

6510 — Die Suche nach dem Prozessor

Mit einem Raumschiff fliegen Sie durch ein Höhlenlabyrinth. Ihre Aufgabe: Finden Sie den Prozessor 6510 und setzen ihn in seinen Sockel. Wem das Höhlen-System nicht gefällt, der kann sich selbst neue erstellen.

Ziel des Spiels ist es, einen IC am Ende eines Labyrinthes aufzunehmen, und diesen in seine Fassung einzusetzen. Es gehört viel Geschicklichkeit dazu, die sechs Labyrinth durchqueren. Außerdem machen einem Hindernisse wie Laser, Gravitation und Fuel das Leben schwer. Mit den Funktionstasten kann man die Geschwindigkeit, die Stärke der Gravitation, Anzahl der Schiffe, sowie die Fuelabnahme einstellen. Zu Beginn befindet man sich in einem kuppelähnlichem Raum, in dem sich die IC-Fassung befindet. Durch Drücken des Feuerknopfes kann das Fahrwerk ein- beziehungsweise ausgefahren werden. Unfallfreies Landen ist jedoch nur auf den dafür vorgesehenen Fuel-Plattformen zum Auftanken möglich.

Zum Eintippen:

Da das Lesen der Daten mit Prüfsummenroutine viel mehr Zeit beansprucht, als ohne diese, empfiehlt es sich, sämtliche »GOSUB3440« nach dem ersten einwandfreien Durchlauf zu entfernen. Ebenso ist es notwendig, alle Prüfsummen, das heißt DATAs über 255 zu entfernen. Durch das Entfernen des REMs aus Zeile 810, entfällt das blinde Eintippen von »POKE648,4« nach dem Drücken von »RUN/STOP + RESTORE«. Dieser »POKE« wäre notwendig, um wieder auf den normalen Bildschirm zu kommen. Falls jemandem die Labyrinth zu schwierig sein sollten, können diese geändert werden.

Eine Besonderheit an »6510« ist unter anderem die Unterbringung der Fuelsäule. Diese befindet sich außerhalb des Bildschirmfensters. Dieses wurde mit Hilfe des IRQ (Interrupt Request), des Rasterzeileninterrupts verwirklicht. Mit einer ähnlichen Interruptroutine wurde auch die Steuerung und der Ablauf der Melodie möglich.

Das Prinzip eines solchen Interrupts ist folgendes:

Das Bild, das man auf einem Fernsehgerät oder einem Monitor sieht, wird aus vielen einzelnen Zeilen zusammengesetzt (Rasterzeilen). Diese Zeilen werden beim Fernseher zirka 25 mal pro Sekunde aufgebaut, so daß ein flimmerfreies Bild entsteht. Beim C 64 übernimmt der VIC (Video-Interface-Chip) diese Aufgabe. Wird nun eine ganz bestimmte Zeile aufgebaut, verzweigt der Prozessor zu einer Interruptroutine. Bei »6510« wird in dieser Routine die Rahmenfarbe ab einer bestimmten Rasterzeile auf den Wert 5 (grün) beziehungsweise den Wert 0 (schwarz) gesetzt. Die Rasterzeile, ab der auf Grün geschaltet wird, ist von der Menge des vorhandenen Fuels abhängig. Mit dem Timer-Interrupt wird die Hauptschleife gesteuert. Dieser Interrupt wird unter anderem durch den in der Speicherstelle 56549 abgelegten Wert geregelt. Hierdurch besteht auch die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des Cursors zu manipulieren (TI\$ wird ebenfalls beeinflusst). Der Timer-Interrupt wird von den CIAs (Complex Interface Adapter) ausgelöst. Diese zählen von dem in 56549 stehendem Wert auf Null her-

unter, wonach sie einen Interrupt auslösen und wieder mit dem Zählen beginnen.

Die Daten für die Melodie werden ab \$C500 bis \$C6FF abgelegt.

Hinweise zum Ändern und Hinzufügen von Labyrinth

Um überhaupt Labyrinth ändern oder hinzufügen zu können, muß vor die POKEs in Zeile 810 ein »REM« gesetzt werden. Danach startet man das Programm. Sobald das Auswahlménü erscheint, drückt man die RUN/STOP-Taste. Nun hat man den umdefinierten Zeichensatz zur Verfügung.

Ändern von Labyrinth

Die Labyrinth liegen in den Zeilen 3530 bis 5170. Sollen Labyrinth geändert werden, so listet man das zu ändernde Labyrinth (siehe Listing). Nun kann das Labyrinth wie ein normales Basic-Programm editiert werden.

Hinzufügen von Labyrinth

Das Hinzufügen von Labyrinth ist etwas komplizierter. Zuerst sind im Programm folgende Änderungen nötig (angegeben ist jeweils die gesamte Zeile):

1) Zeile 400:

```
400 RI=0:CO=0:CK=1:V=53248:SI=54272:LM=6+
Anzahl der hinzugefügten Labyrinth
```

2) Zeile 1810:

```
1810 ON LA GOSUB 3520, 3750, Zeile1, Zeile2, ...,
Zeile n,4020,4280,4550,4890
```

Dabei entspricht »Zeile1« der Anfangszeile des ersten hinzugefügten Labyrinth, »Zeile2« der Anfangszeile des 2. hinzugefügten Labyrinth und so weiter.

3) Zeile 2060:

```
2060 A=0:ON LA GOTO 2190,2070, ...,2070,2070,2700,
2080
```

Nach der ersten »2070« müssen so viele »2070« eingefügt werden, wie neue Labyrinth hinzugefügt wurden. Nicht vergessen, die »2070« durch Kommata zu trennen!

Jetzt können die neuen Labyrinth an den Schluß des Programms (ab Zeile 8000) angefügt werden. Dabei ist folgendes Format einzuhalten:

22 PRINT-Zeilen, in denen das Labyrinth gePRINTet wird. In den nachfolgenden Zeilen müssen die Koordinaten des Raumschiffs, der Laser und der Fuel-Plattform gesetzt werden (Tabelle 1). Die X-Koordinaten dürfen den Wert 255 nicht überschreiten. Dies demonstrieren wir am besten an einem Beispiel.

8000	PRINT"...	} Labyrinth
	...	
8210	PRINT"...	
8220	XK(0)=60:YK(0)=70	
8230	XK(1)=30:YK(1)=70:MB=15	
8240	POKEV+8,100:POKEV+9,100	
8250	POKEV+10,100:POKEV+11,110	
8260	POKEV+12,200:POKEV+13,120	
8270	POKEV+14,0:POKEV+15,0	
8280	RETURN	

Tabelle 1.

Die Bedeutung der Variablen und POKEs ist in Tabelle 1 erläutert. Der Variablen MB muß immer der Wert 15 zugeordnet werden.

Soll keine Fuel-Plattform erscheinen, so sind die Koordinaten auf 0 zu POKEn. Außerdem ist darauf zu achten, daß sich keine Sprites überschneiden, da sonst die Kollisionsabfrage nicht einwandfrei arbeitet.

