398
1770 DATA 64,64,64,64,A4,64,64,64,0248
1780 DATA 00,00,55,6A,6A,65,64,64,0256
1790 DATA 00,00,54,A4,A4,64,64,64,0288
1800 DATA 64,64,69,6A,1A,06,01,00,018C
1810 DATA 00,00,00,40,90,A4,A4,64,027C
1820 DATA 54,64,65,6A,1A,05,00,00,01A6
1830 DATA 64,64,64,A4,90,40,00,00,02A0
1840 DATA 00,00,05,06,1A,1A,69,69,0111
1850 DATA 00,00,40,40,40,40,00,00,0100
1860 DATA 65,64,64,65,6A,6A,69,64,0333
1870 DATA 00,00,00,40,90,A4,A4,64,027C
1880 DATA 64,64,69,6A,1A,05,00,00,018A
1890 DATA 64,64,A4,A4,90,40,00,00,02E0
1900 DATA 00,00,55,6A,6A,65,64,54,0246
1910 DATA 00,00,54,A4,A4,64,64,64,02C8
1920 DATA 00,01,01,06,06,1A,19,19,005A
1930 DATA 64,A4,90,90,40,40,00,00,02A8
1940 DATA 19,19,19,19,19,15,00,00,0092
1950 DATA 00,00,05,1A,6A,65,64,64,0186
1960 DATA 00,00,40,90,A4,64,64,64,02A8
1970 DATA 65,6A,1A,05,1A,6A,65,64,023B
1980 DATA 64,A4,90,40,90,A4,64,64,03D4
1990 DATA 64,64,65,6A,1A,05,00,00,0186
2000 DATA 64,64,A4,90,40,00,00,00,023C
2010 DATA 00,00,05,1A,6A,69,64,64,018A
2020 DATA 00,00,40,90,A4,A4,64,64,02E0
2030 DATA 64,69,6A,1A,05,00,00,00,0156
2040 DATA 64,A4,A4,64,64,64,64,03E0
2050 DATA 01,01,06,06,06,05,00,00,0019
2060 DATA A4,A4,90,90,40,40,00,00,02E8
2070 DATA 54,54,54,54,54,54,54,54,02A0
2080 DATA AN
2090 DATA 20,04,DF,20,04,DF,20,04
2100 DATA DF,20,04,DF,20,04,DF,20
2110 DATA 04,DF,20,04,DF,20,04,DF
2120 DATA 20,04,DF,20,04,DF,20,04
2130 DATA DF,20,04,DF,20,04,DF,20
2140 DATA 04,DF,20,04,DF,20,04,DF
2150 DATA 20,04,DF,20,04,DF,20,04
2160 DATA DF,20,04,DF,20,04,DF,20
2170 DATA 04,DF,20,04,DF,20,04,DF
2180 DATA 20,04,DF,60,00,00,00,00
2190 :
2200 REM *** 2. TEIL ENDE ***
ENDE DES LISTINGS
```

Teil 3

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```
10 REM *****
20 REM *** MARBLE MADNESS C 16 ***
30 REM *****
40 REM *** WRITTEN 1987 BY ***
50 REM *****
60 REM *** ANDREAS NIKISCH ***
70 REM *****
80 REM *** C16/C116/PLUS 4 64K ***
90 REM *****
100 :
110 PRINTCHR$(145)CHR$(8):POKE239,0
120 COLOR0,1:COLOR4,1:VOLS:POKE65287,8
130 SCNCLR:POKE65286,PEEK(65286)AND239
140 POKE65301,0:POKE65302,53
```



```

150 POKE65303,72:POKE65304,68
160 POKE65298,251:POKE65299,16
170 POKE65286,PEEK(65286)OR64
180 PRINT"DOWN2 BLUE SPACE7 RVSON"&(BLACK)&(C\
PURPLE)&(BLACK)&(BLACK C\ PURPLE)&(BLACK)&(RVSOFF
SPACE RVSON BLUE)&(SPACE BLACK)&(RVSOFF SPACE
RVSON BLUE)&(SPACE BLACK)&(RVSOFF SPACE RVSON BL
UE)&(BLACK)&(RVSOFF SPACE2 RVSON BLUE)&(SPACE2 B
LACK)&"
190 PRINT"(BLUE SPACE7),(GREEN),(RVSON CG CM),(B
LUE CG GREEN CM RVSOFF),(BLUE),(GREEN),(BLUE)
,(GREEN),(BLUE),(GREEN),(SPACE2 BLUE),(GREEN),
,"
200 PRINT"(BLUE SPACE7),(GREEN),,,(BLUE),(GREEN
),(BLUE),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSON)&(RV
SOFF GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSON)&(RVSOFF
GREEN),(BLUE),(GREEN),(SPACE2 BLUE),(GREEN),(RV
SON SPACE BLACK)&"
210 PRINT"(BLUE SPACE7),(GREEN),(BLUE CM GREEN)
,(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSON)&(RVSOFF GREEN),(BLU
E),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSON)&(RVSOFF
GREEN),(BLUE),(GREEN),(SPACE2 BLUE),(GREEN),(RV
SON SPACE BLACK)&"
220 PRINT"(BLUE SPACE7),(GREEN),(SPACE BLUE),(GR
EEN),(BLUE),(GREEN),,,(BLUE),(GREEN),(BLUE),(G
REEN),(BLUE RVSON)&(RVSOFF GREEN)&(BLUE),(GREEN)
,(ORNG),(BLUE),(GREEN),(ORNG),(ORNG),(ORNG),(ORNG)
,"
230 PRINT"(BLUE SPACE7),(GREEN),(SPACE BLUE)&(GR
EEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN
),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GR
EEN),,"
240 PRINT"(DOWN)"
250 PRINT"(BLUE SPACES RVSON)&(BLACK)&(C\ ORNG C
+ BLACK)&(C\ ORNG C+ BLACK)&(RVSOFF SPACE BLUE R
VSON)&(SPACE BLACK)&(RVSOFF SPACE RVSON BLUE)&(B
LACK)&(BLUE)&(BLACK)&(BLUE)&(SPACE2 BLACK)&(BLAC
K C\ PURPLE)&(SPACE BLACK)&(C\ PURPLE)&(SPACE BL
ACK)&"
260 PRINT"(BLUE SPACES RVSON),(GREEN),(CG CM),(B
LUE CG GREEN CM),(RVSOFF)&(BLUE),(GREEN),(BLUE)
,(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE
RVSON CG GREEN CM RVSOFF),(BLUE RVSON CG GREEN
CM RVSOFF),"
270 PRINT"(BLUE SPACES),(GREEN),,,(BLUE),(GREEN
),(BLUE),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(
BLUE),(GREEN),(BLUE C+ GREEN),(BLUE),(GREEN),(OR
NG),(BLUE)&(GREEN),(ORNG)&(SPACE BLUE)&(GREEN),
(ORNG)&"
280 PRINT"(BLUE SPACES),(GREEN),(BLUE CM GREEN)
,(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSON)&(RVSOFF GREEN),(BLU
E),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE
),(GREEN),,,(SPACE)&(SPACE)&(SPACE)&(SPACE)&"
290 PRINT"(BLUE SPACES),(GREEN),(SPACE BLUE),(GR
EEN),(BLUE),(GREEN),,,(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSON
)&(GREEN),(BLUE),(GREEN),(BLUE RVSOFF CG GREEN),
(BLUE),(GREEN),(ORNG),(RVSOFF)&(BLUE RVSON)&(RV
SOFF ORNG),(BLUE RVSON)&(RVSOFF GREEN),(BLUE RV
SON)&(SPACE)&(RVSOFF GREEN),"
300 PRINT"(BLUE SPACES)&(GREEN),(SPACE BLUE)&(GR
EEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN
),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN)
,,(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN),(BLUE)&(GREEN)
,"
310 PRINT"(DOWN2 SPACE4 PURPLE)&(ORNG RVSON C+ R
VSOFF)&"
320 PRINT"(SPACE4 BLUE RVSON CG GREEN CM),,,
,,(RVSOFF)&"
330 PRINT"(SPACE4 BLUE)&(GREEN),,,(ORNG)&WRITTEN,B
Y,ANDREAS,NIKISCH(RVSOFF GREEN),"
340 PRINT"(SPACE5 GREEN)&,,(RVSOFF)&"
350 VOLB:RESTORE400
360 FORX=0TO22:GETA$:IFA$<">"THEN430
370 READA,B:SOUND1,A,B:SOUND2,A+1,B
380 NEXT
390 RESTORE400:GOTO360
400 DATA 810,08,798,08,770,13,854,08,834,08,810,
13,834,13,854,13
410 DATA 834,13,854,13,864,08,854,08,834,13,798,
13,810,13,798,13
420 DATA 810,13,881,08,864,08,854,13,911,08,897,
08,881,13
430 READA,B:FORX=7TO0STEP-1:SOUND1,A,B:SOUND2,A+
1,B:VOLX:NEXT:SV55560
440 POKE 65286,PEEK(65286)AND191:SCNCLR:GOSUB365
0
450 POKE 65287,24:POKE65286,PEEK(65286)AND239:T=
90:F6=107:C6=12:L6=6:Z1=9:Z2=0

```

```

<136>
<114>
<72>
<187>
<171>
<68>
<13>
<176>
<251>
<136>
<168>
<234>
<205>
<242>
<87>
<128>
<82>
<246>
<137>
<195>
<252>
<11>
<38>
<255>
<232>
<45>
<93>
<131>
<145>
<166>
<82>

```

```

460 POKE65302,0:POKE65303,190
470 POKE65287,PEEK(65287)OR128
480 IFPEEK(208)=0THENDIMZ$(10):POKE208,255
490 RESTORE490:FORX=0TO9:READZ$(X):NEXT
500 DATA"CX CV DOWN LEFT2 CB RVSON"&(DOWN LEFT2
)AB(RVSOFF)"
510 DATA"(RVSON)CD(DOWN LEFT2)EF(DOWN LEFT2)GH(R
VSOFF)"
520 DATA"(RVSON)IJ(DOWN LEFT2)KL(DOWN LEFT2)MN(R
VSOFF)"
530 DATA"(RVSON)OP(DOWN LEFT2)QR(DOWN LEFT2)ST(R
VSOFF)"
540 DATA"(RVSON)U(RVSOFF SPACE DOWN LEFT2 RVSON)
VW(DOWN LEFT2 RVSOFF SPACE RVSON)&(RVSOFF)"
550 DATA"(RVSON)YN(DOWN LEFT2)C(DOWN LEFT2)J^ (R
VSOFF)"
560 DATA"(RVSON) (SPACE DOWN LEFT2)!(SPACE DOWN
LEFT2)&(RVSOFF)"
570 DATA"(RVSON)&(DOWN LEFT2) (DOWN LEFT2)&(RV
SOFF SPACE RVSOFF)"
580 DATA"(RVSON)&(DOWN LEFT2) (DOWN LEFT2) B(R
VSOFF)"
590 DATA"(RVSON)01(DOWN LEFT2)23(DOWN LEFT2)45(R
VSOFF)"
600 Z$(6)="(RVSON) (SPACE DOWN LEFT2)!"&CHR$(34)
&CHR$(34)&+(LEFT RVSOFF BLACK),(PINK LEFT RVSON
DOWN LEFT2)&(RVSOFF)"
610 PRINT"(BLACK),,,
620 PRINT",,,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,,
630 PRINT",,MARBLE,MADNESS,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,,BY,A,NIKISCH,,1,"
640 PRINT",,,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,,
650 PRINT",,,(PINK)"
660 CHAR1,18,1,Z$(Z1):CHAR1,20,1,Z$(Z2):PRINT"(H
OME DOWN4)":SV557120:COLOR1,C6,L6
670 PRINT"(SV19 SL SI SH19)"
680 PRINT"(SV5 SL SH SV10 SL SJ SE SD CS SI SH17
)"
690 PRINT"(SV3 SL SJ SE SD SF SH SV6 SL SJ SE SD
SE SD SE SD SI SH15)"
700 PRINT"(SV3 ST SR SE SD SE SD SF SH SV2 SL SJ
SE SD SE SD SR SE SD SE SD SE SD SI SH13)"
710 PRINT"(SV5 ST SR SE SD SE SD SF SJ SE SD SE
SD SO SQ SH SV ST SR SE SD SE SD SE SD SI SH11)"
720 PRINT"(SV7 ST SR SE SD SE SD SE SD SE SD SO SQ SH3
SV3 ST SR SE SD SE SD SI SH9)"
730 PRINT"(SV7 SL SJ SE SD SE SD SE SD SO SI SH3
SV3 SL SJ SE SD SE SD SE SD SO SI SH7)"
740 PRINT"(SV5 SL SJ SE SD SE SD SO SR SE SD SE
SD SO SI SH SV SL SJ SE SD SE SD SO SR SE SD SE
SD SO SI SH5)"
750 PRINT"(SV3 SL SJ SE SD SE SD SO SQ SH SV ST
SR SE SD SE SD CH CJ SE SD SE SD SO SQ SH SV ST
SR SE SD SE SD SO SI SH3)"
760 PRINT"(SV SL SJ SE SD SE SD SO SQ SH3 SV3 ST
SR SE SD SO SQ SH SV ST SR SO SQ SH3 SV3 ST SR SE SD
SE SD SO SI SH)"
770 PRINT"(SV ST SR SE SD SE SD SO SI SH3 SV3 SL
SJ SO SI SH SV SL SJ SO SI SH3 SV3 SL SJ SE SD
SE SD SO SI SH)"
780 PRINT"(SV3 ST SR SE SD SE SD SO SI SH SV SL
SJ SE SD SE SD CH CJ SE SD SE SD SO SI SH SV SL
SJ SE SD SE SD SO SI SH3)"
790 PRINT"(SV5 ST SR SE SD SE SD SO SJ SE SD SE
SD SO SQ SH SV ST SR SE SD SE SD SO SJ SE SD SE
SD SO SI SH5)"
800 PRINT"(SV7 ST SR SE SD SE SD SE SD SO SQ SH3
SV3 ST SR SE SD SE SD SE SD SO SI SH7)"
810 PRINT"(SV9 ST SR SE SD SE SD SO SI SH3 SV3 S
L SJ SE SD SE SD SE SD SO SI SH7)"
820 PRINT"(SV11 ST SR SE SD SE SD SO SI SH SV SL
SJ SE SD SE SD SO SR SE SD SE SD SO SI SH5)"
830 PRINT"(SV13 ST SR SE SD SE SD SO SJ SE SD SE
SD SO SQ SH SV ST SR SE SD SE SD SO SI SH3)"
840 PRINT"(SV15 ST SR SE SD SE SD SE SD SO SQ SH
3 SV3 ST SR SE SD SO SI SH3)"
850 PRINT"(SV17 ST SR SE SD SO SQ SH5 SV5 ST SO
SH5)"
860 PRINT"(SV19 ST SO SH7 SV6 SH6 HOME)":POKE65
286,PEEK(65286)OR16:COLOR0,2
870 K=3357:POKEK-1024,50:POKEK,64:P=69:J2=K:G=3
945:POKEG-1024,0:POKEG,65:PO=69:Z=0

```

```

<144>
<56>
<15>
<64>
<49>
<170>
<11>
<107>
<75>
<125>
<197>
<5>
<125>
<192>
<185>
<89>
<134>
<185>
<154>
<78>
<243>
<247>
<44>
<255>
<118>
<68>
<2>
<165>
<17>
<40>
<255>
<106>
<119>
<20>
<140>
<72>
<138>
<175>
<132>
<222>
<108>
<222>

```

```

880 K(1)=64:K(2)=(65):K(3)=66:K(4)=67
890 G(1)=K(1):G(2)=K(2):G(3)=K(3):G(4)=K(4)
900 GOTO920
910 DATA-40,-38,+1,+42,+40,+38,-1,-42
920 RESTORE910:FORX=1TO8:READKU(X):GE(X)=KU(X):N
EXT
930 O1=K:O2=P
940 REM *****
950 REM *** SPIELBEGINN ***
960 REM *****
970 VOLB
980 POKE239,0:J1=JOY(1):IFJ1>127THENJ1=J1-128
990 IFJ1=0THEN1040
1000 J2=J2+KU(J1):I=INT(RND(1)*2)+1
1010 IFPEEK(J2)>69ORPEEK(J2)<68THEN1170
1020 POKEK-C,F6:POKEK,P:P=PEEK(J2):POKEJ2-C,50:P
OKEJ2,K(I):K=J2
1030 IFK=ZTHEN1750
1040 G=6+GE(B)
1050 IFPEEK(B)<69ANDPEEK(B)>68THEN1360
1060 POKE(G-GE(B))-C,F6:POKEG-GE(B),PO:PO=PEEK(B
)
1070 POKEG-C,0:POKEG,G:INT(RND(1)*2)+1:B=INT(RN
D(1)*8)+1
1080 W0=W0+1:DNW0GOTO980,980,980,980,980,980,980
,980,1070
1090 W0=0:T=T-1:IFT=0THEN1450
1100 T$=STR$(T):IFT<10THENT$="0":T$:SOUND1,900,5
1110 Z1=VAL(MID$(T$,1,2)):Z2=VAL(RIGHT$(T$,1))
1120 CHAR1,18,1,Z$(Z1):CHAR1,20,1,Z$(Z2)
1130 GOTO980
1140 REM *****
1150 REM * LEBEN VERLIEREN *
1160 REM *****
1170 POKEK-C,F6:POKEK,P:L=0:IFPEEK(J2)<68THEN168
0
1180 J2=J2-KU(J1):N=0:IFJ1=30RJ1=40RJ1=50RJ1=60R
J1=7THEN1250
1190 FORX=(20-L)TO0STEP-1:N=N+1
1200 SOUND1,900,N,2:SOUND2,901-N,2
1210 FORY=0TO17:NEXT,Y
1220 FORX=0TO10:SOUND3,800,2:NEXT
1230 T=T-4:IFT<0THEN1450
1240 POKEK-C,50:POKEK,64:GOTO1070
1250 M=K+40
1260 PE=PEEK(M):N=0
1270 FORX=KTO3912STEP40:N=N+1:L=L+1
1280 POKEM,PE:POKEM-C,F6:M=M+40:PE=PEEK(M)
1290 IFPE<86ANDPE<87THEN1190
1300 POKEM-C,50:POKEM,64
1310 SOUND1,900-N,2:SOUND2,901-N,2
1320 NEXTX:POKEM,PE:POKEM-C,F6:GOTO1190
1330 REM *****
1340 REM * KUGEL AUF KUGEL *
1350 REM *****
1360 IFPEEK(G)<68THEN1380
1370 G=6-GE(B):B=INT(RND(1)*8)+1:GOTO1080
1380 POKE(G-GE(B))-C,F6:POKEG-GE(B),PO
1390 PO=P:POKEG-C,0:POKEG,64
1400 FORX=0TO20:SOUND3,600,2:NEXT
1410 K=01:P=02:POKEK-C,50:POKEK,64:J2=K:GOTO1080
1420 REM *****
1430 REM * ZEIT IST AUS !! *
1440 REM *****
1450 CHAR1,18,1,Z$(0):CHAR1,20,1,Z$(0):VOLB
1460 FORY=7TO0STEP-1:FORX=0TO4:SOUND1,700,2:SOUN
D1,900,2:VOLY:NEXTX,Y
1470 FORY=1TO50:FORX=3TO16:COLOR4,X,5:NEXTX,Y:CO
LOR4,1:COLOR0,1:SCNCLR:VOLB
1480 POKE65287,8:POKE65286,PEEK(65286)OR61
1490 POKE65286,PEEK(65286)AND239
1500 POKE65301,0:POKE65302,99
1510 POKE65303,72:POKE65304,50
1520 PRINT"(HOME DOWN3)"
1530 PRINT"(SPACE11 CYAN)"(GREEN C+)&(SPACE CYA
N)&(GREEN C+)&(SPACE GREEN RVSON)&(RVSOFF)&(CYAN
)&(GREEN C+)&(GREEN RVSON)&(RVSOFF)&,"
1540 PRINT"(SPACE11 CYAN RVSON)&(RVSOFF RED CM R
VSOFF)&,(CYAN RVSON)&(RED RVSOFF CM RVSOFF)&,(Q
RNG),(RED),(CG CM),(ORNG),(RED),,,
1550 PRINT"(SPACE11 ORNG),(RED),(RVSON GREEN)&,(
RVSOFF)&(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),,
(ORNG),(RED),(GREEN)&,"
1560 PRINT"(SPACE11 ORNG),(RED),(ORNG)&(RED),,(Q
RNG),(RED),(GREEN RVSON)&(RVSOFF RED),(ORNG),(RE
D)&(RVSON)&(RVSOFF)&(ORNG),(RED),,,

```

```

<3>
<104>
<216>
<54>
<141>
<82>
<136>
<220>
<156>
<24>
<190>
<192>
<44>
<21>
<186>
<235>
<214>
<156>
<166>
<110>
<255>
<50>
<19>
<216>
<156>
<209>
<81>
<26>
<101>
<107>
<5>
<240>
<159>
<130>
<55>
<146>
<162>
<68>
<47>
<64>
<97>
<145>
<242>
<14>
<150>
<16>
<217>
<36>
<59>
<127>
<62>
<124>
<218>
<163>
<106>
<150>
<126>
<144>
<252>
<170>
<107>
<74>
<135>
<51>
<248>
<87>
<14>
<210>
<16>

```

```

1570 PRINT"(SPACE11 ORNG)&(RED),(GREEN),(RVSON)&
(RVSOFF RED),(ORNG),(RED),,,(ORNG),(RED),(SPACE
ORNG),(RED),(ORNG),(RED),(GREEN)&,"
1580 PRINT"(SPACE12 RED)&,(ORNG)&(RED),(ORNG)&
(RED),(ORNG)&(RED),(SPACE ORNG)&(RED),(ORNG)&(RE
D),,,
1590 PRINT"(DOWN)"
1600 PRINT"(SPACE11 CYAN)"(GREEN C+)&(SPACE RV
SON)&(RVSOFF)&(RVSON)&(RVSOFF)&(RVSON)&(RVSOFF),,
&(RVSON)&(RVSOFF)&,"
1610 PRINT"(SPACE11 CYAN RVSON)&(RED RVSOFF CM R
VSOFF)&,(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),
,,(ORNG),(RED),,,
1620 PRINT"(SPACE11 ORNG),(RED),(SPACE ORNG),(RE
D),(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),(GREEN
)&(ORNG),(RED),(GREEN RVSON)&(RVSOFF RED),,"
1630 PRINT"(SPACE11 ORNG),(RED),(SPACE ORNG),(RE
D),(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),(ORNG),(RED),,,(OR
N)&(RED),,,
1640 PRINT"(SPACE11 ORNG)&(RED),(GREEN),(RVSON)&
(RVSOFF RED),(ORNG)&(RED),(GREEN RVSON)&(RVSOFF
RED),(ORNG),(RED),(GREEN)&(ORNG),(RED),,,
1650 PRINT"(SPACE12 RED)&,(SPACE)&,(ORNG)&(RE
D),,,(ORNG)&(RED),,,
1660 POKE239,0:FORX=0TO999:IFJOY(1)>127THENPOKE2
08,0:RUN
1670 NEXT:POKE208,0:RUN
1680 REM *****
1690 REM * KUGEL AUF KUGEL 2 *
1700 REM *****
1710 POKEG-C,F6:POKEG,PO:G=J2:POKEG-C,0:POKEG,66
:GOTO1400
1720 REM *****
1730 REM * BILDER WECHSEL *
1740 REM *****
1750 B6=B6+1:T=T+5
1760 ONB6GOTO1840,2160,2490,2820,3150,3480
1770 REM *****
1780 REM *** B I L D E R ***
1790 REM *****
1800 :
1810 REM *****
1820 REM * BILD 2 *
1830 REM *****
1840 POKE65286,PEEK(65286)AND239:PRINT"(CLEAR BL
ACK),,,
1850 PRINT",,,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,,
1860 PRINT",,MARBLE,MADNESS,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,,BY,A,NIKISCH,,2,"
1870 PRINT",,,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,,
1880 PRINT",,,(PINK)":T$=STR$(T):IFT<10THENT$="0":T$
1890 Z2=VAL(RIGHT$(T$,1)):Z1=VAL(MID$(T$,2,1))
1900 CHAR1,18,1,Z$(Z1):CHAR1,20,1,Z$(Z2):PRINT"(H
OME DOWN4)":COLOR1,C6,L6
1910 PRINT"(SH4 SV8 SL SJ SE SH SV4 SH10 SV10)"
1920 PRINT"(SH2 SV2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SH2
D SF SH SV2 SH2 SH SK SO SI SH4 SV10)"
1930 PRINT"(SH2 ST SR SE SD SE SD SO SI SH4 SV10)"
1940 PRINT"(SH2 SV2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SH2
SV2 ST SR SE SD SE SD SO SI SH4 SV10)"
1950 PRINT"(SH2 SV2 SL SJ SE SD SO SQ SH2 SH SK
SF SH SL SJ SE SD SO SQ SH2 SV2 ST SR SE SD SF S
H SV8)"
1960 PRINT"(SH2 SL SJ SE SD SO SQ SH4 ST SR SE S
D SE SD SO SQ SH2 SH SK SF SH SV2 ST SR SE SD SF
SH SV6)"
1970 PRINT"(SH SK SE SD SO SQ SH2 SH SK SO SI SV
2 ST SR SE SD SO SI SH2 ST SR SE SD SO SV2 SL SJ SE
SD SO SI SV6)"
1980 PRINT"(ST SR SE SD SO SI SH2 ST SR SE SD SF
SH SV2 ST SR SE SD SO SI SV2 SH2 SL SJ SE SD SO
SQ SH2 SV6)"
1990 PRINT"(SV2 ST SR SE SD SO SI SL SJ SE SD SE
SD SF SH SL SJ SE SD SE SD SF SH SH SK SE SD SE
SD SF SI SH2 SV6)"
2000 PRINT"(SV4 ST SR SE SD SE SD SO SQ ST SR SE
SD SE SD SO SQ ST SR SE SD SE SD SO SQ ST SR SE
SD SO SI SV6)"
2010 PRINT"(SV4 SL SJ SE SD SO SQ SH2 SV2 ST SR
SE SD SO SI SV2 ST SR SE SD SO SI SV2 ST SR SE S

```



```

D SF SH SV4)"
2020 PRINT"(SV2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SW2 SH SK SF S
H SV2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SW2 ST SR SE SD SE SD S
J SE SD SO SQ SV4)"
2030 PRINT"(SV2 ST SR SE SD SO SI SW2 ST SR SE SD SO S
Q SV2 SL SJ SE SD SE SD SF SH SV2 SW2 SL SJ SE S
D SO SQ SW2 SV4)"
2040 PRINT"(SV4 ST SR SE SD SO SI SV2 SW2 SL SJ
SE SD SO SQ ST SR SO SQ SV2 SH SK SE SD SO SQ SH
2 SH SK SF SH SV2)"
2050 PRINT"(SV6 ST SR SE SD SF SH SH SK SE SD SE
SD SO SI SV2 SW2 SL SJ SE SD SE SD SO SI SH SK
SE SD SO SQ SV2)"
2060 PRINT"(SV8 ST SR SE SD SE SD SO ST SR SE
SD SF SH SH SK SE SD SO SQ SU SS SE SD SE SD SO
SQ SW2 SV2)"
2070 PRINT"(SV10 ST SR SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD
SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ SW4 SV2)"
2080 PRINT"(SV12 SW4 SV4 ST SR SO SQ SW2 SH SK S
E SD SO SQ SW6 SV2)"
2090 PRINT"(SV12 SW4 SV6 SW4 ST SR SO SQ SW8 SV2
)"
2100 PRINT"(SV12 SW4 SV6 SW4 SV2 SW10 SV2 HOME)"
1:POKE65286,PEEK(65286)OR16
2110 K=3356:G=3980:POKEK-C,50:POKEK,64:P=69:PO=P
J2=K:Z=0:B=2:GOTO930
2120
2130 REM *****
2140 REM * BILD 3 *
2150 REM *****
2160 POKE65286,PEEK(65286)AND239:PRINT"(CLEAR BL
ACK)"
2170 PRINT"(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK)"
2180 PRINT",,MARBLE,MADNESS,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,BY,A,NIKISCH,,3,"
2190 PRINT",,RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK)"
2200 PRINT",,T$=STR$(T):IF<10THENT$="0"+T$
,,, (PINK):T$=STR$(T):IF<10THENT$="0"+T$
2210 Z2=VAL(RIGHT$(T$,1)):Z1=VAL(MID$(T$,2,1))
2220 CHAR1,18,1,Z*(Z1):CHAR1,20,1,Z*(Z2):PRINT"(
HOME DOWN4)":COLOR1,C6,L6
2230 PRINT"(SD SE SD SE SD SE SD SE SD SE SD SE
SD SO SQ SW2 SH SK SF SH SV2 ST SR SE SD SV2 SW2
SE SD SE SD SE SD SE SD SE)"
2240 PRINT"(SD SE SD SE SD SE SD SE SD SE SD SO
SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD SE
SD SE SD SF SH SH SK SE)"
2250 PRINT"(SD SV2 SW2 SO SI SW2 ST SR SE SD SO
SI SW2 ST SR SO SQ SW2 SH SK SF SH SV2 ST SR SE
SD SE SD SE SD SE SD SE)"
2260 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SO SI SV2 ST SR SE
SD SO SI SV2 SW2 SH SK SE SD SE SD SF SH SV2 ST
SR SE SD SE SD SE SD SE)"
2270 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SF SH SV2 ST
SR SE SD SF SH SH SK SE SD SO SI SV2 ST SR SE SD
SF SH SV2 ST SR SE SD SE SD SE)"
2280 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SE SD SF SH
V2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD S
F SH SV2 ST SR SE SD SE)"
2290 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SE SD SO SQ S
V2 SL SJ SE SD SO SQ SH SK SO SI SV2 SL SJ SE SD
SO SQ SV2 SL SJ SE SD SE)"
2300 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SO SQ SW2 SL
SJ SE SD SO SQ SH SK SE SD SO SQ SL SJ SE SD SO
SQ SW2 SL SJ SE SD SE SD SE)"
2310 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SO SQ SW2 SH SK SE
SD SO SQ SW2 ST SR SO SQ SH SK SE SD SO SQ SW2 S
H SK SE SD SE SD SE SD SE)"
2320 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SO SI SW2 ST SR SE
SD SO SI SW2 SV2 SH SK SE SD SE SD SO SI SW2 ST
SR SE SD SE SD SE SD SE)"
2330 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SO SI SV2 ST
SR SE SD SO SI SL SJ SE SD SO SQ ST SR SE SD SO
SI SV2 ST SR SE SD SE SD SE)"
2340 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SO SQ SW2 SH
SK SE SD SO SQ SW2 ST SR SO SQ SH SK SE SD SO SQ
SW2 S H SK SE SD SE SD SE SD SE)"
2350 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SO SI SW2 ST SR SE
SD SO SI SW2 SV2 SH SK SE SD SE SD SO SI SW2 ST
SR SE SD SE SD SE SD SE)"
2360 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SO SI SV2 ST
SR SE SD SO SI SL SJ SE SD SO SQ ST SR SE SD SO
SI SV2 ST SR SE SD SE SD SE)"
2370 PRINT"(SD SV2 SW2 SE SD SE SD SE SD SF SH S

```

```

2720 PRINT"(SV2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SW2 SH S
K SE SD SO SQ ST SR SE SD SF SH SW4 SH SK SE SD
SO SQ SW4 ST SR)"
2730 PRINT"(SF SH SV2 ST SR SO SQ SW2 SH SK SE S
D SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD SO SI SH SK SE SD SO
SQ SW2 SH SK SO SI SV2)"
2740 PRINT"(SE SD SF SH SV2 SW2 SH SK SE SD SO S
Q SW2 SH SK SF SH SV2 ST SR SE SD SE SD SO SQ SW
4 ST SR SO SQ SV2)"
2750 PRINT"(SE SD SE SD SF SH SW2 ST SR SO SQ SH
2 SH SK SE SD SE SD SF SH SV2 ST SR SO SQ SW6 SV
2 SW2 SL SJ HOME)"
2760 K=3340:P=69:G=4002:PO=P:POKEK-C,50:POKEK,64
:POKEK-C,0:POKEK,64:J2=K:Z=0
2770 GOTO930
2780
2790 REM *****
2800 REM * BILD 6 *
2810 REM *****
2820 POKE65286,PEEK(65286)AND239:PRINT"(CLEAR BL
ACK)"
2830 PRINT",,RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK)"
2840 PRINT",,MARBLE,MADNESS,(RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK),,BY,A,NIKISCH,,5,"
2850 PRINT",,RVSON PINK)6(SPACE4
RVSOFF BLACK)"
2860 PRINT",,T$=STR$(T):IF<10THENT$="0"+T$
,,, (PINK):T$=STR$(T):IF<10THENT$="0"+T$
2870 Z2=VAL(RIGHT$(T$,1)):Z1=VAL(MID$(T$,2,1))
2880 CHAR1,18,1,Z*(Z1):CHAR1,20,1,Z*(Z2):PRINT"(
HOME DOWN4)":COLOR1,C6,L6
2890 PRINT"(SE SD SE SD SE SD SE SD SE SD SE SD
SH SK SE SD SE SD SO SQ SW2 SH SK SF SH SV2 ST S
R SE SD SF SH SH SK SE SD SE SD)"
2900 PRINT"(ST SR SO SQ SE SD SE SD SE SD SE SD
SE SD SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SE SD SF SH SV
2 ST SR SE SD SE SD SO ST SR)"
2910 PRINT"(SV2 SW2 SE SD ST SR SO SQ SE SD SE S
D SO SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ ST SR SE SD SF SH
SV2 ST SR SO SQ SW2 SV2)"
2920 PRINT"(SV2 SW2 SE SD SV2 SW2 SE SD SO SQ SH
2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD SF SH SV
2 SW2 SH SK SF SH)"
2930 PRINT"(SV2 SW2 SE SD SF SH SH SK SO SQ SW2
SH SK SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SF SH SV2 ST SR
SE S D SF SH SH SK SE SD SO SQ)"
2940 PRINT"(SV2 SW2 SE SD SE SD SO SQ SW2 SH SK
SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SE SD SF SH SV2 ST S
R SE SD SE SD SO SQ SW2)"
2950 PRINT"(SF SH SH SK SE SD SO SQ SW2 SH SK SE
SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ ST SR SE SD SF S
H SV2 ST SR SO SQ SW2 SH SK)"
2960 PRINT"(SE SD SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SO
SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD SF
SH SV2 SW2 SH SK SE SD)"
2970 PRINT"(SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ SH
2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SH SK SF SH SV2 ST SR SE
SD SF SH SW2 ST SR SE SD)"
2980 PRINT"(SO SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SH S
K SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SE SD SF SH SV2 ST
SR SE SD SO SI SV2 ST SR)"
2990 PRINT"(SW2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SH SK SE S
D SO SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ ST SR SE SD SF SH
SV2 ST SR SE SD SF SH SV2)"
3000 PRINT"(SH SK SE SD SO SQ SW2 SH SK SE SD SO
SQ SW2 SH SK SE SD SO SQ SW2 SV2 ST SR SE SD SF
SH SL SJ SE SD SO SQ SV2)"
3010 PRINT"(ST SR SE SD SO SQ SI SW2 ST SR SE SD SO
SI SW2 ST SR SE SD SO SI SH SK SF SH SV2 ST SR
SE SD SE SD SO SQ SW2 SV2)"
3020 PRINT"(SV2 ST SR SE SD SO SI SV2 ST SR SE S
D SO SI SV2 ST SR SE SD SE SD SE SD SF SH SV2 ST
SR SO SQ SW4 SL SJ)"
3030 PRINT"(SF SH SV2 ST SR SE SD SF SH SV2 ST S
R SE SD SF SH SV2 ST SR SO SQ ST SR SE SD SF SH
SV2 SW6 ST SR)"
3040 PRINT"(SE SD SF SH SV2 ST SR SE SD SF SH SV
2 ST SR SE SD SF SH SV2 SW2 SV2 ST SR SE SD SF S
H SW4 SH SK SV2)"
3050 PRINT"(SE SD SE SD SF SH SV2 ST SR SE SD SF
SH SV2 ST SR SE SD SF SH SW2 SV4 ST SR SE SD SO
SI SW2 ST SR SE SD)"
3060 PRINT"(SE SD SE SD SE SD SF SH SV2 ST SR SE
SD SF SH SL SJ SE SD SO SQ SW2 SL SJ SF SH SV2
ST SR SE SD SO SI SV2 ST SR)"

```



```

SK SE SD SE SD SE SD ST SR HOME");POKE65284,0
EK(65286)DR16
3420 K=3314:G=3653:Z=G:J2=K:P=69:PO=68:POKE-C,5
0:POKEK,64:POKEG-C,0:POKEB,64
3430 GOTO930
3440 :
3450 REM *****
3460 REM * LEVEL 1-6 *
3470 REM *****
3480 POKE65286,PEEK(65286)AND239:COLOR0,1,B6=0
3490 POKE65287,PEEK(65287)OR8:LE=LE+1:IFLE=7THEN
3770
3500 PRINT"(CLEAR HOME DOWN6 BLUE)"
3510 PRINT"(SPACE5),(SPACE3),,(SPACE),(SPACE),(SPACE),,(SPACE),"
3520 PRINT"(SPACE5),(SPACE3),(SPACE3),(SPACE),(SPACE),(SPACE3),(SPACE3),"
3530 PRINT"(SPACE5),(SPACE3),,(SPACE2),(SPACE),(SPACE),,(SPACE2),"
3540 PRINT"(SPACE5),(SPACE3),(SPACE3),(SPACE),(SPACE),(SPACE3),(SPACE3),"
3550 PRINT"(SPACE5),,(SPACE),,(SPACE)&,(SPACE),,(SPACE),,"
3560 CHAR1,28,7,LE$(LE):POKE65286,PEEK(65286)OR1
61VOLB
3570 FORX=1TO330STEP10: SOUND1,650+X,2:NEXT:SCNCL
R:POKE65302,0
3580 IFLE=1THENRETURN:ELSEPOKE65287,PEEK(65287)O
R24
3590 IFLE=2THENPOKE65303,181:C6=14:L6=6:T=85:Z1=
8:Z2=5:F6=237
3600 IFLE=3THENPOKE65303,180:C6=13:L6=6:T=80:Z1=
8:Z2=0:F6=236
3610 IFLE=4THENPOKE65303,171:C6=16:L6=6:T=75:Z1=
7:Z2=5:F6=239
3620 IFLE=5THENPOKE65303,184:C6=16:L6=6:T=70:Z1=
7:Z2=0:F6=239
3630 IFLE=6THENPOKE65303,190:T=65:Z1=6:Z2=5:F6=1
07:C6=12:L6=6
3640 POKE65286,PEEK(65286)AND239:GOTO470
3650 RESTORE3670:FORX=1TO6:READL$(X):NEXT
3660 GOTO3480
3670 DATA "(PURPLE),(DOWN LEFT),(DOWN LEFT),(DOWN LEFT),(DOWN LEFT),"
3680 DATA "(PURPLE)...(DOWN LEFT),(DOWN LEFT),"
```

	, {DOWN LEFT3}, {DOWN LEFT3} ,,, "	<191>
<20>	3690 DATA " {PURPLE} ,,, {DOWN LEFT} , {DOWN LEFT2} ,,	
	{DOWN LEFT} , {DOWN LEFT3} ,,, "	<226>
<35>	3700 DATA " {PURPLE} , {DOWN LEFT} , {SPACE} , {DOWN LE	
<199>	FT3} ,,, {DOWN LEFT} , {DOWN LEFT} ,,	<132>
<183>	3710 DATA " {PURPLE} ,,, {DOWN LEFT3} , {DOWN LEFT} ,,	
<38>	{DOWN LEFT} , {DOWN LEFT3} ,,, "	<221>
<211>	3720 DATA " {PURPLE} ,,, {DOWN LEFT3} , {DOWN LEFT} ,,	
<58>	{DOWN LEFT3} , {SPACE} , {DOWN LEFT3} ,,, "	<22>
<55>	3730 :	<218>
	3740 REM *****	<95>
<62>	3750 REM * MARBLE KING *	<49>
<133>	3760 REM *****	<115>
	3770 CHAR1,39,4,""+CHR\$(27)+"B"	<60>
<242>	3780 REME65287,PEEK(65287)OR24	<63>
	3790 PRINT "{HOME BLACK}";	<62>
<204>	3800 PRINT" ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	"	<41>
<86>	3810 PRINT" ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	"	<51>
<224>	3820 PRINT" ,,,,,,,, YOU,ARE,THE,MARBLE,KING,,,,,	
	"	<59>
<42>	3830 PRINT" ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	"	<71>
<102>	3840 PRINT" ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	",POKE65286,PEEK(65286)OR16	<156>
<148>	3850 COLOR0,2:POKE239,0	<23>
	3860 VOLB:RESTORE400	<192>
<99>	3870 FORX=0TO22	<242>
	3880 GETA\$:IFA\$<" ">"THENPRINT "{HOME2}":POKE200,0:	
<169>	RUN	<153>
	3890 READA,B:SOUND1,A,B:SOUND2,A+1,B	<244>
<239>	3900 NEXTX	<125>
	3910 RESTORE400	<153>
<2>	3920 GOTO3870	<194>
	3930 :	<163>
<222>	3940 REM *****	<32>
	3950 REM *** MARBLE MADNESS ***	<100>
<130>	3960 REM *****	<52>
<103>	3970 REM * BY ANDREAS NIKISCH *	<58>
<9>	3980 REM *****	<72>
<181>	3990 REM * * * ENDE * * * *	<165>
	4000 REM *****	<92>
<33>	ENDE DES LISTINGS	

Character-Generator

Mittels dieses Hilfsprogrammes lassen sich sowohl einfarbige, als auch Multicolorzeichen kinderleicht erstellen. Im Programm selbst ist außerdem noch eine Anleitung integriert.

Es wird mit dem Joystick in Port 1 gesteuert.

Erstellung von einfarbigen Zeichen:
Zunächst wird der Wert (=Position des Zeichens im Charakterspeicher geteilt durch 8) des Zeichens, welches geändert werden soll, eingegeben. Dann wird die Taste N für normale Zeichen gedrückt. Soll nun ein Punkt gesetzt werden, muß man die Feuertaste drücken.

Ist man mit der Erstellung fertig, wird die SPACE-Taste gedrückt. Die Zeichenwerte werden nun errechnet und im Speicher an der richtigen Stelle abgelegt. Anschließend hat man noch die Möglichkeit, das erstellte Zeichen zu betrachten.

die Farben wechseln. Möchte man eine Farbe von 1 - 8 haben, so drückt man nach der F1-Taste auf die entsprechende Farbtaste. Bei den Farben von 9-16 muß zusätzlich noch die CBM-Taste gedrückt werden.

Über den Monitor können die neuen Zeichen abgespeichert werden.



