

Samurai

Samurai ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Gespielt wird auf einem acht mal acht Felder großem Spielplan. Jeder Spieler besitzt 16 Spielfiguren, darunter der König. Ziel des Spieles ist es, den gegnerischen König zu schlagen oder so viele Spielsteine zu entfernen, daß außer dem König nur eine Figur übrig bleibt. Geschlagen werden Spielsteine, ähnlich wie bei Schach, wenn ein eigener Spielstein auf das Feld des Gegners gesetzt wird. Die Zahl auf jedem Spielstein zeigt an, wie weit der Stein ziehen muß. Nach jedem Zug ändert sich diese Zahl des bewegten Spielsteines. Bei dem König erscheinen nur die Eins und die Zwei, bei den übrigen Steinen Eins bis Vier.

Die Spielsteine dürfen nur waagerecht oder senkrecht bewegt werden. Dabei darf der Spieler einmal rechtwinklig abbiegen. Es dürfen keine Spielsteine übersprungen werden.

Der Computer überwacht die Züge. Sind diese falsch, erscheint auf dem Bildschirm »N. möglich«. Wird ein Spielstein geschlagen, so erscheint »F. geschlagen«. Rechts oben steht immer der Name des Spielers, der am Zug ist.

Man kann die Steine bewegen, indem man die Koordinaten der Anfangs- und Endposition der Steine eingibt. Eine weitere Möglichkeit ist, die Spielsteine durch den Joystick zu steuern.

Mit dem Joystick kann man die Spielsteine folgendermaßen bewegen: am Anfang erscheint ein Pfeil. Der Spieler mit dem roten Stein hat einen weißen Pfeil und umgekehrt. Diesen Pfeil kann man nun beliebig, mit Hilfe des Joysticks, über das Spielfeld bewegen. Hat man den Pfeil auf dem Spielstein, den man aufnehmen will, so muß man auf den Feuerknopf drücken. Nun kann man entsprechend der Zahl auf dem Spielstein fahren.

Der Spielstein bleibt aber auf seiner Position. Wenn man den Stein nun absetzen will, so muß man wiederum auf den Feuerknopf drücken. Der Rahmen um den Pfeil verschwindet nun und der Stein wird dort hingestellt. Wenn man den Stein mit Hilfe der Koordinaten bewegen will, muß man am Anfang (nach der Anleitung) ein »K« drücken. Der jeweilige Spieler muß dann während des Spieles die Zeile und Spalte des Anfangs- und Endpunktes des Spielsteines über Tastatur eingeben. Falls man keinen oder nur einen Joystick besitzt, kann man den fehlenden durch die Tastatur ersetzen.

Man muß folgende Zeilen ändern (Am Beispiel für Spieler 1, Joystickport 1):

```
22210 GET A$
22220 IFA$= "Tastaturbelegung"
      ANDY1-24 > 50 THEN Y1=Y1-24:
      GOTO22230 (nach oben)
22221 IFA$= "Tastaturbelegung"
      ANDX1-24 > 20 THEN X1=X1-24:
      GOTO22230 (nach links)
22222 IFA$= "Tastaturbelegung"
      ANDY1+24 < 230 THEN Y1=Y1+
      24:GOTO22230 (nach unten)
22223 IFA$= "Tastaturbelegung"
      ANDX1+24 < 210 THEN X1=X1+
      24:GOTO22230 (nach rechts)
22224 IFA$= "Tastaturbelegung"
      THEN GOTO22230 (absetzen, aufnehmen)
22232 GOTO22210
22314 QR=1:U1=6:POKEV+21,24
```