Hinweise zum Erstellen eines Labyrinth

Erst wird — wie bereits beschrieben — der Zeichensatz eingeschaltet. Dann löscht man den Bildschirm und baut das Labyrinth aus den umdefinierten Zeichen auf. Dabei ist zu beachten, daß der Bildschirm nicht nach unten scrollt (dies kann pas-

sieren, wenn man ein Zeichen an die letzte Position der Zeile setzt). Dieses Scrollen kann verhindert werden, indem man das Zeichen an die vorletzte Position der Zeile setzt, den Cursor vor das Zeichen positioniert und mit der INSERT-Funktion um eine Stelle nach rechts verschiebt. Außerdem müssen die untersten drei Zeilen frei bleiben (SCORE, TIME...). Auch darf das Raumschiff weder den oberen noch den unteren Bildschirmrand verlassen, da dies nicht in der Hauptschleife überprüft wird. Ist das Labyrinth fertig erstellt, muß es in das Programm eingefügt werden. Dazu wird der Cursor in die linke obere Ecke des Bildschirms gebracht. Dann wird mit »INSERT« Platz für die Zeilennummer, ein Fragezeichen für »PRINT« und ein Anführungszeichen geschaffen. Nun wird die Zeilennummer, das Fragezeichen und das Anführungszeichen in den ge-

rade geschaffenen Platz eingefügt. Nun drückt man »RETURN«. Jetzt fährt man mit dem Cursor vorsichtig an den unteren Rand des Bildschirms und läßt die obere Zeile aus dem Bildschirmfenster nach oben herausscrollen. Mit den verbliebenen Zeilen verfährt man genauso. Man sollte allerdings nicht vergessen, die Zeilennummer laufend zu erhöhen.
(Harald Beine/Arne Jansen/rg)

VIC Register	Bedeutung
0	X-Koordinate des Raumschiffs Sprite 1
1	Y-Koordinate des Raumschiffs Sprite 1
2	X-Koordinate des Raumschiffs Sprite 2
3	Y-Koordinate des Raumschiffs Sprite 2
4	X-Koordinate des Fahrwerks
5	Y-Koordinate des Fahrwerks
6	frei
7	frei
8	X-Koordinate des 1. Lasers
9	Y-Koordinate des 1. Lasers
10	X-Koordinate des 2. Lasers
11	Y-Koordinate des 2. Lasers
12	X-Koordinate der Fuel-Plattform
13	Y-Koordinate der Fuel-Plattform
14	X-Koordinate des Zusatzsprites
15	Y-Koordinate des Zusatzsprites

Zusatzsprite = IC-Fassung, Schlüssel, 6510

Bit-Belegung des VIC

Variable	Bedeutung
XK(0)	X-Koordinate des Raumschiffs auf der Hinfahrt
YK(0)	Y-Koordinate des Raumschiffs auf der Hinfahrt
XK(1)	X-Koordinate des Raumschiffs auf der Rückfahrt
YK(1)	Y-Koordinate des Raumschiffs auf der Rückfahrt
MB	MSB des Raumschiffs auf der Rückfahrt (0 oder 15)

Maschinenroutinen: Aufruf mit SYS	
704	Ersetzen von »POKE648,4«
832	während des Datenlesens: Kopieren des Zeichensatzes ins RAM
32768	im Hauptprogramm: Schlußszene Initialisieren der Hauptschleife, wählen des Raster-IRQ Hauptschleife: Joystickabfrage Bewegung des Raumschiffs Gravitation Fuel Laser Musik
33217	Joystickabfrage ausschalten
33204	Joystickabfrage einschalten
52736	Hauptschleife ausschalten

Maschinenroutinen von »6510«

Die wichtigsten Variablen:	
LS	Lasergeschwindigkeit
SH	Anzahl Schiffe
MU	Musik ein beziehungsweise aus
FS	Fuelsäulengeschwindigkeit
LE	Level
RI	Richtung
V	VIC-Basisadresse
SI	SID-Basisadresse
X	Speicherstelle X-Koordinate
Y	Speicherstelle Y-Koordinate
LA	Aktuelles Labyrinth

Variablenliste von »6510«

Unterroutinen:

100—820	Einleseroutine
830—1550	Copyright und Titelbild
1600—1760	Initialisieren des Speichers
1770—2050	Hauptprogramm
2060—2070	Kollision des Raumschiffs mit Sprite 7
	Sprite 7:
	Chipfassung, Schlüssel, Chip
2080—2180	Chip genommen
2190—2690	»Durchgekommen«
2700—2820	Schlüssel genommen
2830—2930	Rüttelroutine
2940—3070	Game Over
3120—3130	Cursor Positionieren
3140—3150	Joystickabfrage aus
3160—3170	Joystickabfrage ein
3190—3360	VIC und SID initialisieren
3410—3510	Aktuelle DATA-Zeile und Prüfsummenroutine
3530—5170	Labyrinth 1 bis 6
5180—Ende	DATAS

Unterroutinen von »6510«

```

100 REM *****
110 REM * 6510 *
120 REM *****
130 REM *
140 REM * HARALD BEINE & ARNE JANSEN *
150 REM * SCHOETTELKOTTER DAMM 13 *
160 REM * 4432 GRONAU *
170 REM *
180 REM *****
190 REM
200 REM *****
210 REM * STEUERZEICHEN *
220 REM *
230 REM * "<CLR>" = SHIFT + CLR/HOME *
240 REM * "<HOME>" = CLR/HOME *
250 REM * "<DOWN>" = CRSR DOWN *
260 REM * "<WHITE>" = CTRL + 2 *
270 REM * "<RED>" = CTRL + 3 *
280 REM * "<CYAN>" = CTRL + 4 *
290 REM * "<PURPLE>" = CTRL + 5 *
300 REM * "<GREEN>" = CTRL + 6 *
310 REM * "<BLUE>" = CTRL + 7 *
320 REM * "<YELLOW>" = CTRL + 8 *
330 REM * "<RVSDN>" = CTRL + 9 *
340 REM * "<ORANGE>" = C + 1 *
350 REM * "<LIG.BLUE>" = C + 7 *
360 REM *****
370 REM
380 POKE 56,126:CLR:POKE 251,0
390 R=1:LS=1:SH=3:MU=1:SP=100:MS= 5:FS=1:OF=0:LE=1
400 RI=0:CO=0:CK=1:V=53248:SI=54272
410 POKE SI+12,71:POKE SI+13,25:POKE SI+11,0
420 FOR I=0 TO 17:READ A:GOSUB 3440:POKE 52736+I,A:N
EXT
430 SYS 52736:POKE SI+24,0:POKE V+21,0
440 POKE V+48,0:POKE V+17,155:POKE V+16,0
450 POKE V+32,0:POKE V+33,0
460 CX= 0:CY=10:GOSUB 3120
470 PRINT CHR$(14)CHR$(8)
480 PRINT" CLR, GREEN, RVSDN, 40SPACE";
490 PRINT" BITTE 154 SEK. GEDULD !! (2SPACE)LESE DATE
N !!!";
500 PRINT" (40SPACE)"
510 X=248:Y=249
520 REM DATEN EINLESEN
530 FOR I=832 TO 832+33:READ A:GOSUB 3440:POKE I,A:N
EXT
540 SYS 832
550 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61440+T,A:N
EXT
560 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61504+T,A:N
EXT
570 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61568+T,A:N
EXT
580 FOR T=0 TO 62:POKE 61696+T,0:NEXT
590 FOR T=0 TO 62 STEP 3:POKE 61696+T,60:NEXT
600 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61760+T,A:N
EXT
610 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61824+T,A:N
EXT
620 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61888+T,A:N
EXT