C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```

5  GOT075
10  ++++++
15  ++++++ CHARACTER CREATOR ++++++
20  ++++++
25  ++++++ GESCHRIEBEN VON ++++++
30  ++++++ ROBERT DILLINGER ++++++
35  ++++++
40  ++++++ COPYRIGHT (C) 1986 ++++++
45  ++++++ BY DILLINGERSOFT ++++++
50  ++++++
55  ++++++
60  ++++++ F2 = MULTICOLOR-MODUS AUS ++++++
63  ++++++ F3 = ALTER ZEICHENSATZ ++++++

```

```

66 + NEUER ZEICHENSATZ LIEGT AB $3C00 ++      <200>
68 ++++++-----+-----+-----+-----+-----+-----+
75 GOSUB10000                                     <26>
180 KEY1,"(SH)"                                  <154>
234 80 KEY1,"(SH)"                                <182>
71 85 KEY3,"P(SQ)65298,196:P(SQ)65299,208"+CHR$(13) <91>
30 86 KEY2,"P(SQ)65287,8"+CHR$(13)               <219>
249 88 POKE55,0:POKE56,59                         <78>
175 90 GOSUB40000                                   <175>
234 100 POKE65287,8                                <36>
8 101 SCNCLR                                       <77>
13 102 COLOR0,2,7:COLOR1,1:COLOR4,7,4             <92>
105 103 PRINT"NUMMER(SPACE)DES(SPACE) ZEICHEN,(SPACE)
104 DAS(SPACE)GEAENDERT(SPACE)WERDENSOLL?(SPACE) (0-1
      7)"

```

```

105 INPUTR
106 IFNR<00RN<127THENGOTO103
110 PRINT"(RVSON)M(RVSOFF)ULTICOLOR(SPACE)ODER(S
PACE RVSON)N(RVSOFF)ORMALES(SPACE)ZEICHEN(SPACE)
?"
120 GETA$:IFA$="N"THENGOTO1000
130 IFA$="M"THENGOTO2000
140 GOTO120
1000 REM+++++
1010 REM+++++ NORMALES ZEICHEN +++++
1020 REM+++++
1100 GOSUB5000
1200 CHAR1,16,1,"(RVSON SPACE RVSOFF)"
1210 IFJOY(1)=7THENIFX>16THENX=X-1:FL=0:GOTO1400
1220 IFJOY(1)=3THENIFX<23THENX=X+1:FL=0:GOTO1400
1230 IFJOY(1)=1THENIFY>1THENY=Y-1:FL=0:GOTO1400
1240 IFJOY(1)=5THENIFY<8THENY=Y+1:FL=0:GOTO1400
1300 IFJOY(1)=128THENGOTO1500
1310 IFJOY(1)=135THENIFX>16THENX=X-1:GOTO1500
1320 IFJOY(1)=131THENIFX<23THENX=X+1:GOTO1500
1330 IFJOY(1)=129THENIFY>1THENY=Y-1:GOTO1500
1340 IFJOY(1)=133THENIFY<8THENY=Y+1:GOTO1500
1360 GETA$:IFA$="(SPACE)"THENGOTO6000
1400 IFFL=1THENGOTO1500
1410 CHAR1,X,Y,"(RVSON SPACE RVSOFF)":FORF=1TO40
:NEXT
1420 CHAR1,X,Y,"(SPACE)"
1490 GOTO1210
1500 FL=1:CHAR1,X,Y,"(SPACE)"
1510 CHAR1,X,Y,"(RVSON SPACE RVSOFF)"
1590 FORF=1TO60:NEXT:GOTO1210
2000 REM+++++
2010 REM+++++ MULTICOLOR ZEICHEN +++++
2020 REM+++++
2050 GOSUB3000
2100 GOSUB5000
2200 COLOR1,ZF,ZL
2210 IFJOY(1)=7THENIFX>17THENX=X-2:FL=0:GOTO2400
2220 IFJOY(1)=3THENIFX<22THENX=X+2:FL=0:GOTO2400
2230 IFJOY(1)=1THENIFY>1THENY=Y-1:FL=0:GOTO2400
2240 IFJOY(1)=5THENIFY<8THENY=Y+1:FL=0:GOTO2400
2300 IFJOY(1)=128THENGOTO2500
2310 IFJOY(1)=135THENIFX>17THENX=X-2:GOTO2500
2320 IFJOY(1)=131THENIFX<22THENX=X+2:GOTO2500
2330 IFJOY(1)=129THENIFY>1THENY=Y-1:GOTO2500
2340 IFJOY(1)=133THENIFY<8THENY=Y+1:GOTO2500
2360 GETA$:IFA$="(SPACE)"THENGOTO7000
2370 IFA$="(SH)"THENGOTO2520
2400 IFFL=1THENGOTO2500
2410 CHAR1,X,Y,"(RVSON SPACE2 RVSOFF)":FORF=1TO40
:NEXT
2420 CHAR1,X,Y,"(SPACE2)"
2490 GOTO2210
2500 REM FARDEN
2510 FLAG=1:CHAR1,X,Y,"(RVSON SPACE2 RVSOFF)":GO
TO2210
2520 GETA$:IFPEEK(1347)=2THENGOTO2600
2530 IFVAL(A$)=FIANDA$<>"9"THENCOLOR1,F1,L1:CHAR
1,X,Y,"(RVSON SPACE2 RVSOFF)":GOTO2210
2540 IFVAL(A$)=F2ANDA$<>"9"THENCOLOR1,F2,L2:CHAR
1,X,Y,"(RVSON SPACE2 RVSOFF)":GOTO2210
2550 IFVAL(A$)=ZFANDA$<>"9"THENCOLOR1,ZF,ZL:CHAR
1,X,Y,"(RVSON SPACE2 RVSOFF)":GOTO2210
2590 GOTO2520
2600 IFPEEK(198)=5THENA=9:GOTO2700
2610 IFPEEK(198)=59THENA=10:GOTO2700
2620 IFPEEK(198)=8THENA=11:GOTO2700
2630 IFPEEK(198)=11THENA=12:GOTO2700
2640 IFPEEK(198)=16THENA=13:GOTO2700
2650 IFPEEK(198)=17THENA=14:GOTO2700
2660 IFPEEK(198)=24THENA=15:GOTO2700
2670 IFPEEK(198)=27THENA=16:GOTO2700
2680 GOTO2600
2700 IFA=F1THENCOLOR1,F1,L1:CHAR1,X,Y,"(RVSON SP
ACE2 RVSOFF)":GOTO2210
2710 IFA=F2THENCOLOR1,F2,L2:CHAR1,X,Y,"(RVSON SP
ACE2 RVSOFF)":GOTO2210
2720 IFA=ZFTHENCOLOR1,ZF,ZL:CHAR1,X,Y,"(RVSON SP
ACE2 RVSOFF)":GOTO2210
2800 GOTO2210
3000 REM+++++
3010 REM+++++ MULTICOLOR-FARREINGABE +++++
3020 REM+++++
3100 SCNCLR
3400 PRINT"GERE(SPACE)BITTE(SPACE)DEN(SPACE)FARB
WERT(SPACE)FUER(SPACE)DIE"

```

<12>	3410 PRINT"1. (SPACE)MULTICOLORFARBE(SPACE)EIN(SPACE)	
<45>	ACE) (1-16)"	<146>
	3420 INPUTF1	<13>
<157>	3430 IFF1<1ORF1>16THENGOTO3400	<180>
<227>	3500 PRINT"GEBE(SPACE)BITTE(SPACE)DIE(SPACE)LUMI	
<230>	NANZ(SPACE)FUER(SPACE)DIE"	<88>
<205>	3510 PRINT"1. (SPACE)MULTICOLORFARBE(SPACE)EIN(SPACE)	
<138>	ACE) (0-7)"	<234>
<29>	3520 INPUTL1	<125>
<158>	3530 IFL1<0ORL1>7THENGOTO3500	<74>
<135>	3700 PRINT"GEBE(SPACE)BITTE(SPACE)DEN(SPACE)FARB	
<227>	WERT(SPACE)FUER(SPACE)DIE"	<74>
<131>	3710 PRINT"2. (SPACE)MULTICOLORFARBE(SPACE)EIN(SPACE)	
<90>	ACE) (1-16)"	<194>
<188>	3720 INPUTF2	<61>
<59>	3730 IFF2<1ORF2>16THENGOTO3700	<25>
<49>	3800 PRINT"GEBE(SPACE)BITTE(SPACE)DIE(SPACE)LUMI	
<118>	NANZ(SPACE)FUER(SPACE)DIE"	<133>
<67>	3810 PRINT"2. (SPACE)MULTICOLORFARBE(SPACE)EIN(SPACE)	
<60>	ACE) (0-7)"	<26>
<129>	3820 INPUTL2	<173>
<58>	3830 IFL2<0ORL2>7THENGOTO3800	<172>
<51>	4000 PRINT"GEBE(SPACE)BITTE(SPACE)DEN(SPACE)FARB	
	WERT(SPACE)FUER(SPACE)DIE"	<119>
<48>	4010 PRINT"ZEICHENFARBE(SPACE)EIN(SPACE) (1-8)"	<46>
<97>	4020 INPUTZF	<206>
<12>	4030 IFZF<1ORZF>8THENGOTO4000	<123>
<221>	4100 PRINT"GEBE(SPACE)BITTE(SPACE)DIE(SPACE)LUMI	
<7>	NANZ(SPACE)FUER(SPACE)DIE"	<179>
<200>	4110 PRINT"ZEICHENFARBE(SPACE)EIN(SPACE) (0-7)"	<103>
<118>	4120 INPUTZL	<69>
<253>	4130 IFZL<0ORZL>7THENGOTO4100	<33>
<138>	4900 RETURN	<197>
<61>	5000 REM+++++	<50>
<115>	5005 REM+++++ UMGRENZUNG ++++++	<62>
<17>	5008 REM+++++	<66>
<170>	5010 SCNCLR	<141>
<103>	5013 COLOR0,2,7	<97>
<194>	5015 PRINT"(BLACK)";	<230>
<65>	5020 PRINTAB(15)"(C+10)";	<98>
<35>	5030 FORF=1TO8:CHAR1,15,F,"(C+)":CHAR1,24,F,"(C+	<189>
<158>)":NEXT	<45>
<67>	5040 CHAR1,15,9,"(C+10)";	<146>
<132>	5050 X=16:Y=1	<141>
<52>	5100 RETURN	<38>
<58>	6000 REM+++++	<242>
<39>	6010 REM+ ZEICHEN (NORMAL) AUSRECHNEN ++	<58>
	6020 REM+++++	<125>
<216>	6100 IFFL=1THENCHAR1,X,Y,"(RVSON SPACE RVSOFF)";	<94>
<175>	6110 IFFL=0THENCHAR1,X,Y,"(SPACE)";	<85>
<250>	6200 AD=3088:N=0	<12>
<253>	6300 AD=AD+40:BY=0	<45>
	6400 IFN=8THENGOTO20000	<47>
<91>	6410 WE=256	<215>
<228>	6500 FORF=ADTOAD+7	<159>
	6510 WE=WE/2	<134>
<254>	6520 IFPEEK(F)=160THENBY=BY+WE	<169>
	6530 NEXTF	<19>
<66>	6540 POKE15360+NR*8+N,BY	<232>
	6550 N=N+1	<31>
<38>	6600 GOT06300	<18>
<108>	7000 REM+++++	<32>
<105>	7010 REM++++ ZEICHEN (MULTICOLOR) +++++	<38>
<125>	+++++ AUSRECHNEN ++++++	<98>
<239>	7020 REM+++++	<65>
<59>	7100 IFFL=0THENCHAR1,X,Y,"(SPACE2)";	<248>
<134>	7200 AD=3088:N=0	<63>
<189>	7300 AD=AD+40:BY=0	<250>
<173>	7400 IFN=8THENGOTO30000	<94>
<228>	7410 WE=512	<153>
<193>	7500 FORF=ADTOAD+7STEP2	<48>
	7510 WE=WE/4	<149>
<45>	7520 IFPEEK(F)=160THENGOSUB7700	<253>
	7530 NEXTF	<212>
<85>	7540 POKE15360+NR*8+N,BY	<13>
	7550 N=N+1	
<217>	7600 GOT07300	<33>
<49>	7700 IF(PEEK(F-1024)AND15)=F1-1THENBY=BY+WE/2:RE	
<98>	TURN	<89>
<155>	7710 IF(PEEK(F-1024)AND15)=F2-1THENBY=BY+WE:RETU	
<118>	RN	<252>
<16>	7720 IF(PEEK(F-1024)AND15)=ZF-1THENBY=BY+WE/2:WE	<244>
	:RETURN	<75>
<29>	7750 STOP	
	10000 REM+++++	<225>
	10010 REM++ ZEICHENSATZ VERSCHIEBEN ++	


```

10020 REM+++++
10050 RESTORE:FORF=15104TO15136:READBY:POKEF,BY:
NEXT
10110 POKE65298,PEEK(65298)AND251
10120 POKE65299,60
10200 SYS15104
10700 RETURN
20000 REM+++++
20005 REM+++++ ENDE (NORMAL) +++++
20008 REM+++++
20009 GOSUB10000
20010 SCNCLR
20020 CHAR1,0,10,"NOCH(SPACE)EIN(SPACE)ZEICHEN(S
PACE)(J/N)(SPACE)?"
20030 GETA$:IFA$="J"THENRUN100
20040 IFA$="N"THENEND
20050 GOTO20030
21000 REM+++++
21010 REM+++++ ZEICHEN AUSDRUCKEN +++++
21020 REM+++++
21100 SCNCLR
21200 CHAR1,0,13,"MOECHTEST(SPACE)DU(SPACE)DAS(S
PACE)ZEICHEN(SPACE)ANSCHAUEN(SPACE)(J/N)"
21210 GETA$:IFA$="J"THENGOTO21300
21220 IFA$="N"THENRETURN
21230 GOTO21210
21300 FORF=0TO39STEP2
21310 POKE3592+F,NR:POKE3592+F+1,32
21320 NEXTF
21400 FORF=0TO39
21410 POKE3672+F,NR
21420 NEXTF
21500 CHAR1,11,24,"(FLASHON)DRUECKE(SPACE)EINE(S
PACE)TASTE(FLASHOFF)"
21600 GETA$:IFA$="J"THENRETURN
21610 GOTO21600
30000 REM+++++
30005 REM+++++ ENDE (MULTICOLOR) +++++
30008 REM+++++
30009 GOSUB10000
30010 SCNCLR
30020 CHAR1,0,10,"NOCH(SPACE)EIN(SPACE)ZEICHEN(S
PACE)(J/N)(SPACE)?"
30030 GETA$:IFA$="J"THENRUN100
30040 IFA$="N"THENEND
30050 GOTO30030
31000 REM+++++
31010 REM+++++ ZEICHEN AUSDRUCKEN +++++
31020 REM+++++
31100 SCNCLR
31200 CHAR1,0,13,"(BLACK)MOECHTEST(SPACE)DU(SPA
CE)DAS(SPACE)ZEICHEN(SPACE)ANSCHAUEN(SPACE)(J/N)"
31210 GETA$:IFA$="J"THENGOTO31300
31220 IFA$="N"THENRETURN
31230 GOTO31210
31300 POKE65207,PEEK(65207)OR16
31310 POKE65302,F1-1:0Q=L1*16:POKE65302,PEEK(653
02)+0Q
31320 POKE65303,F2-1:0Q=L2*16:POKE65303,PEEK(653
03)+0Q
31400 FORF=0TO39STEP2
31405 0Q=ZL*16
31410 POKE2568+F,ZF+7:POKE2568+F,PEEK(2568+F)+0Q
31420 POKE2568+F+1,ZF+7:POKE2568+F+1,PEEK(2568+F
+1)+0Q
31430 POKE3592+F,NR:POKE3592+F+1,32
31440 NEXTF
31500 FORF=0TO39
31510 POKE2648+F,ZF+7:POKE2648+F,PEEK(2648+F)+0Q
31520 POKE3672+F,NR
31530 NEXTF
31600 CHAR1,11,24,"(BLACK FLASHON)DRUECKE(SPACE)
EINE(SPACE)TASTE(FLASHOFF)"
31700 GETA$:IFA$="J"THENRETURN
31710 GOTO31700
40000 REM+++++
40010 REM+++++ TITELBILD +++++
40020 REM+++++
40030 SCNCLR
40050 COLOR0,1
40060 COLOR4,1
40070 COLOR1,0,7
40080 COLOR1,14,6:CHAR1,11,0,"ROBERT(SPACE)DILLI
NGER"5"
40090 COLOR1,15,4
40100 PRINT:PRINT"(DOWN2 SPACE2 RVSON SPACE3 RVS

```

```

<95>
OFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE R
VSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF SPACE2 RVSON SPA
CE2 RVSOFF SPACE3 RVSON SPACE RVSOFF SPACE2 RVSO
N SPACE3 RVSOFF SPACE RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE
RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE RVSON SPACE2 RVSOFF)"
40110 PRINT"(SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF SPACE3 RV
SON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE
RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPAC
E RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SP
ACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF
SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE4 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF C12 SPACE RVSON SPA
CE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF)"
40120 PRINT"(SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF SPACE3 RV
SON SPACE3 RVSOFF SPACE RVSON SPACE3 RVSOFF SPAC
E RVSON SPACE2 RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE3 RVSOFF
SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE4 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF C12 SPACE RVSON SPA
CE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF)"
40130 PRINT"(SPACE2 RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE RV
SON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE
RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPAC
E RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SP
ACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF
SPACE RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE2 RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE RVSON SPACE
RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF)"
40200 PRINT:PRINT
40300 COLOR1,15,3:PRINT"(SPACE6 RVSON SPACE3 RVS
OFF SPACE RVSON SPACE2 RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE
3 RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF SPACE2 RVSON
SPACE3 RVSOFF SPACE RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE RV
SON SPACE2 RVSOFF)"
40310 PRINT"(SPACE6 RVSON SPACE RVSOFF SPACE3 RV
SON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE
RVSON SPACE RVSOFF C12 SPACE RVSON SPACE RVSOFF
SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE R
VSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE
RVSOFF)"
40320 PRINT"(SPACE6 RVSON SPACE RVSOFF SPACE3 RV
SON SPACE2 RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE C12 RVSOFF
SPACE RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE2 RVSON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE
RVSOFF SPACE RVSON SPACE2 RVSOFF)"
40330 PRINT"(SPACE6 RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE RV
SON SPACE RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE
RVSON SPACE RVSOFF C12 SPACE RVSON SPACE RVSOFF
SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE RVSON SPACE RVSOFF SPACE2 RVSON SPACE RVSO
FF SPACE RVSON SPACE3 RVSOFF SPACE RVSON SPACE RVSO
FF SPACE RVSON SPACE RVSOFF)"
40500 COLOR1,0,6
40510 CHAR1,11,16,"COPYRIGHT(SPACE)(C)(SPACE)198
6"
40520 COLOR1,0,6:CHAR1,12,10,"BY(SPACE)DILLINGER
SOFT"
40600 COLOR1,2,5
40610 CHAR1,16,21,"(FLASHON)DRUECKE(FLASHOFF)"
40620 CHAR1,4,22,"(RVSON)SPACE(RVSOFF SPACE)UM(S
PACE)DAS(SPACE)PROGRAMM(SPACE)ZU(SPACE)STARTEN"
40630 CHAR1,5,23,"(RVSON)A(RVSOFF SPACE)UM(SPACE
)DIE(SPACE)ANLEITUNG(SPACE)ANZUSCHAUEN"
40700 POKE239,0
40910 GETA$:IFA$="A"THENGOTO41000
40920 IFA$="M"THENRETURN
40930 GOTO40910
41000 REM+++++
41010 REM+++++ ANLEITUNG +++++
41020 REM+++++
41100 SCNCLR
41110 CHAR1,0,1,"(CYAN)ZUNAECHE(SPACE)EINIGE(S
PACE)GRUNDSATZLICHE(SPACE)INFOS:"
41200 PRINT:COLOR1,3,4:PRINT
41210 LIST10-60
41300 FORF=4TO10:CHAR1,0,F,"(SPACE2)":NEXT
41400 COLOR1,0,6:CHAR1,14,22,"(FLASHON)MOECHTEST
(SPACE)DU(FLASHOFF)"
41410 CHAR1,14,23,"(RVSON)N(RVSOFF)ORMALE(SPACE)
ODER"
41420 CHAR1,5,24,"(RVSON)M(RVSOFF)ULTICOLOR(SPA
CE)ZEICHEN(SPACE)ERSTELLEN(SPACE)?"
41500 POKE239,0
41600 GETA$:IFA$="N"THENGOTO42000
41610 IFA$="M"THENGOTO43000
41620 GOTO41600
41900 END

```

```

42000 REM+++++
42010 REM+++++ ANLEITUNG (NORMAL) +++++
42020 REM+++++
42100 SCNCLR
42200 PRINTTAB(12)"(YL,GRN)NORMALE(SPACE)ZEICHEN
"
42210 GOSUB45000
42300 CHAR1,16,24,"(FLASHON YELLOW)FERTIG(SPACE)
?(FLASHOFF)"
42310 GETA$:IFA$="J"THENRETURN
42320 GOTO42310
43000 REM+++++
43010 REM+++ ANLEITUNG (MULTICOLOR) +++
43020 REM+++++
43100 SCNCLR
43200 PRINTTAB(11)"(YL,GRN)MULTICOLOR(SPACE)ZEIC
HEN"
43210 GOSUB45000
43300 CHAR1,16,24,"(FLASHON YELLOW)FERTIG(SPACE)
?(FLASHOFF)"
43310 GETA$:IFA$="J"THENGOTO43400
43320 GOTO43310
43400 SCNCLR
43410 CHAR1,0,3,"(L,BLU SPACE2)MOECHTEST(SPACE)D
U(SPACE)IN(SPACE)DER(SPACE)ZWISCHENZEIT(SPACE)DI
E"
43420 PRINT:PRINTTAB(3)"FARBE(SPACE)AENDERN,(SPA
CE)DRUECKST(SPACE)DU(SPACE RVSON)F1(RVSOFF SPACE
)UND"
43430 PRINT"DIE(SPACE)JEWEILIGE(SPACE)FARBTASTE,
(SPACE)WENN(SPACE)ES(SPACE)SICH(SPACE)UM"
43440 PRINTTAB(9)"DIE(SPACE)FARBE(SPACE)1-8(SPA
CE)HANDELT"
43450 PRINTTAB(18)"ODER"
43460 PRINT"DIE(SPACE RVSON)CBM(RVSOFF)-TASTE(S
PACE)UND(SPACE)DIE(SPACE)JEWEILIGE(SPACE)FARB-"
43470 PRINT"(SPACE)TASTE,(SPACE)WENN(SPACE)ES(S

```

```

<200>
<166>
43480 PRINTTAB(16)"HANDELT."
43600 CHAR1,16,24,"(FLASHON YELLOW)FERTIG(SPACE)
?(FLASHOFF)"
43610 GETA$:IFA$="J"THENRETURN
43620 GOTO43610
45000 PRINT"(L,BLU)"
45100 CHAR1,0,3,"ZUNAECHE(SPACE)GIBST(SPACE)DU(
SPACE)DIE(SPACE)VERLANGTEN(SPACE)WERTE"
45110 PRINT:PRINTTAB(18)"EIN."
45120 PRINT:PRINT"MIT(SPACE)DEM(SPACE)JOYSTICK(S
PACE)(PORT(SPACE)1)(SPACE)BEWEGST(SPACE)DU(SPACE)
DEN"
45130 PRINTTAB(17)"CURSOR."
45220 PRINT:PRINT"(SPACE)WILLST(SPACE)DU(SPACE)I
NNERHALB(SPACE)DES(SPACE)ZEICHENFELDES"
45230 PRINT"EINEN(SPACE)PUNKT(SPACE)SETZEN,(SPAC
E)DANN(SPACE)DRUECKST(SPACE)DU(SPACE)DIE"
45240 PRINTTAB(15)"FEUERTASTE."
45300 PRINT:PRINT"(SPACE2)BIST(SPACE)DU(SPACE)FE
RTIG,(SPACE)DANN(SPACE)DRUECKST(SPACE)DU(SPACE)D
IE"
45310 PRINTTAB(14)"(RVSON)SPACE(RVSOFF SPACE)TAB
TE."
45320 PRINT:PRINT"(SPACE)ES(SPACE)WERDEN(SPACE)D
ANN(SPACE)DIE(SPACE)WERTE(SPACE)ENTSPRECHEND"
45330 PRINTTAB(15)"BERECHNET."
45500 RETURN
60000 REM+++++
60010 REM+++++ VERSCHIEBEROUTINE +++++
60020 REM+++++
60100 DATA162,0,189,0,208,157,0,60,189,0,209,157
,0,61,189
60110 DATA0,210,157,0,62,189,0,211,157,0,63,232,
240,3,76,2,59,96
ENDE DES LISTING8

```

Quadrato

C64

Daß es außer "Weltraumgeballer" und andere Action auch andere interessante Spiele gibt, ist leider nur den wenigsten bekannt. Aus diesem Grund haben wir uns diesmal entschlossen das Spiel QUADRATO zu veröffentlichen. Dieses Spiel hat eine schlechte Grafik, einen mageren Sound, keine Laserskanonen oder sonstige moderne Ausstattung und ist trotzdem Spitze. Das Spiel habe ich zum ersten mal auf einem ATARI gesehen. Es gefiel mir so gut, daß ich mich entschloß, diese C64 Version zu schreiben.

Das eigentliche Spielgeschehen ist denkbar einfach. Auf einem Spielbrett von 9 mal 9 Feldern Größe werden zufällig Steine verteilt. Nun sucht der Rechner, ebenfalls zufällig, eine Kombination von 3 mal 3 Steinen aus diesem Feld heraus und zeigt diese in einem kleinen Fenster an. Ihre Aufgabe ist nun, blitzartig diese Kombination

auf dem Brett zu finden. Zu diesem Zweck steuern Sie mit einem Joystick in PORT 2 einen Cursor von 3 mal 3 Feldern Größe. Haben Sie das Feld gefunden, so betätigen Sie den Feuerknopf und der augenblickliche Bonus wird zu Ihrem Score hinzuaddiert. Drücken Sie im falschen Moment den Feuerknopf so wird der augenblickliche Bonus abgezogen. Daß Ganze sollte möglichst schnell von statten gehen, da der Bonus laufend heruntergezählt wird. Ist die Bonusanzeige bei 0 angelangt, so ist das Spiel beendet, und Sie können sich eventuell in der Highscoretabelle verewigen. Übrigens bei den Diskettenbesitzern wird der Highscore automatisch abgespeichert und bleibt somit für alle Zeiten erhalten. Bei den Kassettenbenutzern bleibt die Highscoretabelle nur bis zum Ausschalten erhalten. Das Spiel ist nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört, ein lang-

sam ansteigender Schwierigkeitsgrad mit immer komplizierteren Bildern und immer weniger Zeit wird so manchen zur Weissglut treiben. Wir können dies gut beurteilen, schließlich haben wir es Stunden in der Redaktion getestet.

Das Programm wurde so entwickelt, daß ein Umschreiben für Kassetten und Diskettenbenutzer

nicht notwendig ist. Floppybesitzer müssen lediglich vor dem ersten Programmstart den Highscoreersteller ab Zeile 21000 direkt anspringen. Geben Sie zu diesem Zweck den Befehl GOSUB 21000 im Direktmodus ein. Danach kann das Programm ganz normal abgespeichert werden. Und nun viel Spaß!
Frank Brall

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)

```

1 REM *****
2 REM * QUADRATO *
3 REM * 1987 - C64 VERSION F. BRALL *
4 REM * EIN TAKTIC U. STRATEGIE SPIEL *
5 REM * FUER KASSETTE UND DISKETTE *
6 REM *****
7 REM * HIGHSCORETABELLE NUR AUF DISK *
8 REM *****
9 POKE 56,144
10 DIM BRETT (9,9):REM SPIELFELD
11 DIM FENSTER (3,3):REM FENSTER
12 DIM HN$(9):REM HIGHSCORE NAME
13 DIM HS (9):REM HIGHSCORE PUNKTE
20 FARBRAM=55296
25 POKE 53201,0:POKE 53200,2
27 GOSUB 30000:REM COPYRIGHT
30 GOSUB 22000:REM HIGHSCORE INIT
40 :
80 CX=1:CY=1:REM CURSORPOSITION
85 QUATRAT = 20
100 S=0:REM SCORE=0
103 P=1:REM PICTURE=1
104 BA=5:REM BONUSABZUG
105 GOSUB 17000:REM BILDSCHIRM INIT
107 GOSUB 24000:REM SORTIERE
108 GOSUB 23000:REM HIGHSCORETABELLE
110 B=2000:REM BONUS SCORE
111 N=0:REM FLAG FUER NEUES BILD

```



```

115 GOSUB 10000:REM ZEICHNE BRETT
120 GOSUB 11000:REM ZEICHNE FENSTER
150 GOSUB 14000:REM ZUFALLSFELD
160 GOSUB 15000:REM UEBERNEHME FENSTER
170 GOSUB 16000:REM JOYSTICK/CURSOR
450 B=B-BA:IF B<0 THEN B=0
455 POKE 54276,15:POKE 54276,0:POKE 54273,30:POK
E 54277,5:POKE 54276,17
490 IF (J AND 16)=0 THEN GOSUB 19000
500 GOSUB 18000:REM ZEIGE BONUS
504 IF N=1 THEN POKE54296,15:POKE 54276,0:POKE542
73,40:POKE54277,10:POKE 54276,17
505 IF N=1 THEN P=P+1:QUATRAT=QUATRAT+1:BA=BA+
1:GOTO 110
510 IF B>0 THEN 170
511 POKE 54276,0:FOR F=250 TO 30 STEP -8
512 FOR I=1 TO 10:NEXT I
513 POKE54276,15:POKE54273,F:POKE54277,11:POKE
54276,17
514 NEXT F
515 GOSUB 24000:REM SORTIERE
520 GOSUB 23000:REM HIGHSCORETABELLE
600 PRINT"(CYAN HOME DOWN22 SPACE)ANOTHER(SPACE)
GAME(SPACE)Y/N(SPACE2)"
610 GET E$:IF E$="" THEN 610
620 IF E$="Y" THEN 80
630 IF E$="N" THEN 650
640 GOTO 610
650 PRINT"(CLEAR BLUE DOWN SPACE)DIESES(SPACE)TR
ONIC-PROGRAMM(SPACE)GIBT(SPACE)ES"
660 PRINT"(SPACE)AUCH(SPACE)FUER(SPACE)DEN(SPACE)
JATARI,C16(SPACE)UND(SPACE)IBM(SPACE)PC(SPACE)!"
670 PRINT"(CYAN DOWN SPACE)C64/C16/IBM(SPACE)VER
SION(SPACE)BEI(SPACE)F.BRALL"
680 END
10000 REM ZEIGE BRETT
10010 PRINT"(HOME YELLOW RVSON CA SC CR SC CR SC
CR SC CR SC CR SC CR SC CR SC CR SC)"
10015 FOR I=1 TO 8
10020 PRINT"(RVSON SB SPACE SB SPACE SB SPACE SB
SPACE SB SPACE SB SPACE SB SPACE SB SPACE SB SP
ACE SB)"
10030 PRINT"(RVSON CO SC S+ SC S+ SC S+ SC S+ SC
S+ SC S+ SC S+ SC S+ SC CW)"
10035 NEXT I
10040 PRINT"(RVSON SB SPACE SB SPACE SB SPACE SB
SPACE SB SPACE SB SPACE SB SPACE SB SPACE SB SP
ACE SB)"
10050 PRINT"(RVSON CZ SC CE SC CE SC CE SC CE SC
CE SC CE SC CE SC CE SC CX)"
10051 PRINT"(CYAN SPACE5)PICTURE:"P
10052 FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 9:BRETT(X,Y)=0:NE
XT X,Y
10055 RETURN
10060 :
11000 REM ZEIGE FENSTER
11005 PRINT"(HOME GREEN RVSON)";
11010 PRINTTAB(23)"(RVSON CA SC CR SC CR SC CS)"
11015 FOR I=1 TO 2
11020 PRINTTAB(23)"(RVSON SB SPACE SB SPACE SB S
PACE SB)"
11030 PRINTTAB(23)"(RVSON CO SC S+ SC S+ SC CW)"
11035 NEXT I
11040 PRINTTAB(23)"(RVSON SB SPACE SB SPACE SB S
PACE SB)"
11050 PRINTTAB(23)"(RVSON CZ SC CE SC CE SC CX)"
11052 FOR Y=1 TO 3:FOR X=1 TO 3:FENSTER(X,Y)=0:
NEXT X,Y
11055 RETURN
11060 :
12000 REM SETZE STEIN (VARIABLE X,Y)
12010 PRINT"(HOME DOWN)";
12012 BRETT(X,Y)=1
12015 IF Y=1 THEN 12030
12020 FOR I=1 TO Y-1:PRINT"(DOWN2)";:NEXT I
12030 PRINT TAB((1+(X-1)*2))"(RVSON BLUE SPACE R
VSOFF)"
12040 RETURN
12050 :
13000 REM SETZE FENSTERSTEIN (VAR X,Y)
13010 PRINT"(HOME DOWN)";
13012 FENSTER(X,Y)=1
13015 IF Y=1 THEN 13030
13020 FOR I=1 TO Y-1:PRINT"(DOWN2)";:NEXT I
13030 PRINT TAB((24+(X-1)*2))"(RVSON BLUE SPACE
RVSOFF)"

```

```

<34> 13040 RETURN
<209> 13050 :
<195> 14000 REM ZUFALLSFELD
<225> 14010 FOR T=1 TO QUATRAT
<226> 14020 X=INT(RND(1)*9)+1
<179> 14030 Y=INT(RND(1)*9)+1
14040 GOSUB 12000
<48> 14050 NEXT T
<46> 14060 RETURN
<214> 14070 :
<227> 15000 REM UEBERNEHME IN FENSTER
15020 XF=INT(RND(1)*7)+1
15030 YF=INT(RND(1)*7)+1
15040 FOR Y=1 TO 3
15050 FOR X=1 TO 3
15060 IF BRETT(XF+X-1,YF+Y-1)=1 THEN GOSUB 13000
15070 NEXT X:NEXT Y
15080 RETURN
<239> 15090 :
<18> 16000 REM BEWEGE CURSOR (JOYSTICK)
<128> 16020 POKE 56322,244
<216> 16025 J=PEEK(56320)
16028 IF (J AND 15)=15 THEN 16140
16030 SYS 49152,CY,CX,7:REM CURSOR LOESCHEN
16040 IF (J AND 1)=0 THEN CY=CY-1
16050 IF (J AND 2)=0 THEN CY=CY+1
16060 IF (J AND 4)=0 THEN CX=CX-1
16070 IF (J AND 8)=0 THEN CX=CX+1
16100 IF CX>7 THEN CX=7
16110 IF CX<1 THEN CX=1
16120 IF CY>7 THEN CY=7
16130 IF CY<1 THEN CY=1
16140 SYS 49152,CY,CX,8
16150 POKE 56322,255:RETURN
16160 :
<29> 17000 REM BILDSCHIRM INITIALISIEREN
17005 PRINT"(CLEAR DOWN RIGHT31 YELLOW)QUADRAT"
17006 PRINT"(RIGHT31 YELLOW)1987(SPACE)BEI"
17007 PRINT"(RIGHT31 YELLOW SPACE)F.BRALL"
17010 PRINT"(PURPLE DOWN4 RIGHT20)HIGHSCORE(SPA
CE):(SHIFTSPACE)"
<144> 17020 PRINT"(DOWN RIGHT20)BONUSSCORE:(SHIFTSPACE
)"
<155> 17030 PRINT"(DOWN RIGHT20)YOUR(SPACE)SCORE:(SHIF
TSPACE)"
<110> 17100 GOSUB 20000
17300 RETURN
<164> 17310 :
18000 REM ZEIGE BONUS
18010 PRINT"(WHITE HOME DOWN10 RIGHT31 SPACES LE
FTS)"B
18100 RETURN
18110 :
<252> 19000 REM FENSTER VERGLEICHEN
<173> 19005 U=0
<105> 19010 FOR Y=0 TO 2
19015 FOR X=0 TO 2
19020 IF BRETT(CX+X,CY+Y)<>FENSTER(X+1,Y+1) THEN
U=1
19030 NEXT X:NEXT Y
19040 IF U=1 THEN S=S-B:N=0
19060 IF U=0 THEN S=S+B:N=1
19070 IF U=1 THEN POKE54296,15:POKE54276,0:POKE542
73,60:POKE54277,10:POKE54276,17
19080 GOSUB 20000
19100 RETURN
19110 :
<146> 20000 REM ZEIGE SCORE
<232> 20010 PRINT"(WHITE HOME DOWN12 RIGHT31 SPACES LE
FTS)"S
<153> 20100 RETURN
<126> 20110 :
<40> 21000 REM *****
21001 REM * DIESES UNTERPROGRAMM ER-
21002 REM * STELLT DIE DISKETTEN HIGH-
21003 REM * SCORETABELLE.
21004 REM *****
21010 OPEN 1,8,2,"e:QSCR,S,W"
21011 FOR I=1 TO 9
21020 PRINT#1,"FRANK(SPACE8)"
21024 PRINT#1,I*3500
21030 NEXT I
21040 CLOSE 1
21050 PRINT"(DOWN)HIGHSCORETABELLE(SPACE)WURDE(S
PACE)ERSTELLT(SPACE)!"
<16> 21060 RETURN

```

```

<176>
<102>
<149>
<204>
<41>
<52>
<99>
<66>
<176>
<102>
<5>
<64>
<75>
<109>
<117>
<54>
<189>
<176>
<102>
<95>
<7>
<247>
<237>
<19>
<166>
<166>
<176>
<191>
<249>
<177>
<24>
<209>
<103>
<195>
<153>
<2>
<77>
<165>
<106>
<7>
<149>
<152>
<95>
<101>
<27>
<180>
<40>
<136>
<62>
<197>
<208>
<245>
<248>
<130>
<69>
<203>
<224>
<0>
<35>
<116>
<42>
<244>
<42>
<96>
<22>
<9>
<94>
<97>
<151>
<13>
<47>
<220>
<124>
<69>
<140>
<132>
<0>
<36>

```

```

21070 :
22000 REM HIGHSCORE INIT/LADEN
22010 IF PEEK(186)=8 THEN 22100
22015 FOR I=1 TO 9
22020 HN$(I)="FRANK(SPACE8)"
22024 HS(I)=I*3500
22030 NEXT I
22040 RETURN
22070 :
22100 OPEN 1,8,2,"QSCR,S,R"
22110 FOR I=1 TO 9
22120 INPUT#1,HN$(I)
22130 INPUT#1,HS(I)
22140 NEXT I
22150 CLOSE 1
22160 RETURN
22170 :
23000 REM HIGHSCORETABELLE ANZEIGEN
23010 PRINT"(HOME DOWN14)";PRINT TAB(20)"(RVSON
GREEN SPACE)HIGHSCORETABELLE(SPACE2 LIG.BLUE)"
23050 FOR I=1 TO 8
23060 PRINT TAB(19)I"(LEFT).(SPACE)"LEFT$(HN$(I)
,9)";"HS(I)
23070 NEXT I
23100 RETURN
23110 :
24000 REM SORTIERE HIGHSCORE
24010 HN$(9)="!"
24020 HS(9)=8
24030 FOR I=1 TO 9
24040 FOR T=1 TO 9
24050 IF HS(T)<HS(I) THEN GOSUB 24500
24060 NEXT T:NEXT I
24070 HS=HS(1):REM HIGHSCORE
24080 GOSUB 25000
24100 FOR I=1 TO 8
24110 IF HN$(I)<>"!" THEN 24130
24120 PRINT"(HOME DOWN22 YELLOW SPACE)NAME:(SPAC
E)";
24122 INPUT HN$(I):HN$(I)=HN$(I)+"(SPACE14)"
24125 GOSUB 26000:REM SAVE HIGHSCORE
24130 NEXT I
24300 RETURN
24310 :
24500 MS=HS(I):M$=HN$(I)
24510 HS(I)=HS(T):HN$(I)=HN$(T)
24520 HS(T)=MS:HN$(T)=M$
24530 RETURN
24540 :
25000 REM ZEIGE HIGHSCORE
25010 PRINT"(WHITE HOME DOWN8 RIGHT31 SPACES LEF
TS)"HS
25100 RETURN
25110 :
26000 REM SAVE HIGHSCORE
26005 IF PEEK(186)=1 THEN RETURN
26010 OPEN 1,8,2,"e:QSCR,S,W"
26020 FOR I=1 TO 9
26030 PRINT#1,HN$(I)
26040 PRINT#1,HS(I)
26050 NEXT I
26060 CLOSE 1
26070 RETURN
26080 :
30000 REM ANFANGSBILD INITIALISIERUNG
30010 PRINT"(CLEAR DOWN2 YELLOW SPACE12)Q(SPACE)
U(SPACE)A(SPACE)D(SPACE)R(SPACE)A(SPACE)T(SPACE)
O"
30020 PRINT"(DOWN SPACE10)C64(SPACE)VERSION(SPA
CE)F.(SPACE)BRALL"
30030 PRINT"(DOWN SPACE15)(C)(SPACE)1987"
30040 PRINT"(DOWN14 GREEN SPACE6)BITTE(SPACE)WAR
TEN(SPACE)ICH(SPACE)POKE(SPACE)DATEN(SPACE)!"
30500 GOSUB 40000:REM MUSIC INIT
30510 GOSUB 60000:REM CURSOR MC-ROUTINE
30515 PRINT"(HOME DOWN21 CYAN SPACE7)PRESS(SPACE)
ANY(SPACE)KEY(SPACE)TO(SPACE)CONTINUE(SPACE7)"
30516 POKE 198,0
30517 GET E$:IF E$="" THEN 30517
30518 SYS 40752
30520 RETURN
30530 :
40000 REM *** MUSIC INITIALISIEREN ***
40001 :
40002 DIMH(75):FORI=0TO9
40003 H(48+I)=I:H(65+I)=I+10:NEXT

```