(Thomas Strigl/rg)

```
1 REM -----
2 REM          SAMURAI
3 REM          WRITTEN BY
4 REM          THOMAS STRIGL
5 REM          ASTR.25,7585 LICHTENAU
6 REM -----
11 :
12 :
13 DIM FE(8,8)
15 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+
  24
20 FA=2:Z=1:S=1:SW=8:SR=8:X1=32:Y1=61:X2=32:Y2=229
30 POKE 53281,0:POKE 53280,0
40 GOSUB 9210
95 :
96 :
97 REM * SPIELFELD *
98 PRINT"(GREY 2,2SPACE)1(2SPACE)2(2SPACE)3(2SPACE)4
  (2SPACE)5(2SPACE)6(2SPACE)7(2SPACE)8
99 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3R
  IGH,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
100 PRINT"1(RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT
  ,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
101 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
  RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
102 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
103 PRINT"2(RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE
  ,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE)"
104 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
106 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
  RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
107 PRINT"3(RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT
  ,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
108 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
  RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
109 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
110 PRINT"4(RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE
  ,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE)"
111 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
112 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
  RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
113 PRINT"5(RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT
  ,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
114 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
  RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
115 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE)"
116 PRINT"6(RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE
  ,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE)"
117 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
118 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
```

```
RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
119 PRINT"7(RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT
  ,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
120 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3
  RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT)"
121 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE)"
122 PRINT"8(RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE
  ,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE)"
123 PRINT"(SPACE,RVSON,GREY 2,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3
  SPACE,3RIGHT,3SPACE,3RIGHT,3SPACE,HOME)"
129 PRINT"(HOME)"
131 PRINT TAB(26) "WRITTEN BY"
132 PRINT TAB(26) "THOMAS STRIGL"
133 PRINT TAB(25) "0000000000000000"
198 :
199 :
200 REM *** GRUNDSTELLUNG ***
201 B=1065:F=55337:Y=1:V=12:C=9
209 FOR Q=1 TO 2
211 IF Y=2 THEN B=1905:F=56177
212 FOR X=1 TO V
220 POKE B,160:POKE F,Y
230 B=B+1:F=F+1:NEXT X
240 FOR X=1 TO 3
250 POKE B,160:POKE F,7
260 B=B+1:F=F+1
261 POKE V+5,61
265 NEXT X
266 FOR X=1 TO C
267 POKE B,160:POKE F,Y
268 B=B+1:F=F+1:NEXT X
269 B=B+16:F=F+16
270 FOR X=1 TO 24
271 POKE B,160:POKE F,Y
272 B=B+1:F=F+1:NEXT X
273 B=B+16:F=F+16
274 FOR X=1 TO 24
275 POKE B,160:POKE F,Y
276 B=B+1:F=F+1:NEXT X
277 IF Y=1 THEN A=4:ZA=3:B=1106:F=55378
278 IF Y=2 THEN B=1946:F=56218
280 FOR X=1 TO A
281 ZU=INT(4*RNDR(1))+1
282 POKE B,ZU+176:POKE F,Y
284 IF Y=1 THEN FE(1,X)=ZU+10
285 IF Y=2 THEN FE(8,X)=ZU
286 B=B+3:F=F+3:NEXT X
289 ZK=INT(2*RNDR(1))+1
290 POKE B,ZK+176:POKE F,Y
291 B=B+3:F=F+3
293 IF Y=1 THEN FE(1,5)=ZK+30
294 IF Y=2 THEN FE(8,4)=ZK+20
300 FOR X=1 TO ZA
305 ZU=INT(4*RNDR(1))+1
306 POKE B,ZU+176:POKE F,Y
```