```

Listing »6510«. Beachten Sie den Checksummer 64


```

630 FOR T=0 TO 62:READ A:GOSUB 3440:POKE 61952+T,A:N
EXT <206>
640 FOR I=0 TO 25:READ A:GOSUB 3440:B#=B#+CHR$(A):NE
XT <068>
650 FOR AN=0 TO 18:FOR I=0 TO 7 <076>
660 READ A:GOSUB 3440:POKE 59392+I+8*AN,A <074>
670 NEXT I:NEXT AN <182>
680 POKE 56334,PEEK(56334)AND 254:POKE 1,PEEK(1)AND
251 <141>
690 FOR A=0 TO 7:POKE 59552+A,PEEK(54088+A):NEXT <232>
700 FOR A=0 TO 7:POKE 59560+A,PEEK(55112+A):NEXT <230>
710 FOR A=0 TO 7:POKE 59568+A,PEEK(54088+A):NEXT <251>
720 FOR A=0 TO 7:POKE 59544+A,PEEK(55032+A):NEXT <253>
730 POKE 1,PEEK(1)OR 4:POKE 56334,PEEK(56334)OR 1 <243>
740 FOR I=32768 TO 33229:READ A:GOSUB 3440:POKE I,A:
NEXT <234>
750 FOR I=36600 TO 36863:POKE I,0:NEXT <075>
760 FOR I=0 TO 255:READ A:GOSUB 3440:POKE 50432+I,A:
READ A <171>
770 GOSUB 3440:POKE 50688+I,A:NEXT <085>
780 FOR I=0 TO 117:READ A:GOSUB 3440:POKE 828+I,A:NE
XT: <085>
790 FOR I=0 TO 15:READ A:GOSUB 3440:POKE 704+I,A:NEX
T <235>
800 IF F=1 THEN END:REM WENN FEHLER IN DATA,DANN EN
D <175>
810 REM POKE770,704AND255:POKE771,704/256 <090>
820 POKE V+24,11:POKE 56576,PEEK(56576)AND 252:POKE
648,192 <111>
830 GOSUB 3190:PRINT"CLR,LIG.BLUE":POKE SI+24,0 <184>
840 PRINT"LPLLLPQQQLLLLLLQOPQLQOLOPPLPQPOLLLOPL"; <154>
850 PRINT"ABFEABEFABEFABEFABEFABEFABEFABEFABEFABEF"; <250>
860 PRINT"CD(2SPACE)CD(6SPACE)CD(4SPACE)CD(2SPACE)CD
(4SPACE)CD(6SPACE)CD(2SPACE)"; <040>
870 PRINT:PRINT <213>
880 PRINT"GH(6SPACE)GH(2SPACE)GH(2SPACE)GH(4SPACE)GH
(4SPACE)GH(4SPACE)GH(4SPACE)"; <116>
890 PRINT"IJ@IJ K IJ@HIJ@IJ(4SPACE)IJ@IJ@IJKIJ@IJKI
JK"; <057>
900 PRINT"LPLLLPQQQLLLLLLQ0B(4SPACE)A0LOPPLPQPOLLLO
PL"; <125>
910 IF CO=1 THEN 990 <218>
920 C=0:POKE V+21,3:POKE V+1,80:POKE V+3,80:POKE V+5
,80 <027>
930 PRINT"(DOWN,YELLOW)":FOR I=1 TO 3:READ AW,EW,SW,
S1,S2:GOSUB 1560 <218>
940 NEXT:FOR I=104 TO 245 <187>
950 POKE V+0,I+6:POKE V+2,I+6 <045>
960 IF I>=104 AND I=(INT(I/8))*8 AND C<=13 THEN GOSU
B 3370 <094>
970 NEXT:PRINT:GOSUB 3390 <184>
980 FOR I=1 TO 2:READ AW,EW,SW,S1,S2:GOSUB 1560:NEXT <001>
990 IF CO=0 THEN 1030 <075>
1000 POKE V+0,172:POKE V+1,80:POKE V+2,172:POKE V+3,
80 <111>
1010 PRINT"(DOWN)"TAB(14)"(YELLOW)"A# <108>
1020 GOSUB 3390 <091>
1030 CX=0:CY=16:GOSUB 3120 <003>
1040 REM F GRAVITATION NORMAL <250>
1050 PRINT"(GREY 2,DOWN,SPACE)E1(4SPACE):GRAVITATIO
N(4SPACE):(2SPACE)NORMAL(2SPACE)" <160>
1060 REM F LASER SPEED NORMAL <174>
1070 PRINT"E3(4SPACE):LASER(SHIFT-SPACE)SPEED(4SPA
CE):(2SPACE)NORMAL(2SPACE)" <205>
1080 REM F ANZAHL SCHIFFE <199>
1090 PRINT"E5(4SPACE):ANZAHL(SHIFT-SPACE)SCHIFFE:
(2SPACE)3(2SPACE)" <155>
1100 REM F MUSIK EIN <138>
1110 PRINT"E7(4SPACE):MUSIK(10SPACE):(2SPACE)EIN" <013>
1120 REM CRSR + FUELSAEULE SCHNELL <128>
1130 PRINT"CRSR + FUEL5EULE(6SPACE):(2SPACE)SCHNELL
L" <011>
1140 REM RETURN START <117>
1150 PRINT"RETURN:START" <135>
1160 FOR T=0 TO 30:NEXT:A=PEEK(203) <219>
1170 ON A GOSUB 1430,1240,1200,1270,1340,1400 <122>
1180 IF A=1 THEN POKE SI+24,15:GOTO 1600 <085>
1190 GOTO 1160 <251>
1200 CX=27:CY=20:GOSUB 3120 <225>
1210 IF MU=1 THEN PRINT"AUS":MU=0:RETURN:REM AUS <243>
1220 IF MU=0 THEN PRINT"EIN":MU=1:REM EIN <027>
1230 RETURN <096>
1240 CX=27:CY=21:GOSUB 3120 <010>
1250 IF FS=1 THEN PRINT"LANGSAM":FS=0:RETURN:REM LAN
GSAM <061>
1260 IF FS=0 THEN PRINT"SCHNELL":FS=1:RETURN:REM SCH
NELL <083>
1270 GR=GR+1:IF GR>4 THEN GR=1 <031>
1280 CX=27:CY=17:GOSUB 3120 <056>
1290 IF GR=1 THEN PRINT"STARK(5SPACE)":REM STARK <237>
1300 IF GR=2 THEN PRINT"SCHWACH(2SHIFT-SPACE,SPACE)"
:REM SCHWACH <048>
1310 IF GR=3 THEN PRINT"NORMAL(4SPACE)":REM NORMAL <011>
1320 IF GR=4 THEN PRINT"SCHWAECHER":REM SCHWAECHER <062>
1330 RETURN <197>
1340 LS=LS+1:IF LS>3 THEN LS=1 <125>
1350 CX=27:CY=18:GOSUB 3120 <127>
1360 IF LS=1 THEN PRINT"SCHNELL":REM SCHNELL <065>
1370 IF LS=2 THEN PRINT"LANGSAM":REM LANGSAM <084>
1380 IF LS=3 THEN PRINT"NORMAL(2SPACE)":REM NORMAL <067>
1390 RETURN <001>
1400 SH=SH+1:IF SH>15 THEN SH=3 <222>
1410 CX=26:CY=19:GOSUB 3120 <187>
1420 PRINT SH CHR$(157)CHR$(32):RETURN <191>
1430 PRINT"(HOME,BDOWN)" <019>