```

<218> 40004 FORI= 40474 TO 40953 :READA$
<127> 40005 H=ASC(LEFT$(A$,1))
<142> 40006 L=ASC(RIGHT$(A$,1))
<203> 40007 D=H(H)*16+H(L):S=S+D:POKEI,D
<243> 40008 A=A+1:IFA<20THENNEXT:A=-1
<109> 40009 READV:Z=Z+1:IFV=STHEN40011
<120> 40010 PRINT"DATAFEHLER(SPACE)IN(SPACE)ZEILE(SPA
CE)";40013+Z:END
<252> 40011 IFA<0THEN40013
<218> 40012 S=0:A=0:NEXT
<231> 40013 SYS 40704 :RETURN
<43> 40014 DATA 00,00,00,00,00,00,0A,65,00,00,00,0
0,0B,50,00,00,00,00,00,00,A2,0E,14,A2,0E,2
B,6D,10,14,67,11,2B,ED, 1194
<230> 40015 DATA 00,F0,00,00,00,00,00,A2,0E,14,A2,0E,2
B,6D,10,14,67,11,2B,ED, 1194
<222> 40016 DATA 15,14,89,13,14,A2,0E,2B,67,11,2B,45,1
D,14,45,1D,2B,45,1D,14, 967
<42> 40017 DATA 14,1A,1E,ED,15,0A,89,13,14,ED,15,64,4
5,1D,14,45,1D,2B,45,1D, 1232
<221> 40018 DATA 14,14,1A,1E,ED,15,0A,89,13,1D,89,13,0
1,A2,0E,14,A2,0E,0A,A2, 1250
<109> 40019 DATA 0E,14,67,11,2B,A2,0E,14,A2,0E,2B,ED,1
5,14,ED,15,14,89,13,1E, 1348
<213> 40020 DATA 67,11,0A,A2,0E,64,00,F7,0A,50,0A,0D,3
C,A2,0E,3C,67,11,3C,ED, 1479
<102> 40021 DATA 15,3C,CF,22,3C,6D,10,7B,F7,0A,3C,0A,0
D,3C,A2,0E,3C,67,11,3C, 1443
<140> 40022 DATA F7,0A,3C,6D,10,3C,F7,0A,7B,00,00,B5,0
8,52,F8,0A,3C,4F,0C,3C, 1617
<36> 40023 DATA A3,0E,3C,00,22,3C,EE,15,3C,C5,09,7B,8
5,0B,3C,F8,0A,3C,4F,0C, 1842
<166> 40024 DATA 3C,A3,0E,3C,F8,0A,3C,6E,10,3C,F8,0A,3
2,F8,0A,0A,6E,10,0A,6B, 1617
<148> 40025 DATA 11,0A,6E,10,0A,F8,0A,0A,00,00,A9,01,8
D,15,9E,8D,10,9E,8D,11, 1394
<206> 40026 DATA 9E,A9,FD,8D,12,9E,8D,13,9E,8D,14,9E,A
2,1B,8D,1B,9E,9D,00,D4, 2463
<243> 40027 DATA CA,10,F7,7B,A9,4B,8D,14,03,A9,9F,8D,1
5,03,5B,60,60,60,A2,1B, 2045
<252> 40028 DATA A9,00,9D,00,D4,CA,10,FA,7B,A9,31,8D,1
4,03,A9,EA,8D,15,03,5B, 2164
<130> 40029 DATA 60,60,A9,0F,8D,1B,D4,EA,CE,15,9E,D0,4
8,EE,12,9E,EE,12,9E,EE, 2718
<74> 40030 DATA 12,9E,AD,12,9E,C9,63,F0,20,AA,A9,40,8
D,04,D4,8D,35,9E,8D,00, 2398
<229> 40031 DATA D4,8D,36,9E,8D,01,D4,8D,37,9E,8D,15,9
E,A9,41,8D,04,D4,1B,90, 2448
<180> 40032 DATA 1B,A9,FD,8D,12,9E,8D,13,9E,8D,14,9E,A
9,01,8D,15,9E,8D,10,9E, 2205
<216> 40033 DATA 8D,11,9E,D0,5A,CE,10,9E,D0,2B,A9,20,8
D,0B,D4,EE,13,9E,EE,13, 2479
<14> 40034 DATA 9E,EE,13,9E,AE,13,9E,8D,99,9E,8D,07,D
4,BD,9A,9E,8D,0B,D4,8D, 2835
<117> 40035 DATA 9B,9E,8D,10,9E,A9,21,8D,0B,D4,CE,11,9
E,D0,2B,A9,10,8D,12,D4, 2379
<208> 40036 DATA EE,14,9E,EE,14,9E,AE,14,9E,B
D,C5,9E,8D,0E,D4,8D,C6, 2898
<169> 40037 DATA 9E,8D,0F,D4,8D,C7,9E,8D,11,9E,A9,11,8
D,12,D4,4C,31,EA,00,7F, 2431
<128> 60000 REM CURSOR MC-ROUTINE INIT
<224> 60005 FORI=0TO9
<145> 60010 H(48+I)=I:H(65+I)=I+10:NEXT
<59> 60020 FORI= 49152 TO 49263 :READA$
<201> 60030 H=ASC(LEFT$(A$,1))
<127> 60040 L=ASC(RIGHT$(A$,1))
<235> 60050 D=H(H)*16+H(L):S=S+D:POKEI,D
60060 A=A+1:IFA<20THENNEXT:A=-1
60070 READV:Z=Z+1:IFV=STHEN60085
60080 PRINT"DATAFEHLER(SPACE)IN(SPACE)ZEILE(SPA
CE)";60083+Z:END
<107> 60085 IFA<0THEN60100
<9> 60090 S=0:A=0:NEXT
<39> 60100 RETURN
<255> 60201 DATA 20,FD,AE,20,9E,B7,A9,00,85,F9,A9,0B,8
5,FA,1B,AS,F9,69,50,85, 2907
<29> 60202 DATA F9,AS,FA,69,00,85,FA,CA,D0,F0,20,FD,A
E,20,9E,B7,1B,AS,F9,69, 3177
<59> 60203 DATA 02,85,F9,AS,FA,69,00,85,FA,CA,D0,F0,3
B,AS,F9,E9,29,85,F9,AS, 3228
<84> 60204 DATA FA,E9,00,85,FA,20,FD,AE,20,9E,B7,86,F
B,A2,05,A0,04,B1,F9,29, 2881
<61> 60205 DATA 0F,C9,06,F0,04,AS,FB,91,F9,8B,10,F1,1
8,AS,F9,69,2B,85,F9,AS, 2799
<243> 60206 DATA FA,69,00,85,FA,CA,D0,DF,60,CE,0B,29,
1722
<51>
<23>
<15>
<28>

```


Zeitschriften und Programme von 1986/87

Heft 1/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 1/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 1/2 20,- DM
Checksummer 1.0 C, Astronaut Battle (C-64), Nueycobra (C-16/116), Hard-copyroutine (C-16/116), Helmut und die Zeitmaschine (C-16/116), Loces (VC-20), Rock'ne (VC-20), Charly der Raketenmann (VC-20), Interrupt-Programmierung (VC-20)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 1/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 1/2 23,- DM
Defender, Boulder Dash, Basic-Befehle auf den Funktionstasten

Heft 5/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 5/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 5/2 20,- DM
Space-Devil (C-64), Disk-Eddi (C-64), ABC-Legen (VC-20), 3-D-Labyrinth (VC-20), Tron (VC-20), Invaders of Space (C-16/116), Submarine (C-16/116), Balkendiagramm (C-16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 5/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 5/2 23,- DM
Startank, Grafik-Designer, Cross-Reference, Itext

Heft 9/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 9/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 9/2 20,- DM
Moonpatrol (VC20), Falcons Lander (VC20), Frogger (VC20), The Games (C64), Cave of Death (C64) Sprites and Sound mit dem UMH-System (C64), Diggy (C16/116), Tapedirectory (C16/116), Reversi (C16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 9/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 9/2 23,- DM
Creepy, Briefeschreiben, Frutty Man, Mirror Battle

Heft 1/87

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 1/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 1/3 20,- DM
Torch (VC20), Bomberman (VC20), Note Screen (C16/116), Champ (C16/116), Checksummer (C16/116), Checksummer (C64), Pyramid (C16/116), Turbo-Disc (C64), IRQ-Routine (C64), Rylan (C64), Ice Racing (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 1/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 1/3 23,- DM
Electric Gladiators, Bildschirmtool-box, Suprabasic, Spritegenerator, Madgoon's Race, Star Trek, Checksummer

Heft 2/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 2/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 2/2 20,- DM
Robo (C-64), Basic-Befehls-erweiterung (C-64), Raketenstart (C-16/116), Dreikampf (C-16/116), Headline (C-16/116), Defender (VC-20), Formel 1 (VC-20), Memory-Display (VC-20)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 2/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 2/2 23,- DM
Allen 2001, Diamond Hunter, Directory

Heft 6/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 6/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 6/2 20,- DM
Music-Master (C-64), The little Puck goes home (C-64), EDDY (C-64), Invers-Utility (C-16/116), Checksummer (C-16/116), Affenwurf (C-16/116), Data-Maker (VC-20), Karate-Kid (VC-20), Q-Bert (VC-20)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 6/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 6/2 23,- DM
Disksort, Mini-Forth, Starcommand

Heft 10/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 10/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 10/2 20,- DM
Laufschrift (VC20), Checksummer (VC20), Treasure Robber (VC20), Scramble (VC20), Refusal-Basiclader (C-16), Hardy-Copy-Blitz (C-16), Auto-start (C-16), Fill-Utility (C-16), Railway (C-16), Domino (C-16), Sprite Turn/Character-Switch (C-64), Checksummer (C-64), Horse Games (C-64), Patrouille (C-64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 10/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 10/2 23,- DM
Checksummer, Panic-Car, Scurfy Joe, Drawgenerator, Airtfighter

Heft 2/87

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 2/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 2/3 20,- DM
Quest for Tires (VC20), Cave Fighters (VC20), Mc Stoney in the Caves (C16/116), Cube (C16/116), Hostage (C16/116), Adress 16 (plus 4), Easy Basic (C64), Ski-Jumping (C64), Job-Race (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 2/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 2/3 23,- DM
The Hero, Smash it, 16 RSX Befehle, Disc Star 2.1

Heft 3/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 3/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 3/2 20,- DM
Miner-Jumper (C-16/116), Here (C-16/116), Data-Maker (C-16/116), Befehls-erweiterung (C-64), Starchip (C-64), Mini-Car-Race (C-64), Text-Scroller (C-64), Text-Editor (C-64), Checksummer (VC-20), Robin at Ravenwreck (VC-20), Mini-Karate (VC-20), Auto-number-Routine (VC-20)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 3/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 3/2 23,- DM
Smily, Screpi, Die verrückte Fabrik, Disc-Help

Heft 7/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 7/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 7/2 20,- DM
VC-20-Sound-Deme, Mad Rush (VC-20), Ghost-Heil (VC-20), Roadrunner (C-64), Basic Extension (C-64), Meteoritensturm (C-64), Checksummer (C-16/116), Airwolf (C-16/116), Break-Out (C-16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 7/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 7/2 23,- DM
Poker, Cave-Walker, Diskettenarchiv

Heft 11/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 11/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 11/2 20,- DM
Cooky (VC20), Gambol (VC20), Wo-stok (VC20), Topball (C16), Zauber-puzzle (C16), Schieberoutine (C16), Atlantis (C64), Astronomie (C64), Deutsche Fehlermeldung (C64), Rem-zeilenkiller (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 11/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 11/2 23,- DM
Diskettenhilfe, Horror Driver, Disc of Tron, Space Hawk, Morsedecoder

Heft 3/87 (Heftnummer mit angeben!)

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 3/3 3/87 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 3/3 3/87 20,- DM
Action Ball (VC20), Star Attack (VC20), Der neue Checksummer (C16/116), Bobdriving (C16/116), Find-Utility (C16/116), Mac Coin (C16/116), SWAP-Utility (C16/116), Druckeroutine (C16/116/plus4), Appleman (C16/116 m. 64K), Trampolin Games (C64), Checksummer (C64), Mission Code (C64), Sprite Tool (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 3/3 3/87 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 3/3 3/87 23,- DM
Boing Boing, Colors, Druckerproto-koll, Checksummer, Aurion 2

Heft 4/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 4/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 4/2 20,- DM
Shuttle (VC-20), Josef in den Höhlen (VC-20), Merge-Routine (VC-20), Shoot it (VC-20), Fast Trust (C-64), Data-Text 64 (C-64), Gary, der schnelle Kabel-verleger (C-16/116), SDI (C-16/116), Deep-Routine (C-16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 4/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 4/2 23,- DM
Space-Rescue, Text-Editor, Starfight, Programm-Retter

Heft 8/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 8/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 8/2 20,- DM
Death Desert (C-64), 3-D-Labyrinth (C-64), Klick (C-64), Bahnhof (VC-20), Omega Attack (VC-20), Sound (VC-20), Platinenlayout (C-16/116), Bal-loon Sheet (C-16/116), Hardcopy (C-16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 8/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 8/2 23,- DM

Heft 12/86

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 12/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 12/2 20,- DM
Ballon Hopper (VC20), Fight Night (VC20), King of Kings (C16/116), Gal-laxis (C16/116), Sprites (C16/116), Atom (C64), Extended-UMH (C64), IRQ-Directory (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 12/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 12/2 23,- DM
Allen Attack, Lucky Luck, Mouse, Checksummer, Tracer

Heft 4/87

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 4/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 4/3 20,- DM
Moth (VC20), Jeepen (VC20), Monitor (VC20), Elfmeterschießen (C16/116/plus 4), Super-Q-Bert (C16/116/plus 4), Froggy (C16/116/plus 4), Memory Dump (C16/116/plus 4), Ram-Disc-Monitor (C64), Startrip (C64), Immi-gration (C64), Run Version Generator (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 4/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 4/3 23,- DM
Find (464), Tape Backup System (464), Die schwarzen Diamanten (464, 664, 6128), 3-D-Pac Man (464, 664, 6128)

Aus diesem Heft:

Commodore
Kassette COM CK 5/3 16,- DM
Diskette COM CD 5/3 20,- DM

Schneider
Kassette COM SK 5/3 16,- DM
Diskette COM SD 5/3 23,- DM

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Antwortkarte

Tronic-Verlag GmbH
ABO-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

Antwortkarte

Tronic-Verlag GmbH
»Compute mit«
Postfach 870

D-3440 Eschwege

Antwortkarte

Tronic-Verlag GmbH
Software-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

preis!

Schneider
CPC

ket 1

atch, Interceptor 3 D, City
s Castle, Copter Patrol, CPC
mon Attack, Duell, Etis, Labyrinth,
Snider's Maze, Geister Schloß,
ger, Secret Valley, Aladin,
i, Cave runner, Cobra, Erwin,

Kassette 20,-
Diskette 27,-

ket 2

gen, Datenverwaltung, Discopy,
r, Remkiller, SU-File,
ng

Kassette 20,-
Diskette 27,-

	Preis Kass./Disk.	Bestell-Nr.
Caves	12,-/18,-	SR 13
	12,-/18,-	SR 23
	12,-/18,-	SR 33
	12,-/18,-	SR 43
	12,-/18,-	SR 53
tion	12,-/18,-	SR 63
	15,-/20,-	SR 14
pital	15,-/20,-	SR 24

ware service

Tronic-Verlag bietet
software für jeder-

ngen Sie sich von
Angeboten und
n Sie noch heute.
stellungen werden
lb nur

Woche*

ngang bearbeitet.
sche Bestellungen
r Rufnummer

51/3 00 11

Heft 1/85

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 1/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 1/2 20,- DM
Checksummer 1.0 C, Astronaut Battle (C-64), Nueycobra (C-16/116), Hard copyroutine (C-16/116), Helmut und die Zeitmaschine (C-16/116), Loce (VC-20), Rock'me (VC-20), Charly de Raketenmann (VC-20), Interrupt-Programmierung (VC-20)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 1/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 1/2 23,- DM
Defender, Boulder Dash, Basic-Befehle auf den Funktionstasten

Heft 5/85

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 5/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 5/2 20,- DM
Space-Devil (C-64), Disk-Eddi (C-64), ABC-Legen (VC-20), 3-D-Labyrinth (VC-20), Tron (VC-20), Invaders (C-16/116), Submarine (C-16/116), Balkendiagramm (C-16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 5/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 5/2 23,- DM
Startank, Grafik-Designer, Cross-Reference, Ittext

Heft 9/85

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 9/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 9/2 20,- DM
Moonpatrol (VC20), Falcons Lande (VC20), Frogger (VC20), The Game (C64), Cave of Death (C64) Sprites and Sound mit dem UMH-System (C64), Diggy (C16/116), Tapedirectory (C16/116), Reversi (C16/116)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 9/2 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 9/2 23,- DM
Creepy, Briefeschreiben, Frutty Man, Mirror Battle

Heft 1/87

Commodore
Bestell-Nr. COM CK 1/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM CD 1/3 20,- DM
Torch (VC20), Bomberman (VC20), Note Screen (C16/116), Champ (C16/116), Checksummer (C16/116), Checksummer (C64), Pyramid (C16/116), Turbo-Disc (C64), IRQ-Routine (C64), Rylan (C64), Ice Racing (C64)

Schneider
Bestell-Nr. COM SK 1/3 16,- DM
Bestell-Nr. COM SD 1/3 23,- DM
Electric Gladiators, Bildschirmtool box, Suprabasic, Spritgenerator, Madgoon's Race, Star Trek, Checksummer

Aus diesem

Name/Vorname _____

Straße/Nr. _____ PLZ/Ort _____

Ich wünsche folgendes ABO:

☐ 12 Exemplare »Compute mit...« + 12 bespielte Kassetten zum Preis von 129,50 DM (Ausland 142,50 DM)

☐ Commodore ☐ Schneider

☐ 12 Exemplare »Compute mit...« + 12 bespielte Disketten zum Preis von 209,50 DM (Commodore) 286,50 DM (Schneider)

☐ Commodore ☐ Schneider

☐ 12 Exemplare »Compute mit...« ohne bespielte Kassetten zum Preis von 42,- DM (Ausland 52,- DM)

gegen _____

☐ Rechnung ☐ Vorkasse _____

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug: _____

Geldinstitut _____ Datum, Unterschrift _____

Abonnement-Kündigungen: 6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements. Außerdem kann ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. (Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich.)

Abo-Beginn ab Heft: _____ Datum, Unterschrift _____

Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in »Compute mit...«

An
»Compute mit...«
Tronic-Verlag
Postfach
3440 Eschwege

Unter der Rubrik »Kleinanzeigen« veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.
Unser Preis für »Kleinanzeigen«: Private Kleinanzeigen bis 5 Zeilen nur 5,- DM bis 10 Zeilen nur 10,- DM
Jede gewerbliche Gelegenheitsanzeige bis 10 Zeilen nur 15,- DM (dürfen nicht unter Chiffre erscheinen)
Eine Veröffentlichung erfolgt nur gegen Vorkasse!

Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter

Name und Adresse _____

Unterschrift _____ Datum _____

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

_____ 5,-

_____ 10,-

Zutreffendes ankreuzen

☐ Biete Hardware ☐ biete Software ☐ suche ☐ Kontakte ☐ Versch.

Bestellkarte

Software-Service

Die Zustellung erfolgt: gegen Vorkasse ☐ oder per Nachnahme ☐ + Versandkosten

Ausland: nur gegen Vorkasse (Bargeld oder Scheck)

innerhalb von 1 Woche

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

Bitte liefern Sie mir:

☐ Kassette für _____ ☐ Anzahl _____

☐ Diskette für _____ ☐ Anzahl _____

zum Preis von gesamt _____ DM

Name, Vorname _____ Straße, Nr.: _____

PLZ, Ort _____ Datum, Unterschrift _____

(Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich.)

Neu: Superpakete zum Superpreis!

C=64

Superpaket 1
Spiele

Monster Attack, Projekt, High Noon, Brieftaube, Cadion, Turbo Jet, Sea Attack, The Maze, Graze Game, Galaxi, Space Comets, Sheet, Vampir, Memory

SP-C-K-1 Kassette 20,-
SP-C-D-1 Diskette 20,-

Superpaket 2
Spiele

Tank Duell, Astronaut, Jungle 1, Jungle 2, Sufo, Fire-Legion, Spiders, Star Battle, Super Breakout, Mission Rescue, Roadpainter, Moonsweeper, Scotti

SP-C-K-2 Kassette 20,-
SP-C-D-2 Diskette 20,-

Superpaket 3
Anwender

The Basic, Basicreset, Data-Generator, Print-Generator, Supermon-64, Restore N, Disky 10, Fill-Loader, Funktionstasten-Belegung, Autostart, Multibasic, Bildeditor, Spritehilfe + Demo, Autonumber, Micro-Tools + Mload

SP-C-K-3 Kassette 20,-
SP-C-D-3 Diskette 20,-

Programm	Preis Kass./Disk.	Bestell-Nr.
Tron/Mercurious	15,- / 15,-	C 13
Interceptor		
Base/Schotter	15,- / 15,-	C 23
Jump Man!		
The Way/Space Taxi	15,- / 15,-	C 33
Fight Night/Monster		
Jagd/Colossus Mühle	15,- / 15,-	C 43
Mr. Postman/Moon-tunnel/Moonrallyes!		
Steinschlag	15,- / 15,-	C 53
Stone Age comic		
Deadly Mission	15,- / 15,-	C 63
Taxi Driver!		
Space Odyssey	19,50/19,50	C 14
Joe/Look Sharp	19,50/19,50	C 24

Anleitungen zu unseren Programmen erhalten Sie aus unseren Heften. Bei ausverkauften Heften erhalten Sie zum Heftpreis Fotokopien der Spielbeschreibungen. Hefte ohne Software nur gegen Vorkasse!

C=16

C116/plus4

Superpaket 1

Horror Castle, Fantasy County, Senso, Jumping Joe, Schatztaucher, Shaolin, City Runner

SP-O-K-1 Kassette 20,-
SP-O-D-1 Diskette 20,-

Superpaket 2
Genesis-Super-Assembler für C-16/116&plus4

Komplett mit Anleitung

SP-O-K-2 Kassette 15,-
SP-O-D-2 Diskette 15,-

Programm	Preis Kass./Disk.	Bestell-Nr.
Goldrausch!		
Moon Fighter	10,- / 10,-	O 33
Frogger/Humor	10,- / 10,-	O 43
Cosmic Terror!		
Schwimmen/Break in	14,- / 14,-	O 53
Panic/Phantom!		
Meteorstorm	14,- / 14,-	O 63
Flower/Hyperspace	18,- / 18,-	O 14
Spacefraser!		
Save our Turtles	18,- / 18,-	O 24

VIC-20

Superpaket 1

Flowers, Tanker, Jupiter Rescue, Einbrecher, Hospital, Alien, Flipperball, Sub-Zone, Dr. Corp, Geo-Zayxon, Froggies Night Mare, Punktefresser, Starwars, Salvage Crew

SP-V-1 nur Kassette 20,-

Programm	Preis Kass.	Bestell-Nr.
Brückenbau/Jango	14,-	V 13
Miner, der Fassadenstreicher/Inkaschatz	14,-	V 23
Bergshooting!		
Bobby in Action	14,-	V 33
Josef in den Katakomben	14,-	V 43
Hot Food!		
Men-Rescue!		
Soundprogramm	14,-	V 53
Castle Dracula!		
UFO-Destroyer	14,-	V 63
Cave Rider!		
Cosmic Bouncer	14,-	V 14
Blathlon!		
Space Laboratory	14,-	V 24

Schneider CPC

Superpaket 1
Spiele

Alien Hunter, Catch, Interceptor 3 D, City Lander, Conan's Castle, Copter Patrol, CPC Bert, Crash, Demon Attack, Duell, Etis, Labyrinth, Miner, Tower, Snider's Maze, Geister Schloß, Fallschirmspringer, Secret Valley, Aladin, Hounded Castle, Cave runner, Cobra, Erwin, Krumi, Q-Bert

SP-SR-K-1 Kassette 20,-
SP-SR-D-1 Diskette 27,-

Superpaket 2
Anwender

Back up, Data gen, Datenverwaltung, Discopy, Monitor, Painter, Remkiller, SU-File, Tastaturbelegung

SP-SR-K-2 Kassette 20,-
SP-SR-D-2 Diskette 27,-

Programm	Preis Kass./Disk.	Bestell-Nr.
Schneider Panik!		
Killer Ship	12,- / 18,-	SR 13
Midnight/Horror Caves	12,- / 18,-	SR 23
Spider Maze	12,- / 18,-	SR 33
Triton/Traumland	12,- / 18,-	SR 43
Starpatrol!		
Helicopter Pilot	12,- / 18,-	SR 53
Red Alert!		
Speedy-Frogs/Aurion	12,- / 18,-	SR 63
Space Battle	18,- / 20,-	SR 14
PacMan!		
Procon Delta/Hospital	18,- / 20,-	SR 24

software service

Der Tronic-Verlag bietet Spitzensoftware für jedermann.

Überzeugen Sie sich von unseren Angeboten und bestellen Sie noch heute. Alle Bestellungen werden innerhalb nur

1 Woche*

nach Eingang bearbeitet. Telefonische Bestellungen unter der Rufnummer

0 56 51/3 00 11

* ohne Postweg!

C64

FCMON

Unser Super Monitor
für Floppy und Computer

Teil 2

Nachdem wir letztes Mal im ersten Teil die Grundversion veröffentlicht haben, präsentieren wir diesmal die versprochene Erweiterung. So wird das Programm endlich seinem Namen "MONITOR" gerecht, denn diese Teil enthält die Standardfunktionen eines solchen Maschinensprachetools.

Bevor es jedoch soweit ist, daß Sie die neuen Befehle ausprobieren können, wartet noch eine Menge Arbeit auf Sie. Zunächst müssen Sie das Basic-Data-Listing abtippen. Vergessen Sie bitte nicht, das Basicprogramm abzuspeichern, Sie könnten es noch zu eventuellen Fehlerkorrekturen gebrauchen. Ist das Programm fehlerfrei, so starten Sie es.

Nun laden Sie den ersten Teil (aus Heft 4) absolut (.,8,1 NEW) hinzu. Dieser wird im Speicher automatisch vor die Erweiterung gesetzt. Die neuen Befehle müssen jetzt nur noch in das Ursprungsprogramm eingebunden werden. Hierzu gibt man folgende Pokes ein:

POKE 28830,176: POKE 28831,122:
POKE 28832,26: POKE

:709C	FA	72	B0	7A	1A	7B	46	7B
:70A4	71	7B	00	70	00	70	00	70
:70AC	00	70	97	7B	94	7B	3C	7C
:70B4	00	70	00	70	22	7C	00	70
:70BC	EE	7B	00	70	00	70	00	70
:70C4	00	70	00	70	47	72	9B	7C

Um den Monitor zu komplettieren, muß noch ein Vector geändert werden. Dazu müssen Sie den Bereich den Bereich \$7016 - \$701D disassemblieren. Das erste LDA ändern Sie in

*288323,123

Anschließend starten Sie FCMON mit SYS 28672. Es steht nun ein zusätzlicher Befehl zur Verfügung:
M - Memory Dump

Die weiteren Befehle können wir mit FCMON selbst einbinden. Die Eingabe MC 7094 70CC (RETURN) listet die Sprungtabelle der Befehlserkennungsroutine auf. Am Anfang der Zeile wird die aktuelle Adresse ausgegeben (z.B. :7094). Anschließend folgen 8 Hex-Bytes, deren Adresse erfährt man, indem man ihre Position (0. Byte, 1. Byte usw.) zur Zeilenadresse hinzuzählt. Rechts am Rand werden die acht Bytes noch als ASCII-Zeichen ausgegeben. Dies erleichtert das Finden von Texten im Speicher.

Die Werte können nun durch Überschreiben der Hex-Bytes geändert werden. Dies müssen wir jetzt tun.

In der folgenden Liste befinden sich an den unterstrichen Stellen geänderte Werte.:

7A	1A	7B	46	7B
70	00	70	00	70
7B	94	7B	3C	7C
70	22	7C	00	70
70	00	70	00	70
70	47	72	9B	7C

LDA #8A, das zweite in LDA #7C.

Nun sind die Änderungen abgeschlossen. Legen Sie nun eine Diskette ein und tippen Sie folgende Zeile:

S"FCMON 1+2" 7000 7CFA (RETURN)

Die Floppy setzt sich in Bewegung und FCMON wird in der erweiterten Form abgesaved.

Und damit Sie endlich erfahren, wozu Sie sich die ganze Arbeit gemacht haben, folgt nun die Fehlerklärung:

MEMORY DUMP: M

Dieser Befehl wurde schon in der Einleitung erläutert. Die Handhabung entspricht der des Disassemblers (D). Computer und Floppy können gleichermaßen angesprochen werden (MC bzw. MF).

KONTROLLE: K

Der Speicher wird in ASCII-Zeichen auf dem Bildschirm dargestellt. Die 32 Zeichendarstellung ermöglicht ein schnelles Durchsuchen der Speicherzellen nach diversen Texten. Änderungen sind durch Überschreiben möglich. Ansonsten Handhabung wie D.

OCCUPY: O

Belegt einen Speicherbereich mit einem bestimmten Byte. Z. B.: OC 5000 5500 FF belegt den Speicherbereich von \$5000 bis einschließlich \$5500 mit dem Byte FF.

Der Befehl läßt sich auch für die Floppy anwenden.

DOS: (Klammeraffe)

hat zwei verschiedene Funktionen. (Klammeraffe) ohne weitere

Angaben liest den Fehlerkanal (15) der Floppy aus. Fehler, die früher nur als Blinken der roten LED erkennbar waren, werden nun auf dem Bildschirm identifizierbar.

Wird dem (Klammeraffen) ein DOS-Befehl angehängt, so wird dieser zur Floppy gesandt. Man spart sich zum Beispiel für das SCRATCHEN die Sequenz OPEN 15,8,15,"S:Name" und tippt einfach (Klammeraffe)S:Name. Auch die anderen Befehle des 1541-DOS können verwendet werden.

GO: G

GC7000 startet das Maschinenprogramm an der angegebenen Stelle. in Computer oder Floppy. Um in FCMON zurückzugelangen, muß das Programm im Computerspeicher mit BRK enden. Floppyprogramme müssen mit RTS enden, da sonst der Floppyprozessor abstürzt.

Eine Art kleiner TRACE-Befehl bietet die Sequenz GC7000 7009. Der Computer arbeitet ein Programm bis zur angegebenen Stelle ab und kehrt dann zu FCMON zurück. Dies gilt nur für den Computer.

Bedingung: An der Endadresse muß ein Befehl stehen und dieser muß während des Programmlaufs auch angesprungen werden. Außerdem darf sich die Endadresse nur auf das RAM beziehen, weil an Stelle des Befehls ein BRK geschrieben wird. Beim

Treffen auf diese Speicherstelle kehrt der C 64 zu FCMON zurück und setzt den Befehl, der überschrieben wurde, wieder ein, um dann den Befehl

RÉGISTER (Pfeil nach links) auszuführen. Der Programmzähler (PC) und der Registerzustand (SR = Statusregister, AC = Akku, XR = X-Register, YR = Y-Register) werden ausgegeben. Anschließend wird das Statusregister genauer aufgelistet. Dabei bedeutet N = Negativflag, V = Overflow, B = Breakflag, D = Dezimalflag, I = Interruptflag, Z = Zeroflag und C = Carryflag.

Damit wir unsere eigenen Maschinen-Programme auch speichern können, steht uns ein

schon oben benutzter Befehl zur Verfügung:

SAVE: S

Syntax: S"NAME" 7000 7011. Speichert den Bereich von \$7000 bis \$7010 (!) unter Name als Programmfile auf Diskette. Wichtig ist, daß die Endadresse +1 des zu sichernden Bereichs angegeben wird.

LOAD: L

L"Name" ladet unser Programm wieder in den Computer, und zwar an seine Originaladresse. Während L"Name" 1000 das Programm an die Adresse \$1000 lädt.

Vergessen Sie nicht, jede Zeile mit RETURN abzuschließen!

Das war schon alles für dieses Mal. Jetzt kann FCMON schon einiges mehr. Die neuen Befehle eignen sich besonders zum Editieren von Texten. Probieren Sie doch einfach mal KC7000. Sie sehen nicht nur die Startmeldung FCMON's, sondern ab \$7074 auch eine Befehlsliste.

Diese zu ändern wäre wenig sinnvoll, doch gibt Sie Auskunft darüber, was Sie noch an neuen Befehlen erwartet.

Beim nächsten Mal bieten wir außerdem noch eine Befehlsübersicht in Form einer Tabelle und im vierten und letzten Teil veröffentlichten wir den kompletten FCMON für alle Maschinen-spracheinteressenten noch mal als Assemblerlisting.

PS. Ein kleiner Programmierfehler muß noch ausgebessert werden. Damit der Disassemble-Befehl korrekt ausgeführt wird, müssen folgende Speicherstellen geändert werden:

7A48 BNE 7A34 in neu: BCC 7A34

7A78 LDX #24 in neu: LDX #23

Dies gilt auch für die bestellte Software auf Kassette und Diskette. Erst mit dem Abschlußteil veröffentlichten wir nochmal den kompletten FCMON auf Datenträger.

Nicht vergessen, die Zeilen mit RETURN abzuschließen.

FCMON Teil 2

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)

```

10 :
16 REM -----
18 :
20 REM      FCMON TEIL2.DAT
22 REM      (C) BY J. STRAUSS
24 :
26 REM -----
28 :
98 :
100 REM PRUESUMMEN EINLESEN
102 FORT = 0 TO 4 : READ PS(T) : NEXT
104 :
110 FORT = 0 TO 5
111 PS=0
112 : FORTT = 0 TO 99
114 : READ A : IF AC THEN 200
115 : PS=PS+A : POKE 31408+T*100+TT,A
116 : NEXT
120 :
121 PRINTPS
122 IF PS <> PS (T) THEN 300
124 :
126 NEXT
130 :
200 REM ALLES O.K.
202 :
204 IF PS <> 9043 THEN 300
206 :
210 PRINT" (SPACE)ALLE (SPACE)DATAS (SPACE)O.K. (DON
N) ":PRINT
212 : END
300 PRINT" (CLEAR)FEHLER (SPACE) IN (SPACE)DATAS (SPA
CE)!"
302 PRINT" (DOWN)BLOCK: "T:PRINT
304 END
306 :
28000 REM PRUEFSUMMEN
29000 DATA 12135,12298,12846,12729,12242
30000 :
31000 :
32000 DATA32,37,119,32,66,114,169,58,32,210,255,
32,197,114,32,202,122,32,195
32001 DATA121,32,209,121,76,179,122,32,214,122,1
69,31,32,186,121,160,8,208,39
32002 DATA160,0,132,248,169,8,133,146,32,122,119
,32,145,119,164,248,153,92,3
32003 DATA32,245,122,230,248,164,248,192,8,144,2
37,96,72,32,227,114,104,76,206
32004 DATA114,132,146,160,0,185,92,3,32,13,123,2
00,196,146,144,245,96,201,32
32005 DATA144,4,201,128,144,2,169,46,76,210,255,

```

```

32,108,114,160,0,132,255,32,50 <178>
32006 DATA230,32,126,114,72,32,255,118,164,255,1
04,153,92,3,230,255,200,192,8 <59>
32007 DATA144,233,230,211,32,227,114,32,253,122,
32,66,114,76,250,113,32,37,119 <139>
32008 DATA169,39,32,189,114,169,0,133,248,32,227
,114,169,32,133,146,133,255,32 <222>
32009 DATA122,119,32,145,119,32,13,123,198,146,2
00,246,32,195,121,32,209,121 <113>
32010 DATA76,73,123,32,108,114,169,32,133,146,32
,50,230,32,132,123,198,146,208 <224>
32011 DATA249,240,188,32,50,230,201,46,240,3,76,
255,118,76,13,119,76,24,114,169 <68>
32012 DATA1,44,169,0,133,146,32,161,123,76,64,12
3,160,2,132,188,136,132,185,132 <126>
32013 DATA187,136,132,183,32,58,114,201,34,208,2
21,32,50,230,145,187,208,230 <19>
32014 DATA183,201,34,208,244,198,183,165,2,133,1
86,165,146,208,23,32,58,114,201 <21>
32015 DATA13,240,11,198,211,162,195,32,110,114,1
69,0,133,185,169,0,108,48,3,162 <111>
32016 DATA193,32,110,114,162,174,32,110,114,108,
50,3,32,204,255,32,203,118,32 <224>
32017 DATA58,114,201,13,208,22,32,66,114,32,140,
119,32,207,255,32,210,255,201 <225>
32018 DATA13,208,243,32,192,118,76,250,113,32,21
9,118,198,211,32,50,230,201,13 <115>
32019 DATA240,238,32,210,255,208,244,32,232,114,
32,108,114,162,252,32,110,114 <234>
32020 DATA32,121,114,133,146,165,146,32,255,118,
32,195,121,176,246,32,232,114 <246>
32021 DATA162,85,32,110,114,166,150,208,26,32,58
,114,201,13,240,14,198,211,32 <179>
32022 DATA108,114,160,0,177,172,133,164,152,145,
172,133,166,108,85,0,32,122,124 <229>
32023 DATA32,203,118,32,219,118,162,133,160,124,
169,5,32,236,118,32,192,118,76 <111>
32024 DATA64,123,165,85,141,136,124,165,86,141,1
37,124,96,77,45,69,44,193,162 <64>
32025 DATA6,104,157,167,2,202,208,249,164,166,20
8,4,165,164,145,172,169,204,160 <149>
32026 DATA124,32,30,171,173,169,2,174,168,2,133,
172,134,175,32,197,114,32,227 <96>
32027 DATA114,162,252,189,174,1,32,206,114,32,22
7,114,232,208,244,32,227,114 <22>
32028 DATA173,170,2,32,233,124,76,64,123,13,32,8
0,67,32,32,83,82,32,65,67,32 <146>
32029 DATA88,82,32,89,82,32,32,78,86,45,66,68,73
,90,67,13,0,133,146,162,8,6,146 <20>
32030 DATA169,0,105,48,32,210,255,202,208,244,96
,-1 <30>
ENDE DES LISTINGS

```


Minas Gundur

Ein Textadventure der Spitzenklasse

Vor langer Zeit lebten auf der Erde noch Zauberer, Hexen und andere unheimliche Wesen. Kommen Sie und helfen Sie mit, das Böse zu bekämpfen.

Was geschah mit dem Lehrmeister Magdalar, der Sie vor einem Jahr verlassen hat, um an einer gefährlichen Mission teilzunehmen? Er war ausgezogen, um den grausamen Hexenmeister Garkor zu töten. Was hat der Traum der letzten Nacht zu bedeuten, in dem Sie Ihnen großen Zauberlehrer gefangen genommen sahen? Sie haben beschlossen, seiner Spur zu folgen, um ihm in seiner Not zu helfen. Als Ziel ist Ihnen jedoch nur der Bedriff "Minas Gundur" bekannt. Legenden besagen, daß es sich dabei um ein sagenumwobenes Höhlensystem handelt.

von dem niemand genau weiß,
wo es sich befindet.

Lösen Sie diese Fragen im Textadventure "Minas Gundur"! Es besitzt einen eigenen Zeichensatz mit überdimensionalen Anfangsbuchstaben, die bei Raumbeschreibungen und ähnlichem Verwendung finden.

Der Parser versteht vollständige deutsche Sätze. So ist es zum Beispiel möglich, die Wörter "und", "ihn", "sie" und "es" zu benutzen. Es werden Artikel und andere Hilfsörter verstanden ebenso wie viele Synonyme (z.B.: GIB, GEBE). alle Wörter können abge-

kürzt werden. Sie sollten nur darauf achten, daß keine Verwechslungen auftreten (UNT = unten, aber nicht untersuche.

Ausnahmen bilden hier die Zauberwörter, die Sie aber erst im Laufe des Spieles kennenlernen werden.

Eine wichtige Regel gibt es aber: operieren Sie mit 2 Gegenständen, muß zuerst der genannt werden, an dem gearbeitet werden soll und danach derjenige, mit dem die Operation durchgeführt werden soll. Beispiele:

**GEHE GEN NORDEN
TÖTE DAS MONSTER MIT
DEM SCHWERT**

GIB DAS GELD DEM
HÄNDLER

**ÖFFNE DEN SCHRANK
UND UNTERSUCHE IHN**
Es gibt folgende Systembefehle:

INVENTUR
listet alle Gegenstände auf, die der Spieler bei sich trägt.

HILFE
gibt in verfahrenen Situationen einen Tip. Sie sollten diesen Befehl jedoch nicht zu oft verwenden, denn das könnte den Reiz des Adventures mindern.

**Mit
SPEICHERE**

kann der Spielstand jederzeit gesichert werden, um ihn später mit LADE wieder in den Computer zu holen.

Der Befehl ENDE ist nur für Lebensmüde gedacht.

Mit FARBE können alle Bildschirmfarben geändert werden, die dann mit SAVE mitabgespeichert werden.

Die Taste mit dem Klammeraffen reproduziert den vorangegangenen Eingabetext in das Eingabefeld.

**Und nun viel Spaß beim Spielen,
alter Kämpfer!**

Teil 1

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)

```

1 REM *****
2 REM *          MINAS GUNDUR          *
3 REM *          GESCHRIEBEN 1986/87   *
4 REM *          VON PHILIPP KOEHN     *
5 REM *          FUER TRONIC VERLAG GMBH *
6 REM *****
7 ;
10 FOR I=49152 TO 49242
30 READ A
40 POKE I,A
50 NEXT I:SYS 49152
60 SYS 49201
100 DATA 120,169,51,133,1,169,0,133,95,133,90,13
3,88,169,208,133,96,169,224
101 DATA 133,91,169,240,133,89,32,191,163,169,55
,133,1,88,169,24,141,24,208
102 DATA 169,148,141,0,221,169,196,141,136,2,96
103 DATA 169,0,133,95,133,90,133,88,169,160,133,
96,169,192,133,89,133,91,32
104 DATA 191,163,169,85,141,161,168,169,192,141,
162,168,169,54,133,1,96,32
105 DATA 138,173,76,247,183
110 PRINTCHR$(142)*" (CLEAR GREEN) DATA (SPACE) LADE

```

```

{SPACE}-{SPACE}BITTE{SPACE}WARTEN{DOWN2}"          <174>
111 POKE 53280,0:POKE 53281,0                          <193>
120 ADR=59392                                           <77>
130 FOR I=1 TO 128                                       <231>
140 PRINT "{UP}"I*10+990;:S=0                           <47>
150 FOR J=0 TO 15                                         <78>
160 READ D:S=S+D:POKEADR,D                             <84>
170 ADR=ADR+1:NEXT J                                     <167>
180 READ C:IF S<C THEN PRINT"FEHLER!":END              <121>
190 PRINT"OK":NEXT I                                     <144>
200 GOTO 2290                                           <31>

1000 DATA 0,102,0,60,110,102,60,0,0,0,124,142,12     <166>
6,206,123,0, 1155
1010 DATA 0,248,96,124,102,118,220,0,0,0,60,102,    <100>
96,224,126,0, 1516
1020 DATA 0,31,6,62,102,102,59,0,0,0,62,102,124,    <211>
227,126,0, 1003
1030 DATA 14,27,24,62,24,24,60,24,0,3,62,102,102    <155>
,63,198,124, 913
1040 DATA 216,96,96,124,102,230,102,12,24,48,0,5    <205>
6,24,60,24,0, 1214
1050 DATA 12,0,12,30,12,12,12,24,224,96,124,102,    <39>
124,108,238,0, 1130
1060 DATA 54,28,24,24,24,60,24,0,0,0,238,255,219    <174>
,219,219,0, 1388
1070 DATA 0,0,236,254,102,102,239,0,0,0,60,110,1    <153>
02,102,60,0, 1367
1080 DATA 0,0,220,102,102,252,112,216,0,0,118,20    <233>
4,204,124,28,54, 1736

```

1070 DATA 0,0,236,118,96,240,96,0,12,6,126,192,1 24,7,126,172, 1571	<126>	1520 DATA 0,0,0,54,54,54,255,0,54,0,109,198,198, 206,118,0, 1300	<95>
1100 DATA 24,56,126,24,24,28,56,0,0,0,239,102,10 2,126,55,0, 962	<140>	1530 DATA 3,3,3,3,3,3,3,102,0,60,102,126,96,60 ,0, 570	<76>
1110 DATA 0,0,198,198,198,108,56,0,0,0,102,195,2 19,255,110,0, 1639	<22>	1540 DATA 126,0,60,102,126,96,62,0,124,0,120,12, 124,204,126,0, 1282	<111>
1120 DATA 0,0,110,56,24,28,118,0,0,0,239,118,102 ,124,96,60, 1075	<36>	1550 DATA 0,0,0,248,248,24,24,24,0,0,0,0,0,255 ,255, 1078	<109>
1130 DATA 0,0,126,12,56,124,6,124,0,0,24,0,0,24, 0,0, 496	<219>	1560 DATA 24,48,120,12,124,204,126,0,12,24,60,10 2,126,96,62,0, 1140	<227>
1140 DATA 0,238,0,239,102,126,55,0,0,0,12,0,0,12 ,12,24, 820	<230>	1570 DATA 0,0,0,255,255,24,24,24,24,48,254,102,2 48,102,254,0, 1614	<173>
1150 DATA 108,0,124,134,126,198,123,0,60,102,102 ,108,102,102,108,192, 1689	<59>	1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,102,102,102,62 ,0, 494	<111>
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,48,24,24,24,0,24,0, 168	<199>	1590 DATA 0,126,0,60,102,102,60,0,255,255,0,0,0, 0,0,0, 960	<79>
1170 DATA 102,102,102,102,0,0,0,0,0,216,108,54,1 08,216,0,0, 1110	<225>	1600 DATA 12,24,238,102,102,102,62,0,12,24,60,10 2,102,102,60,0, 1104	<244>
1180 DATA 0,54,108,216,108,54,0,0,99,102,12,24,5 1,99,0,0, 927	<227>	1610 DATA 198,60,118,214,222,214,124,0,255,255,2 55,255,255,255,255,255, 3190	<134>
1190 DATA 126,231,219,223,219,231,126,0,6,12,24, 0,0,0,0,0, 1417	<26>	1620 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,25 5,255,255,255,255,255,255, 4080	<213>
1200 DATA 12,24,48,48,48,24,12,0,48,24,12,12,12, 24,48,0, 396	<162>	1630 DATA 240,240,240,240,240,0,0,0,0,255,255,255,25 5,255,255,255,255, 3000	<205>
1210 DATA 0,102,24,126,24,102,0,0,0,24,24,126,24 ,24,0,0, 600	<130>	1640 DATA 31,127,195,99,7,7,14,14,134,204,236,25 2,124,60,60,60, 1624	<4>
1220 DATA 0,0,0,0,0,24,24,48,0,0,0,255,0,0,0,0, 351	<174>	1650 DATA 31,28,60,62,123,241,240,0,252,60,60,12 4,254,156,24,0, 1715	<141>
1230 DATA 0,0,0,0,0,24,24,0,0,3,6,12,24,48,96,0, 237	<115>	1660 DATA 63,255,206,29,29,59,123,251,184,124,20 6,134,134,28,240,248, 2313	<175>
1240 DATA 60,102,102,102,102,102,60,0,24,56,120, 24,24,24,126,0, 1028	<197>	1670 DATA 221,29,125,253,223,63,113,224,156,140, 252,140,158,248,240,0, 2585	<44>
1250 DATA 60,102,6,12,24,51,126,0,126,6,12,28,6, 6,124,0, 689	<144>	1680 DATA 0,25,51,103,110,206,206,206,192,240,25 2,204,192,192,192,192, 2563	<174>
1260 DATA 192,96,60,108,108,126,12,12,0,30,48,96,12 4,6,6,124,0, 1088	<62>	1690 DATA 206,236,120,124,63,15,3,0,192,192,192, 206,252,248,224,0, 2273	<83>
1270 DATA 12,24,48,124,102,102,60,0,126,102,12,6 2,24,48,48,0, 894	<150>	1700 DATA 255,127,13,27,27,59,27,123,240,248,252 ,188,60,60,252,60, 2018	<171>
1280 DATA 56,108,56,124,198,198,124,0,60,102,102 ,62,12,24,48,0, 1274	<14>	1710 DATA 251,59,59,115,239,223,48,0,252,56,120, 240,224,128,0,0, 2014	<77>
1290 DATA 0,0,24,0,0,24,0,0,0,24,0,0,24,24,48, 168	<108>	1720 DATA 28,49,99,103,231,231,231,231,192,240,1 24,94,76,88,126,126, 2269	<16>
1300 DATA 0,0,0,0,0,24,24,48,0,0,126,0,126,0,0,0 , 348	<157>	1730 DATA 231,231,102,124,63,15,0,0,64,64,70,92, 248,224,0,0, 1528	<107>
1310 DATA 224,48,24,252,24,48,224,0,120,204,198, 12,24,0,56,0, 1458	<178>	1740 DATA 0,56,63,61,125,253,221,29,96,254,255,2 24,224,252,248,224, 2585	<225>
1320 DATA 0,0,0,127,0,0,0,0,126,158,54,102,126,1 98,198,0, 1089	<188>	1750 DATA 29,29,29,27,119,255,222,0,224,224,224, 192,192,128,0,0, 1894	<31>
1330 DATA 252,102,100,238,102,102,120,192,60,110 ,200,200,200,104,62,0, 2144	<50>	1760 DATA 7,31,62,110,110,238,238,239,192,240,25 2,56,0,24,124,206, 2129	<125>
1340 DATA 252,102,102,230,102,108,248,0,108,218, 216,222,216,242,1			


```

1950 DATA 29,29,127,255,221,29,29,31,156,156,248
240,128,128,128,0, 1934
1960 DATA 7,15,30,62,118,231,230,230,192,240,120
56,60,252,60,60, 1963
1970 DATA 230,231,118,127,63,15,0,0,60,252,56,12
0,243,254,204,0, 1973
1980 DATA 112,249,59,63,59,123,251,123,224,240,5
6,28,14,12,24,48, 1685
1990 DATA 59,59,59,59,59,127,255,0,224,224,112,1
12,59,62,28,0, 1498
2000 DATA 31,63,124,124,239,199,225,123,254,252,
24,48,224,248,188,28, 2394
2010 DATA 63,63,24,48,97,255,255,0,204,204,220,2
48,248,240,192,0, 2361
2020 DATA 31,127,239,15,31,59,115,115,254,252,96
96,96,96,96, 1814
2030 DATA 115,115,115,118,63,15,0,0,96,96,96,102
252,240,0,0, 1423
2040 DATA 255,255,31,59,123,115,243,243,27,62,60
60,252,60,60,60, 1965
2050 DATA 243,243,115,123,63,15,0,0,252,60,60,12
4,236,222,12,0, 1768
2060 DATA 96,223,31,61,59,123,119,118,216,220,14
2,134,6,6,198,230, 1982
2070 DATA 118,54,54,62,127,192,0,6,12,24,48,9
6,192,0,0, 1839
2080 DATA 124,253,60,125,239,206,206,239,255
238,238,110,110,110,110, 2829
2090 DATA 206,207,207,109,109,63,12,0,110,110,11
0,238,239,126,60,0, 1906
2100 DATA 112,248,60,30,15,7,63,127,12,30,54,96
192,192,248,240, 1726
2110 DATA 7,15,25,48,224,192,0,0,192,224,246,252
120,48,0,0, 1593
2120 DATA 225,247,123,59,251,123,59,59,192,112,5
6,56,252,60,60,252, 2186
2130 DATA 251,123,63,127,224,224,127,0,60,60,248
240,0,248,204,0, 2199

```

<21>

<42>

<209>

<201>

<173>

<120>

<185>

<72>

<51>

<2>

<245>

<24>

<205>

<203>

<95>

<102>

<47>

<10>

<198>