Listing »Samurai«. Geben Sie dieses Listing bitte mit dem Checksummer 64 ein.

```

307 IF Y=1 THEN FE(1,X+5)=ZU+10
308 IF Y=2 THEN FE(8,X+4)=ZU
310 B=B+3:F=F+3:NEXT X
350 A=A-1:ZA=ZA+1:Y=2:C=12:V=9:NEXT Q
360 IF QM$="S" THEN GOSUB 22000
370 IF QM$="S" THEN GOTO 22100
398 :
399 :
400 REM *** ZIEHEN ***
401 GOSUB 20100
402 GOSUB 800
420 POKE 214,11:POKE 211,25:SYS 58640
430 INPUT"(LIG.BLUE,VON: ZEILE";Z1
440 INPUT"(LIG.BLUE,DOWN,29RIGHT)SPALTE";S1
450 INPUT"(LIG.BLUE,3DOWN,25RIGHT)NACH:ZEILE";Z2
460 INPUT"(LIG.BLUE,DOWN,29RIGHT)SPALTE";S2
598 :
599 :
600 REM *** FIG. SETZEN ***
601 GOTO 7000
620 P=((Z2*3-2)*40+S2*3-2+1024)
621 F=((Z2*3-2)*40+S2*3-2+55296)
625 FOR X=1 TO 3
630 POKE P,160:POKE F,FA
640 P=P+1:F=F+1
641 NEXT X
650 GOSUB 3000
660 P=P+37:F=F+37
661 POKE P,160:POKE F,FA
662 P=P+1:F=F+1
670 POKE P,ZU+176:POKE F,FA
672 P=P+1:F=F+1
680 POKE P,160:POKE F,FA
681 P=P+38:F=F+38
685 FOR X=1 TO 3
690 POKE P,160:POKE F,FA
695 P=P+1:F=F+1
696 NEXT X
710 IF FA=2 THEN FE(Z2,S2)=ZU
711 IF FA=1 THEN FE(Z2,S2)=ZU+10
720 GOTO 6500
721 :
722 :
800 REM * NAME *
810 POKE 214,8:POKE 211,25:SYS 58640
820 IF SP$=N1$ THEN SP$=N2$:PRINT"(YELLOW,3RIGHT)";SP
$:RETURN
830 IF SP$=N2$ THEN SP$=N1$:PRINT"(YELLOW,3RIGHT)";SP
$:RETURN
2205 POKE V+21,60
2998 :
2999 :
3000 REM * ZUFALLSZAHL *
3005 ZU=INT(4*VRND(1))+1
3010 RETURN
3998 :
3999 :
4000 REM *** KOENIG ***
4010 P=((Z2*3-2)*40+S2*3-2+1024)
4020 F=((Z2*3-2)*40+S2*3-2+55296)
4030 FOR X=1 TO 3
4040 POKE P,160:POKE F,7
4050 P=P+1:F=F+1
4060 NEXT X
4070 GOSUB 5000
4080 P=P+37:F=F+37
4090 POKE P,160:POKE F,FA
4100 P=P+1:F=F+1
4110 POKE P,ZK+176:POKE F,FA
4120 P=P+1:F=F+1
4130 POKE P,160:POKE F,FA
4140 P=P+38:F=F+38
4150 FOR X=1 TO 3
4160 POKE P,160:POKE F,FA
4170 P=P+1:F=F+1
4180 NEXT X
4200 IF FA=2 THEN FE(Z2,S2)=ZK+20
4210 IF FA=1 THEN FE(Z2,S2)=ZK+30
4220 GOTO 6500
4998 :
4999 :
5000 REM *** ZUFALL K. ***
5010 ZK=INT(2*VRND(1))+1
5020 RETURN
5998 :
5999 :
6000 REM *** FELD LOESCHEN ***
6005 R=Z1+S1:FA=0
6010 IF R=2 OR R=4 OR R=6 OR R=8 OR R=10 THEN FA=12
6020 IF R=12 OR R=14 OR R=16 OR R=18 THEN FA=12
6030 P=((Z1*3-2)*40+S1*3-2+1024)
6040 F=((Z1*3-2)*40+S1*3-2+55296)
6045 FOR Q=1 TO 3
6050 FOR X=1 TO 3
6051 POKE P,160:POKE F,FA
6052 P=P+1:F=F+1:NEXT X
6053 P=P+37:F=F+37:NEXT Q
6054 FE(Z1,S1)=0
6055 IF SW=2 OR SR=2 THEN GOTO 9100
6060 GOTO 8000
6998 :
6999 :
7000 REM *** ZUG RICHTIG? ***
7001 GOTO 9000
7010 IF FE(Z1,S1)<10 THEN FA=2