```

```

1440 FOR T=0 TO 4 <052>
1450 PRINT"(37SPACE)" <140>
1460 NEXT <059>
1470 REM JOYSTICK IN PORT 1 <207>
1480 PRINT"(11SPACE)JOYSTICK(SHIFT-SPACE)LN(SHIFT-SP
ACE)P0&T(SHIFT-SPACE)1(7SPACE)" <007>
1490 FOR T=0 TO 7 <105>
1500 PRINT"(37SPACE)" <190>
1510 NEXT <109>
1520 AW=173:EW=255:SW=1:S1=0:S2=2:GOSUB 1560 <155>
1530 POKE V+16,3:AW=0:EW=100:GOSUB 1560 <188>
1540 POKE V+0,0:POKE V+2,0:POKE V+16,0 <032>
1550 RETURN <162>
1560 REM SCHLEIFE <240>
1570 FOR K=AW TO EW STEP SW:POKE V+S1,K:POKE V+S2,K <106>
1580 FOR T=0 TO 30:NEXT:NEXT <104>
1590 RETURN <202>
1600 IF LS=1 THEN POKE 33004,40:POKE 33020,20 <114>
1610 IF LS=2 THEN POKE 33004,200:POKE 33020,100 <218>
1620 IF LS=3 THEN POKE 33004,100:POKE 33020,50 <184>
1630 IF GR=1 THEN GR=30 <192>
1640 IF GR=2 THEN GR=150 <254>
1650 IF GR=3 THEN GR=70 <218>
1660 IF GR=4 THEN GR=255 <026>
1670 POKE 33032,230:POKE 33033,249 <119>
1680 POKE 36611, 1:POKE 36607,8 <198>
1690 POKE 33156,MS:POKE 36860,5 <062>
1700 IF FS=1 THEN POKE 32978,10 <137>
1710 IF FS=0 THEN POKE 32978,50 <150>
1720 POKE SI+2,2:POKE SI+3,7 <216>
1730 IF MU=0 THEN POKE 33152, 96:POKE SI+24,15 <189>
1740 POKE V+21,247 <149>
1750 POKE 56549,SP:POKE 36862,51 <187>
1760 SYS 32768:POKE V+30,0:POKE V+31,0 <175>
1770 IF RI=1 THEN L1=5:L2=1:L3=-1 <230>
1780 IF RI=0 THEN L1=1:L2=6:L3=1 <069>
1790 FOR LA=L1 TO L2 STEP L3:TI#="000000" <156>
1800 AX=PEEK(V+21):POKE V+21,0 <096>
1810 ON LA GOSUB 3520,3750,4020,4280,4550,4890 <112>
1820 POKE V+21,AX <226>
1830 POKE X,XK(RI):POKE Y,YK(RI) <189>
1840 POKE 36614,0:IF RI=1 THEN POKE 36614,MB <110>
1850 CX=0:CY=22:GOSUB 3120 <055>
1860 PRINT"(WHITE,SPACE)*****R*****R*****
*****" <077>
1870 REM SHIPS TIME SCORE <022>
1880 PRINT"SHIPS:(3SPACE)TIME:(6SPACE)SCORE:(8SP
ACE)" <110>
1890 PRINT"*****R*****R*****R*****R
(OME)" <165>
1900 CX=B:CY=23:GOSUB 3120:PRINT SH,:GOSUB 3150 <171>
1910 GOSUB 3170:CX=31:GOSUB 3120:PRINT SC,:POKE 3302
8,GR <135>
1920 POKE 251,0:POKE V+30,0:POKE V+31,0 <051>
1930 SYS 8*4096 <230>
1940 IF PEEK(251)THEN 2780 <073>
1950 POKE 250,RI <154>
1960 A=PEEK(V+31):IF (A AND 7)THEN 2830 <202>
1970 A=PEEK(V+30) <034>
1980 IF A=68 THEN GOSUB 2940 <178>
1990 IF A AND 128 THEN 2060 <082>
2000 IF (A AND 7)THEN 2830 <078>
2010 IF PEEK(36862)>=250 THEN 2050 <240>
2020 IF (PEEK(56321)AND 16)=0 THEN GOSUB 3080 <210>
2030 CX=18:CY=23:GOSUB 3120:PRINT MID$(TI#,3,2); <204>
2040 PRINT":RIGHT$(TI#,2):GOTO 1940 <224>
2050 POKE 53274,0:POKE 53280,0:POKE 33028,1:OF=1:GOT
O 1940 <162>
2060 A=0:ON LA GOTO 2190,2070,2070,2070,2700,2080 <174>
2070 GOTO 2000 <105>
2080 RI=1:POKE V+14,0:POKE V+15,0:POKE 36610,1:POKE
33038,40 <059>
2090 A=0:IF U=1 THEN 2000 <187>
2100 GOSUB 3150 <146>
2110 POKE 648,4:FOR H=0 TO 5:FOR I=7 TO 18 <151>
2120 CX=15:CY=I:GOSUB 3120 <097>
2130 PRINT"(RVSON,BLUE,23SPACE)" <104>
2140 CX=15:CY=I:GOSUB 3120 <117>
2150 PRINT"(RVSON,RED,23SPACE)" <121>
2160 CX=15:CY=I:GOSUB 3120 <137>
2170 PRINT"(RVSON,YELLOW,23SPACE)" <015>
2180 NEXT:NEXT:U=1:POKE 648,192:GOSUB 3170:GOTO 2000 <142>
2190 IF PEEK(36610)<>1 THEN 2000 <050>
2200 POKE V+23,176:POKE V+29,128:POKE 50174,200 <249>
2210 POKE V+12,176:POKE V+13,90 <056>
2220 POKE 33038,45:POKE V+21,195:POKE SI+24,0 <185>
2230 SYS 52736:POKE 32809,162:POKE 32810,128 <149>
2240 SYS 32768:POKE V+40,2:POKE V+32,0 <149>
2250 POKE V+26,0:FOR I=0 TO 62:POKE 62144+I,0:NEXT <252>
2260 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 3150 <059>
2270 FOR I=0 TO 2:CY=0:CY=22+I:GOSUB 3120 <139>
2280 PRINT"(39SPACE)"; <008>
2290 PRINT CHR$(20)"":NEXT <072>
2300 SYS 828:POKE V+45,1:POKE V+46,8 <122>
2310 POKE 50172,203:POKE 50173,203:POKE V+43,6 <146>
2320 POKE V+44,6:POKE V+8,152:POKE V+9,194 <027>
2330 POKE V+11,194:POKE V+10,216:POKE V+21,243:POKE
646,6 <169>
2340 FOR I=0 TO 62 STEP 3:POKE 62144+I,255 <078>
2350 FOR J=0 TO 50:NEXT J,I <104>
2360 FOR I=0 TO 4:CY=16:CY=18+I:GOSUB 3120 <036>
2370 PRINT"Q(7SPACE)Q":NEXT <193>
2380 FOR I=194 TO 220 STEP 2:POKE V+9,1:POKE V+11,I <169>
2390 FOR J=0 TO 50:NEXT J,I <144>
2400 FOR I=0 TO 1:CY=16:CY=23+I:GOSUB 3120 <069>