```

2140 DATA 63,127,224,0,0,1,63,7,255,254,60,120,2
40,224,248,128, 2014
2150 DATA 127,30,60,120,255,255,0,0,224,0,0,6,25
4,252,0,0, 1583
2160 DATA 255,255,255,201,201,201,0,255,57,255,5
7,57,57,57,129,255, 2547
2170 DATA 252,252,252,252,252,252,252,153,25
5,195,153,129,159,195,255, 3510
2180 DATA 129,255,195,153,129,159,193,255,131,25
5,135,243,131,51,129,255, 2798
2190 DATA 255,255,255,7,7,231,231,231,255,255,25
5,255,255,255,0,0, 3002
2200 DATA 231,207,135,243,131,51,129,255,243,231
1,195,153,129,159,193,255, 2940
2210 DATA 255,255,255,0,0,231,231,231,231,207,1,
153,7,153,1,255, 2466
2220 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,12
9,255,153,153,193,255, 3586
2230 DATA 255,129,255,195,153,153,195,255,0,0,25
5,255,255,255,255, 3120
2240 DATA 243,231,17,153,153,153,193,255,243,231
1,195,153,153,195,255, 2976
2250 DATA 57,131,57,57,57,57,131,255,0,0,0,0,0,0
0,0, 802
2260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,207,135,243,131,51
129,255, 1406
2270 DATA 15,15,15,15,255,255,255,255,153,25
5,195,153,195,255, 2694
2280 REM
2290 IF PEEK(186)<>8 THEN POKE631,131:POKE198,1:N
EW
2300 PRINT "CLEAR"LOAD:CHR$(34):"MAIN":CHR$(34)
1,"8"
2310 PRINT "DOWN4"RUN"
2320 POKE198,3:POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13:
NEW
ENDE DES LISTINGS

```

<20>

<201>

<224>

<105>

<84>

<205>

<147>

<23>

<75>

<201>

<44>

<93>

<181>

<5>

<127>

<63>

<246>

<22>

<2>

Teil 2

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)

```

10 REM *****
20 REM * MINAS GUNDUR *
30 REM * PHILIPP KOEHN 1986 *
40 REM *****
50 :
90 GOTO 60000
100 IF UX THEN X=X+1:GOTO 410
110 POKE 646,F2:PRINT "DOWN":B$=""
120 PRINT "CB LEFT":
130 GET A1$:IF A1$="" GOTO 130
131 IF A1$="E" AND LEN(B$)+LEN(BA$)<37 THEN PRIN
TBA$:B$=B$+BA$:GOTO120
135 A$=CHR$(ASC(A1$)+AND127)
140 IF A$=CHR$(13) AND B$="" THEN PRINT "SPACE"
:B$=B$+GOTO 200
150 IF A$=CHR$(20) AND B$="" THEN B$=LEFT$(B$,L
EN(B$)-1):PRINTA$:
160 IF LEN(B$)>36 OR ((A$="A" OR A$="Z")AND A$<>
"SPACE") GOTO 120
170 PRINTA$:B$=B$+A$
180 GOTO 120
190 :
200 FOR I=1 TO 18:W$(I)="" :NEXT I
205 A$=MID$(B$,I,1)
208 W=1:FOR I=1 TO LEN(B$)
209 A$=MID$(B$,I,1)
210 IF A$="SPACE" AND W$(W)<>"" THEN W=W+1
220 IF A$<>"SPACE" THEN W$(W)=W$(W)+A$
230 NEXT I
240 IF W$(W)="" THEN W=W-1
250 IF W=0 THEN PRINT "UP2":GOTO 110
360 :
400 X=1:V=0
410 OM=0:O=0:O1=0:UX=0:ZG=ZG+1
420 FOR I=1 TO 40:IF W$(I)=W$(X) GOTO 510
421 NEXT
424 FOR I=1 TO 40:IF LEFT$(W$(I),LEN(W$(X)))=W$(X) TH
ENV=I-VAL (RIGHT$(W$(I),1)):GOTO 510
425 NEXT
430 FOR I=1 TO 40:IF OX(I,0)=5 THEN IF OX(I)=W$(X) THEN O
1=I:GOTO 500

```

<183>

<242>

<33>

<213>

<108>

<175>

<173>

<123>

<18>

<97>

<122>

<232>

<70>

<240>

<41>

<248>

<245>

<248>

<90>

<148>

<235>

<152>

<7>

<43>

<250>

<61>

<170>

<163>

<242>

<163>

<166>

<40>

<24>

<44>

<51>

```

431 IF OX(I,0)=5 GOTO 435
432 IF LEFT$(O$(I),LEN(W$(X)))=W$(X) THEN O1=I-VAL (
RIGHT$(O$(I),1)):GOTO 500
435 NEXT
440 IF W$(X)="E" OR W$(X)="IHN" OR W$(X)="SIE"
THEN O1=OM:GOTO 500
446 IF W$(X)="UND" THEN UX=1:GOTO 530
470 ZG=ZG-1:A$="(S)CH(SPACE)KENNE(SPACE)"+W$(X)
)+"(SPACE)LEIDER(SPACE)NICHT." :GOSUB 50100:GOTO
100
500 IF O=0 THEN O=O1:O1=0
510 X=X+1
520 IF X<=W GOTO 420
530 FFZ=0:GOSUB 10000:IF FFZ=0 THEN GOSUB 6000
540 GOTO 100
1000 IF OX(0,0)=5 AND V=0 THEN V=33
1001 IF O=3 AND RR=16 THEN O=29
1002 IF V=51 THEN V=33
1005 POKE 646,F1
1010 IF V=0 AND O=0 THEN PRINT "SD" EIN (SPACE SS)
ATZ (SPACE) SCHEINT (SPACE) MIR (SPACE) NICHTS (SPACE) A
USSAGEND. :RETURN
1020 IF V=0 THEN PRINT "SI)M(SPACE SS)ATZ (SPACE)
FEHLT (SPACE) DER (SPACE SS) INN! :RETURN
1099 REM ***** RICHTUNGEN
1100 IF V>6 GOTO 1400
1110 IF RX(RR,V)=0 THEN PRINT "SD)AHIN (SPACE)KAN
NST (SPACE) DU (SPACE) NICHT (SPACE) GELANGEN. :RETURN
1120 RR=RX(RR,V)
1200 PRINT "DOWN"
1205 IF RR=5 THEN IF OX(9,1)>=0 THEN RR=6
1206 IF RR=11 THEN IF FX(10)=0 AND FX(13)=0 THEN
T=8:GOTO 10000
1236 Z$=R$(RR):GOSUB 50000
1237 IF RX(RR,0)=0 THEN RX(RR,0)=1:O=O+1
1238 ZP=ZG
1240 GOSUB 40000+RR*100
1250 F=0:FOR I=1 TO 40
1260 IF OX(I,0)<>1 OR OX(I,1)<>RR GOTO 1290
1270 IF F=0 THEN F=1:PRINT "SH)IER (SPACE) LIEGT (S
PACE) "I
1271 IF POS(I)+LEN(V$(I))>32 THEN PRINT
1272 PRINT "EIN"
1273 IF OX(I,2)=1 THEN PRINT "E"
1280 PRINT "SPACE":CHR$(ASC(O$(I))+128):MID$(O$(
I,2)):"SPACE":

```

<25>

<172>

<54>

<195>

<154>

<216>

<191>

<96>

<187>

<106>

<89>

<51>

<239>

<160>

<62>

<73>

<250>

<50>

<225>

<40>

<218>

<76>

<34>

<152>

<106>

<20>

<181>

<204>

<92>

<2>

<106>

<209>

<187>

<3>

<246>

```

1290 NEXT I:IF F THEN PRINT "LEFT2".
1300 F=0:FOR I=1 TO 6
1310 IF RX(RR,I)=0 GOTO 1350
1320 IF F=0 THEN F=1:PRINT "SD)U(SPACE)KANNST (S
PACE)NACH (SPACE) "
1330 IF POS(I)+LEN(V$(I))>37 THEN PRINT
1340 PRINTCHR$(ASC(V$(I))+128):MID$(V$(I),2)):"(
SPACE) "
1350 NEXT I
1360 IF F THEN PRINT "LEFT2".
1370 F=0:RETURN
1399 REM ***** NIMM
1400 IF V<7 GOTO 1500
1410 IF O=0 THEN PRINT "SH)AS (SPACE) SOLL (SPACE) I
CH (SPACE) NEHMEN?":RETURN
1420 IF OX(0,1)=1 THEN PRINT "SD)AS (SPACE) HABE (
SPACE) ICH (SPACE) SCHON. :RETURN
1425 IF OX(0,1)<>RR THEN PRINT "SD)AS (SPACE) SEHE
(SPACE) ICH (SPACE) HIER (SPACE) NIRGENDS. :RETURN
1430 IF OX(0,0)=3 THEN PRINT "SH)AS (SPACE) SOLL (S
PACE) DIESER (SPACE) SU)NSINN?":RETURN
1440 IF OX(0,0)<>1 THEN PRINT "SD)AS (SPACE) KANNST
T (SPACE) DU (SPACE) NICHT (SPACE) NEHMEN. :RETURN
1450 OX(0,1)=1:PRINT "SI)N (SPACE) SD)RDUNG. :RE
TURN
1499 REM ***** GIB
1500 IF V<10 GOTO 1600
1510 IF O=0 THEN PRINT "SH)AS (SPACE) SOLL (SPACE) I
CH (SPACE) ABLEGEN?":RETURN
1520 IF OX(0,1)<>1 THEN PRINT "SD)AS (SPACE) BEFINDE
T (SPACE) SICH (SPACE) NICHT (SPACE) IN (SPACE) MEINEM (S
PACE) SB)E- (SPACE) BITZ. :RETURN
1525 IF RR=12 AND O=5 GOTO 20000
1530 OX(0,1)=RR:PRINT "SI)N (SPACE) SD)RDUNG. "
1531 IF O=14 AND FX(11)=0 THEN FFZ=1:GOTO 6650
1532 IF O=16 THEN FFZ=1:GOTO 6650
1590 RETURN
1599 REM ***** UNTERSUCHE
1600 IF V<14 GOTO 2000
1610 IF O=0 GOTO 1200
1620 IF OX(0,1)<>RR AND OX(0,1)<>1 THEN PRINT "S
D)AS (SPACE) SEHE (SPACE) ICH (SPACE) NIRGENDS. :RETUR
N
1630 IF O=2 THEN PRINT "SD)ER (SPACE) IST (SPACE) S
E)BESITZT (SPACE) EINE (SPACE) SS)CHUBLADE, (SPACE) DI
E"
1631 IF O=2 THEN PRINT "ANSCHIEINEND (SPACE) UNVERSC
HLOSSEN (SPACE) IST. :RETURN
1633 IF O<8 OR FX(4)=0 OR OX(1,1) GOTO 1640
1634 PRINT "SE)R (SPACE) TR>GT (SPACE) EIN (SPACE) ST^
HLERNES (SPACE) SS)CHWERT (SPACE) UND":O=O+2
1636 PRINT "SK)OMPASS (SPACE) BEI (SPACE) SICH. :OX(
1,1)=RR:OX(9,1)=RR:RETURN
1640 IF O<15 GOTO 1660
1641 IF RX(10,6) GOTO 1650
1642 PRINT "SH)INTER (SPACE) EINEM (SPACE) SB)USCH (S
PACE) AN (SPACE) DER (SPACE) SF)ELSWAND"
1643 PRINT "ENTDECKT (SPACE) DU (SPACE) EINEN (SPACE)
DUNKLEN (SPACE) SO)ANG. (SPACE) SD)AB"
1644 PRINT "MU (SPACE) EIN (SPACE) SE)INGANG (SPACE) Z
UM (SPACE) SAGENUMWOHENEN"
1645 PRINT "SH)OHLNSYSTEM (SPACE) SH)INAS (SPACE) S
Q)UNDUR (SPACE) SEIN!":O=O+3:RX(10,6)=11:RETURN
1650 PRINT "SH)INTER (SPACE) EINEM (SPACE) SB)USCH (S
PACE) F>HRT (SPACE) EIN (SPACE) SO)ANG"
1651 PRINT "HINAB (SPACE) IN (SPACE) DAS (SPACE) SH)OHL
NSYSTEM (SPACE) VON (SPACE) SH)INAS"
1652 PRINT "SD)UNDUR. :RETURN
1660 IF O<30 GOTO 1670
1661 PRINT "SD)ER (SPACE) KREISRUNDE (SPACE) SB)RUNN
EN (SPACE) IST (SPACE) FAST (SPACE) BIS"
1662 PRINT "ZUM (SPACE) SR)AND (SPACE) MIT (SPACE) EINE
R (SPACE) VIOLETTEN (SPACE) SF)LSSIG-"
1663 PRINT "KEIT (SPACE) GEF>HLT, (SPACE) DIE (SPACE) A
UF (SPACE) MERKWARDIGE (SPACE) SA)RT"
1664 PRINT "SE)NERGIE (SPACE) ABSTRAHLT. :RETURN
1670 IF O=31 AND FX(18)<2 GOTO 20200
1990 PRINT "SI)CH (SPACE) KANN (SPACE) KEINE (SPACE) S
B)ESONDERHEITEN (SPACE) ERKENNEN. :RETURN
1999 REM ***** INVENTUR
2000 IF V<16 GOTO 2100
2010 PRINT "SD)U(SPACE) BESITZT (SPACE) " :F=0
2020 FOR I=1 TO 40
2030 IF OX(I,1)<>1 THEN 2070
2040 IF LEN(O$(I))+POS(I)>32 THEN PRINT
2050 PRINT "EIN":IF OX(I,2) THEN PRINT "E"

```

<189>

<188>

<166>

<191>

<98>

<117>

<95>

<10>

<71>

<116>

<105>

<22>

<69>

<131>

<10>

<67>

<195>

<66>

<39>

<110>

<93>

<184>

<94>

<40>

<189>

<202>

<114>

<118>

<176>

<228>

<221>

<148>

<3>

<149>

<213>

<0>

<101>

<59>

<77>

<100>

<142>

<171>

<118>

<25>

<10>

<90>

<218>

<240>

<240>

<131>

<235>

<28>

<247>

<187>

<194>

<132>

<67>

```

2055 IF OX(I,2)=2 THEN PRINT "N"
2060 PRINT "SPACE":CHR$(ASC(O$(I)+128):MID$(O
$(I),2)):"SPACE":F=1
2070 NEXT I:IF F=1 THEN PRINT "LEFT2".
2080 IF F=0 THEN PRINT "NOCH (SPACE) NICHTS. "
2090 IF OX(21,1)=2 THEN PRINT "SD)U(SPACE) TR>GS
T (SPACE) EINE (SPACE) SI)ARKAPPE. "
2095 RETURN
2099 REM ***** HILFE
2100 IF V<18 GOTO 2200
2110 IF RR=1 THEN PRINT "SS)ESAM, (SPACE) OFFNET (S
PACE) EUCH! :RETURN
2111 IF RR=3 THEN PRINT "SB)EACHTE (SPACE) ALLES, (
SPACE) WAS (SPACE) DU (SPACE) HAST (SPACE) UND (SPACE) WA
S (SPACE) DU (SPACE) SIEHST! :RETURN
2113 IF RR=8 THEN PRINT "SH)ABE (SPACE) SV)ERTRAUE
N (SPACE) IN (SPACE) GUTE (SPACE) SH)ESEN. (SPACE) SE)IN
EN"
2114 IF RR=8 THEN PRINT "SB)EGENSTAND (SPACE) KANN
ST (SPACE) DU (SPACE) NUN (SPACE) EIN (SPACE) ZWEITES (S
PACE) SH)ALBENUTZEN. :RETURN
2115 IF RR=10 THEN PRINT "SH)ACHE (SPACE) DICH (S
PACE) MIT (SPACE) DEINER (SPACE) SU)MGEBUNG (SPACE) VETRA
UT. "
2116 IF RR=10 THEN PRINT "NUTZE (SPACE) SCHLECHTE (S
PACE) SU)MST>NDE (SPACE) POSITIV"
2120 IF RR=12 THEN PRINT "SD)AS (SPACE) SB)UCH (S
PACE) IST (SPACE) DIE (SPACE) SA)USZEICHNUNG (SPACE) F>R (S
PACE) DEN"
2121 IF RR=12 THEN PRINT "WEISESTEN (SPACE) SZ)AUBE
RER. :RETURN
2125 IF RR=14 THEN PRINT "SH)UR (SPACE) KEINE (SPAC
E) SA)NGST! :RETURN
2130 IF RR=15 THEN PRINT "SD)U (SPACE
```



```

2315 PRINT# 8,F1
2316 PRINT# 8,F2
2317 PRINT# 8,CL
2318 PRINT# 8,PEEK(53280)
2320 PRINT# 8,AR
2321 FOR I=1 TO AR:FOR J=0 TO 6:PRINT# 8,RX(I,J)
:NEXT J,I
2323 PRINT# 8,Q:PRINT# 8,ZB:PRINT# 8,AF
2324 FOR I=0 TO AF:PRINT# 8,FX(I):NEXT I
2325 CLOSE 8
2340 RETURN
2399 REM ***** FARBEN AENDERN
2400 IF V<24 GOTO 2500
2410 PRINT"(DOWN) NDERE(SPACE)DIE(SPACE SF)ARBEITEN
(SPACE)NACH(SPACE)DEINEM(SPACE SH)UNSCH:"
2420 A$="(SH)INTERGRUNDSFARBE":F=PEEK(53280):GOSUB
50200:HF=F
2430 A$="(SF)ARBE(SPACE)DES(SPACE SG)ROSS-(SB)UC
HSTABENS":F=CL:GOSUB 50200:CL=F
2440 A$="(SF)ARBE(SPACE)DES(SPACE SA)USGABEN":F=
F1:GOSUB 50200:X=F
2450 A$="(SF)ARBE(SPACE)DER(SPACE SE)INGABEN":F=
F2:GOSUB 50200:F2=F
2460 F1=X:POKE 646,X:POKE 53280,HF:POKE 53281,HF
:PRINT"(CLEAR)":GOTO 1205
2499 REM ***** PUNKTE
2500 IF V<25 GOTO 2600
2510 A=INT(1000*Q/PH)/10
2520 PRINT"(SD)U(SPACE)HAST":INT(Q):"(SP)UNKT":
IF Q>1 THEN PRINT"E":
2525 PRINT"(SPACE)ERRINGEN(SPACE)KÖNNEN"
2530 PRINT"UND(SPACE)DAMIT":A:("(LEFT)%(SPACE)DES
(SPACE SS)PIELES(SPACE)GELÖST."
2570 RETURN
2599 REM ***** LIES BUCH
2600 IF V<28 GOTO 2700
2601 IF Q<5 GOTO 2630
2602 IF Q(0,1)<>-1 THEN PRINT"(SI)CH(SPACE)HABE
(SPACE)KEIN(SPACE SB)UCH.":RETURN
2604 IF RR<3 OR FX(5) GOTO 2610
2605 PRINT"(SD)AS(SPACE)MAGISCHE(SPACE SZ)AUBER
WORT(SPACE C)XYLKS(C-SPACE)VERMAG":Q=Q+3:FX(5)
=1
2606 PRINT"DEM(SPACE SA)USSPRECHENDEN(SPACE)FÜR(SPACE)
KURZE(SPACE SZ)EIT(SPACE)DIE"
2607 PRINT"(SG)ABE(SPACE)DES(SPACE SF)LIEGENS(SPACE
ACE)ZU(SPACE)VERLEIHEN.":RETURN
2610 IF RR<8 OR FX(6) GOTO 2620
2611 PRINT"(SD)EN(SPACE SZ)ORN(SPACE)WITENDER(SPACE
ST)IERE(SPACE)LÖST(SPACE)DAS(SPACE SH)ORT"
2612 PRINT"(C)SQUARZ(C-SPACE)WENN(SPACE)SIE(SPACE)
NICHT(SPACE)VOLLKOMMEN"
2613 PRINT"DEM(SPACE SB)ESEM(SPACE)VERFALLEN(SPACE)
SIND.":Q=Q+1:FX(6)=1:RETURN
2620 PRINT"(SS)ELTSAMERWEISE(SPACE)ENTHÄLT(SPACE)
DAS(SPACE SB)UCH(SPACE)NUR(SPACE)LEERE(SPACE S
S)EITEN.":RETURN
2630 IF Q<36 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE)IST(SPACE)
MIR(SPACE)UNMÖGLICH(SPACE)ZU(SPACE)LESEN."
2640 IF Q(0,1)<>-1 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)HAST(SPACE)
KEINEN(SPACE SZ)ETTEL.":FX=1:RETURN
2641 PRINT"(SA)UF(SPACE)DEM(SPACE SZ)ETTEL(SPACE)
STEHEN(SPACE)IN(SPACE)GRO_ EN(SPACE)GUNDU-"
2642 PRINT"RISCHEN(SPACE SR)UNEN(SPACE)DIE(SPACE
SH)ORTE(SPACE C)SROTZL(C-SPACE)UND"
2643 PRINT"(C)SPATRI(C-SPACE)SCHNACHDEM(SPACE
SD)U(SPACE)DES(SPACE SZ)ETTEL(SPACE)GELESEN"
2644 PRINT"HATTEST(SPACE)VERBRANNT(SPACE)ER(SPACE
ACE)ZU(SPACE SA)SCHE.":Q=Q+1:QX(36,1)=0:RETURN
2699 REM ***** SAGE
2700 IF V<33 GOTO 2800
2701 IF Q=0 THEN PRINT"(SH)AS(SPACE)WILLST(SPACE
SD)U(SPACE)SAGEN?":RETURN
2702 IF RR<3 OR Q<6 GOTO 2705
2703 IF RX(4,0)=0 THEN Q=Q+2
2704 RR=4:GOTO 1200
2705 IF Q(0,0)=3 AND Q(0,0)<>RR GOTO 2800
2710 IF RR<8 OR Q<13 OR FX(7) GOTO 2720
2711 Q=Q+3:PRINT"(SD)AS(SPACE SU)NGEHEUER(SPACE)
WIRD(SPACE)PLÖTZLICH(SPACE)ZAHM(SPACE)UND"
2712 PRINT"SCHAUT(SPACE)DICH(SPACE)FREUNDLICH(SPACE)
AN.":FX(7)=1:RETURN
2720 IF RR<14 GOTO 2730
2721 IF Q=20 AND FX(14)=0 GOTO 20100
2724 IF (Q<6 AND Q<13) OR FX(15) GOTO 2730
2725 PRINT"(SE)R(SPACE)GIBT(SPACE)DIR(SPACE)EINE

```

```

<173> (SPACE ST)ARNKAPPE(SPACE)UND(SPACE)SAGT:"
<179> 2726 PRINT"(C)SMIT(SPACE)IHRER(SPACE SH)ILFE(S
<42> PACE)STIEHST(SPACE)DU(SPACE)DIE(SPACE SH)ELT(SPA
<65> C)MIT"
<67> 2727 PRINT"DEN(SPACE SA)UGEN(SPACE)DER(SPACE)BOE
EN(SPACE SG)EISTER.(C-)"
<201> 2729 QX(21,1)=-1:FX(15)=1:Q=Q+5:RETURN
<131> 2730 IF Q<31 GOTO 2740
<127> 2731 IF FX(18)<2 GOTO 20200
<46> 2732 FX(18)=3:Q=Q+2:QX(0,1)=0
<187> 2733 PRINT"(SE)R(SPACE)ANTWORTET(SPACE)DIR(SPACE
<78> )LANGSAM:(SPACE C)SD)U(SPACE)HAST,"
<203> 2734 PRINT"VIEL(SPACE)GELERNT,(SPACE)SEIT(SPACE)
ICH(SPACE)DICH(SPACE)VERLASSEN"
<212> 2735 PRINT"HABE.(SPACE SF)HRE(SPACE)DANN(SPACE)
MEINEN(SPACE SA)UFTRAG(SPACE)ZU"
<71> 2736 PRINT"(SE)NDE(SPACE)UND(SPACE)TÖTE(SPACE)DE
N(SPACE SH)EXENMEISTER,(SPACE)DEN"
<185> 2737 PRINT"DUNKLEN(SPACE SH)ERRSCHER(SPACE)DER(S
PACE SB)ESEN.(C-)"
<175> 2738 PRINT"(SD)ANN(SPACE)LÖST(SPACE)ER(SPACE)SIC
H(SPACE)IN(SPACE SL)UFT(SPACE)AUF(SPACE)UND(SPACE)
EIN"
<185> 2739 PRINT"EINEN(SPACE SZ)ETTEL(SPACE)ZURÜCK.":Q
Z(36,1)=17:RETURN
<140> 2740 IF RR<19 OR Q<40 OR FX(20)>0 GOTO 2760
<255> 2741 Q=Q+4:FX(20)=1
<62> 2742 PRINT"(SP)LETZLICH(SPACE)ERSTARREN(SPACE)DI
E(SPACE SZ)GE(SPACE)DES(SPACE)BOSEN"
<15> 2743 PRINT"(SH)EXENMEISTERS.(SPACE SE)R(SPACE)SC
HEINT(SPACE)NUN(SPACE)WEHR-"
<174> 2744 PRINT"LOS.":RETURN
<143> 2745 IF Q=41 AND FX(20)<2 THEN T=12:GOTO 10000
2746 IF Q=41 GOTO 25000
2790 PRINT"(SD)EIN(SPACE SA)USSPRUCH(SPACE)HAT(S
PACE)KEINE(SPACE)VERSICHTLICHE(SPACE3 SF)OLGE.":R
ETURN
<79> 2799 REM ***** WARTE
<90> 2800 IF V<35 GOTO 2900
<139> 2801 PRINT"(SD)IE(SPACE SZ)EIT(SPACE)VERRINNT.":
RETURN
<123> 2899 REM ***** STIRB/SCHWIMME
<208> 2900 IF V=37 THEN T=2:GOTO 10000
<102> 2999 REM ***** TÖTE
<9> 3000 IF V<39 GOTO 3100
<44> 3001 IF Q=0 THEN PRINT"(SH)EN(SPACE)WILLST(SPACE
SD)U(SPACE)TÖTEN?":FFX=1:RETURN
<236> 3002 IF Q(0,0)<>3 THEN PRINT"(SD)INGE(SPACE)KAN
NEN(SPACE)MAN(SPACE)NICHT(SPACE)TÖTEN!":FFX=1:RETU
RN
<143> 3003 IF Q1=0 THEN PRINT"(SD)OCH(SPACE)NICHT(SPA
CE)MIT(SPACE)DEN(SPACE)BLÖ_ EN(SPACE SH)"NDEN?":FF
X=1:RETURN
<202> 3004 IF QX(01,1)<>-1 THEN PRINT"(SD)IESE(SPACE S
H)AFFE(SPACE)BESITZT(SPACE)DU(SPACE)NICHT!":FFX=
1:RETURN
<101> 3010 IF Q<8 GOTO 3020
<168> 3011 IF Q1<>7 THEN T=4:GOTO 10000
<151> 3013 IF FX(4) THEN PRINT"(SD)ER(SPACE SH)ANN(SPA
CE)IST(SPACE)SCHON(SPACE)TOT!":RETURN
<135> 3014 FX(4)=1:FX(1)=0:Q=Q+5
<127> 3015 PRINT"(SH)IT(SPACE)EINEM(SPACE)GEWALTIGEN(S
PACE SS)CHLAG(SPACE)INS(SPACE SH)ERZ"
<66> 3016 PRINT"HAST(SPACE)DU(SPACE)IHN(SPACE)TÖDLICH
(SPACE)VERWUNDET.":RETURN
<111> 3020 IF Q=11 THEN T=3:GOTO 10000
<179> 3022 IF Q=18 THEN T=9:GOTO 10000
<14> 3024 IF Q=20 THEN PRINT"(SH)ARUM(SPACE)WILLST(S
PACE)DU(SPACE)SOETWAS(SPACE)TUN?":RETURN
<10> 3025 IF Q1<>1 THEN PRINT"(SD)IESE(SPACE SH)AFFE(S
PACE)IST(SPACE)SINNLOS!":FFX=1:RETURN
<231> 3030 IF Q<28 GOTO 3040
<80> 3031 IF QX(0,1)<>RR THEN PRINT"(SH)IER(SPACE)IST
(SPACE)KEIN(SPACE SG)EIST.":RETURN
<138> 3032 QX(0,1)=0:FX(16)=2:QX(21,1)=0:Q=Q+4:RX(RR,1)
=16
<234> 3033 PRINT"(SH)IT(SPACE)EINEM(SPACE)KRAFTVOLLEN(S
PACE SS)CHLAG(SPACE)MIT(SPACE)DEN"
<195> 3034 PRINT"(SS)CHWERT(SPACE)HAST(SPACE)DU(SPACE)
DEN(SPACE SG)EIST(SPACE)GETÖTET."
<166> 3035 PRINT"(SD)IE(SPACE ST)ARNKAPPE(SPACE)UND(S
PACE)DIE(SPACE SL)BERREBTE(SPACE)DES"
<25> 3036 PRINT"(SG)ESPENSTES(SPACE)ZERFIELEN(SPACE)Z
U(SPACE SS)TAUB."
<185> 3037 PRINT"(SH)UN(SPACE)IST(SPACE)DER(SPACE SH)E
G(SPACE)FREI(SPACE)NACH(SPACE SN)ORDEN.":RETURN
<77>

```

```

3040 IF Q<42 OR FX(20)=2 GOTO 3099
3041 IF FX(20)=0 THEN T=13:GOTO 10000
3042 FX(21)=1:FX(20)=2:Q=Q+2
3043 PRINT"(SA)US(SPACE)DEM(SPACE SL)EICHNAM(SPA
CE)DES(SPACE)SCHRECKLICHSTEN"
3044 PRINT"(SG)ESCHÖPF(SPACE)DER(SPACE SE)RDE(S
PACE)STEIGT(SPACE)EIN(SPACE)BESTIALISCH:"
3045 PRINT"RIECHENDER(SPACE SD)AMPF(SPACE)AUF."
3046 PRINT"(SD)U(SPACE)HERST(SPACE)EIN(SPACE)LAU
TES(SPACE SK)RACHEN(SPACE)UND(SPACE SB)RECHEN:"
3047 PRINT"DIE(SPACE)OBEREN(SPACE SG)EWOLBE(SPA
CE)VON(SPACE SH)IN(SPACE SG)UNDUR"
3048 PRINT"STIRZEN(SPACE)EIN!":RETURN
3099 REM ***** ENTZUEDE
3100 IF V<41 GOTO 3200
3101 IF QX(0,1)<>-1 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE)HABE
(SPACE)ICH(SPACE)NICHT":RETURN
3102 IF Q=16 THEN T=17:GOTO 10000
3150 IF RR<10 OR FX(9)<3 THEN PRINT"(SI)CH(SPACE
E)HABE(SPACE)KEIN(SPACE SF)EUER!":RETURN
3151 IF Q<14 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE)HAT(SPACE)
KEINEN(SPACE)ALZU(SPACE)GRO_ EN(SPACE SS)INN.":RE
TURN
3152 IF FX(13) THEN Q=Q-4
3153 Q=Q+4:FX(13)=1:PRINT"(SD)ER(SPACE SA)BT(SPA
CE)BRENNT(SPACE)LICHTERLOH.":FX(10)=5:RETURN
3200 IF V=44 AND Q=14 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)WIR
FT(SPACE)INN(SPACE)WEG.":QX(0,1)=0
3300 IF V<46 GOTO 3400
3301 IF Q<21 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE)KANNT(SPA
CE)DU(SPACE)ICH(SPACE)NICHT(SPACE)AUFSETZEN!":RE
TURN
3302 IF QX(0,1)<>-1 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)HABT(S
PACE)KEINE(SPACE SK)APPE.":RETURN
3310 FX(16)=1:PRINT"(SD)U(SPACE)HAST(SPACE)NUN(S
PACE)DIE(SPACE ST)ARNKAPPE(SPACE)AUF."
3311 IF RR=15 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)ERBLICKT(S
PACE)EINEN(SPACE SG)EIST!"
3312 Q=Q+4:QX(0,1)=-2:RETURN
3400 IF (V=49 OR V=54) AND Q1=0 THEN PRINT"(SH)O
MIT?":RETURN
3410 IF V=49 AND Q1<>1 GOTO 3025
3500 :
4990 :
4991 REM *****
4992 REM RAUM-BEFEHLE AUFRUFEN
4993 REM *****
5000 F=0:GOSUB 30000+100*RR
5001 IF F THEN PRINT"(SD)AS(SPACE)GEHT(SPACE)NIC
HT.":ZG=ZG-1
5002 FZ=F:RETURN
5990 REM *****
5991 REM ACTION
5992 REM *****
6000 IF FX(4) GOTO 6200
6002 IF RR<4 GOTO 6100
6005 FX(0)=FX(0)+1
6010 IF A=1 OR A=2 THEN PRINT"(DOWN SD)ON(SPACE)
UNTEN(SPACE)HERST(SPACE)DU(SPACE SH)ENSCHENSTIM
MEN."
6020 IF A=3 THEN PRINT"(DOWN SE)IN(SPACE SH)ANN(S
PACE)TAUCHT(SPACE)PLÖTZLICH(SPACE)AUF.(SPACE SE
R(SPACE)IST":RX(4,6)=0
6030 IF A=3 THEN PRINT"WAHRSCHEINLICH(SPACE)DER(S
PACE SH)ERR(SPACE)DES(SPACE SB)AUMHAUSES.":QX(8
,1)=4
6040 IF A=4 THEN PRINT"(DOWN SD)ER(SPACE SH)ANN(S
PACE)GREIFT(SPACE)DICH(SPACE)AN!"
6050 IF A=5 THEN T=1:GOTO 19000
6100 IF RR=3 AND FX(1) THEN T=1:GOTO 19000
6110 IF RR=3 AND FX(0) THEN FX(2)=3:FX(3)=3:QX(8
,1)=3
6120 IF RR=3 AND FX(0) THEN PRINT"(SE)IN(SPACE S
H)ANN(SPACE)GREIFT(SPACE)DICH(SPACE)AN!":FX(1)=1
6200 IF FX(1) AND FX(2)<>RR THEN T=FX(3):GOTO 19
000
6210 IF RR<8 AND FX(8)=4 THEN FX(8)=3
6300 IF RR<8 OR FX(7) GOTO 6400
6310 FX(RR)=FX(RR)+1:A=FX(RR)
6320 IF A=2 THEN PRINT"(SE)IN(SPACE SS)EELUNGEHEU
ER(SPACE)TAUCHT(SPACE)AUS(SPACE)DEM(SPACE SS)EE(S
PACE)AUF!":QX(11,1)=0
6330 IF A=3 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE SU)NGEHEUER(S
PACE)SCHAUT(SPACE)DICH(SPACE)ZORNT(SPACE)AN."
6340 IF A=4 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE SU)NGEHEUER(S

```

```

<37> (SPACE)GREIFT(SPACE)DICH(SPACE)AN!"
<35> 6350 IF A=5 THEN T=6:GOTO 19000
<12> 6400 IF RR<10 GOTO 6500
6410 FX(9)=FX(9)+1:A=FX(9)
<232> 6420 IF A=1 THEN PRINT"(SE)IN(SPACE SU)NWETTER(S
PACE)ZIEHT(SPACE)AUF."
<82> 6430 IF A=2 OR A=4 THEN PRINT"(SE)S(SPACE)REGNET
(SPACE)IN(SPACE SS)TROMMEN."
<29> 6440 IF A=3 THEN PRINT"(SE)IN(SPACE SB)LITZ(SPA
CE)SCHLÄGT(SPACE)IN(SPACE)EINEN(SPACE SB)AUM(SPA
CE)IN(SPACE)DER"
<98> 6441 IF A=3 THEN PRINT"(SH)HE(SPACE)EIN,(SPACE)
DER(SPACE)SOFORT(SPACE)ANFANGt(SPACE)ZU(SPACE)BR
ENNEN!"
<24> 6450 IF A=5 THEN T=7:GOTO 19000
<160> 6500 IF FX(10)=0 GOTO 6700
<51> 6505 FX(10)=FX(10)-1:A=FX(10)
<111> 6510 IF A=2 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE SL)ICHT(SPA
CE)DES(SPACE SA)STES(SPACE)NIMMT(SPACE)AB."
<231> 6520 IF A=0 THEN PRINT"(UP)":TAB(2):"(SPACE)UN
D(SPACE)ER-(SPACE3)LISCHT.":QX(14,1)=0
<165> 6530 IF A=0 AND FX(11)=0 GOTO 6700
<210> 6700 IF RR=15 AND QX(21,1)=-2 THEN QX(28,1)=15
<75> 6800 IF RR<15 OR FX(16)=2 GOTO 6900
<240> 6810 A=FX(17)+1
6820 IF A=2 AND FX(16)=0 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)
FVHLST(SPACE)DICH(SPACE)BEOBACHTET..."
<210> 6830 IF A=4 THEN T=10:GOTO 19000
<103> 6840 FX(17)=A
6900 IF RX(16,1)=17 THEN RX(16)="B"
6910 IF FX(18)=2 THEN RX(17)="M"
7000 IF RR<18 THEN FX(19)=0:GOTO 7100
<26> 7010 A=FX(19)+1
<197> 7020 IF A=1 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)BEMERKT(SPA
CE)EIN(SPACE SG)RUPPE(SPACE SS)OLDATEN,(SPACE)DIE
"
<65> 7021 IF A=1 THEN PRINT"AUF(SPACE)DICH(SPACE)AUFM
ERKSAM(SPACE)WIRD."
<171> 7030 IF A=2 THEN PRINT"(SD)IE(SPACE SS)OLDATEN(S
PACE)GREIFEN(SPACE)DICH(SPACE)AN!"
<119> 7040 IF A=3 THEN T=11:GOTO 19000
<67> 7050 FX(19)=A
<149> 7100 IF FX(20)=0 GOTO 9990
<243> 7110 FX(21)=FX(21)+1
<203> 7120 IF FX(21)=3 THEN T=14:GOTO 19000
<87> 9990 RETURN
<4> 9991 :
<89> 9992 REM *****
<96> 9993 REM TODESMELDUNGEN
9994 REM *****
10000 PRINT"(CLEAR DOWN)"
10010 GOSUB 10900+T*100
10090 GOSUB 2510
10100 PRINT"(SH)ECHTAST(SPACE)DU(SPACE)NOCH(SPA
CE)EINMAL(SPACE)VON(SPACE SV)ORNE(SPACE)AN-"
<36> 10110 PRINT"FANGEN(SPACE)(J/N)?",
10120 GET A$
10130 IF A$="J" THEN CLR:B=1:GOTO 60000
10140 IF A$<>"N" GOTO 10120
10150 POKE 53280,14:POKE 53281,6:PRINT"(CLEAR) <
LIG.BLUE)":;END
<241> 11000 Z$="D":GOSUB 50000
11010 PRINT"ER(SPACE SH)ANN(SPACE)BETRACHTETE(S
PACE)DICH(SPACE)ALS(SPACE SD)IEB(SPACE)UND"
<70> 11020 PRINT"UND(SPACE)TÖTETE(SPACE)DICH(SPACE)GR
AUSAM.":RETURN
<242> 11100 Z$="A":GOSUB 50000
11110 PRINT"US(SPACE SV)ERZWEIFLUNG(SPACE)BER(S
PACE)DEINE(SPACE)SCHLECHTE"
<69> 11120 PRINT"(SL)AGE(SPACE)HAST(SPACE)DU(SPACE SS
)ELBSTMORD(SPACE)VERBT.":RETURN
<1> 11200 Z$="L":GOSUB 50000
11210 PRINT"EIDER(SPACE)FOLGTE(SPACE)DIR(SPACE)D
ER(SPACE SH)ANN(SPACE)EILIG(SPACE)UND"
<241> 11220 PRINT"BRACHTE(SPACE)DICH(SPACE)MIT(SPACE)S
EINEM(SPACE SS)CHWERT(SPACE)UM.":RETURN
<201> 11300 Z$="T"
11310 PRINT"(ST)ROTZ(SPACE SG)EGENWEHR(SPACE)KON
NTEST(SPACE)DU(SPACE)DAS(SPACE SU)NHEIL"
<64> 11320 PRINT"NICHT(SPACE)MEHR(SPACE)VON(SPACE)DIR
(SPACE)ABWENDEN.":RETURN
11400 Z$="K":GOSUB 50000
11410 PRINT"URZ(SPACE)NACHDEM(SPACE)DU(SPACE)DEN
(SPACE SS)EE(SPACE)BETRETEN(SPACE)HAST,"
<94> 11420 PRINT"GRIFFEN(SPACE)DICH(SPACE SP)IRANHAS(

```



```

SPACE)AN(SPACE)UND(SPACE)NAGTEN"
11430 PRINT"DICH(SPACE)BIS(SPACE)AUF(SPACE)DEN(S
PACE)LETZTEN(SPACE)SK)NOCHEN(SPACE)AB." RETURN
11500 Z$="M":GOSUB 50000
11510 PRINT"IT(SPACE)SEINEM(SPACE)RIESIGEN(SPACE
SK)IEFER(SPACE)BRACH(SPACE)DAS"
11520 PRINT"(SS)EELUNGEHEUER(SPACE)DIR(SPACE)DAS(S
PACE)SK)ENICK." RETURN
11600 Z$="K":GOSUB 50000
11610 PRINT"AUM(SPACE)HAST(SPACE)DU(SPACE)DICH(S
PACE)VON(SPACE)DEM(SPACE)SS)CHRECK"
11620 PRINT"DES(SPACE)SB)LITZEIN(SPACE)SCHLAGES(SPACE)E
RHOLT,(SPACE)TRAF"
11630 PRINT"DER(SPACE)N)CHSTE(SPACE)SB)LITZ(SPA
CE)DICH." RETURN
11700 Z$="I":GOSUB 50000
11710 PRINT"N(SPACE)DER(SPACE)SD)UNKELHEIT,(SPAC
E)WAR(SPACE)ES(SPACE)MIR(SPACE)UNMOGLICH"
11720 PRINT"ETWAS(SPACE)ZU(SPACE)SEHEN,(SPACE)ST
OLPERTE,(SPACE)FIEL(SPACE)HIN(SPACE)UND"
11730 PRINT"TRAF(SPACE)UNGL)CKLICHERWEISE(SPACE)
MIT(SPACE)DEM(SPACE)SK)OPF"
11740 PRINT"TOTLICH(SPACE)AUF." RETURN
11800 Z$="U":GOSUB 50000
11810 PRINT"EBERRASCHT(SPACE)VON(SPACE)DEINEM(S
PACE)S)NGRIFF,(SPACE)SCHLUG"
11820 PRINT"DER(SPACE)SK)CHTER(SPACE)DIR(SPACE)
DEINE(SPACE)SK)AFFE(SPACE)AUS(SPACE)DER"
11830 PRINT"(SK)AND(SPACE)UND(SPACE)TOTETE(SPACE
)DICH." RETURN
11900 Z$="A":GOSUB 50000
11910 PRINT"UF(SPACE)EINMAL(SPACE)VERSP)RTEST(S
PACE)DU(SPACE)EINEM(SPACE)SS)TICH"
11920 PRINT"IM(SPACE)SH)ERZEN(SPACE)UND(SPACE)ST
ARBST(SPACE)UNTER(SPACE)EINEM"
11930 PRINT"BOSEN(SPACE)SL)ACHEN,(SPACE)DESSEN(S
PACE)SU)RHEBER(SPACE)DIR(SPACE)F)R"
11940 PRINT"IMMER(SPACE)UNBEKANNT(SPACE)BLEIBEN(S
PACE)WIRD." RETURN
12000 Z$="D":GOSUB 50000
12010 PRINT"IE(SPACE)SD)ARKI,(SPACE)DIE(SPACE)DU
NKLEN(SPACE)SD)IENER(SPACE)SK)ARKORS,"
12020 PRINT"WAREN(SPACE)LEIDER(SPACE)IN(SPACE)DE
R(SPACE)SL)BERZAHL,(SPACE)NAHMEN"
12030 PRINT"DICH(SPACE)FEST(SPACE)UND(SPACE)FOLT
ERTEN(SPACE)DICH(SPACE)GRAUSAM"
12040 PRINT"ZU(SPACE)ST)ODE." RETURN
12100 PRINT"(UP2)" Z$="U":GOSUB 50000
12110 PRINT"RPLETZLICH(SPACE)WURDEST(SPACE)DU(S
PACE)IN(SPACE)DEINE(SPACE)SH)EIMAT-"
12120 PRINT"STADT(SPACE)ZUR)CKGESETZT.(SPACE)SH)
EIL(SPACE)DU(SPACE)KURZ(SPACE)VOR"
12130 PRINT"DEM(SPACE)SZ)IEL(SPACE)AUFGEGBEN(S
PACE)UND(SPACE)SG)ARKOR(SPACE)NICHT"
12140 PRINT"GETOTET(SPACE)HAST,(SPACE)WURDEST(S
PACE)DU(SPACE)VOM(SPACE)SV)OLKE"
12150 PRINT"GELYNCHT.(SPACE)SD)EIN(SPACE)SH)AME(S
PACE)WAR(SPACE)LANGE(SPACE)EIN"
12160 PRINT"SCHLIMMES(SPACE)SS)CHIMPFWORT." RETU
RN
12200 Z$="F":GOSUB 50000
12210 PRINT"REHLICH(SPACE)SPRACH(SPACE)DER(SPACE
)SCHRECKLICHE"
12220 PRINT"(SH)ERRSCHER(SPACE)EIN(SPACE)SH)ORT(S
PACE)DES(SPACE)SG)RAUENS,(SPACE)DESSEN"
12230 PRINT"(SK)RAFT(SPACE)AUSREICHTE(SPACE)DICH
(SPACE)AM(SPACE)LEBENDIGEN"
12240 PRINT"UNTER(SPACE)UNVORSTELLBAREN(SPACE)SS
)CHMERZEN(SPACE)ZU"
12250 PRINT"VERBRENNEN." RETURN
12300 Z$="U":GOSUB 50000
12310 PRINT"INTER(SPACE)LAUTEM(SPACE)SG)ET)ESE(S
PACE)BRACH(SPACE)DIE(SPACE)SD)ECKE"
12320 PRINT"BER(SPACE)DIR(SPACE)EIN.(SPACE)SE)B
(SPACE)GAB(SPACE)KEINEN(SPACE)SA)USWEG,
12330 PRINT"WOHIN(SPACE)DU(SPACE)DICH(SPACE)H)TT
EST(SPACE)RETTEN(SPACE)KENNEN." RETURN
12400 Z$="D":GOSUB 50000
12410 PRINT"ER(SPACE)SH)CHTER(SPACE)MI)VERSTAND
(SPACE)DIE(SPACE)SH)AFFE"
12420 PRINT"ALS(SPACE)SH)ORDROHUNG." RETURN
12500 Z$="G":GOSUB 50000
12510 PRINT"RO)ER(SPACE)SS)CHMERZ(SPACE)DURCHZUC
KT(SPACE)DEINEN(SPACE)SK)ORPER"
12520 PRINT"UND(SPACE)DU(SPACE)STIRBST(SPACE)AM(S
PACE)GIFTIGEN(SPACE)SH)ASSER(SPACE)DES"

```