```

Listing »Samurai« (Fortsetzung)

```

7020 IF FE(Z1,S1)>10 THEN FA=1
7030 IF FE(Z1,S1)>20 THEN FA=2
7040 IF FE(Z1,S1)>30 THEN FA=1
7041 IF FA=1 AND SP$=N2$ THEN GOTO 8100
7042 IF FA=2 AND SP$=N1$ THEN GOTO 8100
7050 IF FE(Z2,S2)=0 THEN GOTO 7200
7060 IF FE(Z2,S2)<10 THEN SA=2
7065 IF FE(Z2,S2)>10 THEN SA=1
7070 IF FE(Z2,S2)>20 THEN SA=51
7075 IF FE(Z2,S2)>30 THEN SA=52
7076 IF FA=1 AND SA=1 THEN GOTO 8100
7077 IF FA=1 AND SA=52 THEN GOTO 8100
7078 IF FA=2 AND SA=51 THEN GOTO 8100
7079 IF FA=2 AND SA=2 THEN GOTO 8100
7085 IF SA=51 AND FA=1 THEN GOTO 9100
7087 IF SA=52 AND FA=2 THEN GOTO 9100
7088 IF FE(Z1,S1)>20 AND SA=1 THEN SW=SW-1:GOTO 4000
7089 IF FE(Z1,S1)>30 AND SA=2 THEN SR=SR-1:GOTO 4000
7090 IF FA=2 AND SA=1 THEN SW=SW-1:PRINT TAB(26)"(DO
WN,RVSON,GREEN)F.GESCHLAGEN":GOSUB 20000
7100 IF FA=1 AND SA=2 THEN SR=SR-1:PRINT TAB(26)"(DO
WN,RVSON,GREEN)F.GESCHLAGEN":GOSUB 20000
7200 IF FE(Z1,S1)>20 THEN GOTO 4000
7210 GOTO 620
7998 :
7999 :
8000 REM * LOESCHEN *
8009 PRINT"(HOME,4DOWN)"
8010 FOR I=1 TO 19
8011 PRINT TAB(25)"(14SPACE)"
8012 NEXT
8030 IF SX=1 THEN SX=0:POKE 214,8:POKE 211,25:SYS 58
640:PRINT"(YELLOW,3RIGHT)";SP$:GOTO 8033
8031 IF QM$="S" THEN GOTO 22100
8032 GOTO 400
8033 IF QM$="S" THEN GOTO 22200
8034 GOTO 420
8098 :
8099 :
8100 REM * N.MOEGELICH *
8110 PRINT TAB(26)"(DOWN,RVSON,GREEN)N.MOEGELICH"
8120 GOSUB 20000
8130 SX=1:GOTO 8000
8998 :
8999 :
9000 REM * ZAHL *
9001 IF S2>8 OR Z2>8 THEN GOTO 8100
9002 IF S1>8 OR Z1>8 THEN GOTO 8100
9010 IF Z1<Z2 THEN RI=Z2-Z1
9011 IF Z1>Z2 THEN RI=Z1-Z2
9012 IF S1<S2 THEN RA=S2-S1