```



```

2410 PRINT"Q(7SPACE)Q";:NEXT <233>
2420 POKE V+21,195:POKE V+23,128:POKE V+29,176 <069>
2430 POKE 50173,195:POKE 50172,195 <132>
2440 POKE V+8,141:POKE V+10,189:POKE V+9,186 <247>
2450 POKE V+11,186:POKE V+21,243 <088>
2460 CX=17:CY=17:GOSUB 3120:PRINT"(7SPACE)"; <041>
2470 FOR I=0 TO 29:POKE V+8,141-I:POKE V+10,189+I <028>
2480 FOR J=0 TO 20:NEXT J,I <231>
2490 FOR I=0 TO 3000:NEXT <146>
2500 FOR I=PEEK(V) TO 176 STEP SGN(176-PEEK(V)) <084>
2510 POKE V,I:POKE V+2,I <177>
2520 FOR J=0 TO 20:NEXT J,I:FOR I=0 TO 1000:NEXT <022>
2530 FOR I=PEEK(V+1) TO 246:POKE V+1,I:POKE V+3,I <219>
2540 FOR J=0 TO 20:NEXT J,I <035>
2550 SP=SP-10:LE=LE+1:IF SP<=35 THEN SP=SP+10 <203>
2560 FOR I=0 TO 3000:NEXT:POKE V+21,0:PRINT CHR$(142 <235>
) <235>
2570 PRINT"CLR,WHITE,4DOWN,7SPACE)HERZLICHEN GLUECK <108>
WUNSCH !! <108>
2580 PRINT"(3DOWN,11SPACE)SIE HABEN IHRE <115>
2590 PRINT"(DOWN,9SPACE)MISSION ERFOLGREICH <064>
2600 PRINT"(2DOWN,14SPACE)BEENDET !! <072>
2610 PRINT"(3DOWN,6SPACE)AB JETZT WIRD'S SCHNELLER ! <175>
2620 PRINT"(2DOWN,15SPACE)LEVEL : "LE <136>
2630 FOR I=0 TO 5000:NEXT <033>
2640 GOSUB 3190 <180>
2650 PRINT CHR$(14) <122>
2660 POKE V+21,243 <045>
2670 POKE 33038,40:POKE 36610,0 <205>
2680 RI=0:GOTO 1750 <143>
2690 GOTO 2000 <215>
2700 GOSUB 3150:POKE V+14,0:POKE V+15,0:POKE V+12,25 <013>
5 <223>
2710 FOR Z=9 TO 13:CX=31:CY=Z:GOSUB 3120:PRINT" " <147>
2720 POKE SI+18,33:POKE SI+18,32 <015>
2730 FOR I=0 TO 300:NEXT <214>
2740 CX=36:CY=6:GOSUB 3120:PRINT" " <030>
2750 FOR Z=7 TO 16:CX=35:CY=Z:GOSUB 3120:PRINT"(2SPA <062>
CE)":POKE SI+18,33 <048>
2760 POKE SI+18,32:FOR I=0 TO 300:NEXT:NEXT <209>
2770 CX=36:CY=Z:GOSUB 3120:PRINT"(2SPACE)":GOSUB 317 <063>
0:GOTO 2010 <167>
2780 IF RI=1 AND LA=1 THEN POKE 251,0:GOTO 1940 <015>
2790 SC=SC+(240-VAL(TI$))*10 <035>
2800 CX=30:CY=23:GOSUB 3120:PRINT"SCORE(SHIFT-SPACE) <243>
: "SC:POKE 251,0 <158>
2810 REM SCORE <188>
2820 NEXT:GOTO 1770 <195>
2830 REM RUETTEL ROUTINE <180>
2840 KR=PEEK(V+17):GOSUB 3150:POKE SI+11,129:POKE SI <143>
+8,50 <242>
2850 POKE SI+12,16* 1+5 <145>
2860 POKE SI+13,16* 1+1 <090>
2870 FOR I=1 TO 10:POKE V+17,23:POKE SI+11,129:FOR T <041>
=0 TO 50:NEXT <210>
2880 POKE V+17,16:POKE SI+11,128:FOR T=0 TO 50:NEXT: <174>
NEXT <126>
2890 POKE V+17,KR:POKE SI+11,0 <230>
2900 POKE 36862,51 <066>
2910 POKE SI+12,71:POKE SI+13,25:SH=SH-1:TI$="000000 <071>
" <085>
2920 IF SH=0 THEN SH=3:GOTO 3010 <251>
2930 GOTO 1830 <216>
2940 GOSUB 3150:Y1=PEEK(Y):POKE SI+5,255:FOR I=0 TO <216>
500:NEXT <247>
2950 IF OF=1 THEN OF=0:POKE 53274,241:POKE 33028,6R: <216>
POKE 36862,250 <012>
2960 FOR I=PEEK(36862) TO 51 STEP-1:POKE 36862,I:POKE <234>
SI+8,I-51 <056>
2970 POKE SI+11,17:POKE SI+11,18:NEXT <143>
2980 POKE Y,Y1-1:GOSUB 3180:FOR XY=0 TO 100 <235>
2990 NEXT:IF PEEK(V+30) THEN Y1=Y1-1:GOTO 2980 <038>
3000 GOSUB 3170:POKE SI+11,0:A=0:POKE SI+5,77:RETURN <011>
3010 SYS 52736:POKE V+21,0:POKE 53280,0:POKE SI+4,0 <192>
3020 PRINT CHR$(147):CX=15:CY=12:GOSUB 3130:PRINT"GR <145>
UE OVEER" <015>
3030 IF SC>HS THEN HS=SC <071>
3040 PRINT"(3DOWN,9SPACE)SCORE : "SC:REM SCORE <085>
3050 PRINT"(DOWN,4SPACE)HIGH SCORE : "HS:REM HIGH - <251>
3060 FOR I=0 TO 4000:NEXT:RI=0:SC=0 <216>
3070 POKE V+21,3:CO=1:SP=100:GOTO 830 <234>
3080 IF (PEEK(V+21)) AND 4)=4 THEN 3100 <056>
3090 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 4:GOTO 3110 <143>
3100 POKE V+21,PEEK(V+21)AND 251 <235>
3110 RETURN <038>
3120 REM CURSOR POSITIONIEREN <011>
3130 POKE 211,CX:POKE 214,CY:SYS 58640:RETURN <192>
3140 REM RAUMSCHIFF FESTHALTEN <145>
3150 SYS 33217:POKE V+21,PEEK(V+21)AND 207:RETURN <084>
3160 REM RAUMSCHIFF LOSLASSEN <022>
3170 SYS 33204:POKE 36608,50:RETURN <181>
3180 POKE V+1,Y1:POKE V+3,Y1:POKE V+5,Y1:POKE V+7,Y1 <222>
:RETURN <143>
3190 REM SPRITES INITIALISIEREN <057>
3200 POKE V+31, 0:POKE 33048,4 <242>
3210 POKE V+39, 7:POKE V+40, 2 <084>
3220 POKE V+41, 1:POKE V+42, 0 <022>
3230 POKE V+43, 5:POKE V+44, 5 <143>
3240 POKE V+32, 0:POKE V+33, 0 <140>
3250 POKE V+23,48:POKE V+27, 240 <163>
3260 POKE V+29,64:POKE 33052,84 <159>
3270 FOR T=0 TO 62:POKE 61632+T,0:NEXT <078>
3280 FOR T=0 TO 23:POKE 61632+T,255:NEXT <198>
3290 POKE 50168,192:POKE 50169,193 <126>
3300 POKE 50170,194:POKE 50171,195 <241>
<232>
<232>
3310 POKE 50172,196:POKE 50173,196 <249>
3320 POKE 50174,197:POKE 50175,198:POKE 36610,0 <055>