```

12530 PRINT"(SB)RUNNENS." RETURN
12600 Z$="L":GOSUB 50000:PRINT"AUTSTARK(SPACE)ZE
RBARST(SPACE)DIE(SPACE)UNHEILVOLLE"
12610 PRINT"(SL)AMPE(SPACE)UND(SPACE)DU(SPACE)MI
T(SPACE)IHR.(SPACE)SH)AHSCHNEINLICH"
12620 PRINT"HAT(SPACE)EIN(SPACE)SD)IENER(SPACE)S
G)ARKORS(SPACE)SS)PRENGSTOFF"
12630 PRINT"HINGEINGETAN." RETURN
19000 PRINT"((SD)RYCKE(SPACE)EINE(SPACE)ST)ASTE)
"
19010 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET A$:GOTO 10000
20000 OX(5,1)=:PRINT"(SD)ER(SPACE)SH)CHTER(SPA
CE)SCHAUT(SPACE)ES(SPACE)AN(SPACE)UND(SPACE)L)T
(SPACE)DICH"
20010 PRINT"MIT(SPACE)DEM(SPACE)SS)CHWERT(SPACE)
NACH(SPACE)SH)ORDEN(SPACE)DEUTEND"
20020 PRINT"GEHEN.(SPACE)SE)R(SPACE)SAGT(SPACE)E
R(SPACE)BEH)LT(SPACE)DEIN(SPACE)SB)UCH"
20030 PRINT"BIS(SPACE)ZU(SPACE)DEINER(SPACE)SR)\
CKKEHR."
20090 Q=Q+3:RX(12,1)=13:RETURN
20100 PRINT"(SD)ER(SPACE)SH)EIBE(SPACE)SAGT(SPA
CE)ZU(SPACE)DIR:(SPACE)C)SA)LS(SPACE)NOCH(SPACE)
SD"
20110 PRINT"JUNG(SPACE)WAR(SPACE)WIE(SPACE)DU,(S
PACE)K)MPFTE(SPACE)ICH(SPACE)AUCH(SPACE)GEGEN"
20120 PRINT"DAS(SPACE)SB)8SE.(SPACE)SH)EUTE(SPA
CE)JEDOCH(SPACE)FEHLT(SPACE)MIR(SPACE)DIE"
20130 PRINT"(SK)RAFT(SPACE)DAZU.(SPACE)SD)OCH(S
PACE)BEWEISE(SPACE)MIR(SPACE)ERST,(SPACE)DAS"
20140 PRINT"DU(SPACE)EIN(SPACE)SZ)AUBERLEHRLING(S
PACE)BIST,(SPACE)UND(SPACE)ICH(SPACE)DIR"
20150 PRINT"VERTRAUEN(SPACE)KANN.(C-)"
20190 Q=Q+2:FZ(14)=1:RETURN
20200 PRINT"(SD)ER(SPACE)WEISE(SPACE)SZ)AUBERMEI
STER(SPACE)SCHAUT(SPACE)DICH"
20210 PRINT"ERWARTUNGSVOLL(SPACE)AN.(SPACE)SE)R(S
PACE)SCHEINT(SPACE)IRGENTWIE"
20220 PRINT"GEISTIG(SPACE)GEFESSELT." RETURN
20999 :
21000 PRINT"((SD))ISKETTE(SPACE)ODER(SPACE)((SC
)ASSETTE(SPACE)CB LEFT)"
21010 GET G$:IF G$="D" OR G$="C" THEN PRINTG$:RE
TURN
21020 GOTO 21010
21030 :
25000 Q=Q+10:POKE 53280,0:POKE 53281,0:CL=9
25010 PRINT"((BROWN CLEAR DOWNS ORANGE))TAB(15);
25020 FOR I=1 TO 4:Z$=MID$("SIEG",I,1):GOSUB 500
00:NEXT
25030 PRINT
25040 PRINT TAB(173);
25050 Z$="M":GOSUB 50000
25060 PRINT"INAS(SPACE)";
25070 Z$="G":GOSUB 50000
25080 PRINT"UNDUR"
25090 PRINTTAB(95);"IST(SPACE)GEL)ST!"
25100 PRINTTAB(127);
25110 Z$="H":GOSUB 50000
25120 PRINT"ERZLICHEN(SPACE)";
25130 Z$="G":GOSUB 50000
25140 PRINT"L)CKWUNSCH!"
25200 L$(1)="(SH)INAS(SPACE)SG)UNDUR(SPACE)VON(S
PACE)SP)HILIPP(SPACE)SK)EHN(SPACE)-(SPACE)SS)IE(S
PACE)YERHT"
25210 L$(1)=L$(1)+"ELTEN"+STR$(Q)+"(SPACE)VON"+S
TR$(PM)+"(SPACE)MOGLICHEN(SPACE)SP)UNKTEN"
25220 L$(2)="(SPACE)-(SPACE)SV)IELEN(SPACE)SD)AN
K(SPACE)F)R(SPACE)ST)ESTEN(SPACE)UND(SPACE)SK)RI
TISIEREN(SPACE)AN(SPACE)"
25230 L$(3)="(SR)ALPH(SPACE)UND(SPACE)SC)HRISTIN
E(SPACE)SE)GELBEER,(SPACE)SA)NNETTE(SPACE)SK)EHN
,(SPACE)SC)HRISTOPH(SPACE)"
25240 L$(3)=L$(3)+"(SS)TEINEBRUNNER(SPACE)UND(S
PACE)ST)HOMAS(SPACE)SH)OLZMANN(SPACE)-(SPACE)"
25250 L$(4)="(SD)ANK(SPACE)AUCH(SPACE)F)R(SPACE)
DEN(SPACE)SK)URS(SPACE)IM(SPACE)64)ER(SPACE)SS)O
NDERHEFT(SPACE)AN(SPACE)SH)ICHAEL(SPACE)SH)ICKLE
S(SPACE)-(SPACE)"
25260 L$(5)="(SD)EM)CHST(SPACE)AUF(SPACE)DIESEM
(SPACE)SS)GREEN:(SPACE)SH)INAS(SPACE)SG)UNDUR(S
PACE)S-2(SPACE)-(SPACE)"
25270 L$(6)="(SE)RDACHT(SPACE)UND(SPACE)SP)ROGRA
MMIERT(SPACE)IM(SPACE)SD)AHRE(SPACE)DES(SPACE)SH
)ER"
25280 L$(7)="RN(SPACE)1986(SPACE)IN(SPACE)SE)RLA

```

```

NGEN,(SPACE)SE)RANKEN,(SPACE)SD)EUTSCHLAND"
25290 L$(8)="(SPACE40)"
25295 X=0:Y=1
25300 I=1
25301 L$=L$(X)+L$(Y)
25302 IF I>LEN(L$(X)) THEN X=(X+1) AND Y=(Y+1)
AND 7:GOTO 25300
25305 FOR J=1 TO 50:NEXT
25310 PRINT"(HOME DOWNS 22 SPACE)";MID$(L$,I,37);"
(SPACE)"
25320 I=I+1:GOTO 25301
29000 END
30000 :
30010 REM *****
30020 REM RAUM-AKTIONEN
30030 REM *****
30100 IF V<23 GOTO 30199
30101 IF (O<2 AND O<4) OR OX(5,1)<>0 GOTO 3011
0
30102 PRINT"(SI)N(SPACE)DER(SPACE)SS)CHUBLADE(S
PACE)LIEGT(SPACE)EINZIG(SPACE)EIN(SPACE)ALTES(S
PACE)SB)UCH." OX(5,1)=1:Q=Q+3:RETURN
30110 IF O<3 GOTO 30700
30120 IF RX(1,1)=2 THEN PRINT"(SD)IE(SPACE)ST)\R
(SPACE)IST(SPACE)SCHON(SPACE)OFFEN." RETURN
30130 RX(1,1)=2:PRINT"(SS)IE(SPACE)GING(SPACE)MI
T(SPACE)EINEM(SPACE)LAUTEM(SPACE)SK)NARREN(SPACE
)AUF." Q=Q+2:RETURN
30200 :
30300 :
30400 :
30500 :
30600 :
30700 F=1:RETURN
30800 IF O<10 GOTO 30810
30801 IF V=30 OR V=40 THEN T=5:GOTO 10000
30810 IF (V<30 AND V<40) OR O<11 OR FZ(7)=. G
OTO 30820
30811 PRINT"(SD)AS(SPACE)ZAHME(SPACE)SU)RTIER(S
PACE)BRACHTE(SPACE)DICH(SPACE)BER(SPACE)DEN"
30812 PRINT"(SS)EE.(SPACE)SA)UF(SPACE)DER(SPACE)
ANDEREN(SPACE)SS)EITE(SPACE)SCHAUTE(SPACE)ES"
30813 PRINT"DICH(SPACE)LIEBEVOLL(SPACE)AN." RR=9
:Q=Q+3:GOTO 1200
30820 F=1:RETURN
30900 F=1:RETURN
31000 IF V=30 AND O=26 THEN RR=11:GOTO 1200
31010 F=1:RETURN
31100 F=1:RETURN
31200 IF V<60 GOTO 31500
31201 IF RX(12,1)<>0 THEN PRINT"(SE)R(SPACE)L)T
(SPACE)DICH(SPACE)SCHON(SPACE)DURCH!" RETURN
31202 IF OX(0,1)<>-1 THEN PRINT"(SD)AS(SPACE)HAS
T(SPACE)DU(SPACE)NICHT!" RETURN
31210 IF O=1 OR O=7 THEN T=15:GOTO 10000
31211 IF O<5 THEN PRINT"(SE)R(SPACE)IST(SPACE)N
ICHT(SPACE)BEEINDRUCKT."
31212 PRINT"(SD)U(SPACE)GIBST(SPACE)ES(SPACE)IHM
..."GOTO 20000
31300 :
31400 :
31500 F=1:RETURN
31600 IF V<49 OR O<29 GOTO 31500
31620 IF OX(1,1)<>-1 THEN PRINT"(SD)U(SPACE)HAST
(SPACE)KEIN(SPACE)SS)CHWERT."
31630 IF RX(16,1)>0 GOTO 31500
31640 RX(16,1)=17:Q=Q+3:RX(16,1)=17
31650 PRINT"(SU)NTER(SPACE)LAUTEM(SPACE)CHTZEN(S
PACE)BRICHT(SPACE)DIE(SPACE)ST)\R"
31660 PRINT"ZUSAMMEN." RETURN
31700 IF V<55 OR O<1 OR (O1<30 AND O1<34) GO
TO 31750
31710 IF OX(0,1)<>-1 GOTO 31620
31720 IF FZ(18)=. THEN FZ(18)=1:Q=Q+5
31730 PRINT"(SZ)ETZT(SPACE)LEUCHTET(SPACE)AUCH(S
PACE)DAS(SPACE)SS)CHWERT(SPACE)VIO-"
31740 PRINT"LETT(SPACE)UND(SPACE)SCHEINT(SPACE)G
EH)RTET." RETURN
31750 IF V<49 OR O<35 OR FZ(18)>1 GOTO 31780
31751 IF FZ(18)=1 GOTO 31761
31752 PRINT"(SD)AS(SPACE)SS)CHWERT(SPACE)VERSPLI
TERT(SPACE)BEIM(SPACE)SA)UFTREFFEN"
31753 PRINT"AUF(SPACE)DAS(SPACE)SCHWERE(SPACE)SE
)ISENGITTER." OX(1,1)=0:RETURN
31761 PRINT"(SD)AS(SPACE)VIOLETTE(SPACE)SS)CHWER
T(SPACE)ZERSCHNEIDET(SPACE)DIE"

```

```

31762 PRINT"(SE)ISENST)BE(SPACE)WIE(SPACE)SB)UTT
ER.(SPACE)SH)IT(SPACE)DEM(SPACE)SZ)ERSTO-"
31763 PRINT"REN(SPACE)DER(SPACE)SE)ISENST)BE(S
PACE)IST(SPACE)AUCH(SPACE)EIN(SPACE)SB)ANN"
31764 PRINT"AUF(SPACE)SH)AGDALAR(SPACE)DUCHBROCH
EN." Q=Q+4
31765 PRINT"(SE)RST(SPACE)JETZT(SPACE)BEMERKST(S
PACE)DU,(SPACE)DA(SPACE)EIN(SPACE)SS)PALT)FX(1
B)=2
31766 PRINT"IN(SPACE)DER(SPACE)SH)ORDWAND(SPACE)
DES(SPACE)SR)AUMES(SPACE)IST." RX(17,1)=18:RETUR
N
31780 IF V=61 AND O=34 THEN T=16:GOTO 10000
31799 F=1:RETURN
31800 IF O<30 OR RX(18,2)=19 GOTO 31799
31801 IF V=57 THEN Q=Q+1:GOTO 31820
31802 IF V=49 AND O1=1 GOTO 31810
31803 GOTO 31799
31810 IF OX(1,1)<>-1 THEN PRINT"(SH)AST(SPACE)DU
(SPACE)NICHT." FZ=1:RETURN
31820 PRINT"(SH)INTER(SPACE)DEM(SH)IFTS(SPACE)SG)E)
FFNETEN(SPACE)SV)ORHANG(SPACE)STIEHST"
31830 PRINT"DU(SPACE)OSTW)RTS(SPACE)DEN(SPACE)ST
)HRONSAAL(SPACE)SG)ARKORS." RX(18,2)=19:Q=Q+4:RE
TURN
31900 F=1:RETURN
40000 :
40010 REM *****
40020 REM RAUMBESCHREIBUNGEN
40030 REM *****
40100 PRINT"U(SPACE)BEFINDET(SPACE)DICH(SPACE)I
M(SPACE)SH)AUSE(SPACE)DEINES"
40110 PRINT"GRD)EN(SPACE)SL)EHRMEISTERB.(SPACE)S
D)AS(SPACE)SH)AUS(SPACE)IST"
40120 PRINT"SCHLICHT(SPACE)EINGERICHTET.(SPACE)S
D)N(SPACE)EINER(SPACE)SE)CKE"
40130 PRINT"STEHT(SPACE)EIN(SPACE)ETWAS(SPACE)GR
O)ERER(SPACE)ST)ISCH,(SPACE)DER"
40140 PRINT"(SS)CHREIBT)ISCH(SPACE)SH)AGDALARS.(
SPACE)SA)N(SPACE)DER(SPACE)SH)ORD-"
40150 PRINT"WAND(SPACE)DES(SPACE)SH)AUSGES(SPACE)
IST(SPACE)EINE(SPACE)ST)\R." RETURN
40200 PRINT"OR(SPACE)DIR(SPACE)LIEGT(SPACE)DER(S
PACE)SG)RO)E(SPACE)SH)ALD(SPACE)SG)UNDURS."
40210 PRINT"(SE)IN(SPACE)KLEINER,(SPACE)UNSCHEIN
BARER(SPACE)SP)FAD(SPACE)F)HRT"
40220 PRINT"NORDW)RTS(SPACE)HINEIN.(SPACE)SI)M(S
PACE)SS)DEN(SPACE)LIEGT(SPACE)DIE"
40230 PRINT"(SH)\TTE(SPACE)SH)AGDALARS." RETURN
40300 PRINT"WISCHEN(SPACE)DEN(SPACE)SB)\UMEN(S
PACE)TEILT(SPACE)SICH(SPACE)DER"
40310 PRINT"(SP)FAD.(SPACE)SI)BER(SPACE)DIR,(SPA
CE)HOCH(SPACE)IN(SPACE)DEN(SPACE)SG)E)ST,"
40320 PRINT"BEMERKST(SPACE)DU(SPACE)IN(SPACE)DEN
(SPACE)STEN(SPACE)DER(SPACE)SB)\UME"
40330 PRINT"EIN(SPACE)KLEINES(SPACE)SB)AUMHAUS.(
SPACE)SD)U(SPACE)KANNT(SPACE)ABER"
40340 PRINT"NICHT(SPACE)HINAUFKLETTERN."
40350 IF FZ(4) THEN PRINT"(SE)IN(SPACE)TOTER(S
PACE)SH)ANN(SPACE)LIEGT(SPACE)AUF(SPACE)DEM(SPACE
)SB)ODEN."
40360 RETURN
40400 PRINT"IT(SPACE)SH)ILFE(SPACE)DES(SPACE)SZ)
AUBERWORTES(SPACE)BIST(SPACE)DU(SPACE)IM"
40410 PRINT"(SB)AUMHAUS.(SPACE)SE)S(SPACE)SCHEIN
T(SPACE)VON(SPACE)SG)\GERN(SPACE)BE-"
40420 PRINT"WOHNT(SPACE)GEWEGEN(SPACE)ZU(SPACE)S
EIN." RETURN
40500 PRINT"ANK(SPACE)DES(SPACE)SK)OMPASSES(S
PACE)E)KONNTTEST(SPACE)DU(SPACE)DICH(SPACE)GUT"
40510 PRINT"ORIENTIEREN,(SPACE)OBWOHL(SPACE)DER(S
PACE)SP)FAD(SPACE)PL)ETZLICH"
40520 PRINT"ENDETE." RETURN
40600 PRINT"LETZLICH(SPACE)ENDETE(SPACE)DER(S
PACE)SP)FAD(SPACE)DURCH(SPACE)DAS"
40610 PRINT"(SG)ESTR)PP.(SPACE)SD)U(SPACE)HAST(S
PACE)DIE(SPACE)SG)RIENTIERUNG"
40620 PRINT"VERLOREN." RETURN
40700 PRINT"UF(SPACE)EINEM(SPACE)SH)\GEL(SPACE)S
TEHEND(SPACE)HAST(SPACE)DU(SPACE)EINEN"
40710 PRINT"(SI)BERBLICK(SPACE)BER(SPACE)DAS(S
PACE)SL)AND(SPACE)IM(SPACE)SH)ORDEN"
40720 PRINT"IST(SPACE)EIN(SPACE)SS)EE,(SPACE)BAL
D(SPACE)DARAUF(SPACE)IST(SPACE)DER(SPACE)SU)R-"
40730 PRINT"WALD(SPACE)ZUENDE(SPACE)UND(SPACE)DA
S(SPACE)SG)RO)E(SPACE)SG)EBIRGE(SPACE)BE-"

```



```

40740 PRINT "GINNT." : RETURN
40800 PRINT "IN (SPACE) KLEINER (SPACE SD) SCHUNGELSE
E (SPACE) VERSPERRT (SPACE) IM"
40810 PRINT " (SN) ORDEN (SPACE) DEN (SPACE SN) EG. (SPA
CE SI) M (SPACE SD) STEN (SPACE) UND (SPACE SN) ESTEN (S
PACE) IST"
40820 PRINT "BEHR (SPACE) DICHTES (SPACE SD) ESTR\PP,
(SPACE) DURCH (SPACE) DAS (SPACE) DU"
40830 PRINT "SICHER (SPACE) NICHT (SPACE) GEHEN (SPACE
) KANNST."
40840 IF FZ(7) THEN PRINT "(SE) IN (SPACE) FREUNDLIC
HEG (SPACE SS) EEWESEN (SPACE) SCHAUT (SPACE) DICH"
40845 IF FZ(7) THEN PRINT "LIEBEVOLL (SPACE) AN."
40850 RETURN
40900 PRINT "IER, (SPACE) WO (SPACE) DAS (SPACE SS) EEW
ESEN (SPACE) DICH (SPACE) ABGESETZT"
40910 PRINT "HAT, (SPACE) WIRD (SPACE) DER (SPACE SD) R
WALD (SPACE) LANGSAM (SPACE) LICHTER."
40920 PRINT " (SE) S (SPACE) LIEGT (SPACE) VIEL (SPACE) T
OTES (SPACE SN) OLZ (SPACE) AUF (SPACE) DEM (SPACE SD) O
DEN"
40930 PRINT "HERUM." : RETURN
41000 PRINT "OR (SPACE) DIR (SPACE) RAGT (SPACE) PLOTZL
ICH (SPACE) EINE (SPACE) HOHE (SPACE SF) ELB-"
41010 PRINT "WAND (SPACE) AUF (SPACE) UND (SPACE) HINDE
RT (SPACE) DICH (SPACE) WEITER (SPACE) ZU"
41020 PRINT "GEHEN. (SPACE SD) ER (SPACE SD) RWALD (SP
ACE) IST (SPACE) ZU (SPACE) ENDE, (SPACE) NUR (SPACE) NOCH
H"
41030 PRINT "VEREINZELTE (SPACE SD) \SCHE (SPACE) SIN
D (SPACE) AM (SPACE SF) U (SPACE) DER"
41040 PRINT " (SF) ELSWAND." : RETURN
41100 PRINT "IN (SPACE) DUNKLER (SPACE SD) ANG (SPACE)
F\HRT (SPACE) NOCH (SPACE SN) ORDEN."
41110 PRINT " (SI) BER (SPACE) DIR (SPACE) STROMT (SPACE
SL) ICHT (SPACE) IN (SPACE) DIE (SPACE SF) INSTER-"
41120 PRINT "NIS, (SPACE) DAS (SPACE) DURCH (SPACE SD)
\SCHE (SPACE) GED\MPFT (SPACE) WIRD."
41130 PRINT " (SH) \TTE (SPACE) ICH (SPACE) KEIN (SPACE)
EIGENES (SPACE SL) ICHT, (SPACE) KÖNNTE"
41140 PRINT "ICH (SPACE) NICHTS (SPACE) SEHEN." : RETUR
N
41200 PRINT "ACKELN (SPACE) BEFINDEN (SPACE) SICH (SPA
CE) AN (SPACE) DEN (SPACE SN) \NDEN."
41210 PRINT " (SE) IN (SPACE SN) \CHTER (SPACE) MIT (SPA
CE) EINEM (SPACE SS) CHWERT (SPACE) VERSPERRT (RIGHT) D
IR (SPACE) DEN (SPACE SN) EG."
41215 IF OX(5,1)=0 GOTO 41230
41220 PRINT " (SE) R (SPACE) SAGT (SPACE) DU (SPACE) WARD
EST (SPACE) DIE (SPACE SN) \HLEN (SPACE) DER (SPACE SN)
EI-"
41221 PRINT "SEN (SPACE) BETRETEN (SPACE) UND (SPACE) V
ERLANGT (SPACE) EIN (SPACE SZ) EICHEN"
41222 PRINT "DEINES (SPACE SZ) \NNENS." : RETURN
41230 PRINT " (SE) R (SPACE) GRV_T (SPACE) FREUNDLICH, (
SPACE) VERBEUGT (SPACE) SICH (SPACE) DICH"
41240 PRINT "BEWUNDERND (SPACE) ANSCHAUEND (SPACE) UN
D (SPACE) L^T (SPACE) DICH (SPACE4 RIGHT) WEITER (SPAC
E) GEHEN." : RETURN
41300 PRINT "STW\RTS (SPACE) GEHT (SPACE) EIN (SPACE S
S) EITENGANG (SPACE) AB,"
41310 PRINT "W\HREND (SPACE) IM (SPACE SN) ORDEN (SPAC
E) DIE (SPACE) BER\HMEN (SPACE C+ SR) \UME"
41320 PRINT " (SD) ER (SPACE SN) EISEN (C- SPACE) LIEGE
N." : RETURN
41400 PRINT "UN (SPACE) BIST (SPACE) DU (SPACE) IN (SPAC
E) EINEM (SPACE) DER (SPACE SR) \UME, (SPACE) IN"
41410 PRINT "DIE (SPACE) SICH (SPACE) DIE (SPACE SN) EI
SEN (SPACE) AUS (SPACE) DER (SPACE SN) ELT"
41420 PRINT "ZUR\CKZIEHEN. (SPACE SE) INNER (SPACE) DI
ESER (SPACE SE) INSIEDLER"
41430 PRINT "SITZT (SPACE) IN (SPACE) EINER (SPACE SE)
CKE (SPACE) UND (SPACE) BETRACHTET"
41440 PRINT "DICH (SPACE) KLUB." : RETURN
41500 PRINT "ALTE (SPACE SL) UFT (SPACE) STROMT (SPACE
) AUS (SPACE SN) ORDEN (SPACE) IN (SPACE) DIE"
41510 PRINT "GRD_E (SPACE SD) ROTTE. (SPACE SK) LEINE
(SPACE SD) \NGE (SPACE) F\HREN (SPACE) NACH"
41520 PRINT " (SN) ORDEN (SPACE) UND (SPACE SN) ESTEN (S
PACE) AB."
41525 IF FZ(16) GOTO 41550
41530 PRINT " (SE) IN (SPACE) UNSICHTBARE (SPACE SK) R
AFT (SPACE) HINDERT (SPACE) DICH"
41540 PRINT "JEDDOCH (SPACE) NACH (SPACE SN) ORDEN (SPA
CE) ZU (SPACE) GEHEN."
41550 IF FZ(16)=1 THEN PRINT " (SE) IN (SPACE SD) EIS

```

```

60000 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 53265,11
60010 HF=0:F1=7:F2=5:CL=10:PM=102
60160 :
60170 REM *****
60180 REM TITELBILD
60190 REM *****
60200 PRINT "(CLEAR DOWN5 CTRLN CTRLH SPACE0)";
60220 Z$="P":GOSUB 50000
60230 PRINT "(YELLOW)HILIPP (SPACE2)";
60240 Z$="K":GOSUB 50000
60250 PRINT "QHN (SPACE) PRESENTS"
60260 PRINT TAB(173);
60270 Z$="M":GOSUB 50000
60280 PRINT "INAS (SPACE)";
60290 Z$="G":GOSUB 50000
60300 PRINT "UNDUR"
60310 PRINT "(DOWN5 SPACES CYAN SE) IN (SPACE) DEUTS
CHES (SPACE SE) ANTASYADVENTURE"
60320 PRINT "(DOWN GREEN SPACE9) & (SPACE) 1986 (SPAC
E) BY (SPACE SP) HILIPP (SPACE SK) QHN"
60330 PRINT "(DOWN2 PURPLE SPACE12 SD) ITTE (SPACE)
WARTEN (SPACE SS) IE (SPACE)!"
60340 POKE 53265,27
60980 :
61000 V=62:O=44:H=25:R=19:AF=21
61010 DIM V$(V),O$(O),H$(H),R$(R)
61020 DIM OX(O,2),RX(R,6),FX(AF)
61030 DIM W$(18)
61100 READ A$:IF A$="" GOTO 61200
61110 AV=AV+1:V$(AV)=A$
61120 GOTO 61100
61200 READ A$:IF A$="" GOTO 61300
61210 AD=AD+1:O$(AD)=A$:READ OX(AD,0),OX(AD,1),O
$(AD,2)
61220 GOTO 61200
61300 READ A$:IF A$="" GOTO 61400
61310 AH=AH+1:H$(AH)=A$
61320 GOTO 61300
61400 READ A$:IF A$="" GOTO 61500
61410 AR=AR+1:R$(AR)=A$
61420 FOR I=1 TO 6
61430 READ RX(AR,I)
61440 NEXT I
61450 GOTO 61400
61500 RR=1:Q=-1
61600 PRINT "(UP SPACE4 SD) R\CKEN (SPACE SS) IE (SPA
CE) EINE (SPACE SI) ASTE (SPACE) ZUM (SPACE SS) TART"
61610 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET A$
61620 POKE 53265,11:PRINT "(CLEAR DOWN5 SPACE3)";
61630 Z$="D":GOSUB 50000
61640 PRINT "(YELLOW)EIN (SPACE) GRO_ER (SPACE SL) EH
RER, (SPACE) DER (SPACE SZ) AUBERER"
61650 PRINT "(SPACE3 SN) ABDALAR, (SPACE) ZOG (SPACE)
VOR (SPACE) EINEM (SPACE SJ) AHR (SPACE) ZU"
61660 PRINT "(SPACE3) EINER (SPACE) GEHEIMEN (SPACE S
R) EISE, (SPACE) VON (SPACE) DER (SPACE) NUR"
61670 PRINT "(SPACE3) DU (SPACE) ETWAS (SPACE) WEI_T, (
SPACE) ZU (SPACE) EINEM (SPACE) VERNICH-"
61671 PRINT "(SPACE3) TENEN (SPACE SS) CHLAG (SPACE) G
EGEN (SPACE) DEN (SPACE) GRAUSAMEN"
61672 PRINT "(SPACE3 SN) EXENMEISTER (SPACE SD) ARKO
R (SPACE) AUS."
61690 PRINT "(DOWN SPACE3 SD) A (SPACE) DU (SPACE) LAN
GE (SPACE) NICHTS (SPACE) MEHR (SPACE) VON (SPACE) IHM"
61700 PRINT "(SPACE3) GEHÖRT (SPACE) HAST (SPACE) UND (
SPACE) VOR (SPACE) ALLEM (SPACE) WEIL (SPACE) DU"
61710 PRINT "(SPACE3) IHN (SPACE) IM (SPACE ST) RAUME (
SPACE) GEFANGEN (SPACE) SAHST, (SPACE) BIST"
61720 PRINT "(SPACE3) DU (SPACE) SCHWER (SPACE) BEUNRU
HIGT."
61730 PRINT "(DOWN SPACE3 SD) U (SPACE) BIST (SPACE) Z
UM (SPACE SE) NTSCHLU (SPACE) GEKOMMEN (SPACE) IHM"
61740 PRINT "(SPACE3) ZU (SPACE) FOLGEN (SPACE) UND (SP
ACE) ZU (SPACE) HELFEN..."
61800 POKE 53265,27
61910 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET A$
61920 PRINT "(CLEAR)"
61930 GOSUB 1205:GOTO 100
61940 :
62000 REM -----
62001 DATA NORDEN,OSTEN,SUEDEN,WESTEN,OBEN,UNTEN
62002 DATA NIMM,NEHME1,HOLE2,GIB,GEBE1,LEGE2,VER
LIERE3
62003 DATA UNTERSUCHE,SCHAU1
62004 DATA INVENTUR,LISTE1,HILFE,LADE,LOAD1,SPEI
CHERE,SAVE1

```


Interruptprogrammierung

Artikelserie von

Daniel Durstewitz und Waldemar Raaz

6. und letzter Teil

Mit nur acht Sprites muß man sich nicht zufriedengeben.

Um mehr als acht Sprites zu erzeugen, gibt es sogar zwei Möglichkeiten, die aber beide leider einen kleinen Haken haben. Die erste und schlechtere Möglichkeit ist, den von dem Timer A der CIA #1 erzeugten IRQ auszunutzen und jede 1/60 Sekunde in den entsprechenden VIC-Registern zwischen verschiedenen Gruppen von Sprites mit unterschiedlichen Positionen hin- und herzuschalten. So erscheinen einmal die ersten acht Sprites und sofort danach die anderen acht und es entsteht die Illusion, es befänden sich 16 Sprites auf dem Bildschirm. Nur leider blinken diese wie verrückt, da sie ja dauernd an- und wieder ausgeschaltet werden. Falls Sie es trotzdem einmal mit dieser Methode probieren wollen, sollten Sie sich zwei Tabellen mit allen Spritedaten (d.h. X/Y-Positionen, Sprite-in/aus-Informationen, Blockangaben für die Spritebilder, X/Y-Ausdehnung der Sprites, Festlegungen Multicolor-/Hires-Sprite und Farben der Sprites) anlegen. Je nachdem, welche acht Sprites vorher gesetzt waren, können dann im Interrupt die Daten aus Tabelle 1 oder Tabelle 2 in die für Sprites zuständigen VIC-Register übertragen werden. Genauso wird es auch in Listing 5 gemacht, nur daß es sich hier um die andere und auch in allen professionellen Spielen genutzte Lösung handelt, mehr als acht Sprites - und zwar diesmal flimmerfrei - zu erzeugen. Wie Sie sich sicher denken können, wird dazu wieder ein Rasterzeilen-IRQ herangezogen.

Zunächst werden die Daten aus Positions- und Farbtabelle 1 in die entsprechenden VIC-Register übertragen und damit die ersten acht Sprites in der oberen Bildschirmhälfte positioniert. Der nächste Rasterzeilen-IRQ wird für Zeile 155 etwa in der Mitte des Bildschirms festgelegt. Nach Auslösung dieses IRQs werden durch Übertragen der Positions- und Farbtabelle 2 die zweiten acht Sprites in der unteren Bildschirmhälfte gesetzt, ohne daß die schon gesetzten acht Sprites in irgendeiner Weise davon beeinflusst werden, da ja, wie schon bei der Beschreibung zu Listing 3 (dreifarbigem Hintergrund) erklärt, zunächst der ganze Bildschirm weiter bis zum Ende aufgebaut wird, bevor der obere schon aufgebaute Bildschirmteil irgendwelche Änderungen erfahren kann. Der nächste Rasterzeilen-IRQ erfolgt dann wieder bei Zeile 0 usw. Wenn man nicht nur wie in Listing 5 Informationen über Spritposition, Sprite ein/aus und Spritefarbe in den Spritedatentabellen zusammenfaßt, sondern wirklich alle Sprites betreffenden Informationen, die in die Register des VIC bzw. in die Speicherzellen - 07F8 bis - 07FF (dez. 2040 bis 2047, Angaben der Blocks, in dem ein Spritebild abgelegt ist) gesetzt werden, lassen sich sogar alle 16 Sprites einzeln und vollkommen unabhängig voneinander über die Spritedatentabellen ansprechen.

Es befinden sich jetzt auch tatsächlich alle 16 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm, wo ist also der Haken bei der Sache? Wenn Sie nicht gerade an ein Wunder glauben (wobei wir nicht bestreiten wollen, daß unser C 64 wirklich voller Mysterien steckt), haben Sie sich wahrscheinlich schon selbst gedacht, daß die Rasterzeile, bei der der Rasterzeilen-IRQ ausgelöst wird, eine scharfe Grenze darstellt, über die sowohl die Sprites aus dem oberen Bild-

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)

```

100 REM * TEXT-/ GRAFIKBILDSCHIRM MISCHEN * <174>
105 REM <248>
110 REM DIESES PROGRAMM UNTERTEILT DEN BILDSCHIRM DES C64 IN ZWEI TEILE: <104>
115 REM IM OBEREN TEIL WIRD GRAFIK, IM UNTEREN TEXT DARGESTELLT. <239>
120 REM DAS PROGRAMM BEDIENT SICH DAZU DES RASTERZEILENINTERRUPTS DURCH <85>
125 REM DEN VIDEO - CHIP IM C64. <172>
130 : <188>
135 : <193>
140 DIMD%(3,24):FORN=0TO2:FORN=0TO23:READD%(I,N):Z=Z+D%(I,N):NEXTN:NEXTI <121>
145 IFZ<>3601THENPRINT"(DOWN)FEHLER(SPACE)IN(SPACE)DEN(SPACE)DATA-ZEILEN(SPACE)165-175!":END <88>
150 : <208>
155 : REM DATEN FUER DIE GRAFIK <4>
160 : <218>
165 DATA1,2,4,8,9,8,4,3,1,2,2,2,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,148,73,34,247 <222>
170 DATA247,247,34,193,136,8,8,8,8,8,8,136,136,73,42,28,0,0,0,192,32 <212>
175 DATA16,136,200,136,16,224,192,32,32,32,32,64,64,64,128,128,0,0,0,0,0,0,0 <28>
180 : <238>
185 : <243>
190 Z=0:FORN=49152TO49283:READA$:A$=LEFT$(A$,2) <93>
195 A1=ASC(LEFT$(A$,1)):A2=ASC(RIGHT$(A$,1)) <73>
200 A1=A1-48:IFA1>9THENA1=A1-7 <88>
205 A2=A2-48:IFA2>9THENA2=A2-7 <149>
210 A=16*A1+A2:Z=Z+A:POKEA,A:NEXT <11>
215 IFZ<>17433THENPRINT"(DOWN)FEHLER(SPACE)IN(SPACE)DEN(SPACE)DATA-ZEILEN(SPACE)285-605!":END <52>
220 PRINTCHR$(147):FORN=0TO18:PRINT:NEXT <196>
225 PRINT"*****" <64>
230 PRINT"*(SPACE38)*": <223>
235 PRINT"*(SPACE)TEXT(SPACE)UND(SPACE)GRAFIK(SPACE)AUF(SPACE)EINEM(SPACE)BILDSCHIRM(SPACE)*": <241>
240 PRINT"*(SPACE38)*": <233>
245 PRINT"*****" <73>
250 SYS49152:REM RASTERINTERRUPT EIN <153>
255 X=INT(RND(0)*38):Y=INT(RND(0)*18):B=8192+X*B+Y*320 <75>
260 FORI=0TO2:FORN=0TO23:POKEB+INT(N/B)*320+N-IN(T(N/B)*8+I*B,D%(I,N)):NEXTN,I <76>
265 GOTO255 <106>
270 : <73>
275 : REM DATEN FUER MASCHINENPROGRAMM <245>
280 : <83>
285 DATA 78 : START SEI "SPACE <96>
290 DATA A9,7F : LDA #$7F "SPACE <131>
295 HOECHSTWERTIGES(SPACE)RASTERZEILEN-AND $D011 "SPACE <51>
300 DATA BD,11,DO : STA $D011 " <250>
305 DATA A9,00 : LDA #$00 "SPACE <20>
310 NAECHSTEN(SPACE)RASTERZEILENINTERRUPT310 DATA BD,12,DO : STA $D012 "SPACE <49>
315 IN(SPACE)ZEILE(SPACE)O(SPACE)VORBEREITEN315 DATA A2,3F : LDX #$3F "SPACE <67>
320 GRAFIKSPEICHER(SPACE)LOESCHEN320 DATA B6,FC : STX $FC " <31>
325 DATA A0,00 : LDY #$00 " <174>

```

Listing 5, Teil 1

schirmteil als auch die aus dem unteren nicht einmal mit einem einzigen Punkte hinausdringen können. Der Grund ist ganz einfach, denn zur Zeit der Rasterzeilen-IRQs ist ja die obere Bildschirmhälfte schon fertig aufgebaut und die ersten acht Sprites stehen bereits, können ihre Position also nicht mehr verändern. Unter dieser Rasterzeile werden dann acht neue Sprites erzeugt, und sollten Sprites aus dem oberen Teil noch nicht ganz fertiggestellt sein, d.h. eigentlich über die Zeilengrenze hinausragen, so wird der untere Teil einfach abgeschnitten, es sei denn, es werden auch nach dem Rasterzeilen-IRQ für das Sprite mit derselben Spritenummer wieder dieselben Informationen gesetzt, was faktisch ein Sprite weniger bedeutet. Sprites, die nach dem Rasterzeilen-IRQ erstellt werden, können auch nicht in den oberen Teil gelangen, da dieser ja bereits fertiggestellt ist. Je nach dem Bedürfnis der augenblicklichen Ereignisse läßt sich zwar die IRQ-Rasterzeile innerhalb eines Programmes beliebig verschieben und damit die Bewegungsfreiheit der einen Spritengruppe erweitern und die der anderen einschränken, nie aber werden sich Sprites der verschiedenen Gruppen berühren können. Allerdings kann, wie schon kurz erwähnt, ein Sprite über die Rasterzeilen-Grenze hinausstoßen, wenn in beiden Spritedatentabellen für die Sprites mit derselben Nummer dieselben Informationen gesetzt sind. (Sie können das bei Listing 5 selbst ausprobieren, indem Sie einfach die Positions- und Farbdaten eines Sprites aus Tabelle 1 mit denen aus Tabelle 2 gleichsetzen und das ganze Sprite in die Bildschirmitte verschieben). Durch mehrere Rasterzeilen-IRQs hintereinander lassen sich sogar bis zu 64 Sprites realisieren, was die Bewegungsmöglichkeiten der einzelnen Sprites aber immer weiter begrenzt. Und jetzt folgt der Showdown...

Sprites im Rahmen

Als letztes Beispiel haben wir uns eine sehr interessante Anwendung ausgesucht, die noch nicht so bekannt ist. Mit einem kleinen Trick ist es nämlich möglich, Sprites auf dem Rahmen ober- und unterhalb des Textbildschirmes darzustellen. Geben Sie dazu bitte Listing 6 ein und starten Sie es probierhalber. Wenn Sie alles

richtig eingegeben haben, sehen Sie jetzt ein Sprite, das sich senkrecht über den Bildschirm bewegt. Der Rand ober- und unterhalb des normalen Textfensters hat die Farbe des Bildschirms angenommen, so daß der Eindruck entsteht, der Bildschirm sei nur noch rechts und links von einem Rahmen begrenzt; und ebenso verhält sich das Sprite: es wandert über das Textfenster hinweg auf den Rahmen - und bleibt sichtbar. Ein netter Effekt "nicht wahr? Nun zur Funktionsweise: Der VIC im C 64 erzeugt den Rahmen mit Hilfe zweier Rasterzeileninterrupts. Einen in der Rasterzeile, in der das Textfenster beginnt - hier wird von Rahmen- auf Bildschirmfarbe umgeschaltet - und einen in der Zeile, in der der Rahmen wieder beginnt - hier wird zurückgeschaltet. Dieses Zurückschalten auf die Rahmenfarbe kann man mit einem Trick verhindern: man programmiert den VIC so, daß er in der letzten Zeile des Textfensters einen Rasterzeilen-IRQ auslöst. Schaltet man dann an dieser Stelle von 25 auf 26 Bildschirmzeilen um, wird dem Computer vorgegaukelt, er befände sich schon im Rahmenbereich und habe die Umschaltung von Bildschirm- auf Rahmenfarbe schon vollzogen. So vergißt der Computer quasi die Umschaltung. Danach schaltet man wieder auf 25 Zeilen zurück, so daß der Vorgang im nächsten Bilddurchgang wieder von vorne beginnen kann. Man kann zwar im hinzugekommenen Bildbereich keine Texte darstellen, doch mit Sprites ist dies kein Problem, wie die Demo zeigt. Für Spieleprogrammierer tut sich hier sicherlich ein weites Feld auf. Eine Besonderheit bei diesem Trick sei nicht verschwiegen: der C 64 bildet das Bitmuster der Speicherzelle 16383 (hex. -3FFF) als Streifenmuster auf dem Rand ab, so daß ein Wert verschieden von Null störende Streifen auf dem Rand erzeugt. Sie sollten also möglichst darauf achten, daß diese Speicherzelle mit Null belegt ist, wenn Sie von diesem Trick gebrauch machen wollen. Bisher ist uns noch keine Möglichkeit bekannt, diesen störenden Nebeneffekt abzustellen, doch wenn man ihn kennt, kann man ihn ja problemlos mit Hilfe der besagten Speicherzelle kontrollieren.

So leid es uns auch tut, werte Leser, nun ist der Zeitpunkt des

schmerzlichen Abschieds gekommen, denn nun haben wir so ziemlich unser gesamtes Interrupt-Know-How an Sie weitergegeben. Ihnen werden sicherlich noch viele, viele Anwendungsmöglichkeiten einfallen, und wenn Sie gut sind, ist bestimmt noch ein

Platz in dieser wunderschönen Zeitschrift für Sie frei. Es war wirklich schön mit Euch, Jungens...

Daniel Durstewitz
Waldemar Raaz