9013 IF S1>S2 THEN RA=S1-S2
9014 IF Z1=Z2 THEN RI=0
9015 IF S1=S2 THEN RA=0
9024 IF FE(Z1,S1)<10 THEN GOTO 9030
9025 IF FE(Z1,S1)<20 THEN GOTO 9040
9026 IF FE(Z1,S1)<30 THEN GOTO 9050
9027 IF FE(Z1,S1)<40 THEN GOTO 9060
9030 REM STEIN ROT
9031 IF RI+RA<>FE(Z1,S1) THEN GOTO 8100
9032 GOTO 10000
9040 REM STEIN WEISS
9041 IF RI+RA<>FE(Z1,S1)-10 THEN GOTO 8100
9042 GOTO 10000
9050 REM KOENIG ROT
9051 IF RI+RA<>FE(Z1,S1)-20 THEN GOTO 8100
9052 GOTO 10000
9060 REM KOENIG WEISS
9061 IF RI+RA<>FE(Z1,S1)-30 THEN GOTO 8100
9062 GOTO 10000
9098 :
9099 :
9100 REM * GEWONNEN *
9101 POKE V+21,0
9105 PRINT"(CLR)"
9110 PRINT"(2DOWN,4RIGHT)GLUECKWUNSCH !!!"
9111 PRINT"(4DOWN,4RIGHT)";SP$;" HAT GEWONNEN"
9112 GOSUB 20000
9113 INPUT"(4RIGHT,3DOWN)NOCH EIN SPIEL (J/N)";XY$
9114 IF XY$="N" THEN END
9115 IF XY$="J" THEN CLR:GOTO 1
9116 :
9117 :
9118 REM *** ANLEITUNG ***
9119 POKE 56322,255
9120 PRINT CHR$(14)"(CLR)"
9121 PRINT"(YELLOW,2SPACE,RVSON,SPACE)S A M U R A I
SPACE,RVSON,WRITTEN BY JHOMAS"
9122 PRINT"(2SPACE)STRIGL"
9123 PRINT"#####"
9398 :
9399 :
9400 PRINT"(3DOWN,YELLOW,SPACE)ZIEL DES(SHIFT-SPACE)
SPIELS:
9401 PRINT"
9402 PRINT"(GREEN,SPACE)BEI SAMURAI GEHT ES DARUM ,D
IE HAUPT-
9403 PRINT"FIGUR DES GEGENSPIELERS,SEINEN KOENIG,
9404 PRINT"ZU BESIEGEN ODER SEINE SPIELSTEINE ZU
9405 PRINT"SCHLAGEN, DASS NUR NOCH DER KOENIG UND
9406 PRINT"EIN WEITERER STEIN UEBRIGBLEIBEN.
9407 PRINT"(ORANGE,4SPACE)ZIEH ZAHL AUF JEDEM SPIELST
EIN GIBT
9408 PRINT"AN,WIE WEIT DER STEIN ZIEHEN MUSS.
9409 PRINT"DAS BESONDERE IST, DASS SICH DIE ZAHL