3330 POKE SI+ 2, 2:POKE SI+ 3, 7:U=0 <154>
3340 POKE SI+ 5, 77:POKE SI+19,0:POKE SI+20,244 <225>
3350 POKE SI+15, 30:POKE 36614,0:POKE V+16,0 <186>
3360 POKE SI+6,24:POKE SI+24,15:RETURN <137>
3370 READ ZE:PRINT TAB(I/8)CHR$(ZE);:C=C+1:A$=A$+CHR <128>
$(ZE) <207>
3380 RETURN <184>
3390 PRINT"(ORANGE,DOWN,13RIGHT,SPACE)(Q) 1984(2SPAC <002>
E)X " <216>
3400 PRINT"(DOWN,5RIGHT,2SPACE)"B$:RETURN <051>
3410 REM AKTUELLE DATAZEILE <001>
3420 CZ=PEEK(63)+PEEK(64)*256:IF CK=1 THEN AZ=CZ:RET <137>
URN <134>
3430 RETURN <108>
3440 REM PRUEFSUMMENROUTINE <166>
3450 GOSUB 3410:CK=0 <144>
3460 IF A>255 THEN CS=A:GOTO 3480 <059>
3470 S=S+A:RETURN <173>
3480 IF S<>CS THEN GOSUB 3420:PRINT"FEHLER IN : "AZ"- <109>
"CZ:CS-S <246>
3490 IF S<>CS THEN READ A:F=1:S=0:CK=1:RETURN <001>
3500 IF S=CS THEN GOSUB 3420:PRINT"ZELLE : "AZ"- "CZ" <050>
" <154>
3510 S=0:CK=1:READ A:RETURN <164>
3520 REM ** LABYRINTHE ** <006>
3530 PRINT"(CLR,BLUE,2DOWN,18SPACE)U000S <014>
3540 PRINT"(16SPACE)U00T V00S <027>
3550 PRINT"(15SPACE)U0T(5SPACE)V0S <035>
3560 PRINT"(14SPACE)U0T(7SPACE)V0S <211>
3570 PRINT"(14SPACE)0T(9SPACE)V0 <154>
3580 PRINT"(13SPACE)U0(11SPACE)0S <164>
3590 PRINT"(13SPACE)0T(11SPACE)V0 <006>
3600 PRINT"(12SPACE)U0(13SPACE)0S <014>
3610 PRINT"0000000000000000(13SPACE)V0000000000000000"; <027>
3620 PRINT"ABABFAPLDFAB(WHITE)Q(BLUE,15SPACE,WHITE)Q <035>
(BLUE)FL0LPLFEABF"; <211>
3630 PRINT"CD(2SPACE)AB(2SPACE)CD(18SPACE)FPLOB(2S <135>
PACE)CD "; <102>
3640 PRINT"(6SPACE)CD(23SPACE)ABF(6SPACE)"; <174>
3650 PRINT"(40SPACE)"; <104>
3660 PRINT"GH(13SPACE)GH(7SPACE)GH(10SPACE)GH(2SPACE <174>
)"; <104>
3670 PRINT"IJ@KIJ(2SPACE)KIJ@(WHITE)Q(BLUE,SPACE)@IJ <174>
(7SPACE)IJKK(WHITE)Q(BLUE,6SPACE)@IJ@ "; <104>
3680 PRINT"0000000000000000000000000000000000000000 <068>
"; <046>
3690 POKE 36614,0:XK(0)=174:YK(0)=130 <192>
3700 POKE V+8,248:POKE V+9,139:POKE V+12,0 <126>
3710 POKE V+13,0:POKE V+10,120:POKE V+11,139 <208>
3720 POKE V+23,176:POKE V+29,192 <096>
3730 POKE 50175,198:POKE V+14,164:POKE V+15,73 <209>
3740 XK(1)=54:YK(1)=151:MB=15:POKE V+46,8:RETURN <219>
3750 PRINT"(CLR,RED)0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <155>
PL0L0L"; <155>
3760 PRINT"LOLLP0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <155>
"; <155>
3770 PRINT"OLOP0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <240>
"; <240>
3780 PRINT"LOLLOL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <253>
"; <253>
3790 PRINT"LOLLPOLL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <007>
"; <007>
3800 PRINT"LLLOPLLOPLLOPLLOPLLOPLLOPLLOPLLOPLLO <028>
"; <028>
3810 PRINT"LLL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <027>
"; <027>
3820 PRINT"EFABE(WHITE)Q(RED)ABPLP0L0L0L0L0L0L0L0L <034>
"; <034>
3830 PRINT"(2SPACE)CD(2SPACE)CDFAB0L0L0BFC(3SPACE) <102>
CD(5SPACE)CD(2SPACE)CD(2SPACE)C"; <102>
3840 PRINT"(9SPACE)CDABLPLO(8SPACE,SHIFT-SPACE) <171>
3850 PRINT"(11SPACE)CDFOLE(21SPACE)"; <171>
3860 PRINT"(2SPACE)IJK(11SPACE)AB(5SPACE)IJ(WHITE)Q <222>
(RED)JEIJ(5SPACE)IJ@GH "; <222>
3870 PRINT"LOLL(WHITE)Q(RED,SPACE)@GH(SHIFT-SPACE,3 <096>
SPACE)CD(4SPACE)KOLPOLL(5SPACE)OLOPLQ"; <096>
3880 PRINT"LLL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <189>
"; <189>
3890 PRINT"LLL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <085>
"; <085>
3900 PRINT"LLP0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <075>
L"; <075>
3910 PRINT"LLP0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <004>
"; <004>
3920 PRINT"LPOLL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <004>
"; <004>
3930 PRINT"PLLOLLOL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <120>
"; <120>
3940 PRINT"LOLLOLLOL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <149>
"; <149>
3950 PRINT"LOLLOLLOL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <160>
"; <160>
3960 PRINT"LOLLOLLOL0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <163>
"; <163>
3970 POKE 36614,0:XK(0)=26:YK(0)=116:XK(1)=59 <153>
3980 YK(1)=117:MB=15:POKE V+46,0 <095>
3990 POKE V+8,64:POKE V+9,106:POKE V+10,208 <095>
4000 POKE V+11,106:POKE V+14,0:POKE V+15,0 <040>
4010 POKE V+12,245:POKE V+13,150:RETURN <132>
4020 PRINT"(CLR,PURPLE)ABEFABF0L0L0L0L0L0L0L0L0L0L <207>
LLOPL0L0L"; <207>
4030 PRINT"CD(2SPACE)CD 00P0L000L0L0L0L0L0L0L0L0L <144>
0L0L"; <057>
<238>
<008>