```

330 DATA B4,FB : LOOP2 STY $FB " <37>
335 DATA 98 : TYA " <102>
340 DATA 91,FB : LOOP1 STA ($FB),Y " <222>
345 DATA 88 : DEY " <78>
350 DATA 00,FB : BNE $LOOP1 " <29>
355 DATA A6,FC : LDX $FC " <140>
360 DATA CA : DEX " <135>
365 DATA E0,20 : CPX #$20 " <28>
370 DATA B0,ED : BCS $LOOP2 " <109>
375 DATA A2,50 : LDX ##$IRONEU "SPACE <197>
380 DATA A0,C0 : LDY ##$IRONEU "SPACE <110>
385 DATA A9,01 : LDA #$01 "SPACE <2>
390 DATA D0,10 : BNE $SETZEN "SPACE <155>
395 DATA A2,1B : LDX ##$1B "SPACE <57>
400 DATA A0,15 : LDY ##$15 "SPACE <44>
405 DATA BE,11,DO : STX $D011 " <145>
410 DATA BD,18,DO : STY $D018 " <69>
415 DATA A2,31 : LDX #$31 "SPACE <123>
420 DATA A0,EA : LDY #$EA "SPACE <174>
425 DATA A9,00 : LDA #$00 "SPACE <117>
430 DATA BE,14,03 : SETZEN STX $0314 "SPACE <131>
435 DATA BC,15,03 : STY $0315 "SPACE <239>
440 DATA BD,1A,DO : STA $D01A "SPACE <238>
445 DATA 58 : CLI "SPACE <239>
450 DATA 60 : RTS "SPACE <74>
455 DATA EA : NOP " <32>
460 DATA EA : NOP " <37>
465 DATA EA : NOP " <42>
470 DATA EA : NOP " <47>
475 DATA EA : NOP " <52>
480 DATA EA : NOP " <57>
485 DATA EA : NOP " <62>
490 DATA EA : NOP " <67>
495 DATA EA : NOP " <72>
500 DATA EA : NOP " <77>
505 DATA AD,19,DO : IRONEU LDA $D019 "SPACE <156>
510 DATA BD,19,DO : STA $D019 "SPACE <196>
515 DATA 29,01 : AND #$01 "SPACE <187>
520 DATA D0,07 : BNE $RASIRQ "SPACE <229>
525 DATA AD,0D,DC : LDA $DC0D "SPACE <38>
530 NEIN,SPACE)DANN(SPACE)ICR(SPACE)IN(SPACE)DER(SPACE)CIA(SPACE)1(SPACE)LOESCHEN530 DATA 5B : CLI "SPACE <69>
535 DATA 4C,31,EA : JMP $EA31 "SPACE <15>
540 DATA AD,12,DO : RASIRQ LDA $D012 "SPACE <81>
545 DATA C9,C1 : CMP #$C1 "SPACE <115>
550 DATA B0,04 : BCS $UNTEN "SPACE

```

Listing 5, Teil 2


```

)---->(SPACE)JA
555 DATA A9,D1 : LDA #$D1 "(SPACE
)NEIN,(SPACE)DANN(SPACE)INTERRUPT(SPACE)IN(SPACE
)ZEILE(SPACE)209
560 DATA D0,02 : BNE $FLAG1 "(SPACE
)VORBEREITEN(SPACE)---->(SPACE)IMMER
565 DATA A9,00 : UNTEN LDA #$00 "(SPACE
)INTERRUPT(SPACE)IN(SPACE)ZEILE(SPACE)0(SPACE)VOR
BEREITEN
570 DATA BD,12,D0 : FLAG1 STA $D012 "(SPACE
)RASTERZEILE(SPACE)FUEHRE(SPACE)NAECHSTEN(SPACE)IN
TERRUPT
575 DATA AD,11,D0 : LDA $D011 "(SPACE
)HRES-ENABLE(SPACE)BIT(SPACE)FLIPPEN

```

Listing 5, Teil 3

```

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)
100 REM * RAHMEN AUSSCHALTEN *
105 REM
110 REM DIESES PROGRAMM SCHALTET DIE RAHMENFARB
E OBER- UND UNTERHALB DES
115 REM BILDSCHIRMS AUF DIE BILDSCHIRMFARBE UM.
AUF DEM RAHMEN KOENNEN
120 REM SOMIT SPRITES DARGESTELLT WERDEN.
125 :
130 :
135 FORN=83210874:READD:Z=Z+D:POKEN,D:NEXT
140 IFZ<>3601THENPRINT"(DOHN)FEHLER(SPACE)IN(SPA
CE)DEN(SPACE)DATA-ZEILEN(SPACE)75-85!" :END
145 :
150 : REM DATEN FUER DAS SPRITE
155 :
160 DATA1,148,192,2,73,32,4,34,16,8,247,136,9,24
7,200,8,247,136,4,34,16,3
165 DATA193,224,1,136,192,2,8,32,2,8,32,2,8,32,2
,8,32,1,8,64,1,8,64,1,8,64
170 DATA0,136,128,0,136,128,0,73,0,0,42,0,0,28,0
175 :
180 :
185 FORN=491521049229:READA:A=A*LEFT$(A$,2)
190 A1=ASC(LEFT$(A$,1)):A2=ASC(RIGHT$(A$,1))
195 A1=A1-48:IFA1>9THENA1=A1-7
200 A2=A2-48:IFA2>9THENA2=A2-7
205 A=16*A1+A2:Z=Z+A:POKEN,A:NEXT
210 IFZ<>12924THENPRINT"(DOHN)FEHLER(SPACE)IN(SPA
CE)DEN(SPACE)DATA-ZEILEN(SPACE)250-415!" :END
215 V=53248 : REM BASISADRESSE DES VIC
220 POKE 2040,13 : POKE V,160 : POKE V+21,1 : PO
KE V+32,14 : POKE V+33,6
225 POKE 16383,0 : PRINT"(CLEAR LIG.BLUE)" : SYS
49152
230 FOR I=0TO255:FORN=1TO10:NEXT:POKEV+1,I:NEXT:
GOTO225
235 :
240 : REM DATEN FUER MASCHINENPROGRAMM
245 :
250 DATA 78 : START SEI "(SPACE
)INTERRUPT(SPACE)SFERREN
255 DATA A9,7F : LDA #$7F "(SPACE
)HOCHSWERTIGES(SPACE)RASTERZEILEN-BIT
260 DATA 2D,11,D0 : AND $D011 "(SPACE
)LOESCHEN
265 DATA BD,11,D0 : STA $D011 "(SPACE
)RASTERZEILE(SPACE)FUEHRE(SPACE)NAECHSTEN
275 DATA BD,12,D0 : STA $D012 "(SPACE
)INTERRUPT(SPACE)SPEICHERN
280 DATA A2,20 : LDX #<IRQNEU "(SPACE
)NEUE(SPACE)IRQ-ADRESSE(SPACE)LO-BYTE
285 DATA A0,C0 : LDY #<IRQNEU "(SPACE
)NEUE(SPACE)IRQ-ADRESSE(SPACE)HI-BYTE
290 DATA A9,01 : LDA #$01 "(SPACE
)MASKE(SPACE)FUEHRE(SPACE)RASTERZEILEN-IRQ(SPACE)E
IN
295 DATA BE,14,03 : STX $0314 "(SPACE
)IRQ-VEKTOR(SPACE)SETZEN(SPACE)LO-BYTE
300 DATA BC,15,03 : STY $0315 "(SPACE
)HI-BYTE
305 DATA BD,1A,D0 : STA $D01A "(SPACE
)IMR(SPACE)IM(SPACE)VIC(SPACE)SETZEN
310 DATA 58 : CLI "(SPACE
)INTERRUPT(SPACE)FREIGEBEN
315 DATA 60 : RTS "(SPACE
)ZURUECK(SPACE)INS(SPACE)BASIC
325 DATA AD,19,D0 : IRQNEU LDA $D019 "(SPACE
)IRR(SPACE)IM(SPACE)VIC(SPACE)LESEN
330 DATA BD,19,D0 : STA $D019 "(SPACE
)UND(SPACE)LOESCHEN
335 DATA 29,01 : AND #$01 "(SPACE
)BIT(SPACE)0(SPACE)GESETZT(SPACE)?
340 DATA D0,07 : BNE $RASIRQ "(SPACE
)---->(SPACE)JA
345 DATA AD,0D,DC : LDA $DC0D "(SPACE
)NEIN,(SPACE)DANN(SPACE)ICR(SPACE)IN(SPACE)DER(S
PACE)CIA(SPACE)1(SPACE)LOESCHEN
350 DATA 58 : CLI "(SPACE
)INTERRUPT(SPACE)FREIGEBEN
355 DATA 4C,31,EA : JMP $EA31 "(SPACE
)---->(SPACE)NORMALE(SPACE)IRQ-ROUTINE
360 DATA AD,12,D0 : RASIRQ LDA $D012 "(SPACE
)RASTERZEILE(SPACE)LADEN
365 DATA C9,F9 : CMP #$F9 "(SPACE
)VORLETZTE(SPACE)RASTERZEILE(SPACE)?
370 DATA B0,09 : BCS $UNTEN "(SPACE
)---->(SPACE)JA
375 DATA A9,1B : LDA #$1B "(SPACE
)NEIN,(SPACE)DANN(SPACE)25(SPACE)BILDSCHIRMZEILE
N(SPACE)EIN
380 DATA BD,11,D0 : STA $D011 "(SPACE
)RASTERZEILE(SPACE)FUEHRE(SPACE)NAECHSTEN(SPACE)RASTERZEILEN-INTERRUPT
385 DATA A9,F9 : LDA #$F9 "(SPACE
)NAECHSTEN(SPACE)RASTERZEILEN-INTERRUPT
390 DATA D0,07 : BNE $SETZEN "(SPACE
)VORBEREITEN(SPACE)UND(SPACE)SETZEN(SPACE)---->(S
PACE)IMMER
395 DATA A9,13 : UNTEN LDA #$13 "(SPACE
)24(SPACE)BILDSCHIRMZEILEN(SPACE)EIN
400 DATA BD,11,D0 : STA $D011 "(SPACE
)405 DATA A9,00 : LDA #$00 "(SPACE
)NAECHSTEN(SPACE)RASTERZEILEN-INTERRUPT
410 DATA BD,12,D0 : SETZEN STA $D012 "(SPACE
)VORBEREITEN(SPACE)UND(SPACE)SETZEN
415 DATA 4C,B1,EA : JMP $EAB1 "(SPACE
)ENDE(SPACE)DER(SPACE)NORMALEN(SPACE)IRQ-ROUTINE
420 :
425 REM * WRITTEN 1986 BY WALDEMAR RAAZ *
ENDE DES LISTINGS

```

Listing 6

Im nächsten Heft:

Maskiertes POKEN u. a. am Beispiel der WAIT-ROUTINEN

C 64

FESTSPEICHER

Wie oft hat man sich wohl schon darüber geärgert, daß man das Basic-Programm, welches man gerade im Speicher hat, erst umständlich abspeichern und später wieder einladen muß, nur weil man mal "ganz kurz" einen Blick auf ein anderes Programm werfen will.

Besonders ärgerlich ist das für diejenigen, die kein Diskettenlaufwerk ihr Eigen nennen können. Nachdem man das Programm "Festspeicher" eingeladen und durch SYS49288 ktiviert hat, stehen einem nun zwei neue Basic-befehle zur Verfügung, die hier Abhilfe schaffen. Wie wohl den meisten bekannt ist, überlagert das ROM des C-64 ca. 16 KByte des RAM-Speichers, den man aber nur durch einige, in diesem Programm verwendete Tricks nutzen kann. Überschreitet das Programm, an dem man gerade arbeitet, die Länge von 16 KByte nicht (nur ganz selten erreicht ein

```

100 REM*****
110 REM*
120 REM*
130 REM*
140 REM*
150 REM*
160 REM*
170 REM*****
180 :
190 :
1000 REM***** KOPIERRROUTINE.
1010 DATA A2,20 : REM C000 LDX #$20 : ZWANZIG BLOECKE KOPIEREN.
1020 DATA A0,00 : REM C002 LDY #$00 : ZAEHLER AUF NULL SETZEN.
1030 DATA B9,00,00 : REM C004 LDA $0000,Y : ZEICHEN KOPIEREN.
1040 DATA 99,00,48 : REM C007 STA $4800,Y :
1050 DATA C8 : REM C00A INY : ZAEHLER ERHOEHEN.
1060 DATA D0,F7 : REM C00B BNE $C004 : NOCH NICHT 256 ZEICHEN KOPIERT ?
1070 DATA EE,06,C0 : REM C00D INC $C006 : SONST HIGHBYTES IN LDA UND STA
1080 DATA EE,09,C0 : REM C010 INC $C009 : BEFEHLEN ERHOEHEN.
1090 DATA CA : REM C013 DEX : BLOCKZAEHLER DECREMENTIEREN.
1100 DATA D0,EE : REM C014 BNE $C004 : NOCH KEINE 20 BLOECKE KOPIERT ?
1110 DATA 60 : REM C016 RTS : DOCH, ENDE.
1115 REM*****
1120 DATA A5,02 : REM C017 LDA $02 : LOAD / SAVE UNTERSCHIEDUNG.
1130 DATA D0,09 : REM C019 BNE $C024 : FLAG FUER LOAD / SAVE EINLADEN.
1135 REM***** SAVE.
1140 DATA BE,06,C0 : REM C01B STX $C006 : STARTWERTE FUER SAVE.
1150 DATA BC,09,C0 : REM C01E STY $C009 :
1160 DATA 4C,00,C0 : REM C021 JMP $C000 : ZUR KOPIERRROUTINE.
1165 REM*****
1170 DATA BE,09,C0 : REM C024 STX $C009 : STARTWERTE FUER LOAD.
1180 DATA BC,06,C0 : REM C027 STY $C006 :
1190 DATA 4C,00,C0 : REM C02A JMP $C000 : ZUR KOPIERRROUTINE.
1195 REM***** HAUPTPROGRAMM.
1200 DATA 78 : REM C02D SEI : INTERRUPT VERHINDERN.
1210 DATA A0,00 : REM C02E LDY #$00 : ROM AUSSCHALTEN.
1220 DATA B4,01 : REM C030 STY $01 : (PROZESSORPORT)
1230 DATA A2,08 : REM C032 LDX #$08 : WERTE FUER ERSTE SPEICHERHAELFTE.
1240 DATA A0,A0 : REM C034 LDY #$A0 : ($0800 - $27FF NACH $A000 - $BFFF).
1250 DATA 20,17,C0 : REM C036 JSR $C017 : ZUR FALLUNTERSCHIEDUNG LOAD/SAVE.
1260 DATA A2,28 : REM C039 LDX #$28 : WERTE FUER ZWEITE SPEICHERHAELFTE.
1280 DATA A0,E0 : REM C03B LDY #$E0 : ($2800 - $47FF NACH $E000 - $FFFF).
1290 DATA 20,17,C0 : REM C03D JSR $C017 : ZUR FALLUNTERSCHIEDUNG LOAD/SAVE.
1300 DATA A0,37 : REM C040 LDY #$37 : ROM WIEDER EINSCHALTEN.
1310 DATA B4,01 : REM C042 STY $01 :
1320 DATA 58 : REM C044 CLI : INTERRUPT WIEDER ZULASSEN.
1330 DATA 20,33,A5 : REM C045 JSR $A533 : BASICZEILEN NEU BINDEN.
1340 DATA A5,22 : REM C048 LDA $22 : (EBEN AUFRUFENE ROUTINE LIEFERT
1350 DATA 18 : REM C04A CLC : PROGRAMMENDE -2)
1360 DATA 69,02 : REM C04B ADC #$02 : PROGRAMMENDE NACH $2D / $2E.
1370 DATA B5,2D : REM C04D STA $2D :
1380 DATA A5,23 : REM C04F LDA $23 :
1390 DATA 69,00 : REM C051 ADC #$00 :
1400 DATA B5,2E : REM C053 STA $2E :
1410 DATA 20,60,A6 : REM C055 JSR $A660 : CLR - BEFEHL.
1420 DATA 20,73,00 : REM C058 JSR $0073 : NAECHSTES ZEICHENHOLEN.
1430 DATA 4C,AE,A7 : REM C05B JMP $A7AE : ZURUECK ZUR INTERPRETERSCHLEIFE.
1435 REM***** NAECHSTEN BASICBEFEHL AUSFUEHREN.
1440 DATA 20,73,00 : REM C05E JSR $0073 : NAECHSTES ZEICHEN HOLEN.
1450 DATA C9,40 : REM C061 CMP #$40 : KLAMMERAFFE ?
1460 DATA D0,1D : REM C063 BNE $C0B2 : NEIN, ZUR INTERPRETERSCHLEIFE.
1470 DATA 20,73,00 : REM C065 JSR $0073 : NAECHSTES ZEICHEN.
1480 DATA C9,53 : REM C068 CMP #$53 : S ?
1490 DATA D0,07 : REM C06A BNE $C073 : NEIN, WEITER.
1500 DATA A9,00 : REM C06C LDA $00 : LOAD / SAVE FLAG NULL SETZEN.
1510 DATA B5,02 : REM C06E STA $02 :
1520 DATA 4C,2D,C0 : REM C070 JMP $C02D : INS HAUPTPROGRAMM.
1530 DATA C9,4C : REM C073 CMP #$4C : L ?
1540 DATA D0,04 : REM C075 BNE $C07B : NEIN, ZUR INTERPRETERSCHLEIFE.
1550 DATA B5,02 : REM C077 STA $02 : LOAD / SAVE FLAG IST GLEICH #4C.
1560 DATA F0,F5 : REM C079 BEQ $C070 : UNBEDINGTER SPRUNG.
1570 DATA 38 : REM C07B SEC : BASICZEIGER UM EINS DECREMENTIEREN.
1580 DATA C6,7A : REM C07C DEC $7A :
1590 DATA B0,02 : REM C07E BCS $C0B2 :
1600 DATA C6,7B : REM C080 DEC $7B :
1610 DATA 20,79,00 : REM C082 JSR $0079 : LETZTES ZEICHEN HOLEN.
1620 DATA 4C,E7,A7 : REM C085 JMP $A7E7 : BEFEHL AUSFUEHREN.
1625 REM***** NEUE BEFEHLE INITIALISIEREN.
1630 DATA A9,5E : REM C088 LDA #$5E : VEKTOR FUER NEUEN BEFEHL AUS -
1640 DATA BD,08,03 : REM C08A STA $0308 : FUEHREN AUF $C05E SETZEN.
1650 DATA A9,C0 : REM C08D LDA $C0 :
1660 DATA BD,09,03 : REM C08F STA $0309 :
1670 DATA 60 : REM C092 RTS : PROGRAMMENDE.
9000 REM*****
9010 :

```


Basicprogramm diese Länge!), läßt sich dieses durch den Befehl "(Klammeraffe)S" unter das ROM abspeichern.

Nun kann man ein Programm bedenkenlos löschen und sich anderen Aufgaben widmen. Will man sein altes Programm wiederhaben, holt man es durch "(Klammeraffe)L" zurück. Übrigens darf man auch längere Programme bedenkenlos abspeichern, wenn die Programme, die man danach einlädt entsprechend kürzer sind. Der Basic-Lader gibt im übrigen den erzeugten Maschinencode auf ein Diskettenlaufwerk aus. Arbeitet man mit einer Datensette, muß in Zeile 9090 die Geräteadresse im OPEN-Befehl von 8 auf 1 geändert werden.

```
9020 : POKES3280,0:POKES3281,0:PRINT"UN EINEN AUGENBLICK BITTE; DIE DATEN"
9030 : S=0:PRINT"WERDEN ZUNAECHST EINGELESEN !":FOR N=0 TO 146:
9040 : READ A$:B$=LEFT$(A$,1):C$=MID$(A$,2,1):F$=B$:GOSUB 9500:B=F:
9050 : F=C$:GOSUB 9500:C=F:A=(B+16):C=(B+8):A:POKE N+49152,A:NEXT N:
9060 : IF S<15385 THEN PRINT"FEHLER IN DATAS !":END:
9070 : PRINT"MASCHINENCODE ABSPEICHERN?":GET A$:IF A$="N" THEN 9070:
9080 : IFA$="J" THEN OPEN 1,8,1,"F-SPEICHER":PRINT#1,CHR$(0);CHR$(192);GOTO 9110:
9090 : PRINT"MASCHINENCODE ABSPEICHERN?":GET A$:IF A$="N" THEN 9070:
9100 : PRINT"MASCHINENCODE ABSPEICHERN?":GET A$:IF A$="N" THEN 9070:
9110 : FOR N=0 TO 146:PRINT#1,CHR$(PEEK(N+49152));NEXT N:CLOSE 1:GOTO 9100:
9140 :
9500 REM*****
9510 : IF F$="A" THEN F$="10":REM * HEX - DEZIMAL UMWANDLUNGSTABELLE *
9520 : IF F$="B" THEN F$="11":REM *
9530 : IF F$="C" THEN F$="12":REM *
9540 : IF F$="D" THEN F$="13":REM *
9550 : IF F$="E" THEN F$="14":REM *
9560 : IF F$="F" THEN F$="15":REM *
9570 : F=VAL(F$):RETURN:REM * (W) 1986 VON THOMAS GUENTHER *
9580 REM*****
9585 REM*
9590 REM* DAS AKTUELLE BASICPROGRAMM KANN DURCH 08 ABGESPEICHERT WERDEN.
9595 REM*
9600 REM* DAS AKTUELLE BASICPROGRAMM KANN DURCH 0L EINGELADEN WERDEN.
9610 REM*
9620 REM*****
READY.
```

Nur
Schneider
464

OMEGANEA



Ziel des Spiel ist es, möglichst viele FIREHEADS abzuschießen und dabei zu verhindern, selbst Treffer einzustecken zu müssen. Nach dem Anfangsbild gelangen Sie in ein Menü, in dem der Level gewählt werden kann. Dann wird das Spielbild aufgebaut. Der freundlich lächelnde Abenteurer steht in der Mitte auf einer Rampe. Nach einem beliebigen Tastendruck geht es sofort (und ab Level 3 auch sehr schnell) los. Auf der Rampe rasen FIREHEADS hin und her, die es abzuschießen gilt. Dabei wird man von schnellen Raketen und sogenannten Rammern, die man nicht abschießen kann, gestört. Vorsicht:

Sie haben nur einen begrenzten Aktionsradius. Punkte erhalten Sie für einen guten Abschluß oder ein erfolgreiches Lenkmanöver.

Bei einem kleinen Crash und bei Fehlschüssen wird Energie abgezogen, die bei Spielbeginn 100 Einheiten beträgt. Ist die Energie auf Null, ist auch das Spiel beendet.

Hat man mehr als 10.000 Punkte erreicht, wird die Anzeige auf Null gesetzt. Die Punkte gehen natürlich nicht verloren, sondern werden nur zwischengespeichert und tauchen wieder auf, wenn man sich in die Bestenliste einreicht.

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN
V 2.0

```
1000 '-----
1010 '----- OMEGANE A
(c) November 1986 by Alex
nder Stroh -----
1020 '-----
1030 ' VORSPANN
1040 MEMORY &8FFF:POKE &BDEE,&C
9:CALL &BB48:CALL &BC02
1050 IF PEEK(&A000)<>&C9 THEN L
OAD"sb.bin",&A000:CALL &A000
```

```
1060 IF PEEK(&9800)<>240 THEN L
OAD"sprites.bin",&9800
1070 MODE 1:BORDER 0:GOSUB 2690
:PAPER 0:CLS
1080 DEFINT a-z:DIM f(20,25),n$
(10),d$(10),s(10),v(2),r(2)
1090 DEF FNn(x,y)=TEST(n$32-24,
(49-2*x)*8)+TEST(32,0)+TEST(0
,16)+TEST(r(2)-32,0)
1100 ENT 1,10,3,1,2,-2,1,5,15,1
ENT 2,4,30,2,5,15,1,3,30,1
1110 ENT 3,5,20,1,10,15,2,5,-10
,3:ENT 4,9,0,5,2:ENV 1,5,20,1,10
,15,2
1120 KEY 140,"mode 2:paper 0:pe
n 1:1ist":CHR$(13):KEY DEF 66,1
,0
```

```
1130 OPEN IN"topten1.fl1":FOR I=
1 TO 10:INPUT#9,n$(1)
1140 INPUT#9,s(1):INPUT#9,d$(1)
:NEXT:CLOSE IN:CLS
1150 SYMBOL 240,0,0,1,3,7,15,31
,63:SYMBOL 241,0,0,128,192,224,
240,248,252
1160 SYMBOL 242,63,31,15,7,3,1:
SYMBOL 243,252,248,240,224,192,
128
1170 SYMBOL 244,0,0,0,0,1,3,7,1
5:SYMBOL 245,0,0,0,0,128,192,22
4,240
1180 SYMBOL 246,15,7,3,1:SYMBOL
247,240,224,192,128
1190 SYMBOL 248,0,0,0,0,0,0,1,3
:SYMBOL 249,0,0,0,0,0,0,128,192
```

```
1200 SYMBOL 250,3,1:SYMBOL 251,
192,128
1210 :SYM,248,249,8,8,10,250,25
1,0:SYM,244,245,8,8,10,246,247
,1
1220 :SYM,240,241,8,8,10,242,24
3,2:SYM,214,215,8,8,10,213,212
,3
1230 :SYM,66,69,71,4:SYM,65,68
,86,5:SYM,80,82,79,6
1240 ' T I T L E B I L D
1250 PEN 1:LOCATE 17,2:PRINT"OM
EGANE A":PEN 2:LOCATE 19,4:PRINT
CHR$(164)+CHR$(165)
1260 PEN 3:LOCATE 16,6:PRINT"SU
PRA-SOFT"
1270 PEN 2:PRINT:PRINT
1280 PRINT" Now it's time for p
laying famous games,";
1290 PRINT" so it's also time f
or fighting against"
1300 PRINT" OMEGANE A."
1310 PEN 3:PRINT
1320 PRINT" Beware of all ROCKE
TS and RAMMERS. Try"
1330 PRINT" to destroy the FIRE
HEADS or you won't"
1340 PRINT" be satisfied at all"
1350 PEN 2:PRINT
1360 PRINT" Use JOYSTICK/CURSOR
S to control your"
1370 PRINT" ship. Press any key
to continue and se-"
1380 PRINT" lect fighting-level"
1390 PEN 1:LOCATE 16,22
1400 PRINT"Good luck!"
1410 INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2:W
HILE INKEY<>"":WEND:IPEY
1420 ' Select
1430 MODE 1:INK 1,0:PEN 1:CALL
&BD19
1440 LOCATE 15,9:PRINT"SKILL LE
VEL:"
1450 LOCATE 9,11:PRINT"BEGINNER
1"
1460 LOCATE 9,13:PRINT"ADVANCED
2"
1470 LOCATE 9,15:PRINT"PROFESSI
ONAL 3"
1480 CALL &BD19:INK 1,26
1490 a=ASC(INKEY+CHR$(0)):IF a
<49 OR a>51 THEN 1490 ELSE lev=
a-48
1500 CLS:MODE 0:GOSUB 2690:INI,
1
1510 ' S C R E E N
1520 IQUAD,1,5,23,25,255:IQUAD,
8,13,23,25,255:IQUAD,16,20,23,2
5,255
1530 PEN 13:LOCATE 6,25
1540 PRINT CHR$(212)CHR$(11)CHR
$(8)CHR$(143)CHR$(11)CHR$(8)CHR
$(143)
1550 PAPER 10:LOCATE 6,22:PRINT
CHR$(214):LOCATE 15,22
1560 PRINT CHR$(215)CHR$(10)CHR
$(8)CHR$(143)CHR$(10)CHR$(8)CHR
$(143)
1570 PAPER 0:LOCATE 15,25:PRINT
CHR$(213)
1580 PEN 10:LOCATE 1,22:PRINT C
HR$(214)CHR$(143)CHR$(143)CHR$(
143)CHR$(143)
1590 LOCATE 8,22:PRINT CHR$(214
)CHR$(143)CHR$(143)CHR$(143)CHR
$(143)CHR$(215)
1600 LOCATE 16,22:PRINT CHR$(14
3)CHR$(143)CHR$(143)CHR$(143)CH
R$(215)
1610 PAPER 15:LOCATE 20,20:PRIN
T CHR$(17):PAPER 13:PEN 10:LOCA
TE 2,19
1620 PRINT CHR$(214):STRING$(16
,143):CHR$(215):INVT:FOR I=9 T
```

```
O 18:LOCATE 2,1
1630 PRINT CHR$(143):LOCATE 19,
1:PRINT CHR$(143):NEXT:IINV:LOC
ATE 1,8
1640 PRINT CHR$(143)CHR$(212):L
OCATE 19,8:PRINT CHR$(213)CHR$(
143):PEN 15
1650 FOR I=9 TO 20:LOCATE 1,1:P
RINT CHR$(143):LOCATE 20,1:PRIN
T CHR$(143):NEXT
1660 PAPER 15:PEN 0:LOCATE 1,24
:PRINT"E: 00":LOCATE 8,24:PRINT
"P: 000"
1670 LOCATE 16,24:PRINT"S:":IPI
CO,18,24,0,a-45
1680 ' H A U P T P R O G R A M
1690 x=10:y=3:liv=100:p=0:zp=0:
liut=0:set=0
1700 GOSUB 2580:GOSUB 2610:ISPR
ITE,x,y,0
1710 ON lev GOSUB 2630,2650,267
0:IPEY
1720 x1=x:y1=y:IF liut=1 THEN 2
280
1730 IF INKEY(8)XOR INKEY(74)TH
EN x=-1:b=1
1740 IF INKEY(1)XOR INKEY(75)TH
EN x=x+1:b=1
1750 IF INKEY(0)XOR INKEY(72)TH
EN y=-1:b=1
1760 IF INKEY(2)XOR INKEY(73)TH
EN y=y+1:b=1
1770 d=d-1:IF d<0 THEN IF INKEY
(9)XOR INKEY(76)THEN sh=1
1780 IF x<7 THEN x=7 ELSE IF x>
13 THEN x=13
1790 IF y<2 THEN y=2 ELSE IF y>
6 THEN y=6
1800 IF b=1 THEN b=0:ISPRITE,x1
,y1,15
1810 ISPRITE,x,y,0:IF sh=0 THEN
1850 ELSE sh=0:d=10-lev*3
1820 a=x*32:b=(25-y)*16:MOVE a,
b:DRAW a,130,14:CALL &BD19:SOUN
D 2,10,15,7,0,2
1830 IF TEST(a,126)<0 THEN GOS
UB 2170 ELSE liv=liv-1:GOSUB 22
60
1840 DRAW a,b,0:CALL &BD19
1850 IF set=0 THEN 1870
1860 ON num GOTO 1890,1940,1990
,2040,2090,2090,2090,2090
1870 IF pse>0 THEN pse=pse-1:GO
TO 1720 ELSE num=RND*8:pse=5*(3
-lev):GOTO 1860
1880 ' 1-rocket
1890 IF set=0 THEN set=1:v=3:w=
y+x-3:SOUND 4,59,40,6,0,4
1900 ISPRITE,v,w,15:v=v+1:w=w-1
:IF w=1 THEN set=0:p=p+15:GOSUB
2580:GOTO 1720
1910 IF FNn(v,w)>0 THEN liv=liv
-2:GOSUB 2250:GOTO 1850
1920 ISPRITE,v,w,2:GOTO 1720
1930 ' r-rocket
1940 IF set=0 THEN set=1:v=17:w
=y+17-x:SOUND 4,59,40,6,0,4
1950 ISPRITE,v,w,15:v=v+1:w=w-1
:IF w=1 THEN set=0:p=p+15:GOSUB
2580:GOTO 1720
1960 IF FNn(v,w)>0 THEN liv=liv
-2:GOSUB 2250:GOTO 1850
1970 ISPRITE,v,w,3:GOTO 1720
1980 ' 1-rammer
1990 IF set=0 THEN set=1:v=1:w=
y:SOUND 4,1156,70,15,1,4
2000 ISPRITE,v,w,15:v=v+1:IF v=
20 THEN set=0:p=p+20:GOSUB 2580
:GOTO 1720
2010 IF FNn(v+1,w)>0 THEN liv=1
iv-2:GOSUB 2250:GOTO 1850
2020 ISPRITE,v,w,4:GOTO 1720
2030 ' r-rammer
2040 IF set=0 THEN set=1:v=19:w
=y:SOUND 4,1156,70,15,1,4
```

```
(OC) 2050 ISPRITE,v,w,15:v=v-1:IF v=
0 THEN set=0:p=p+20:GOSUB 2580:
GOTO 1720 (OA)
(PM) 2060 IF FNn(v-1,w)>0 THEN liv=1
iv-2:GOSUB 2250:GOTO 1850 (CP)
2070 ISPRITE,v,w,5:GOTO 1720 (JA)
2080 ' firehead (CP)
2090 IF set=0 THEN set=1:IF RND
>0.5 THEN v=3:vr=1 ELSE v=17:vr
=-1 (OH)
2100 ISPRITE,v,17,15:v=v+vr:IF
v=2 OR v=18 THEN set=0:GOTO 172
0 (FK)
2110 ISPRITE,v,17,1:IF RND>lev*
0.08 THEN 2150 (DM)
2120 a=v*32:b=(25-y)*16+8:MOVE
a,136:DRAW a,b,14 (OM)
2130 CALL &BD19:SOUND 1,12,12,7
,0,1:IF vx THEN cr=1 (GB)
2140 DRAW a,136,0:CALL &BD19:IF
cr=1 THEN liv=liv-4:GOSUB 2250
:set=1 (IB)
2150 GOTO 1720 (PN)
2160 ' S P I E L R O U T I N E (FC)
N (CH)
2170 ' Treffer
2180 ISPRITE,v,17,15:DRAW a,b,0
:tr=0:set=0:PAPER 0 (IN)
2190 FOR I=0 TO 3:IPICO,v,17,14
,1:NEXT (DN)
2200 FOR I=3 TO 0 STEP-1:IPICO,
v,17,14,1:NEXT:ISPRITE,v,17,15 (LB)
2210 FOR I=1 TO 12 STEP 3:SOUND
2,0,10,15,,1:NEXT (II)
2220 FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUND
2,0,15,1,,15:NEXT (BB)
2230 PAPER 15:PEN 0:p=p+50:GOSU
B 2580:RETURN (CN)
2240 ' Gerammt (EM)
2250 SOUND 2,5,20,7,0,3,31:set=
0:cr=0:liv=liv-1 (ID)
2260 IF liv<=0 THEN liut=1 ELSE
GOSUB 2610 (LK)
2270 RETURN (CH)
2280 ' Ende (FH)
2290 liv=0:GOSUB 2610:PAPER 0:I
F num<5 AND set=1 THEN ISPRITE,v
,w,15 (LE)
2300 INI,1:FOR I=0 TO 3:IPICO,x
,y,14,1:NEXT (OD)
2310 FOR I=3 TO 0 STEP-1:IPICO,
x,y,14,1:NEXT (IF)
2320 ISPRITE,x,y,15:FOR I=1 TO
12 STEP 3:SOUND 2,0,10,15,,1:N
EXT (AL)
2330 FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUND
2,0,15,1,,15:NEXT:INI,2:CLS:I
NK 1,26 (KO)
2340 INI,2:WHILE INKEY<>"":WEN
D:IF zp+p<=s(10) THEN 2480 ELSE
s(10)=zp+p (AF)
2350 MODE 1:PEN 1:PRINT"I'm sur
prised!":INI,1:PRINT:PRINT"This
was well done." (BN)
2360 INI,1:PRINT:PRINT"Nice to
see you here in the TOP TEN." (LO)
2370 LOCATE 1,7:INPUT"What's yo
ur name,heh";n$(10) (JK)
2380 IF LEN(n$(10))=0 THEN n$(1
0)="UNKNOWN PLAYER1" (NP)
2390 IF LEN(n$(10))<17 THEN 241
0 (BG)
2400 LOCATE 23,7:PRINT SPACE$(1
8):PRINT SPACE$(40):GOTO 2370 (IG)
2410 LOCATE 1,9:INPUT"Ok.And th
e day of scoring";d$(10) (HM)
2420 IF LEN(d$(10))=10 THEN 244
0 LOCATE 28,9:PRINT SPACE$(13):
:GOTO 2410 (FB)
2430 LOCATE 28,9:PRINT SPACE$(1
3):PRINT SPACE$(40):GOTO 2410 (PB)
2440 PRINT:PRINT"Thank you! Now
we'll see your position.":INI,
2 (CN)
2450 FOR I=2 TO 10:FOR n=10 TO
1 STEP-1:IF s(m)>s(m-1) THEN GOS
```



```

UB 2470
2480 NEXT m, l: GOTO 2480
2470 IEX, 3, ENF(m), ENF(m-1): IEX,
3, ED(m), ED(m-1): IEX, 2, ES(m), ES
(m-1): RETURN
2480 CLS: GOSUB 2530: CLS: LOCATE
13, 13: PRINT "NEXT GAME (Y/N)?"
2490 IF INKEY(43) = -1 THEN 1430
ELSE IF INKEY(46) = -1 THEN 2500
ELSE 2490
2500 OPENOUT "topten1.fil": FOR l
= 1 TO 10: PRINT #9, n$(l): PRINT #9,
s(l)
2510 PRINT #9, d$(l): NEXT: CLOSEOU
T: s="topten1.bak": IERA, ER$: INI
, 3: BASIC
2520 ' Hall of fame
2530 MODE 1: PEN 1: LOCATE 13, 1: P
RINT "THE HALL OF FAME"
2540 FOR l=1 TO 10: l1=2+l*2: LOC
ATE 1, l1: PRINT n$(l): LOCATE 10,
11
2550 PRINT s(l): LOCATE 31, 11: PR
INT d$(l): NEXT: LOCATE 14, 25
2560 PRINT "Press any key": WHILE
INKEY<">": WEND: IPEY: RETURN
2570 ' Punkte
2580 IF p<10000 THEN 2590 ELSE
IF zp=0 THEN zp=p: p=0
2590 LOCATE 10, 24: PRINT USING "#
###": p: RETURN
2600 ' Lives
2610 LOCATE 3, 24: PRINT USING "#
#": liv: RETURN
2620 ' Level-colors
2630 INK 1, 6: INK 2, 6: INK 3, 24: I
NK 4, 6: INK 6, 2: INK 7, 6: INK 10, 2
: INK 12, 6
2640 INK 13, 1: INK 14, 24: INK 15,
13: RETURN
2650 INK 1, 18: INK 2, 18: INK 3, 26
: INK 4, 18: INK 6, 2: INK 7, 18: INK
10, 4: INK 12, 18
2660 INK 13, 8: INK 14, 2: INK 15, 1
7: RETURN
2670 INK 1, 2: INK 2, 2: INK 3, 26: I
NK 4, 2: INK 6, 6: INK 7, 2: INK 10, 9
: INK 12, 2
2680 INK 13, 22: INK 14, 6: INK 15,
18: RETURN
2690 ' INKs aus
2700 FOR l=0 TO 15: INK l, 0: NEXT
: RETURN

```

ENDE DES LISTINGS

Teil 2

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN
V 2.0

```

1000 '-----
1010 '---- (c) September 1986
by ----
1020 '---- Alexander Stroh
1030 '-----
1040 MEMORY &9FFF: CALL &BC02: DE
FINIT a-z
1050 RESTORE 1000
1060 FOR i=&A000 TO &A4D7: READ
a$
1070 a=VAL("&"+a$): POKE i, a: NEX
T
1080 DATA 01, 0f, a0, 21, 00, a1, cd,
d1, bc, 3e
1090 DATA c9, 32, 00, a0, c9, 72, a0,
c3, 04, a1
1100 DATA c3, 51, a1, c3, 63, a1, c3,
74, a1, c3
1110 DATA 05, a1, c3, b0, a1, c3, be,
a1, c3, d7

```

```

(LK) 1120 DATA a1, c3, e7, a1, c3, f7, a1,
(KF) c3, id, a2
1130 DATA c3, 58, a2, c3, 72, a2, c3,
a0, a2, c3
(BE) 1140 DATA 17, a3, c3, 37, a3, c3, 4f,
a3, c3, 73
(CH) 1150 DATA a3, c3, 9d, a3, c3, c0, a3,
c3, ea, a3
(KO) 1160 DATA c3, 14, a4, c3, 30, a4, c3,
4c, a4, c3
1170 DATA 74, a4, c3, 02, a4, c3, 91,
a4, c3, 9a
(PH) 1180 DATA a4, c3, a9, a4, c3, bc, a4,
c3, c5, a4
1190 DATA c3, ce, a4, 00
(ML) 1200 DATA 53, 50, 52, 49, 54, c5, 43,
52, 55, 4e
(ED) 1210 DATA 43, c8, 43, 4f, 50, d9, 44,
49, 53, 50
(AJ) 1220 DATA 4c, 41, d9, 48, 45, 4c, d0,
46, 41, 53
1230 DATA d4, 42, 41, 4e, cb, 42, 49,
47, 4f, ce
(LF) 1240 DATA 42, 49, 47, 4f, 46, c6, 52,
54, 55, 52
(HL) 1250 DATA ce, 4c, 54, 55, 52, ce, 51,
55, 41, c4
(DB) 1260 DATA 42, 59, c5, 53, 54, 52, 45,
54, 43, c8
(BN) 1270 DATA 46, 49, 45, 4c, c4, 45, d0,
53, 59, cd
(HF) 1280 DATA 50, 49, 43, cf, 45, 53, d9,
4c, 46, 49
(DI) 1290 DATA ce, 4c, 46, 4f, 55, d4, 57,
4f, 57, ce
(LB) 1300 DATA 57, 55, d0, 48, 49, 44, c5,
53, 48, 4f
(NK) 1310 DATA d7, 54, 52, 41, d0, 49, 4e,
d6, 44, 4f
(KF) 1320 DATA 4b, c5, 4e, c9, 50, 45, d9,
43, 41, 4c
1330 DATA cd, 4e, 4f, 49, 53, c5, 0, 0
, 0, 0, 0
(BD) 1340 DATA 00, 00, 00, 00, fe, 03, c2,
00, a5, eb
(JP) 1350 DATA 06, 07, 29, 10, fd, eb, 21,
00, 98, 19
(LB) 1360 DATA eb, dd, 66, 04, dd, 6e, 02,
25, 2d, c3
(DL) 1370 DATA 3a, a1, cd, 1a, bc, 0e, 08,
06, 03, 1a
(HD) 1380 DATA 77, 13, 23, 10, fa, 1a, 77,
13, d5, 11
(HH) 1390 DATA fd, 07, 19, d1, 0d, 20, ec,
c9, e5, cd
1400 DATA 20, a1, e1, 24, e5, cd, 20,
a1, e1, 2c
1410 DATA 25, e5, cd, 20, a1, e1, 24,
cd, 20, a1
1420 DATA c9, fe, 00, c2, 00, a5, 21,
00, ac, af
1430 DATA be, 28, 03, 36, 00, c9, 36,
01, c9, fe
(IJ) 1440 DATA 00, c2, 00, a5, 21, 00, c0,
11, 00, 40
(MB) 1450 DATA 01, 00, 40, ed, b0, c9, fe,
00, c2, 00
1460 DATA a5, 21, 00, 40, 11, 00, c0,
01, 00, 40
(BB) 1470 DATA ed, b0, c9, fe, 00, c2, 00,
a5, 3e, 01
1480 DATA cd, 0e, bc, cd, 02, bc, af,
cd, 96, bb
(LO) 1490 DATA 3e, 01, cd, 90, bb, cd, 14,
bc, cd, 00
(CO) 1500 DATA bb, cd, 03, bb, cd, b6, bc,
cd, 45, bb
(JE) 1510 DATA 3e, c3, 32, ee, bd, c9, fe,
00, c2, 00
(CF) 1520 DATA a5, 3e, 0b, 21, 5f, 00, cd,
68, bc, c9
(EL) 1530 DATA fe, 01, c2, 00, a5, 3e, 01,
bb, 28, 04
(CPA) 1540 DATA 3e, c0, 18, 02, 3e, 40, 47,
cd, 06, bc
(CI) 1550 DATA 78, 32, cb, b1, c9, fe, 00,

```