```

```

9410 PRINT" BEI JEDEM ZUG AENDERT.MAN MUSS DESHALB <020>
9411 PRINT" GLUECK UND UEBERRASCHUNGEN IN SEINE <176>
9412 PRINT" STRATEGIE EINBEZIEHEN ! <018>
9420 PRINT"(YELLOW,DOWN,11SPACE)>>>> TASTE <<<< <195>
9422 GET A$:IF A$=""THEN GOTO 9422 <025>
9450 PRINT"(CLR,LIG.GREEN,3DOWN,SPACE)DIE DIE SPIELS
TEINE GEZOGEN WERDEN: <050>
9451 PRINT" <202>
9452 PRINT"(LIG.BLUE,SPACE)DIE ZAHL, DIE IM SPIELSTE
IN SICHTBAR <202>
9453 PRINT" IST, ZEIGT AN, WIE VIELE FELDER WEIT <235>
9454 PRINT" DER STEIN ZIEHEN MUSS. BEIM KOENIG <190>
9456 PRINT" ERSCHEINEN NUR DIE ZAHLEN 1 UND 2 , <050>
9457 PRINT" BEI DEN UEBRIGEN STEINEN DIE ZAHLEN <114>
9458 PRINT" 1 BIS 4. <066>
9459 PRINT"(6SPACE)DIE SPIELSTEINE DUERFEN NUR <231>
9460 PRINT" WAAGRECHT UND SENKRECHT GEZOGEN WERDEN" <237>
9461 PRINT" WERDEN, NICHT SCHRAEG. <102>
9462 PRINT" BEI JEDEM ZUG DARF MAN NUR EINMAL <036>
9463 PRINT" RECHTWINKLIG ABBIEGEN. <188>
9464 PRINT" ES DUERFEN KEINE SPIELSTEINE <041>
9465 PRINT" UEBERSPRUNGEN WERDEN !!!!!. SPIELER 1 <059>
9466 PRINT" FAENGT MIT WEISS AN. <192>
9468 PRINT"(DOWN,SPACE)VIEL SPASS !!! <137>
9470 INPUT"(2DOWN,SPACE)NAME SPIELER 1";N1$ <081>
9471 INPUT" NAME SPIELER 2";N2$ <050>
9472 SP$=N2$ <066>
9473 PRINT"(CLR)" <150>
9474 PRINT:PRINT:PRINT <102>
9475 PRINT"(YELLOW,5SPACE)HALT !!!! ":PRINT <163>
9476 PRINT"(YELLOW,5SPACE)ES GIBT 2 MOEGlichkeiten U
M " <062>
9477 PRINT"(5SPACE)DIE FIGUREN ZU BEWEGEN.":PRINT:PR
INT <233>
9478 PRINT"(5SPACE)K - DURCH EINGABE VON KOORDINATEN
" <018>
9479 PRINT <197>
9480 PRINT"(5SPACE)S - DURCH BEWEGEN U. STEuern UEBE
R" <025>
9481 PRINT"(9SPACE)JOYSTICK" <251>
9482 PRINT:PRINT:PRINT <110>
9483 INPUT"(5SPACE)BUCHSTABE";QM$ <007>
9980 PRINT CHR$(142)"(CLR)":RETURN <009>
9981 : <093>
9982 : <094>
10000 REM * FIG. UEBERSPRUNGEN? * <066>
10001 IF Z1=Z2 THEN GOTO 10088 <189>
10002 IF S1=S2 THEN GOTO 10094 <173>
10010 IF Z1>Z2 THEN GOTO 10050 <186>
10020 IF Z2>Z1 THEN GOTO 10070 <198>
10050 : <163>
10051 FOR I=Z1-1 TO Z2 STEP-1 <002>
10052 IF FE(I,S1)<>0 THEN GOTO 10059 <142>
10053 NEXT <238>
10054 FOR I=S1 TO S2-1 <114>
10055 IF S1>S2 THEN FOR I=S2+1 TO S1 <094>
10056 IF FE(Z2,I)<>0 THEN GOTO 10059 <154>
10057 NEXT:GOTO 7010 <125>
10059 FOR I=S1+1 TO S2 <118>
10060 IF S1>S2 THEN FOR I=S1-1 TO S2 STEP-1 <233>
10061 IF FE(Z1,I)<>0 THEN GOTO 8100 <104>
10062 NEXT <247>
10063 FOR I=Z2+1 TO Z1 <136>
10064 IF FE(I,S2)<>0 THEN GOTO 8100 <101>
10065 NEXT:GOTO 7010 <133>
10070 : <183>
10071 FOR I=Z1+1 TO Z2 <144>
10072 IF FE(I,S1)<>0 THEN GOTO 10079 <164>
10073 NEXT <002>
10074 FOR I=S2+1 TO S1 <133>
10075 IF S1<S2 THEN FOR I=S1+1 TO S2-1 <080>
10076 IF FE(Z2,I)<>0 THEN GOTO 10079 <176>
10077 NEXT:GOTO 7010 <145>
10079 FOR I=S2 TO S1-1 <139>
10080 IF S1<S2 THEN FOR I=S1+1 TO S2 <121>
10081 IF FE(Z1,I)<>0 THEN GOTO 8100 <124>