```

Listing »610« (Fortsetzung)


```

5440 DATA 0, 3,192, 0, 3,255,255,255,225,108 <204>
5450 DATA 55,225,109,247,239,108,247,227,108,247 <077>
5460 DATA 206, 9,225,206, 8, 33,255,255,255,240 <130>
5470 DATA 0, 15,240, 0, 15,240, 0, 15, 2, 0,668
9 <219>
5480 DATA 64,130, 0, 65,130, 0, 65,194, 0, 67 <143>
5490 DATA 66, 0, 66, 98, 0, 70, 34, 0, 68, 50 <016>
5500 DATA 231, 76, 18,189, 72, 27,129,216,136,129 <235>
5510 DATA 17,207,129,243, 96,129, 6, 63,129,252 <191>
5520 DATA 0,129, 0,255,129,255, 0,129, 0, 3 <179>
5530 DATA 129,192, 14,129,112, 56,129, 28,224,255,57
65 <051>
5540 DATA 7, 0, 0,248, 0, 1,252, 0, 3, 6 <144>
5550 DATA 0, 6, 3, 0, 6, 3, 0, 6, 3, 0 <205>
5560 DATA 6, 3, 0, 6, 3, 0, 6, 3, 0, 3 <218>
5570 DATA 252, 0, 7,248, 0, 15, 0, 3,158, 0 <075>
5580 DATA 3,252, 0, 9,248, 0,125,240, 0, 63 <186>
5590 DATA 224, 0, 63,192, 0, 31,128, 0, 15, 0,28
43 <185>
5600 DATA 0, 14, 0, 0, 0, 0, 0, 3,195,192 <247>
5610 DATA 15,126,240, 15,255,240, 3, 0,192, 3 <109>
5620 DATA 126,192, 15, 66,240, 15,126,240, 3, 0 <173>
5630 DATA 192, 3,126,192, 15, 0,240, 15, 94,240 <187>
5640 DATA 3, 82,192, 3,114,192, 15, 0,240, 15,448
9 <098>
5650 DATA 78,240, 3, 74,192, 3,126,192, 15, 0 <116>
5660 DATA 240, 15,255,240, 3,255,192 <086>
5670 DATA 200,193,210,193,204,196, 32,194,197,201 <023>
5680 DATA 206,197, 32, 38, 32,193,210,206,197, 32 <145>
5690 DATA 202,193,206,211,197,206 <069>
5700 REM DATEN FUER DIE ZEICHEN ***** <041>
5710 DATA 8, 8, 28, 28, 62,126,127,255,127, 63 <241>
5720 DATA 31, 15, 3, 7, 7, 3,255,254,252,240 <129>
5730 DATA 248,240,240,224, 0, 1, 1, 0, 0, 0 <011>
5740 DATA 0, 0,224,128,192,128,128, 0, 0, 0 <134>
5750 DATA 252,110, 60, 24, 16, 0, 0, 0,252,126,10
916 <232>
5760 DATA 124, 56, 56, 16, 16, 16, 0, 0, 0, 1 <008>
5770 DATA 1, 3, 3, 7, 0, 0, 0, 0, 0, 128 <008>
5780 DATA 128,192, 4, 15, 15, 31, 63, 63,255 <038>
5790 DATA 192,224,224,240,240,248,252,255, 8, 8 <254>
5800 DATA 8, 28, 28, 62,126,255, 46,127,223,126 <170>
5810 DATA 239,251,191,237,192,224,112,248,252, 76 <176>
5820 DATA 76,196, 3, 6, 14, 31, 63, 50, 51, 34 <187>
5830 DATA 63, 31,143,207,199,225,240,252,252,248 <139>
5840 DATA 225,195,207,143,143, 63,255,255,255,10
422 <244>
5850 DATA 255,255,255,255, 0,126,126,102,102,126,12
6,0 <177>
5860 REM ** MASCHINENROUTINE ** <237>
5870 DATA 120,169, 32,141, 20, 3,169,128,141 <123>
5880 DATA 21, 3,169,129,141, 26,208,173,254 <145>
5890 DATA 143,141, 18,208,173, 17,208, 41,127 <201>
5900 DATA 141, 17,208, 88, 96,173, 25,208,141 <175>
5910 DATA 25,208, 48, 10, 32, 95,128,173, 13,6425 <072>
5920 DATA 220, 88, 76, 49,234,173,253,143,201 <209>
5930 DATA 1,240,19,169, 0,141, 32,208,173 <085>
5940 DATA 254,143,141, 18,208,169, 1,141,253 <251>
5950 DATA 143, 76,188,254,173,252,143,141, 32 <064>
5960 DATA 208,169,255,141, 18,208,169, 2,141 <025>
5970 DATA 253,143, 76,188,254,173, 1,220, 41,7590 <237>
5980 DATA 1,208,101,173, 1,220, 41, 2,208 <068>
5990 DATA 91,173, 1,220, 41, 4,208, 78,173 <103>
6000 DATA 1,220, 41, 8,208, 74,165,248,141 <161>
6010 DATA 0,208,141, 2,208,141, 4,208,141 <154>
6020 DATA 6,208,165,249,141, 1,208,141, 3 <179>
6030 DATA 208,141, 5,208,141, 7,208,173, 6,6321 <183>
6040 DATA 143,141, 16,208,206, 0,143,240, 55 <033>
6050 DATA 206, 1,143,240, 92,206, 5,143,240 <249>
6060 DATA 34,173, 2,143,208, 92,173, 30,208 <015>
6070 DATA 234,234, 32, 21,129,234,234,234,234 <170>
6080 DATA 234, 32,125,129, 96, 76, 82,129, 76 <059>
6090 DATA 89,129, 76, 77,129, 76, 72,129,238 <087>
6100 DATA 254,143,169,100,141, 5,143, 76,172,8131 <149>
6110 DATA 128,173, 3,143, 73, 1,141, 3,143 <213>
6120 DATA 208, 16,173, 21,208, 41,207,141, 21 <114>
6130 DATA 208,169, 90,141, 0,143, 76,162,128 <142>
6140 DATA 173, 21,208, 9, 48,141,21,208,169 <102>
6150 DATA 45,141, 0,143, 76,162,128,169,150 <159>
6160 DATA 141, 1,143,234,234, 76,167,128,238,6207 <218>
6170 DATA 40,208, 76,177,128, 41, 8,165,248 <145>
6180 DATA 201, 24,240, 20,201, 64,208, 34,173 <169>
6190 DATA 16,208, 41, 3,240, 27,198,248,165 <157>
6200 DATA 250,208, 21, 76, 60,129,173, 16,208 <210>
6210 DATA 41, 3,208, 11,230,248,165,250,240 <205>
6220 DATA 5,169, 1,133,251,234, 96,169, 3,6960 <088>
6230 DATA 141,255,127, 96,230,249, 76,102,128 <091>
6240 DATA 198,249, 76,109,128,230,248,240, 14 <108>
6250 DATA 76,116,128,198,248,165,248,201,255 <174>
6260 DATA 240, 14, 76,123,128,173, 6,143, 9 <170>
6270 DATA 15,141, 6,143, 76,116,128,173, 6 <180>
6280 DATA 143, 41,240,141, 6,143, 76,123,128,7147 <023>
6290 DATA 234,234,234,206,255,142,240, 1, 96 <089>
6300 DATA 169, 7,141,255,142,238,254,142,174 <162>
6310 DATA 254,142,189, 0,197,141, 0,212,189 <067>
6320 DATA 0,198, 41,127,141, 1,212,189, 0 <170>
6330 DATA 198, 41,128,208, 6,169, 64,141, 4 <251>
6340 DATA 212, 96,169, 64,141, 4,212,169, 65,7254 <053>
6350 DATA 141, 4,212, 96,120,169,128,141, 42 <097>
6360 DATA 128,169, 95,141, 41,128, 88, 96,120 <132>
6370 DATA 169,129,141, 42,128,169,125,141, 41 <227>
6380 DATA 128, 88, 96 <089>
6390 REM T A K T 1 ***** <250>
6400 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134,3869 <122>
6410 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <126>
6420 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <136>