```

c2, 00, a5
(HB) 1560 DATA 3e, 07, 32, 0b, a1, 3e, 3a,
32, 1e, a1
(KN) 1570 DATA c9, fe, 00, c2, 00, a5, 3e,
05, 32, 0b
(EI) 1580 DATA a1, 3e, 20, 32, 1e, a1, c9,
fe, 00, ca
(LB) 1590 DATA 00, a5, f5, cd, 43, a2, 11,
4f, c0, 19
(BM) 1600 DATA 06, 08, c5, e5, d1, 2b, 01,
4f, 00, 1a
(KP) 1610 DATA ed, b8, 12, 01, 50, 08, 09,
c1, 10, ee
(KJ) 1620 DATA f1, 3d, 20, e0, c9, fe, 00,
ca, 00, a5
(HN) 1630 DATA f5, cd, 43, a2, 11, 00, c0,
19, 06, 08
(MK) 1640 DATA c5, e5, d1, 23, 01, 4f, 00,
1a, ed, b0
(AJ) 1650 DATA 12, 01, b0, 07, 09, c1, 10,
ee, f1, 3d
(DL) 1660 DATA 20, e0, c9, dd, 6e, 00, 2d,
dd, 23, dd
(ID) 1670 DATA 23, af, 67, 06, 04, 29, 10,
fd, 54, 5d
(NJ) 1680 DATA 29, 29, 19, c9, fe, 05, c2,
00, a5, 7b
(OB) 1690 DATA dd, 5e, 02, dd, 6e, 04, dd,
56, 06, dd
(JD) 1700 DATA 66, 08, 1d, 15, 25, 2d, cd,
44, bc, c9
(ME) 1710 DATA fe, 00, c2, 00, a5, cd, 8a,
a1, cd, 08
(DH) 1720 DATA a2, af, 06, ff, 21, 00, a0,
77, 23, 10
(CM) 1730 DATA fc, c9, 21, 9c, a2, 06, 0c,
7e, cd, 5a
(HL) 1740 DATA bb, 23, 10, f9, 26, 01, 2e,
03, cd, 75
(KB) 1750 DATA bb, c9, 20, 42, 41, 53, 49,
43, 20, 31
(KP) 1760 DATA 2e, 30, 0d, 0a, fe, 03, c2,
00, a5, 7b
(IM) 1770 DATA 32, 76, a5, dd, 6e, 02, dd,
66, 04, 25
(EA) 1780 DATA 2d, e5, cd, 1a, bc, 11, 00,
38, 19, 22
(NL) 1790 DATA 72, a5, 11, 50, 00, e5, 19,
d1, 3e, 02
(CIL) 1800 DATA 32, 74, a5, dd, 21, 74, a5,
0e, 04, 06
(FD) 1810 DATA 04, 1a, 77, c5, 01, 00, 08,
ed, 42, 77
(CK) 1820 DATA ed, 4a, c1, 23, 13, 10, f0,
d5, 11, 04
(KK) 1830 DATA 10, ed, 52, d1, eb, c5, 01,
00, 08, ed
(MH) 1840 DATA 42, c1, 2b, 2b, 2b, 2b, eb,
0d, 20, d7
(IN) 1850 DATA 2a, 72, a5, 11, 00, 20, ed,
52, eb, 2a
(HJ) 1860 DATA 72, a5, dd, 35, 00, 20, c4,
e1, 24, dd
(CB) 1870 DATA 35, 02, 20, a3, c9, fe, 03,
c2, 00, a5
(KO) 1880 DATA cd, 78, bb, e5, dd, 6e, 02,
dd, 66, 04
(DI) 1890 DATA cd, 75, bb, cd, 60, bb, 30,
02, eb, 77
(GI) 1900 DATA e1, 26, 00, cd, 75, bb, c9,
fe, 03, c2
(AC) 1910 DATA 00, a5, dd, 66, 03, dd, 6e,
02, dd, 46
(KP) 1920 DATA 04, 4e, 1a, 77, 79, 12, 13,
23, 10, f7
(NJ) 1930 DATA c9, 57, 3e, 20, ba, fa, 00,
a5, af, 67
(FD) 1940 DATA 6b, 06, 05, 29, 10, fd, 42,
11, 1f, 90
(LM) 1950 DATA 19, 05, 00, dd, 7e, 02, 77,
2b, dd, 23
(KB) 1960 DATA dd, 23, 10, f5, af, 77, c9,
fe, 04, c2
(LF) 1970 DATA 00, a5, dd, 66, 06, dd, 6e,
04, cd, 75
(IF) 1980 DATA bb, dd, 7e, 02, cd, 90, bb,

```

```

af, 67, 6b
(KB) 1990 DATA 06, 05, 29, 10, fd, 11, 00,
90, 19, 06
(BJ) 2000 DATA 20, 7e, cd, 5a, bb, 23, 10,
f9, c9, fe
(HP) 2010 DATA 00, ca, 00, a5, f5, af, 67,
dd, 6e, 00
(KB) 2020 DATA 06, 05, 29, 10, fd, 11, 00,
90, 19, 06
(FC) 2030 DATA 20, 77, 23, 10, fc, dd, 23,
dd, 23, f1
(FF) 2040 DATA 3d, 20, e3, c9, fe, 02, f2,
00, a5, fe
(BG) 2050 DATA 01, 20, 14, 3e, 10, 12, eb,
23, 5e, 23
(IJ) 2060 DATA 56, 21, 07, b8, 06, 10, 7e,
12, 23, 13
(PD) 2070 DATA 10, fa, c9, 21, 07, b8, 06,
10, 7e, cd
(NB) 2080 DATA 5a, bb, 23, 10, f9, c9, fe,
02, f2, 00
(HD) 2090 DATA a5, fe, 01, 20, 14, 3e, 10,
12, eb, 23
(CB) 2100 DATA 5a, 23, 56, 21, 4c, b8, 06,
10, 7e, 12
(HJ) 2110 DATA 23, 13, 10, fa, c9, 21, 4c,
b8, 06, 10
(MN) 2120 DATA 7e, cd, 5a, bb, 23, 10, f9,
c9, fe, 05
(PB) 2130 DATA c2, 00, a5, 06, 00, 7b, dd,
5e, 02, dd
(CK)

```

```

(FA) 2140 DATA 6e, 04, dd, 56, 06, dd, 66,
08, 1d, 15
(NJ) 2150 DATA 25, 2d, cd, 50, bc, c9, fe,
05, c2, 00
(FH) 2160 DATA a5, 06, 01, 7b, dd, 5e, 02,
dd, 6e, 04
(AB) 2170 DATA dd, 56, 06, dd, 66, 08, 1d,
15, 25, 2d
(HK) 2180 DATA cd, 50, bc, c9, fe, 00, c2,
00, a5, 21
(NB) 2190 DATA 81, ae, 11, 83, ae, 1a, 77,
13, 23, 1a
(BN) 2200 DATA 77, ed, 5b, 81, ae, 2a, 7b,
ae, ed, 52
(HI) 2210 DATA eb, 2a, 7b, ae, af, 77, 42,
4b, e5, d1
(ME) 2220 DATA 1b, ed, b8, c9, fe, 00, c2,
00, a5, 21
(BH) 2230 DATA 81, ae, 36, 6f, 23, 36, 01,
c9, fe, 01
(LM) 2240 DATA c2, 00, a5, 3e, 16, cd, 5a,
bb, 7b, cd
(FK) 2250 DATA 5a, bb, c9, fe, 00, c2, 00,
a5, cd, 9c
(BN) 2260 DATA bb, c9, fe, 02, c2, 00, a5,
dd, 66, 03
(BA) 2270 DATA dd, 6e, 02, 73, 23, 72, c9,
fe, 01, c2
(BB) 2280 DATA 00, a5, 7b, 87, 47, 21, 40,
fe, 2b, 7c
(DC) 2290 DATA b5, 20, fb, 10, f6, c9, fe,

```

```

00, c2, 00
(DB) 2300 DATA a5, cd, 18, bb, c9, fe, 00,
c2, 00, a5
(GP) 2310 DATA cd, b6, bc, c9, fe, 00, c2,
00, a5, cd
(DM) 2320 DATA b9, bc, c9, 00
(LB) 2330 RESTORE 2360
2340 FOR i=&A500 TO &A51E: READ
a$
(MF) 2350 a=VAL("&"+a$): POKE i, a: NEX
T
(NL) 2360 DATA 21, 0d, a5, 7e, fe, 00, c0,
cd, 5a, bb
(CD) 2370 DATA 23, 18, f6, 4f, 70, 65, 72,
61, 6e, 64
(BD) 2380 DATA 20, 6d, 69, 73, 74, 61, 6b,
65, 0a, 0d
(KJ) 2390 DATA 00
2400 '-----
(CC) 2410 'Direkt hinter dem
(EB) 2420 'Hauptprogramm save:
(DN) 2430 '-----
(DD) 2440 'SAVE"sb.bin", b, &A000, &520
(GJ)

```

ENDE DES LISTINGS

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN
V 2.0

```

10 '*** Sprite-File Ersteller *
**
11 MEMORY &9FFF: DEFINIT a, l
12 FOR l=0 TO 767: READ a
13 POKE &9800+l, a: NEXT
14 '*** Hinter "sb.bin" save: *
**
15 SAVE "sprites.bin", b, &9800, 76
8
16 '*****
**
17 DATA 240, 240, 51, 51, 240, 51, 54
, 57, 177, 51, 54, 57, 177, 102, 51, 51,
240, 102, 204, 204, 240, 51, 204, 204,
240, 177, 51, 51, 240, 177, 240, 240
18 DATA 51, 51, 240, 240, 54, 57, 51,
240, 54, 57, 51, 114, 51, 51, 153, 114,
204, 204, 153, 240, 204, 204, 51, 240,
51, 51, 114, 240, 240, 240, 114, 240
19 DATA 240, 177, 240, 240, 240, 51,
114, 240, 177, 60, 57, 240, 177, 108, 5
7, 240, 177, 108, 57, 240, 177, 60, 57,
240, 240, 51, 114, 240, 240, 240, 240,
240
20 DATA 240, 240, 114, 240, 240, 177
, 51, 240, 240, 54, 60, 114, 240, 54, 15
6, 114, 240, 54, 156, 114, 240, 54, 60,
114, 240, 177, 51, 240, 240, 240, 240,
240
21 DATA 240, 240, 208, 240, 240, 224
, 192, 240, 240, 192, 184, 224, 224, 19
2, 184, 224, 240, 192, 184, 192, 240, 2
24, 184, 192, 240, 224, 192, 192, 240,
240, 240, 192
22 DATA 240, 224, 240, 240, 240, 192
, 208, 240, 208, 148, 192, 240, 208, 14
8, 192, 208, 192, 148, 192, 240, 192, 1
48, 208, 240, 192, 192, 208, 240, 192,
240, 240, 240
23 DATA 240, 204, 204, 204, 192, 216, 240
, 240, 192, 216, 204, 204, 128, 216, 21
6, 240, 192, 216, 216, 204, 192, 216, 2
16, 216, 224, 216, 216, 216, 240, 216,
216, 216, 240
24 DATA 192, 204, 204, 204, 192, 240
, 240, 228, 64, 204, 204, 228, 192, 240
, 228, 228, 192, 204, 228, 228, 208, 22

```

```

8, 228, 228, 240, 228, 228, 228, 240, 2
28, 228, 228
25 DATA 240, 240, 240, 240, 240, 240
, 240, 240, 240, 240, 240, 240, 240, 24
0, 240, 228, 240, 240, 240, 204, 240, 2
40, 228, 204, 240, 240, 204, 204, 240,
228, 204, 140
26 DATA 240, 240, 240, 240, 240, 240
, 164, 88, 240, 240, 12, 88, 204, 140, 1
2, 240, 204, 12, 88, 240, 140, 12, 240,
240, 12, 76, 240, 240, 12, 204, 240, 24
0
27 DATA 240, 204, 204, 12, 240, 240,
240, 12, 240, 240, 240, 204, 240, 240,
240, 204, 240, 240, 240, 240, 240, 240
, 240, 204, 240, 240, 240, 216, 240, 24
0, 240, 240
28 DATA 76, 204, 240, 240, 204, 204,
240, 240, 204, 216, 240, 240, 240, 240
, 240, 240, 216, 240, 240, 240, 240, 24
0, 240, 240, 240, 240, 240, 240, 240, 2
40, 240, 240
29 DATA 240, 240, 240, 240, 164, 88,
240, 240, 164, 12, 240, 240, 240, 12, 7
6, 240, 240, 164, 12, 204, 240, 240, 12
, 76, 240, 240, 140, 12, 240, 240, 204,
12
30 DATA 240, 240, 240, 240, 240, 240
, 240, 240, 240, 240, 240, 216, 24
0, 240, 240, 204, 240, 240, 240, 204, 2
16, 240, 240, 204, 204, 240, 240, 76, 2
04, 216, 240
31 DATA 240, 240, 204, 140, 240, 240
, 204, 204, 240, 240, 228, 204, 240, 24
0, 240, 204, 240, 240, 240, 228, 240, 2
40, 240, 240, 240, 240, 240, 240, 240,
240, 240, 240
32 DATA 12, 204, 204, 240, 12, 240, 2
40, 240, 204, 240, 240, 240, 204, 240,
240, 240, 204, 240, 240, 240, 240, 240
, 240, 240, 228, 240, 240, 240, 240, 24
0, 240, 240
33 DATA 240, 240, 240, 240, 240, 240
, 48, 48, 240, 176, 48, 48, 240, 176, 11
2, 52, 240, 48, 176, 52, 240, 48, 176, 5
2, 176, 112, 48, 48, 176, 112, 48, 48
34 DATA 240, 240, 240, 240, 48, 112,
240, 240, 48, 48, 240, 240, 60, 56, 112
, 240, 204, 56, 48, 240, 60, 56, 48, 240
, 48, 48, 76, 240, 48, 48, 208, 240
35 DATA 48, 48, 176, 48, 48, 48, 48, 4
8, 176, 48, 48, 48, 240, 48, 48, 240, 24

```

```

0, 48, 48, 112, 176, 48, 48, 48, 48, 48,
176, 48, 48, 112, 240, 48
36 DATA 48, 96, 240, 240, 48, 48, 208
, 240, 48, 48, 96, 240, 240, 48, 48, 240
, 240, 176, 112, 228, 240, 240, 240, 20
4, 48, 48, 100, 204, 48, 48, 100, 204
37 DATA 240, 240, 240, 240, 240, 240
, 176, 48, 240, 240, 48, 48, 240, 176, 5
2, 60, 240, 48, 52, 204, 240, 48, 52, 60
, 240, 144, 48, 48, 240, 224, 48, 48
38 DATA 240, 240, 240, 240, 48, 48, 2
40, 240, 48, 48, 112, 240, 56, 176, 112
, 240, 56, 112, 48, 240, 56, 112, 48, 24
0, 48, 48, 176, 112, 48, 48, 176, 112
39 DATA 240, 240, 144, 48, 240, 224,
48, 48, 240, 144, 48, 48, 240, 48, 48, 2
40, 216, 176, 112, 240, 204, 240, 240,
240, 204, 152, 48, 48, 204, 152, 48, 48
40 DATA 48, 112, 48, 48, 48, 48, 4
8, 48, 48, 112, 240, 48, 48, 112, 17
6, 48, 48, 240, 48, 48, 112, 48, 48,
176, 48, 48, 112, 240, 48

```

Das war es dann...
...fast:

High Score

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN
V 2.0

```

10 '***** TOP TEN *****
11 '* Erstellungsprogramm *
12 DIM n$(10), p(10), d$(10)
13 FOR l=1 TO 10
14 n$(l)="SUPRA-SOFT": p(l)=0
15 d$(l)="01.01.1987": NEXT
16 'Hinter "sprites.bin" save:
17 OPENOUT "topten1.fil"
18 FOR l=1 TO 10
19 PRINT #9, n$(l): PRINT #9, p(l)
20 PRINT #9, d$(l): NEXT: CLOSEOUT

```

ENDE DES LISTINGS

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN
V 2.0

```

1 ***** (AL)
2 * Bildschirm-Invertierer * (NG)
3 ***** (IB)
4 ***** (DN)
1000 DATA 21,00,C0,7E,EE (NM)
1001 DATA FF,77,23,7C,FE (ED)
1002 DATA 00,CB,18,F5,00 (EL)
1003 ***** (AN)
1004 MEMORY &9FFF:FOR i=&A000 T (NL)
0 &A00F
1005 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$) (NF)
:NEXT i (BD)
1006 END
ENDE DES LISTINGS

```

Bildschirm-Invertierer

Dieses kurze Programm invertiert nach dem Aufruf mit CALL & A000 blitzschnell den Bildschirm. Dieser Effekt ist jederzeit umkehrbar.

Für Kenner der Maschinensprache ist das Assembler-listing mit abgedruckt.

```

1 *****
2 * BILDSCHIRMINVERTIERER *
3 * (C) 1986 *
4 * OTTFRIED SCHMIDT *
5 *****
6 *****
10 A000 2100C0 START LD &A000 ;AB &A000 IM SPEICHER
20 A000 2100C0 LD HL,&C000 ;STARTADRESSE BILDSCHIRMSPEICHER
30 A003 7E BEGINN LD A,(HL) ; BYTE HOLEN
40 A004 EEFF XOR 255 ;INVERTIEREN
50 A006 77 LD (HL),A ;UND ABSPEICHERN
60 A007 23 INC HL ;ADRESSE HOCHZAEHLEN
70 A008 7C LD A,H ;HIGHBYTE DER ADRESSE IN AKKU
80 A009 FE00 CP 0 ;FERTIG?
90 A00B C8 RET Z ; WENN JA, ZURUECK INS BASIC
100 A00C 18F5 JR BEGINN ;SPRUNG ZUM SCHLEIFENANFANG
110 A00E END

```

Leser- & Meckerecke

"Compute mit" 3/87, Amiga
Ich interessiere mich für den AMIGA 2000. In allen bisher veröffentlichten Berichten fehlen Hinweise auf die Musikkfähigkeit des Computers. Außerdem stellt sich für mich die Frage nach Programmen und Listings. Werden Sie solche zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlichen?
Oder gibt es Bücher, in denen Programme und Listings vorhanden sind?

Wilhelm Henning, Essen

Redaktion:
Die Soundfähigkeiten des AMIGA sind ausgesprochen gut, obwohl er nur einen Soundkanal mehr besitzt als der C 64. Der Grund liegt einmal in der Qualität des Soundchips, zum anderen in fest eingebauten Betriebssystemroutinen, die die Program-

mierung zum Kinderspiel machen müßten. Auch die Stereofähigkeit verbessert die Klangfähigkeiten des AMIGA enorm. Man kann den Entwicklern wirklich dankbar sein, daß sie bei dem AMIGA mehr an die breite Masse der Benutzer gedacht haben und nicht wie ATARI nur an die Besitzer von MIDI-fähigen Synthesizern. MIDI läßt sich übrigens mit geringen Mitteln auch beim AMIGA realisieren. Der Hardwareaufwand ist wirklich minimal. Aber bei allem hapert es letztlich an der Software, was den zweiten Punkt Ihrer Anfrage betrifft. Die Softwarehäuser hatten offensichtlich nicht mit einem so schnellen Anstieg von AMIGA-Verkäufen gerechnet. So kommt es, daß fast alle Softwareprodukte mit mehr oder weniger gravierenden Mängeln behaftet sind. Dies liegt daran, daß in der Kürze der Zeit die Maschinenspracheprogrammierung noch nicht beherrscht wurde und auf die Pro-

grammiersprache C zurückgegriffen wurde, die vielen Programmierern vom Macintosh her bekannt sind. Auf dem MAC in C programmierte Software läßt sich übrigens ohne viel Mühe auf den AMIGA übertragen. Manches aber ist in C viel zu langsam, ich denke dabei an die FILL-Routinen mancher Malprogramme, die die Geschwindigkeit von Mandelbrotgrafiken kaum unterbieten. Aber, so glaube ich, die Zeit steht nicht still, und hochwertige Software wird bald erhältlich sein. Solche aber als Listing zu veröffentlichen, halte ich jedoch für unwahrscheinlich. Dagegen spricht die Länge solcher Programme und besonders auch die Vielfalt der Programmiersprachen.

Uwe Knierim

Betr.: Deutschen Zeichensatz für Commodore Plus 4

Sehr geehrte Damen und Herren, ich besitze seit einiger Zeit einen Commodore Plus 4 und bin mit diesem Computer auch sehr zufrieden. Eine Sache gibt es aber, die mich

bei dem Betrieb meines Computers sehr stört: Die Arbeit mit dem eingebauten Textverarbeitungssystem wird sehr erschwert durch die Tatsache, das man die Umlaute, wie in diesem Brief auch, sehr umständlich mittels der ASCII-Codes eingeben muß.

Meine Frage nun zu diesem Themengebiet: Ist Ihnen eine Firma bekannt, die ein ROM für den Commodore Plus 4 herstellt, welches einen deutschen Zeichensatz erzeugt?

Falls dies der Fall sein sollte, bitte teilen Sie mir die Adresse der Firma mit.

Auch in Ihrer Zeitung konnte ich bisher keinen Artikel zu diesem Thema finden, aber ich hoffe doch sehr, daß Sie mir weiter helfen können.

Timm, Pattensen

Redaktion: Wenden Sie sich bitte an die Firma Kingsoft, die ein Betriebssystem mit deutschem Zeichensatz vertreibt.
Kingsoft, Schnackebusch 4
5106 Roetgen
Tel. (02408) 5119

Screen Dump

Bildschirm Ausdruck für Schneider CPC

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN
V 2.0

```

100 ***** (AO)
***** (DG)
110 ' (HC)
120 'Screendump fuer den CPC+DM (EJ)
P 2000 (EJ)
130 'geeignet fuer MODE 1+2, ka (IP)
nn (DK)
140 'aber auch im MODE 0 benutzt (JO)
t (DA)
150 'werden (NG)
160 'Befehle: DUMP, INTON, INTO (GO)
FF (BK)
170 ' (NB)
180 '***** (JF)
***** (OL)
190 MEMORY HIMEM-416 (PJ)
200 FOR i=HIMEM+1 TO HIMEM+416 (BK)
210 READ w$: IF MID$(w$,1,1)="#" (PB)
THEN 270 (OI)
220 w=VAL("&"+w$):s=s+w:POKE i, (NA)
w (FA)
230 NEXT (PC)
240 READ w$: IF HEX$(s,4)<>w$THE (FL)
N PRINT"DATA ERROR":END (HL)
250 CALL HIMEM+1:POKE HIMEM+1,2 (HH)
01 (GP)
260 PRINT"INTON, INTOFF, IDUM (GP)
P sind initialisiert":END
270 w=VAL("&"+MID$(w$,2)):s=s+( (GP)
w AND 255)+INT(w/256)
280 w=w+HIMEM+1
290 POKE i,INT(w)AND 255:i=i+1:
POKE i,INT(w/256)
300 GOTO 230
310 DATA 21,#0001,01,#0009,C3,D (GP)
1,BC,#0014,C3,#0024,C3,#003B
320 DATA C3,#005F,49,4E,54,4F,C (GP)
E,49,4E,54,4F,46,C6,44
330 DATA 55,4D,D0,00,21,#0047,1 (GP)
1,#004E,06,01,CD,EF,BC,21
340 DATA #0041,11,01,00,01,01,0 (GP)
0,C3,E9,BC,21,#0041,C3,EC
350 DATA BC,00,00,00,00,00,00,0 (GP)

```

Dieses Programm ist in Form eines Basicladers geschrieben, der das Maschinenprogramm automatisch unter HIMEM verschiebt. Das Maschinenprogramm belegt 416 Bytes Speicherplatz. Es stellt drei neue RSX-Befehle zur Verfügung, die alle mit einem vorangestellten senkrechten Strich(SHIFT + Klammeraffe) eingegeben werden müssen.:
INTON, INTOFF, DUMP

Nachdem der Befehl INTON eingegeben wurde, kann man durch Drücken von CTRL und COPY einen Ausdruck des aktuellen Bildschirms erzeugen. IN

TOFF macht dies wieder rückgängig.
DUMP erzeugt direkt einen Bildschirm Ausdruck. Er kann sowohl in MODE 1, wie auch in MODE 2 erfolgen. In Mode 2 werden die Farben als Grauschattierungen ausgegeben. Man kann auch in MODE 0 ausdrucken, allerdings werden dann nur 4 verschiedene Farben in Graustufen ausgegeben.
Die Taste, die den Bildschirm Ausdruck aktiviert, kann geändert werden. Der letzte Wert in der Zeile 350 entspricht der Tastennummer. Der Bildschirm Ausdruck kann übrigens mit SHIFT jederzeit abgebrochen werden.

```

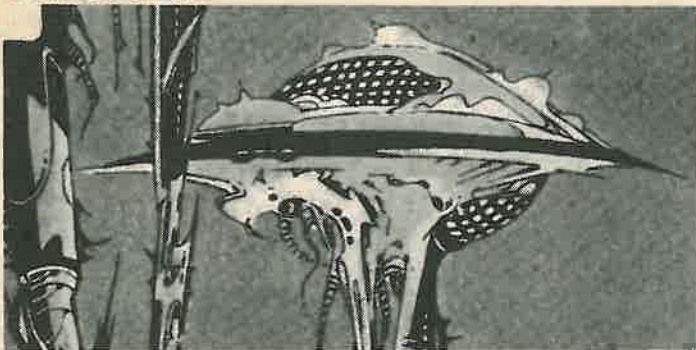
0,00,00,00,00,00,00,3E,09 (OB)
360 DATA CD,1E,BB,C8,CB,79,CB,D (LE)
D,E5,CD,#005F,DD,E1,C9,ED
370 DATA 73,#0132,CD,11,BC,FE,0 (II)
2,CA,#0134,3E,06,32,#0125
380 DATA 11,00,00,21,8E,01,CD,C (JL)
0,BB,21,#0122,CD,#00D5,06
390 DATA 43,C5,06,02,C5,21,#012 (NJ)
6,CD,#00D5,06,A0,C5,11,00
400 DATA 00,21,FA,FF,CD,C3,BB,0 (CM)
6,03,C5,11,00,00,21,02,00
410 DATA CD,F3,BB,C1,CD,#010F,E (KC)
5,10,EF,11,02,00,21,00,00
420 DATA CD,C3,BB,D1,E1,DD,E1,C (CJ)
D,#00FA,C1,10,D0,C1,10,C4
430 DATA 21,#012C,CD,#00D5,11,8 (NK)
0,FD,21,FA,FF,CD,C3,BB,C1
440 DATA 10,AF,21,#012F,46,23,7 (KI)
E,23,CD,#00DF,10,F9,C9,E5
450 DATA C5,47,3E,15,CD,1E,BB,2 (IE)
0,0C,CD,2E,BD,3B,F4,7B,CD
460 DATA 31,BD,C1,E1,C9,ED,7B,# (OE)
0132,C9,06,02,1A,87,87,B6
470 DATA 87,87,DD,B6,00,13,23,D (IC)
D,23,CD,#00DF,10,EE,C9,E6
480 DATA 03,87,5F,16,00,21,#011 (OF)
A,19,C9,00,00,00,03,02,01
490 DATA 01,01,03,1B,41,06,05,1 (PE)
B,2A,04,40,01,02,0D,0A,02
500 DATA 1B,40,00,00,3E,07,32,# (CM)
0125,11,00,00,21,90,01,CD
510 DATA C0,BB,21,#0122,CD,#00D (DM)
5,06,3A,C5,06,02,C5,21,#0126
520 DATA CD,#00D5,01,40,01,C5,0 (LN)
6,07,C5,11,00,00,21,FF
530 DATA FF,CD,F3,BB,C1,F5,10,F (NH)
2,11,01,00,21,07,00,CD,C3
540 DATA BB,06,07,AF,E1,CB,1C,1 (GA)
F,10,FA,0F,CD,#00DF,C1,0B
550 DATA 7B,B1,20,D3,C1,10,C6,2 (MB)
1,#012C,CD,#00D5,11,80,FD
560 DATA 21,F9,FF,CD,C3,BB,C1,1 (MB)
0,B1,21,#012F,C3,#00D5,00
570 DATA 99A9 (EP)

```

ENDE DES LISTINGS

Double Trouble

Schneider CPC



Endlich! Nach fünf harten Jahren ist es soweit! Sie und ihr Freund, stehen vor der Abschlussprüfung

der Weltraumakademie. Die Aufgabe die Sie dabei bestehen müssen, besteht darin, ein von Aliens

verseuchtes Terrain zu durchfliegen. Leider hat Ihr Kumpel in der vergangenen Nacht seine bestandene Prüfung im voraus gefeiert. Nun ist er nicht mehr in der Lage, aufrecht zu gehen, geschweige denn einen Raumgleiter zu fliegen. Natürlich wollen sie ihrem Freund helfen, und so haben sie in der Nacht unbemerkt eine Fernsteuerung in dessen Gefährt eingebaut; sie können jetzt beide Raumschiffe mit einem Steuerknüppel fliegen! Dies ist in Kürze die Story zu diesem Action-Geschicklichkeitsspiel DOUBLE TROUBLE (zu Deutsch: doppelter Ärger). Steuern Sie nun die zwei Raumschiffe total unabhängig voneinander durch zwei Spielflächen. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick. Drückt man diesen nach

links, so übernimmt man die Steuerung des unteren-, drückt man den Joystick nach rechts, die des oberen Raumschiffs. Es stehen zu Beginn des Spiels acht Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Von "Halbtoter" bis "Total Verrückter". Anfängern sei an dieser Stelle die Stufe "Halb Toter" empfohlen. Nach jeweils 20 abgeschossenen Feinden gelangen sie in den nächsten Level, wofür sie 100 Bonuspunkte erhalten. Allerdings wird das Spiel von Level zu Level immer schneller, was spätestens in Level 5 sehr gute Reaktionszeiten erfordert. Zur Eingabe ist nicht viel zu sagen: Tippen Sie das Programm ein und vergessen nicht, es vor dem ersten Start abzuspeichern. Dann einfach laden, und mit RUN starten. Und schon geht die Post ab.

SCHNEIDER LISTING MIT CHECKSUMMEN V 2.0

```

1 *****
2 * DOUBLE TROUBLE *
3 * (C) 1987 BY *
4 * OTTFRIED *
5 * SCHMIDT *
6 *****
7
8
1000 MODE 0: PEN 3: LOCATE 5,12: P
RINT "BITTE WARTEN"
1010 SYMBOL AFTER 256: MEMORY & 7
FFF: SYMBOL AFTER 47: adr=7FFF-1
672
1020 FOR adr=adr TO &7FFF STEP
8
1030 POKE adr,PEEK(adr)/2: POKE
adr+1,PEEK(adr+1)/2
1040 POKE adr+2,PEEK(adr+2)/2: P
OKE adr+3,PEEK(adr+3)/2
1050 NEXT adr
1060 ENV 1,=11,4500: ENT-1,5,1,1
,6,2,1,5,4,2
1070 ENV 2,=11,5000
1080 DATA 130,1,1,40,0,0,15,30,
0
1090 DATA 132,2,1,10,0,25,15,40
,0
1100 FOR i=&8600 TO &8608: READ
a: POKE i,a: NEXT i
1110 FOR i=&8700 TO &8708: READ
a: POKE i,a: NEXT i
1120 MODE 0: PEN 2: LOCATE 5,12: P
RINT "LESE DATA": GOSUB 2700
1130 GOSUB 3960: CALL &9223
1140 GOSUB 5050
1150 FOR i=&A690 TO &A710: POKE
i,0: NEXT i
1160 DATA A3,A3,A3,A4,A4,A5,A5,
A6,A6,10,00,F0,60,D0,40,B0,20,9
0
1170 DATA A0,A0,A1,A1,A2,A2,70,
E0,50,C0,30,A0
1180 DIM s(9),t(9),anh(6),anh(6
),score(9),sco$(9): RESTORE 1160
1190 FOR i=1 TO 9: READ a:s(i)=
VAL("&"+a): NEXT i
1200 FOR i=1 TO 9: READ a:t(i)=
VAL("&"+a): NEXT i
1210 FOR i=1 TO 6: READ a:anh(i
)=VAL("&"+a): NEXT i

```

```

1220 FOR i=1 TO 6: READ a:anh(i
)=VAL("&"+a): NEXT i
1230 sz=350: FOR i=1 TO 8: score(
i)=sz: sco$(i)="CPC": sz=sz-10: NE
XT i
1240 GOSUB 5140
1250 MODE 0: INK 0,13: INK 1,3: IN
K 2,15: INK 3,25
1260 INK 4,0: INK 5,13: INK 6,26:
INK 7,14: INK 8,21: INK 9,6: INK 10
,24
1270 INK 11,15: INK 12,13: INK 13
,7: INK 14,6: INK 15,3
1280 BORDER 13: PAPER 0
1290
1300 'SPIEL INITIALISIEREN
1310
1320 sc=0: lives=6
1330 level=1: lex=1: lex1=9
1340 POKE &9142,0: POKE &9143,0
1350 CLS: PEN 3: LOCATE 4,2: PRINT
"WELCHER LEVEL?"
1360 LOCATE 1,4: PRINT "0 Halb To
ter"
1370 LOCATE 1,6: PRINT "1 Blutige
r Anfaenger"
1380 LOCATE 1,8: PRINT "2 Anfaeng
er"
1390 LOCATE 1,10: PRINT "3 Fortge
schrittener"
1400 LOCATE 1,12: PRINT "4 Profi"
1410 LOCATE 1,14: PRINT "5 Expert
e"
1420 LOCATE 1,16: PRINT "6 Wahnsi
nniger"
1430 LOCATE 1,18: PRINT "7 Total
Verrueckter"
1440 LOCATE 2,20: INPUT "NUM": i
1450 IF i>7 OR i<0 THEN GOTO 13
50
1460 IF i=0 THEN lex1=9: lex2=250
1470 IF i=1 THEN lex1=7: lex2=250
1480 IF i=2 THEN lex1=6: lex2=250
1490 IF i=3 THEN lex1=5: lex2=250
1500 IF i=4 THEN lex1=4: lex2=250
1510 IF i=5 THEN lex1=3: lex2=250
1520 IF i=6 THEN lex1=2: lex2=250
1530 IF i=7 THEN lex1=1: lex2=250
1540 CLS
1550 POKE &910A,anh(1): POKE &
911A,anh(1): POKE &9112,anh(1)
1560 POKE &910B,anh(1): POKE &
911B,anh(1): POKE &9113,anh(1)
1570 MOVE 1,399: DRAW 1,384,6: MO
VE 639,399: DRAW 639,384,4
1580 MOVE 1,15: DRAW 1,0,6: MOVE
639,15: DRAW 639,0,4
1590 MOVE 1,255: DRAW 1,144,6: MO
VE 639,255: DRAW 639,144,4
1600 MOVE 31,240: DRAW 31,150,4:
MOVE 608,240: DRAW 608,150,6
1610 MOVE 1,399: DRAW 640,399,6
1620 MOVE 31,159: DRAW 608,159,6
1630 MOVE 1,15: DRAW 640,15,6
1640 MOVE 1,255: DRAW 640,255,6
1650 MOVE 1,384: DRAW 640,384,4
1660 MOVE 1,144: DRAW 640,144,4
1670 MOVE 1,0: DRAW 640,0,4
1680 MOVE 31,240: DRAW 608,240,4
1690 PEN 1: LOCATE 3,12: PRINT "SC
ORE SHIPS LEVEL"
1700 PEN 3: LOCATE 3,13: PRINT "00
000 " : lives: " : level
1710 CALL &993C
1720 PEN 2: LOCATE 3,15: PRINT "D
OUBLE TROUBLE"
1730 LOCATE 1,17: PEN 3
1740 POKE &9104,4: POKE &9105,20
: POKE &9106,70
1750 POKE &9102,0: POKE &9103,&A
0
1760 POKE &9100,20: POKE &9101,0
1770 CALL &928E: POKE &9100,70: C
ALL &928E
1780 POKE &9107,4: POKE &910F,5:
POKE &9117,6: POKE &911F,7
1790 POKE &9108,72: POKE &9110,7
2: POKE &9118,72: POKE &9120,72
1800 POKE &9109,8: POKE &9111,16
: POKE &9119,70: POKE &9121,80
1810 POKE &910C,1: POKE &9114,1:
POKE &911C,2: POKE &9124,1
1820 POKE &910D,3: POKE &9115,2:
POKE &911D,4: POKE &9125,2
1830 POKE &910E,3: POKE &9116,2:
POKE &911E,4: POKE &9126,2
1840 POKE &912E,76: POKE &9131,7
6: POKE &9134,76: POKE &9137,76
1850 POKE &912F,14: POKE &9132,2
0: POKE &9135,70: POKE &9130,76
1860 POKE &9139,lex1: POKE &913A
,&84: POKE &913B,1: POKE &9127,0:
POKE &912A,0
1870 POKE &9140,anh(1): POKE &

```

```

9141,anh(1): POKE &9145,1e2
1880 POKE &90FD,0
1890 POKE &9144,1e1: POKE &9145,
1e2
1900 CALL &92E7
1910
1920 IF PEEK(&90FD)=1 THEN POKE
&90FD,0: GOTO 1940 ELSE GOTO 20
60
1930 'EXPLOSION DER RAUMSCHIFFE
1940 a=PEEK(&9105): b=PEEK(&9106
)
1950 ENV 3,=11,5500: SOUND 129,5
,00,15,3,0,25
1960 POKE &9101,0: POKE &9146,0
1970 FOR i=1 TO 2: FOR j=1 TO 9
1980 POKE &9102,t(i): POKE &9103
,s(j)
1990 POKE &9100,a: CALL &928E
2000 POKE &9100,b: CALL &928E
2010 CALL &8D19: CALL &8D19
2020 NEXT i,1: CALL &9206
2030 lives=lives-1: IF lives<=-1
THEN GOTO 2300
2040 GOTO 1550
2050 'LAECHSTER LEVEL
2060 POKE &9146,0
2070 lex=lex+1: IF lex>7 THEN 1
ex=1
2080 lex1=lex+9: IF lex1>60 TH
EN lex1=9
2090 level=level+1
2100 lex2=lex2+50: IF lex2<0 THEN
lex2=240: lex1=lex1-1: IF lex1<1 TH
EN lex1=1
2110 SOUND 129,12,50,15,1,1,30
2120 FOR i=1 TO 2: FOR j=1 TO 9
2130 POKE &9102,t(i): POKE &9103
,s(j)
2140 POKE &9100,PEEK(&9109): POK
E &9101,PEEK(&9108): CALL &928E
2150 POKE &9100,PEEK(&9111): POK
E &9101,PEEK(&9110): CALL &928E
2160 POKE &9100,PEEK(&9119): POK
E &9101,PEEK(&9118): CALL &928E
2170 POKE &9100,PEEK(&9121): POK
E &9101,PEEK(&9120): CALL &928E
2180 POKE &9100,PEEK(&912F): POK
E &9101,PEEK(&912E): CALL &928E
2190 POKE &9100,PEEK(&9132): POK
E &9101,PEEK(&9131): CALL &928E
2200 POKE &9100,PEEK(&9135): POK
E &9101,PEEK(&9134): CALL &928E
2210 POKE &9100,PEEK(&9138): POK
E &9101,PEEK(&9137): CALL &928E
2220 CALL &8D19: CALL &8D19
2230 NEXT i,1: CALL &9206
2240 CLS: LOCATE 3,12: PEN 2: PRIN
T "NAECHSTER LEVEL"
2250 SOUND 129,60,60,15,1: SOUND
1,60,40,15,1
2260 SOUND 1,40,80,15,1
2270 FOR i=1 TO 2500: NEXT i
2280 POKE &9143,PEEK(&9143)+1
2290 GOTO 1550
2300
2310 'GAME OVER
2320
2330 CALL &9206: INK 14,6
2340 FOR i=1 TO 2: LOCATE 6,12: P
EN 14: PRINT "GAME OVER": PEN 2
2350 FOR i=1 TO 300: NEXT i: CALL
&9206: NEXT i
2360 LOCATE 6,12: PEN 14: PRINT "G
AME OVER": PEN 2
2370 FOR i=1 TO 10: FOR j=27 TO
0 STEP-1
2380 INK 14,1: SOUND 129,2000-(i
*1),4,6
2390 NEXT j,1: CLS
2400 LOCATE 6,12: PRINT "LAST SCO
RE"
2410 sc=VAL(HEX$(PEEK(&9143))+H
EX$(PEEK(&9142)))
2420 IF PEEK(&9142)=0 THEN sc=s
c*10

```

```

2430 LOCATE 9,13: PRINT sc
2440 CALL &8B03
2450 x=0: FOR i=1 TO 8: IF sc>sco
re(i) THEN x=i
2460 NEXT i: IF x=0 THEN FOR i=1
TO 4000: NEXT i: GOTO 1250
2470 FOR i=1 TO 2000: NEXT i
2480 CALL &8B03
2490 CLS: LOCATE 3,12: PRINT "Dein
Name bitte": INPUT sco$(9): scor
e(9)=sc
2500 FOR i=1 TO 9: FOR j=1 TO 8
2510 IF score(i)<score(j) THEN h
s=score(i): hss=sco$(i): score(i)
=score(j): sco$(i)=sco$(j): hss=
hss: sco$(i)=hs
2520 NEXT j,1
2530 CLS: PEN 6: FOR i=1 TO 8: LOC
ATE 1,5+i: PRINT i: " : score(i):
LOCATE 11,5+i: PRINT sco$(i)
2540 NEXT i: PEN 2
2550 GOSUB 2560: GOTO 1250
2560 ENT-4,4,4,1,4,-5,1
2570 ENV 4,=11,3000
2580 RESTORE 2590
2590 DATA 60,60,30,60,30,60,60,
30,60,60,30,60,30,60,60,30,71,7
1,36,71,36,71,36,71,36,71,36,71,
36,80,80,40,80,40,80,80,40,80,8
0,40,80,40,80,80,40
2610 DATA 89,89,45,89,45,89,89,
45,89,45,89,45,89,45,89,45,1
2620 READ a: IF a=1 THEN RESTORE
2590: GOTO 2620
2630 SOUND 129,a*12,15,15,4,4
2640 SOUND 132,a*12+1,10,15,4,4
2650 SOUND 130,a*6,12,15,4
2660 IF JOY(0) AND 16 THEN CALL
&8B03: RETURN
2670 WHILE SQ(1)>127: WEND
2680 GOTO 2620
2690
2700 DATA 3E,0A,3D,20,FD,C9,21,
00,C0,06,03,11,03,00,E5,CD
2710 DATA 19,8D,CD,1A,92,E1,23,
10,F5,C9,AF,77,CD,00,92,19
2720 DATA FD,18,FD,21,00,C0,DD,
21,00,80,FD,21,00,81,06,64
2730 DATA 7C,DD,77,00,7D,FD,77,
00,DD,23,FD,23,CD,26,BC,CD
2740 DATA 26,BC,10,EC,C9,DD,21,
00,80,FD,21,00,81,7A,32,56
2750 DATA 92,30,5A,92,DD,7E,00,
67,FD,7E,00,6F,16,00,19,E5
2760 DATA 16,10,1E,07,0A,77,03,
23,1D,20,F9,E1,7C,C6,08,67
2770 DATA E6,38,20,14,7C,D6,40,
67,7D,C6,50,6F,30,0A,24,7C
2780 DATA E6,07,20,04,7C,D6,08,
67,E5,15,20,D6,E1,C9,3A,00
2790 DATA 91,57,3A,01,91,5F,ED,
48,02,91,CD,45,92,C9,DD,21
2800 DATA 00,80,FD,21,00,81,7A,
32,AF,92,32,83,92,DD,7E,00
2810 DATA 67,FD,7E,00,6F,16,00,
19,E5,16,03,1E,03,0A,77,03
2820 DATA 23,1D,20,F9,E1,7C,C6,
08,67,E6,38,20,14,7C,D6,40
2830 DATA 67,7D,C6,50,6F,30,0A,
24,7C,E6,07,20,04,7C,D6,08
2840 DATA 67,E5,15,20,D6,E1,C9,
3A,04,91,3D,28,05,32,04,91
2850 DATA 18,08,3E,02,32,04,91,
CD,08,93,3A,07,91,3D,28,05
2860 DATA 32,07,91,18,0C,3E,06,
32,07,91,DD,21,07,91,CD,55
2870 DATA 94,3A,0F,91,3D,28,05,
32,0F,91,18,0C,3E,06,32,0F
2880 DATA 91,DD,21,0F,91,CD,55,
94,3A,17,91,3D,28,05,32,17
2890 DATA 91,18,0C,3E,06,32,17,
91,DD,21,17,91,CD,09,94,3A
2900 DATA 1F,91,3D,28,05,32,1F,
91,18,0C,3E,06,32,1F,91,DD
2910 DATA 21,1F,91,CD,09,94,3A,

```

```

20,91,3D,28,05,32,2D,91,18
2920 DATA 0C,3E,04,32,2D,91,DD,
21,2D,91,CD,5D,93,3A,30,91
2930 DATA 3D,28,05,32,30,91,18,
0C,3E,05,32,30,91,DD,21,30
2940 DATA 91,CD,5D,93,3A,33,91,
3D,28,05,32,33,91,18,0C,3E
2950 DATA 05,32,33,91,DD,21,33,
91,CD,7C,95,3A,36,91,3D,28
2960 DATA 05,32,36,91,18,0C,3E,
04,32,36,91,DD,21,36,91,CD
2970 DATA 7C,95,3A,27,91,FE,00,
C4,4C,96,3A,FF,90,FE,00,C4
2980 DATA 60,97,3A,2A,91,FE,00,
C4,7C,96,3A,FE,90,FE,00,C4
2990 DATA 90,97,3A,FD,90,FE,00,
C0,C3,80,99,CD,24,8B,FE,00
3000 DATA CA,E9,95,EE,FF,67,CB,
5C,28,07,CB,54,28,1F,C3,E9
3010 DATA 95,CB,4C,CC,29,94,CB,
44,CC,3F,94,CB,64,CC,14,96
3020 DATA 01,00,A0,3A,05,91,57,
1E,00,CD,45,92,C9,CB,4C,CC
3030 DATA 34,94,CB,44,CC,4A,94,
CB,64,CC,30,96,01,00,0A,3A
3040 DATA 06,91,57,1E,00,CD,45,
92,C9,3A,05,91,FE,1C,CB,3C
3050 DATA 32,05,91,C9,CB,06,91,
FE,58,CB,3C,02,06,91,C9,3A
3060 DATA 05,91,FE,04,CB,3D,32,
05,91,C9,3A,06,91,FE,40,CB
3070 DATA 3D,32,06,91,C9,DD,7E,
05,FE,03,CA,C0,97,DD,7E,01
3080 DATA FE,00,28,06,3D,DD,77,
01,18,13,01,90,A6,5F,DD,56
3090 DATA 02,DD,05,CD,45,92,DD,
E1,3E,48,DD,77,01,DD,7E,06
3100 DATA 3D,28,05,DD,77,06,18,
14,DD,7E,07,DD,77,06,DD,7E
3110 DATA 05,67,CB,44,CC,05,94,
CB,4C,CC,C7,94,DD,7E,01,5F
3120 DATA DD,7E,02,57,DD,4E,03,
DD,46,04,DD,ED,CD,45,92,DD
3130 DATA E1,CD,7D,98,DD,DD,7E,
02,FE,04,28,05,3D,DD,77,02
3140 DATA C9,3E,01,DD,77,05,C9,
DD,7E,02,FE,1C,28,05,3C,DD
3150 DATA 77,02,C9,3E,02,DD,77,
05,C9,DD,7E,05,FE,03,CA,ED
3160 DATA 97,DD,7E,01,FE,00,28,
06,3D,DD,77,01,18,13,01,5F
3170 DATA A6,5F,DD,56,02,DD,ED,
CD,45,92,DD,E1,3E,48,DD,77
3180 DATA 01,DD,7E,06,3D,28,05,
DD,77,06,18,14,DD,7E,07,DD
3190 DATA 77,06,DD,7E,05,67,CB,
44,CC,39,95,CB,4C,CC,4B,95
3200 DATA DD,7E,01,5F,DD,7E,02,
57,DD,4E,03,DD,46,04,DD,ED
3210 DATA CD,45,92,DD,E1,CD,A9,
98,C9,DD,7E,02,FE,40,28,05
3220 DATA 3D,DD,77,02,C9,3E,01,
DD,77,05,C9,DD,7E,02,FE,58
3230 DATA 28,05,3C,DD,77,02,C9,
3E,02,DD,77,05,C9,DD,7E,01
3240 DATA FE,00,CA,98,95,3D,DD,
77,01,5F,DD,56,02,ED,4B,39
3250 DATA 91,DD,ED,CD,9E,92,DD,
E1,CD,D5,98,C9,DD,7E,01,FE
3260 DATA 00,CA,C2,95,3D,DD,77,
01,5F,DD,56,02,ED,4B,39,91
3270 DATA DD,ED,CD,9E,92,DD,E1,
CD,FB,98,C9,5F,DD,56,02,01
3280 DATA 90,A6,DD,ED,CD,9E,92,
DD,E1,3E,4C,DD,77,01,ED,5F
3290 DATA DD,77,00,47,3A,05,91,
00,EE,FF,E6,17,C6,06,DD,77
3300 DATA 02,C9,5F,DD,56,02,01,
90,A6,DD,ED,CD,9E,92,DD,E1
3310 DATA 3E,4C,DD,77,01,ED,5F,
DD,77,00,47,3A,06,91,80,EE
3320 DATA FF,E6,17,C6,42,DD,77,
02,C9,3A,3B,91,FE,01,28,12
3330 DATA 01,00,A0,3A,05,91,57,
1E,00,CD,45,92,3E,01,32,3B
3340 DATA 91,C9,01,00,A0,3A,06,

```



```

91,57,1E,00,CD,45,92,3E,02 (PC) 79,B8,DB,3A,06,91,06,08,00 (NC) 00,00,CC,88,40,00,00,44,CC (KA)
3350 DATA 32,3B,91,C9,3A,27,91, (CL) 3780 DATA 47,DD,7E,02,8B,00,4F, (BF) 4220 DATA 0C,4C,CC,00,00,8C,0C, (KC)
FE,00,CD,3A,05,91,C6,03,32 (AK) 78,06,08,90,47,79,8B,08,3E (BN) 0C,80,00,00,00,00,00,00,00 (JN)
3360 DATA 29,91,3E,08,32,28,91, (CH) 3790 DATA 01,32,FD,90,C9,06,08, (HH) 4650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (DI)
3E,01,32,27,91,CD,72,99,C9 (HA) DD,7E,01,8B,00,06,01,8B,08 (MN) 4660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (IN)
3370 DATA 3A,2A,91,FE,00,CD,3A, (CM) 3800 DATA 3A,05,91,06,08,00,47, (DL) 4670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (BJ)
06,91,C6,03,32,2C,91,3E,08 (CN) DD,7E,02,8B,00,4F,78,06,08 (HE) 4680 DATA 0A,82,00,00,00,00,41,0A, (HM)
3380 DATA 32,2B,91,3E,01,32,2A, (BO) 3810 DATA 90,47,79,8B,08,3E,01, (EN) 4B,00,00,00,00,0A,4B,0A,0A (FB)
91,CD,72,99,C9,3A,28,91,FE (OF) 32,FD,90,C9,06,08,DD,7E,01 (FI) 4690 DATA 00,00,41,82,87,82,C3, (MN)
3390 DATA 4C,28,16,3C,32,28,91, (CF) 3820 DATA B8,00,06,01,8B,08,3A, (FC) 00,00,00,00,00,00,00,00 (DB)
01,00,84,3A,28,91,5F,3A,29 (CA) 06,91,06,08,00,47,DD,7E,02 (DK) 4700 DATA 00,0A,0A,4B,00,00,00, (JH)
3400 DATA 91,57,CD,9E,92,CD,AC, (IA) 3830 DATA B8,00,4F,78,06,08,90, (LI) 00,05,00,00,00,00,00,41, (FN)
96,C9,AF,32,27,91,01,90,A6 (EL) 47,79,8B,08,3E,01,32,FD,90 (LB) 4890 DATA 05,00,00,00,00,00,41, (BE)
3410 DATA 3A,28,91,5F,3A,29,91, (AN) 3840 DATA C9,3A,46,91,3C,32,46, (PI) 00,00,00,00,00,00,82,82,00, (HP)
57,CD,9E,92,C9,3A,28,91,FE (AE) 91,3A,42,91,C6,0A,27,32,42 (PF) 00,00,00,00,00,00,00,00 (BM)
3420 DATA 4A,2D,16,3C,32,2B,91, (AJ) 3850 DATA 91,30,0F,41,47,1F,02 (KH) 4710 DATA 41,05,00,00,00,00,00, (CA)
01,00,84,3A,28,91,5F,3A,2C (EJ) 01,27,32,43,91,26,04,2E,00 (PH) 4720 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (KJ)
3430 DATA 91,57,CD,9E,92,CD,09, (EJ) 3860 DATA CD,75,8B,3A,43,91,47, (IM) 4730 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
96,C9,AF,32,2A,91,01,90,A6 (KH) 1F,1F,1F,1F,E6,0F,C6,30,CD (PH) 4740 DATA 00,0A,82,41,00,00,00, (BA)
3440 DATA 3A,28,91,5F,3A,2C,91, (NC) 3870 DATA 5A,BB,78,E6,0F,C6,30, (KJ) 4750 DATA 0A,82,00,00,05,41,00, (BA)
57,CD,9E,92,C9,DD,10,07,91 (BF) CD,5A,BB,3A,44,91,47,1F,1F (KJ) 4B,0A,00,00,00,0A,41,05,00 (BA)
3450 DATA CD,06,97,FE,00,20,0C, (BF) DD,7E,05,FE,03,C8,3E,01,32 (KJ) 4760 DATA 00,0A,05,82,4B,05, (BA)
DD,7E,05,FE,03,C8,3E,01,32 (BF) 3460 DATA FF,90,C9,DD,21,0F,91, (KJ) 00,00,05,00,00,87,00,00, (BA)
3460 DATA FF,90,C9,DD,21,0F,91, (BF) CD,06,97,FE,00,CD,DD,7E,05 (KJ) 4770 DATA 41,05,41,00,0A,00,00, (BA)
3470 DATA FE,03,C8,3E,01,32,FF, (BF) 3470 DATA FE,03,C8,3E,01,32,FF, (KJ) 00,0A,05,41,05,00,00,05,00 (BA)
90,C9,DD,21,17,91,CD,33,97 (BF) 90,C9,DD,21,17,91,CD,33,97 (KJ) 4780 DATA 87,0A,82,00,00,41, (BA)
3480 DATA FE,00,20,0C,DD,7E,05, (BF) FE,03,C8,3E,01,32,FE,90,C9,DD, (KJ) 0A,05,00,00,41,00,41,00 (BA)
FE,03,C8,3E,01,32,FE,90,C9, (BF) 3490 DATA DD,21,1F,91,CD,33,97, (KJ) 4790 DATA 41,00,00,00,00,00,00, (BA)
3490 DATA DD,21,1F,91,CD,33,97, (BF) FE,00,CD,DD,7E,05,FE,03,C8 (KJ) 4800 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
FE,00,CD,DD,7E,05,FE,03,C8 (BF) 3500 DATA 3E,02,32,FE,90,C9,DD, (KJ) 4810 DATA 05,05,05,00,00,00,00, (BA)
3500 DATA 3E,02,32,FE,90,C9,DD, (BF) 7E,01,3C,06,07,80,47,3A,28 (KJ) 4820 DATA 00,05,00,00,41,00, (BA)
7E,01,3C,06,07,80,47,3A,28 (BF) 3510 DATA 91,8B,DD,4F,78,06,07, (KJ) 5010 (BA)
3510 DATA 91,8B,DD,4F,78,06,07, (BF) 90,47,79,8B,DD,DD,7E,02,06 (KJ) 5020 RESTORE 3960:FOR i=&A000 T (BA)
90,47,79,8B,DD,DD,7E,02,06 (BF) 3520 DATA 08,80,47,3A,29,91,8B, (KJ) 0 &A0FF:READ a$:POKE i,VAL("&" (BA)
3520 DATA 08,80,47,3A,29,91,8B, (BF) DD,04,78,06,08,90,47,79,8B (KJ) a$):NEXT i (BA)
DD,04,78,06,08,90,47,79,8B (BF) 3530 DATA DB,AF,C9,DD,7E,01,3C, (KJ) 3940 RETURN (BA)
3530 DATA DB,AF,C9,DD,7E,01,3C, (BF) 06,07,80,47,3A,2B,91,FE (KJ) 3950 (BA)
06,07,80,47,3A,2B,91,FE (BF) 3540 DATA 4F,78,06,07,90,47,79, (KJ) 3960 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
3540 DATA 4F,78,06,07,90,47,79, (BF) 88,DD,DD,7E,02,06,08,80,47 (KJ) 00,00,00,00,00,00,CC (BA)
88,DD,DD,7E,02,06,08,80,47 (BF) 3550 DATA 3A,2C,91,8B,DD,4F,78, (KJ) 3970 DATA CC,00,00,00,00,44,FC, (BA)
3550 DATA 3A,2C,91,8B,DD,4F,78, (BF) 06,08,90,47,79,8B,DD,AF,C9 (KJ) FC,CC,CC,88,00,44,CC,DC,EC (BA)
06,08,90,47,79,8B,DD,AF,C9 (BF) 3560 DATA CD,69,96,CD,21,99,CD, (KJ) 3980 DATA B8,00,00,CC,0C,4C,FC, (BA)
3560 DATA CD,69,96,CD,21,99,CD, (BF) 79,99,3A,FF,90,FE,01,20,10 (KJ) EC,88,00,C8,0C,48,CC,FC,EC (BA)
79,99,3A,FF,90,FE,01,20,10 (BF) 3570 DATA 3E,03,32,0C,91,AF,32, (KJ) 3990 DATA 00,44,C0,C4,0C,CC,DC, (BA)
3570 DATA 3E,03,32,0C,91,AF,32, (BF) FF,90,21,A0,A2,22,0A,91,AF,32, (KJ) CC,40,CC,C8,0C,C0,81,C0,C4 (BA)
FF,90,21,A0,A2,22,0A,91,AF,32, (BF) 3580 DATA 3E,03,32,14,91,AF,32, (KJ) 4000 DATA 0C,4C,C0,03,42,00,C0, (BA)
3580 DATA 3E,03,32,14,91,AF,32, (BF) FF,90,21,A0,A2,22,12,91,C9 (KJ) 0C,4B,03,42,80,00,40,C0,81 (BA)
FF,90,21,A0,A2,22,12,91,C9 (BF) 3590 DATA CD,99,96,CD,21,99,CD, (KJ) 4010 DATA 42,80,00,00,03,03, (BA)
3590 DATA CD,99,96,CD,21,99,CD, (BF) 79,99,3A,FE,00,FE,01,20,10 (KJ) C0,C0,80,00,00,C0,C0,00,00 (BA)
79,99,3A,FE,00,FE,01,20,10 (BF) 3600 DATA 3E,03,32,1C,91,AF,32, (KJ) 4020 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
3600 DATA 3E,03,32,1C,91,AF,32, (BF) FE,90,21,A0,A2,22,0A,91,AF,32, (KJ) 00,00,00,00,00,00,00,00 (BA)
FE,90,21,A0,A2,22,0A,91,AF,32, (BF) 3610 DATA 3E,03,32,14,91,AF,32, (KJ) 4030 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
3610 DATA 3E,03,32,14,91,AF,32, (BF) 3620 DATA DD,66,04,DD,66,03,01, (KJ) 00,00,00,00,00,00,44,88 (BA)
DD,66,04,DD,66,03,01, (BF) 70,00,09,E5,C1,DD,74,04,DD (KJ) 4040 DATA 44,CC,CC,88,00,00,44, (BA)
70,00,09,E5,C1,DD,74,04,DD (BF) 3630 DATA 75,03,DD,56,DD,DD,5E, (KJ) DC,FC,EC,00,00,DC,FC,FC (BA)
3630 DATA 75,03,DD,56,DD,DD,5E, (BF) 03,06,48,84,48,00,00,81,03 (KJ) 4050 DATA 0C,88,00,44,FC,AC,4C, (BA)
03,06,48,84,48,00,00,81,03 (BF) 3640 DATA C1,3E,A6,BB,C0,3E,90, (KJ) 8C,4C,00,44,AC,CC,CC,CC,4C (BA)
3640 DATA C1,3E,A6,BB,C0,3E,90, (BF) 89,C0,CD,1A,9B,C9,DD,66,04 (KJ) 4060 DATA 00,8C,0C,0C,0C,4C,8B, (BA)
89,C0,CD,1A,9B,C9,DD,66,04 (BF) 3650 DATA DD,6E,03,01,70,00,09, (KJ) 00,84,C0,0C,84,48,00,00,40 (BA)
3650 DATA DD,6E,03,01,70,00,09, (BF) E5,C1,DD,74,04,DD,75,03,DD (KJ) 4070 DATA 06,C0,C0,C0,48,00,40, (BA)
E5,C1,DD,74,04,DD,75,03,DD (BF) 3660 DATA 56,02,DD,5E,01,C5,DD, (KJ) 03,06,48,84,48,00,00,81,03 (BA)
3660 DATA 56,02,DD,5E,01,C5,DD, (BF) 3670 DATA 08,DD,77,02,3E,48,DD, (KJ) 4080 DATA 03,0C,80,00,00,40,81, (BA)
3670 DATA 08,DD,77,02,3E,48,DD, (BF) 77,01,78,2A,40,91,DD,75,03 (KJ) 03,42,00,00,40,00,40,C0, (BA)
77,01,78,2A,40,91,DD,75,03 (BF) 3700 DATA DD,74,04,CB,47,28,08, (KJ) 4090 DATA B8,00,00,00,00,00,00, (BA)
3700 DATA DD,74,04,CB,47,28,08, (BF) CB,4F,28,0A,ED,5F,1B,F4,3E (KJ) 00,00,00,00,00,00,00,00 (BA)
CB,4F,28,0A,ED,5F,1B,F4,3E (BF) 3710 DATA 01,DD,77,05,C9,3E,02, (KJ) 4100 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
3710 DATA 01,DD,77,05,C9,3E,02, (BF) DD,77,05,C9,ED,5F,E6,07,3C (KJ) 00,00,00,00,00,00,44 (BA)
DD,77,05,C9,ED,5F,E6,07,3C (BF) 3720 DATA DD,77,06,DD,77,07,ED, (KJ) 4110 DATA CC,CC,00,00,00,00,00, (BA)
3720 DATA DD,77,06,DD,77,07,ED, (BF) 5F,47,3A,06,91,80,47,E6,0F (KJ) 00,8C,CC,00,00,00,44,0C (BA)
5F,47,3A,06,91,80,47,E6,0F (BF) 3730 DATA C6,44,DD,77,02,3E,48, (KJ) 4120 DATA 0C,88,00,00,44,BC,4C, (BA)
3730 DATA C6,44,DD,77,02,3E,48, (BF) DD,77,01,78,1B,DD,3E,08,47 (KJ) 8C,4C,00,44,8C,0C,DC,EC,4C (BA)
DD,77,01,78,1B,DD,3E,08,47 (BF) 3740 DATA DD,7E,01,8B,DD,4F,78, (KJ) 4130 DATA 00,8C,0C,CC,FC,FC,8B, (BA)
3740 DATA DD,7E,01,8B,DD,4F,78, (BF) 06,07,90,47,79,8B,DD,3A,05 (KJ) 00,84,0C,C0,03,03,80,00,40 (BA)
06,07,90,47,79,8B,DD,3A,05 (BF) 3750 DATA 91,06,08,00,47,DD,7E, (KJ) 4140 DATA 84,0C,81,42,48,00,00, (BA)
3750 DATA 91,06,08,00,47,DD,7E, (BF) 02,8B,DD,4F,78,06,08,90,47 (KJ) 40,84,48,84,48,00,00,40 (BA)
02,8B,DD,4F,78,06,08,90,47 (BF) 3760 DATA 79,8B,DD,3E,01,32,FD, (KJ) 4150 DATA 0C,0C,80,00,00,00,00, (BA)
3760 DATA 79,8B,DD,3E,01,32,FD, (BF) 90,C9,3E,08,4F,DD,7E,01,8B (KJ) 84,C0,00,00,00,40,C0,C0,00 (BA)
90,C9,3E,08,4F,DD,7E,01,8B (BF) 3770 DATA DD,4F,78,06,07,90,47, (KJ) 4160 DATA 00,00,00,00,00,00,00, (BA)
3770 DATA DD,4F,78,06,07,90,47, (BF)

```

```

00,00,00,00,00,00,00,00,00 (ML) 00,00,00,00,41,00,00,00,00 (NN) a$):NEXT i (JF)
4650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (DI) 4840 DATA 00,41,00,00,00,00,00,00 (CA)
00,00,00,00,00,00,00,00,00 (EH) 05,00,00,00,05,00,00,00,00 (PK)
4660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (MN) 4850 DATA 82,82,00,00,00,00,05, (AC)
00,00,00,00,00,00,00,00,00 (FB) 05,05,00,00,00,00,00,00,00 (AC)
4670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (IN) 4860 DATA 4B,00,0A,C3,00,41,0A, (JK)
05,41,05,00,00,00,00,82,4B (ML) 00,0A,C3,00,05,87,00,48,82 (JK)
4680 DATA 0A,82,00,00,00,00,41,0A, (DI) 4870 DATA 00,05,87,00,41,41,00, (DN)
4B,00,00,00,00,0A,4B,0A,0A (DI) 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (DN)
4690 DATA 00,00,41,82,87,82,C3, (BA) 4880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (BA)
00,00,00,00,4B,0A,0A,00,00 (BA) 00,00,87,82,00,00,0F,00,00 (EK)
4700 DATA 00,0A,0A,4B,00,00,00,00, (LC) 4890 DATA 05,00,00,00,00,00,41, (LF)
00,41,4B,0A,82,00,00,00,07 (LC) 00,00,00,00,00,00,82,82,00 (AF)
4710 DATA 41,05,00,00,00,00,00,00, (BF) 4900 DATA 00,00,00,0F,4B,0F,0A, (BF)
00,00,00,00,00,00,00,00,00 (BF) 00,00,00,00,82,82,00,00,00 (BF)
4720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, (CF) 4910 DATA 00,00,41,00,00,00,00,00 (CF)
00,00,00,00,00,00,00,00,00 (CF) 00,05,05,05,00,00,00,00,00 (CF)
4730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, (HP) 4920 DATA 05,00,00,00,00,00,00,00 (HP)
00,00,00,00,00,00,00,00,82 (HP) 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (HP)
4740 DATA 00,0A,82,41,00,00,00,00, (DK) 4930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (DK)
00,00,05,00,00,00,00,82,4B (DK) 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (DK)
4750 DATA 0A,82,00,00,05,41,00, (JM) 4940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (JM)
4B,0A,00,00,00,0A,41,05,00 (JM) 00,00,00,00,00,00,00,00 (JM)
4760 DATA 00,0A,05,82,4B,05, (FN) 4950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (FN)
00,00,05,00,00,87,00,00,00 (FN) 00,00,00,00,00,00,00,00 (FN)
4770 DATA 41,05,41,00,0A,00,00, (BE) 4960 DATA 00,00,00,00,00,00,0A, (BE)
00,0A,05,41,05,00,00,05,00 (BE) 0A,00,00,00,00,41,00,00,00 (BE)
4780 DATA 87,0A,82,00,00,41, (DL) 4970 DATA 00,00,00,05,87,87,00, (DL)
0A,05,00,00,41,00,41,00 (DL) 00,00,00,00,41,00,00,00,00 (DL)
4790 DATA 41,00,00,00,00,00,00, (CA) 4980 DATA 00,00,0A,0A,00,00,00, (CA)
00,00,00,00,00,00,00,00,00 (CA) 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (CA)
4800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, (GM) 4990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (GM)
00,00,00,00,00,00,00,00,00 (GM) 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (GM)
4810 DATA 05,05,05,00,00,00,00, (KJ) 5000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 (KJ)
00,82,82,00,00,05,00,00,00 (KJ) 00,00,00,00,00,00,00,00,00 (KJ)
4820 DATA 00,05,00,00,41,00, (KJ) 5010 (KJ)
41,00,00,00,00,00,41,00,00 (KJ) 5020 RESTORE 3960:FOR i=&A000 T (KJ)
4830 DATA 00,00,05,82,82,82,87, (KJ) 0 &A0FF:READ a$:POKE i,VAL("&" (KJ)

```

* Kleinanzeigen * Kleinanzeigen * Kleinanzeigen *

BIETE HARDWARE

*** Für C16/116/PLUS 4 ***
 3+1 Software 198 DM
 C16/116 198 DM
 3+1 Dito in Deutsch 248 DM
 Umbauset C16/116 64K 50 DM
 Umbau C16/116 64K
 m. Gar. 100 DM
 LOGO für C64 159 DM
 Jetzt 49,50 DM
 Elektronik nur 98,50 DM
 Elektronik-Technik-Peters
 Tannenweg 9, 2351 Trappen-
 kamp
 Tel.: 04821/85639 wird u.U. zugesandt!

Verkaufe 2-Color-Printer CITIZEN
 IDP-560 für Commodore-Computer; VB
 280,- DM inc. 2 Programme für C-16
 Anwender: ACE, KING-SIZE
 Tel.: 0751/92972
 Frank Hamburger

Verkaufe C16+64KB, Datensette, 50
 Spiele, Joystick, Bücher III
 Preis nach Vereinbarung!
 Angebote an: M. Lammel,
 Falterweg 11,
 4450 Lingen

Verkaufe Commodore C-16 + 64KB +
 Floppy 1515 + Datensette + 60 Spiele
 (favourite 4) + Joystick + Netzteil (na-
 gelneu), alles zusammen für 500 DM!
 Tel.: 04821/85639 wird u.U. zugesandt!

 * C16/116 RAM-Umbau 64 *
 * KBYTE *
 * in 1. Tag für 100 DM nur bei mir
 * kostenl. Durchs. auch Reparatur *
 * ** beim Computerfachmann **
 * Noch Fragen? Freirumschlag an: *
 * Elektronik-Technik-Peters *
 * Tannenweg 9, 2351 Trappen-
 * kamp *

Verkaufe Commodore C-16, Hand-
 buch, BASIC-Kurs, kaum benutzt, DM
 120,- VB, Tel.: 0431/729104

Verkaufe C-16 + Datensette +
 Joystick-Adapter + 64K + Spiele +
 BASIC-Kurs für nur 250 DM.
 Angebote unter Tel.: 06227/51905

C-16/116/Plus 4*C-16/116/Plus 4**
 USER-Port mit 6522 nur 45,- DM
 USER-Port Centronics 55,- DM
 Kass. Kopiermodell 69,- DM
 Disketten 2D 10 St. 9,90 DM
 Drucker ab 199,- DM
 Info: Willi Keßler-Elektronik
 Ruprechtsstr. 14,
 6736 Edesheim,
 Tel.: 06323/7114 (nach 17 Uhr)

Für C16/116/Plus 4 Preiswert
Turbotape Super (64K) 19,50 DM
 Elektronik Datensette 98,50 DM
 3+1 Software
 Englisch 198,00 DM
 3+1 Software
 Deutsch 248,00 DM
 Plus 4 geprüfte Ware 298,00 DM
 Plus 4 dito deutsch 348,00 DM
 Floppy 1515 Restp. 389,00 DM
 Elektronik-Technik-Peters
 Tannenweg 9, 2351 Trappen-
 kamp

VC-20 Freunde aufgepaßt:
 Ich verkaufe eine 32K-Erweiterung um-
 schaltbar von 3K-32K. Preis: nur 100
 DM!
 Tel.: 02565/2997, Martin verlangen

Titan-Computer · Sandstraße 2 · 3446 Meinhard
 Tel. (05651) 70165

10 Disketten 5 1/4" 1D 10er Pack 7,50 DM
 Software für C-16/116/Plus 4/64-128 ab 9,90 DM
 Umrüstung 64K und 128K ab 89,- DM
 Joystick ab 9,50 DM · IBM-Kompatible ab 1750,- DM
 Preisliste gegen Rückporto · Händleranfragen erwünscht!
 Versand nur gegen Nachnahme!!!

Titan-Computer · Sandstraße 2 · 3446 Meinhard
 Tel. (05651) 70165

Verkaufe C-16 1 Jahr alt + Datensette
 + Joystick + 25 Top-Games u.a. (Win-
 ter Olympiade) + Heft (2) VB: 400 DM
 melden bei:
 Tel.: 02801/3307, Sascha verlangen

.....
 * PLUS 4 + PLUS 4 + PLUS 4 *
 * Datenfernübertragung jetzt nur
 * ein Kinderspiel.
 * DFÜ Komplettanlage bestehend
 * aus Adapter, Modem (ohne FTZ-
 * Nr.) und Supersoftware. Wählen
 * von der Computertastatur:
 * * WAHLWIEDERHOLUNG
 * * AUTOANSWER
 * * MAILBOXBETRIEB
 * * 229,- DM **
 * Ihr DFÜ-Spezialist
 * GUSS DATA CONNECTION,
 * Tel.: 02723/6679

Vergleichen Sie die Preise, denn Top-Software zu Top-Preisen gibt es nur bei USS Software-Eilversand

C-16/+4		C-64	
Ghost'n Goblins	C 19,95	Dragons Lair II	C 29,90
Karate King	C 19,95	Firelord	C 22,90
Kikstart	C 9,90	Firelord	D 31,90
Pin Point	C 18,96	Fist II	C 31,90
Saboteur (64K/+4)	C 27,90	Gauntlet	C 31,90
Scooby-Doo	C 24,90	Gauntlet	D 44,90
Spiderman	C 9,95	Sky Runner	D 34,95
Traiblazer	C 19,95	Terra Cresta	D 31,90
Turbo Tape	C 18,95	World Games	C 33,90
Tutti Frutti	C 9,90	World Games	D 44,90

C = Cassette D = Diskette
Ihre Bestellung können Sie noch heute einfach telefonisch aufgeben oder fordern
Sie kostenlos Informationsmaterial an!

**USS Markstraße 196 · 4904 Enger
Telefon (05224) 53 16**

C-16 Klasesoftware ab 1 DM
Verkaufe eigene Programme z.B. Sen-
so, Morser... Info gegen -80 PF.
Schreibt an Daniel Schöb
Postfach 40
8627 Redwitz

C-16/116/Plus 4 - Superspiele
Info gegen Rückporto bei
Hannes Kaltenbach,
Priemayerstr. 16
7990 Friedrichshafen 1

C-16/116/+4
Verkaufe über 50 Programme, z.B. Hor-
ro Castle, Pac-Mac, Hero, Hamurabi,
Red over Russia, Gun-men, Helmut,
Diam, Black-Jack usw.
Info bei U. Hagedorn,
Tel.: 05495/682

C-64 Besitzer
Verkaufe 10 originalverpackte Spiele al-
le auf Kassetten zusammen 45 DM ein-
schl. Nachnahme.
Günter Meister
Eichendorff-Ring 13
8772 Marktheidenfeld

Computer Hard- & Software Werner Wohlfahrtstätter Postfach 301033, 4000 Düsseldorf		
C-64 z.B.	K	D
Destroyer		39,90
Super Cycle	29,00	39,90
Top Gun	29,90	39,90
Trivial Pursuit	38,00	44,90
C-16 z.B.		
Internat. Karate	19,50	
Karate King	19,50	
Utility C16 deut.	19,00	
Schneider CPC-464 z.B.		
Basic Compiler	39,90	54,00
Konamis Golf	27,90	33,90
Top Gun	26,90	36,90
Farbbänder z.B.		
MPS 801		10,50
MPS 802		12,50
Epson MX80, FX80, MX90, LX80		12,50
Modem		
Dataphon S21-2 ab		229,00
Katalog 68000 6/87 anfordern BITTE COMPUTER ANGEBEN		

***** WAHNSINN! *****
CP/M, Schneider-, ATARI datenkompä-
tibel, Basic nach ANSI integr. deutsche
Textverarbeitung und noch viel mehr. Alles
mit einem System? Na klar, die neuen
Enterprise setzen Standards. Schon ab
DM 198,- zu haben. Schnell unsere In-
fo's anfordern bei:
Titanic Supersoft
Simonsstr. 8
5600 Wuppertal 1
Tel.: 0202/306795

C-16/116/Plus 4 Software**
30 Topspiele auf Org.-Kassetten nur 6
DM, Bic-Mac/Street-Olympic, Spectipe-
de, Tutti-Frutti, Berks 3 Olympiad, Rock-
man, BMX-Racers usw.
Nur 9 DM C16-Classics, Jetbrix, Out on
a limb, Petch, Torpedo-Run, Kung-Fu-
Kid, Bomb-Jack usw.
Michael Binder
Josef-Haydnstr. 7
8200 Rosenheim
Tel.: 08031/86693

C-16 Jet-Set Willy 2 22 DM
C-16 Pinpoint 19 DM
C-16 Space 2 10 DM
C-16 Scooby Doo - der Hit 22 DM
C-16 Trailblazer 19 DM
C-16 Turbo Base + Text 39 DM
C-16 Netrun 15 DM
C-16 European Games 22 DM
Fred Martschin
Postfach 49
3258 Aerzen 1
Tel.: 05154/1495

C-64 Programmverwaltung C-128
Bis 1000 Titel - DIR einlesen, Druckli-
sten - suchen - sortieren! Nur 15 DM +
NN - Info gegen Rückumschlag bei:
Uwe Krüger
Königsstr. 28 a
3100 Celle

EROTIKA-außergewöhnliches Adventu-
re, aufregende Bilder, 3 Disks, deutsch,
C-64, für 29,95 DM + NN, EROTIKA II
für 19,95 DM, beide zusammen für
39,95 DM:
H. Schmidt
Louise-Schroeder-Str. 7
3000 Hannover 61

Commodore C-16/116/Plus 4
Biete 20 Top-Games für nur 10 DM!!! Li-
ste anfordern (nur mit Rückporto) bei:
Roland Schnitz,
Heimgartenweg 2 a
8532 Bad Windsheim

C-16 GAMES
Catacombs, Affenwurf, Hamurabi, Ko-
bra, Robert, Flowers, Meteorsturm, Dia-
gon oder Pyramid, Riesen-Labyrinth,
Shaolin, Phantom, Hueycobra, Mac
Coin, Vietnam, Hostage für 10 DM +
Porto oder 20 Games (Trickydices,
Jump, Joe, SOS, SDI, Mimi, Golf, Po-
ker...) für 20 DM. Info gegen Porto bei:
Horst Meyer, Overgünne 89
4600 Dortmund 80

C-16/116/Plus4
Software '87 Turbo-Tape 5 DM * Tom +
Bongo 8 DM * Sex-Games 5 DM * In-
dorsoccer 10 DM * Alle Spiele sind Ori-
ginale !!!
Info beim:
Computer-Club-Helchraht- 1985
Andreas Broich
Broichstr. 6
4048 Grevenbroich 5
Wir nehmen noch Mitglieder auf! Mind-
beitrag 5 DM/Jahr.
Falls Mitglied Preis = 1/2 PRO!!!

Achtung C-16 Freunde!!!
6 Spiele: Buggy, Quiz, Tennis usw. zum
Preis von nur 10 DM. Bestellen bei:
Jens Pualus,
Danzigerstr. 18
4132 Kamp-Lintfort

30 C-16 Superspiele auf Kassette für
nur 20 DM + 5 DM Porto und Ver-
packung (nur Vorkasse), z.B. Genesis,
Rom, Musik Compiler ... auch einzeln!
Tel.: 06182/4350

C-16 Programme billig zu verkaufen.
Fordert Liste an:
J. Schramme
Postfach 16 31
3260 Rinteln 1

Verkaufe 20 Spiele und 5 Anwender-
programme für nur 20 DM. Schickt ei-
nen 20Mark-Schein an:
Ralf Sturm
Zum Schmiedebrock 4
3352 Einbeck 1
Tel.: 05561/8478



COMPUTERSOFT JONIGK

C16	Disk	Cass	C16	Disk	Cass	C64	Disk	Cass
CSJ Games! (3 Spiele)	49	32	Boulder/Planet Search	29	Summer Games I	19,90	9,00	
Hollywood Poker (Plus 4)	19,90	9,90	Football Manager	29	Molecule Man		9,90	
BMX Racers		9,90	Future Shock	29	Masterchess		9,90	
Boule Trouble		9,90	International Karate	29	Sport of Kings		14,90	
Dangerzone		9,90	Thai Boxing	29	Jeep Command		14,90	
Fingers Melone		9,90	Wimbledon (Tennis)	29	Handball Maradonna		29	
G-Man		9,90	Winter Events	29	Magic Madness	39	29	
Powerball		9,90	Plus 4	38	Short Circuit	46	32	
Megabolis		9,90	Jet Set Willy	42	Double Take	49	34	
Molecule Man		9,90	ACE/AirCombat/Emulator	49	Mutants	54	32	
One Man and his Droid		9,90	Bridgehead	39	World Games	54	34	
Speed King		9,90	Jump Jet	39	Labyrinth	56	36	
Bandits at Zero	14,90	9,90	Karate King	29	Kruckelbustars	54	36	
Hustler		19	Mercenary Compendium	54	Gunship	59	49	
Panic Penguin		19	Split Personality	29	America's Cup	54	36	
Space! (2 Programme)		18	Strip Poker	39	Aliens	56	36	

Achtung C16 Fans!!
Sie sind da, die CSJ GAMES 1 (Sun Street, Danger Diamonds, The Jolly Good Fellow - 3 Spiele) Disk 49,- Cass 32,-
CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE (12facher Turbo + Datensetteneinstellprogramm) Siehe auch Testbericht ASM 2/87 Cass 29,90



CSJ COMPUTERSOFT JONIGK * HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT *
An der Tiefenriede 27 · 3000 Hannover 1 · Tel. Bestellservice 0511/6863 83
Riesenauswahl an Software · sofort CSJ NEWS (Preislisten) anfordern · Computertyp an-
geben. Mindestbestellwert 30,- DM. Versand: Vorkasse + 2,50 DM, per Nachnahme + 6,- DM

WIR LIEFERN NEUE SOFTWARE FÜR
Commodore C-16/C-116/PLUS 4/C-64/
C-128/AMIGA, Schneider 464/664/
6128, ATARI 800/800 XL/130XL/260 ST/
520 ST/1040 ST, Liste anfordern von:
BERLAU-SOFT
Postfach 14 15
2150 Buxtehude

Verkaufe Originalprogramme für
C-16!
Liste gegen Rückporto bei:
Udo Luecke
Gewerbegebiet 6
3477 Marienmuenster 1
Suche 64K-Steckmodul!!!

C-16/Plus 4!
Spiele und Anwender-Programme nur 1
DM pro Stück, auch spezielle 64K-
Versionen bei:
Jürgen Roumen
Eichenstr. 49
4054 Nettetal 1
Liste gegen Rückumschlag!

R.T.S. SPEZIALVERSAND R.T.S.

**C64/16 MSX ATARI XL/ST/AMIGA
SCHNEIDER CPC**

Über 300 C64 Software-Titel
Über 100 C 16 Software-Titel
Über 250 MSX Software-Titel
Über 100 XL Software-Titel
Über 50 ST Software-Titel
Über 10 AMI Software-Titel
Über 170 CPC Software-Titel

Auf Kassetten und Disketten

Unser neuer Service
Zahlen Sie Ihre Rechnung in 3, 5
oder 7 Monatsbeträgen. Bei einem
Betrag von 250 DM zahlen Sie
monatlich z.B. nur 37,14 DM.

Info-Katalog, gegen 1,- DM
Rückporto bei R.T.S.
Abt. (bitte Comp. Typ angeben)
Postfach 31 · 4178 Kevelaer 1

R.T.S. SPEZIALVERSAND R.T.S.

Verkaufe Original-Software für CPC
464, 3D Boxing zu 29 DM, Decathlon zu
21 DM!
Pascal Scharff
Parallelstr. 10
6676 Bedelsheim

C-16/116/Plus 4
Verkaufe 15 meiner besten Programme
für 20 DM auf Kassette (Cube, Stellar
Wars, Bingo, N. Hunter u.a.)
Nachnahme 23 DM
Alte Poststr. 14
4577 Nortrup
Tel.: 05436/285

C-64 und VC-20
Anwenderprogramme, TOOLS und
Spiele zu Minipreisen! Liste gegen 80
Pf. bei:
SF-Soft
Mühlenweg 7
3401 Seulingen
Bitte Computertyp angeben!
Programmautoren gesucht !!!

An alle C16/116/+4-Anwender
Neuvorstellung (Kassetten) Textword
Deutsch 16 oder 64 KB, Super Text-
programm für HC-Rechn. und bild-
schirmorientierter schneller Ablauf,
druckerunterstützt, leichte Handha-
bung. Info kostenlos bei:
CSI Generalvertretung West
K.-H. Schölbe
Hägenerstr. 68
5630 Remscheid
Tel.: 02191/291088

*****CPC 6128***CPC 6128*****
Schickt uns eine 3" Disk + 20 DM. Da-
für erhalten Sie eine 3" Disk voller Grafik-
und Sounddemos, Anwenderprogram-
me, Spiele und ein Grafikprg. mit tollen
Demo-Bildern und als Zugabe ein Co-
piertprg. für geschützte Basicprg. (nur für
Sicherheitskopien).
Thomas Schneemann
Friedensstr. 3
4408 Dülmen 2
CPC 464 Kass. nur 15 DM senden.

C-16/116/Plus4 GRAFIK-CAD
Zeichen- und Grafikprogramme für die
16K-Version. Ein CAD-System (Basis-
sys.) für die 64K-Version. Anwendbar für
technische Zeichnungen u.a. Ein um-
fangreicher Befehlssatz ermöglicht ein-
faches Bearbeiten einer Zeichnung zoon-
men, duplizieren, drehen, spiegeln,
transferieren, löschen, 16 Ebenen. Info
gegen Porto:
Dipl.-Ing. M. Raetzel
Ulvenbergstr. 6
6100 Darmstadt 13

Teletex, BTX, Video, Super Sound,
strukt. Basic nach ANSI, integr. Textver-
arb. und noch viel mehr, alles in
deutsch. Bei ENTERPRISE Standard,
Enterprise ist unser Standard. Dieser
tolle Computer bei uns schon ab
DM 198,-. Also schnell unsere Info's an-
fordern:
Titanic Supersoft
Simonsstr. 8
5600 Wuppertal 1
Tel.: 0202/306795

PLUS 4/C-16/C-116 Softwarepaket I
01 Turbo Tape 10Times faster
12 Deutsche Umlaute auf F1-F8
27 Einkommenssteuer C16/Plus 4
alles auf Tape für 10 DM Vorkasse (incl.
Porto) bei:
Jörg Hildebrandt
Schlenkenbrink 25
4973 Vlotho-Uffeln

Hallo Werner-Fans!
Werner Comp.Spiel mach hin für
C64/128 nur 29,80 DM (MC) bzw. 39,80
DM(Disk) sowie für SCHNEIDER CPC
29,80 DM (MC), 49,80 DM (Disk) gibts
bei der
Versandbuchhandlung
Hildegard Grüger
Auf dem Spiek 14
4708 Kamen
Tel.: 02307/15041
Versand portofrei!
Wir liefern alle Werner-Fan-Artikel. Pro-
spekt anfordern!

An alle Schneider-CPC-Besitzer!
Seit dem 1.1.87 gilt meine neue erwei-
terte Preisliste mit interessanten Pro-
grammen für CPC 464/664/6128. For-
dern Sie die neue kostenlose Liste an.
Einfach Postkarte schicken an:
Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd
Auch Auslandsanfragen sind er-
wünscht.

C-16 Software Disk oder Tape
50 Prg. 40 DM/25 Prg. 20 DM
40 Spiele 30 DM/20 Sp. 15 DM
10 Anw. 10 DM/5 Anw. 5 DM
Kaiser 5DM/BASIC-Kurs 5 DM
50 Graph. 10 DM/25 Graph. 5 DM
if Cassette...then Turbo-Tape
Preise mit Nachnahme/Bestellung ab 15
DM bei:
Jens-Uwe Smolla
Oberheidt 37
5600 Wuppertal 12

Verkaufe Org. Tape Games CPC a 15
DM + Rückporto:
Starion, Last V8, Soccer 86, Terromoli-
nos, Zoids, Willow Pattern, Hacker, Equi-
nox, Nick Faldo, Batman, Way of Tiger,
Nev.End.Story, Room ten, Bomb Jack,
Sam.Foxmatchday, Bladerunner, Red
Hawk, Codename Mat, Hypersports, St.
Davis, Snooker (Super)!
Michael Schlitt
Fasanenweg 1
4459 Uelsen
Tel.: 05942/1943

Verkaufe 15 Spiele für den C-16 zu 20
DM!
Shadon, Pac-Man, Zapp, Bombs away,
Bandits, SDI, Hangman, Jump man,
Diggy, Break!, Mimi, Schatztaucher,
Castle of Ghost, Golf, Black Jack, nur
gegen Vorkasse!
Lars Behrmann
Breiblaue Str. 5
2217 Kellinghusen
Nur Tape!!!

In eigener Sache...
Der Anzeigenpreis für
gewerbliche Kleinanzeigen
wird ab sofort geändert!!!
Der neue Preis liegt jetzt bei 8,- DM pro Zeile (siehe beilie-
gende Kleinanzeigenkarte in der Mitte dieser Ausgabe) zzgl.
der gesetzlichen Mehrwertsteuer!
Wir möchten alle Inserenten auf diese Veränderung aus-
drücklich hinweisen.

Eine Veröffentlichung
privater Kleinanzeigen
erfolgt nur gegen Vorkasse!

Inserentenverzeichnis:

Computer Hard- & Software, Düsseldorf	Seite 62
Computersoft Jonigk, Hannover	Seite 62
R.T.S. Spezialversand, Kevelaer 1	Seite 62
STS Soft Vertriebs GmbH, Castrop-Rauxel	Seite 64
Softwareversand Bachler, Bocholt	Seite 61
Titan-Computer	Seite 59
USS, Enger	Seite 62
Versandhandel R. Lindenschmidt, Löhne	Seite 63

Bitte beachten:
Unserer Schweizer-Auflage liegt eine Beilage
der Firma WEKA-Verlag AG, Zürich, bei.
Wir bitten um gefällige Beachtung!

Unser servicefreundlicher
Versandhandel bietet mit über
200 Topprogrammen
eines der größten Soft- und
Hardwareangebote für Ihren
C-16/116 u. Plus 4
Fordern Sie deshalb noch heute
unseren umfangreichen,
kostenlosen Katalog mit Spitzen-
spielen und Hardware für Ihren
Homecomputer an!

HARD/SOFTWARE VERSANDHANDEL
R. LINDENSCHMIDT
SCHULSTRASSE 14 POSTFACH 1328
4972 LOEHNE 2 TEL 05732/72849