6430 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <037>
6440 REM T A K T 2 ***** <046>
6450 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <166>
6460 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134,3070 <166>
6470 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <186>
6480 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <087>
6490 REM T A K T 3 ***** <097>
6500 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <216>
6510 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <117>
6520 DATA 169,131,169, 3, 81,135,123,133,3787 <132>
6530 DATA 169,131,156,132,123,133, 81,135 <232>
6540 REM T A K T 4 ***** <148>
6550 DATA 66,131, 66, 3,133,134,226,132 <101>
6560 DATA 66,131, 81,135,226,132,133,134 <210>
6570 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <030>
6580 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136,4255 <183>
6590 REM T A K T 5 ***** <199>
6600 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <060>
6610 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <070>
6620 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <080>
6630 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <237>
6640 REM T A K T 6 ***** <250>
6650 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <110>
6660 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134,3624 <116>
6670 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <131>
6680 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <032>
6690 REM T A K T 7 ***** <046>
6700 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <161>
6710 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <062>
6720 DATA 169,131,169, 3, 81,135,123,133 <072>
6730 DATA 169,131,156,132,123,133, 81,135 <177>
6740 REM T A K T 8 ***** <097>
6750 DATA 66,131, 66, 3,133,134,226,132,5738 <049>
6760 DATA 66,131, 81,135,226,132,133,134 <155>
6770 DATA 66,131, 66, 3,133,134,226,132 <066>
6780 DATA 66,131, 81,135,226,132,133,134 <175>
6790 REM T A K T 9 ***** <148>
6800 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135,4038 <151>
6810 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <166>
6820 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <176>
6830 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <240>
6840 REM T A K T 10 ***** <238>
6850 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <206>
6860 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135,5402 <207>
6870 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <226>
6880 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <034>
6890 REM T A K T 11 ***** <033>
6900 DATA 39,134, 39, 6, 78,140, 56,137 <117>
6910 DATA 039,134,081,135,056,137,078,140 <159>
6920 DATA 123,133,123, 5,247,138, 55,136,4380 <010>
6930 DATA 123,133,232,134,055,136,247,138 <173>
6940 REM T A K T 12 ***** <085>
6950 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <051>
6960 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <115>
6970 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <071>
6980 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <135>
6990 REM T A K T 13 ***** <136>
7000 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135,6646 <103>
7010 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <111>
7020 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <121>
7030 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <185>
7040 REM T A K T 14 ***** <187>
7050 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <151>
7060 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135,5402 <152>
7070 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <171>
7080 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <235>
7090 REM T A K T 15 ***** <238>
7100 DATA 39,134, 39, 6, 78,140, 56,137 <062>
7110 DATA 39,134, 81,135, 56,137, 78,140 <168>
7120 DATA 123,133,123, 5,247,138, 55,136 <215>
7130 DATA 123,133,232,134, 55,136,247,138,5578 <074>
7140 REM T A K T 16 ***** <033>
7150 DATA 226,132,226, 4,196,137, 81,135 <251>
7160 DATA 226,132, 39,134, 81,135,196,137 <059>
7170 DATA 27,132, 27, 4, 55,136, 39,134 <121>
7180 DATA 27,132,226,132, 39,134, 55,136 <022>
7190 : <108>
7200 DATA 120,169, 50,141, 8,212,141, 1,212,169,46
49 <037>
7210 DATA 3,141, 3,212,169, 17,141, 12,212,141 <018>
7220 DATA 5,212,169, 32,141, 11,212,169, 33,141 <087>
7230 DATA 11,212,169,242,141, 6,212,169,114,141 <197>
7240 DATA 13,212,169, 15,141, 24,212,169, 16,141 <160>
7250 DATA 4,212,169,129,141, 4,212,173, 32,208 <123>
7260 DATA 72,173, 33,208, 72,162, 2,134, 2,162,700
6 <027>
7270 DATA 128,160,255,238, 32,208,238, 33,208,173 <051>
7280 DATA 24,212, 73, 15,141, 24,212,136,208,239 <201>
7290 DATA 202,208,234,198, 2,208,228, 88,169, 0 <182>
7300 DATA 141, 4,212,141, 11,212,141, 24,212,104 <193>
7310 DATA 141, 33,208,104,141, 32,208, 96 <144>
7320 DATA 169, 4,141,136, 2,169,131,141, 2, 3 <041>
7330 DATA 169,164,141, 3, 3, 0, 0,172, 1, 0 <095>
7340 DATA 2, 80,130, 1, 1, 3,172,110, -1, 0 <084>
7350 DATA 2, 42, 42,42, 32,28, 54, 53, 49, 48 <190>
7360 DATA 32,158, 42, 42, 42,254,172, -1, 0, 2 <021>
7370 DATA 130, 80, -1, 1, 3,173,255, 1, 0, 2 <125>
7380 DATA 0, 70 <054>

```

Listing »6510« (Schluß)