10082 NEXT <011>
10083 FOR I=Z1 TO Z2-1 <157>
10084 IF FE(I,S2)<>0 THEN GOTO 8100 <121>
10085 : <198>
10088 IF S1-S2=1 THEN GOTO 7010 <169>
10089 IF S2-S1=1 THEN GOTO 7010 <170>
10090 FOR I=S1+1 TO S2-1 <113>
10091 IF S1>S2 THEN FOR I=S1-1 TO S2+1 STEP-1 <227>
10092 IF FE(Z1,I)<>0 THEN GOTO 8100 <135>
10093 NEXT:GOTO 7010 <161>
10094 IF Z1-Z2=1 THEN GOTO 7010 <189>
10095 IF Z2-Z1=1 THEN GOTO 7010 <190>
10096 FOR I=Z1+1 TO Z2-1 <133>
10097 IF Z1>Z2 THEN FOR I=Z1-1 TO Z2+1 STEP-1 <005>
10098 IF FE(I,S1)<>0 THEN GOTO 8100 <134>
10099 NEXT:GOTO 7010 <167>
10100 : <213>
10101 : <214>
20000 REM *** TOENE *** <084>
20010 POKE L,15 <237>
20020 POKE A,16+9 <208>
20040 POKE H,4*16+4 <198>
20041 FOR Q=1 TO 5 <037>
20050 POKE FH,29:POKE FL,69 <090>
20060 POKE W,33 <042>
20070 FOR T=1 TO 40:NEXT T <132>
20071 POKE FH,17:POKE FL,103 <145>
20072 POKE W,33 <054>
20073 FOR T=1 TO 40:NEXT T <135>
20074 NEXT Q <139>
20080 POKE W,0:POKE A,0:POKE H,0 <235>
20082 RETURN <078>
20100 : <012>
20110 POKE L,15 <081>
20120 POKE A,16+9 <052>
20140 POKE H,4*16+4 <042>
20150 POKE FH,29:POKE FL,69 <190>
20160 POKE W,33 <142>
20170 FOR I=1 TO 500:NEXT <186>
20180 POKE W,0:POKE A,0:POKE H,0 <079>
20190 RETURN <186>
20998 : <146>
20999 : <147>
22000 REM ** DATEN F. SPRITES ** <134>
22001 : <128>
22002 SP$=N2$ <100>
22004 V=53248 <087>
22005 POKE V+21,60 <214>
22006 POKE 2042,13:POKE 2043,14 <101>
22007 POKE 2044,13:POKE 2045,14 <106>
22009 : <136>
22010 REM SPRITE 2 <231>
22012 FOR N=0 TO 62:READ Q:POKE 832+N,Q:NEXT <191>
22014 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <014>
22015 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <251>
22016 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <105>
22017 DATA 1,255,128,3,255,192,7,255,224 <120>
22018 DATA 15,255,240,31,255,248 <237>
22019 DATA 63,255,252,127,255,254,255,255,255 <127>
22020 POKE V+39+5,7 <159>
22021 : <149>
22020 REM SPRITE 3 <017>
22051 FOR N=0 TO 62:READ Q:POKE 896+N,Q:NEXT <241>
22052 DATA 255,255,255,128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,0,1 <041>
22053 DATA 128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,0,1 <210>
22054 DATA 128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,0,1,128,255,1 <063>
22055 DATA 129,255,129,131,255,193,135,255,225 <208>
22056 DATA 143,255,241,159,255,249 <130>
22057 DATA 191,255,253,255,255,255,255,255,255 <219>
22058 POKE V+4,32:POKE V+5,61 <117>
22059 POKE V+8,32:POKE V+9,230 <172>
22060 POKE V+41,2:POKE V+42,2:POKE V+43,1:POKE V+44,1 <156>
22070 RETURN <026>
22071 : <199>
22072 : <200>
22100 REM *** SPRITES BEWEGEN *** <092>
22101 GOSUB 800 <208>
22200 GOSUB 20100:IF SP$=N2$THEN GOTO 22400 <152>
22201 REM ** SPIELER 1 ** <139>
22202 U1=4:QR=0 <059>
22210 J=PEEK(56321) <040>
22220 IF (J AND 1)=0 AND Y1-24>50 THEN Y1=Y1-24:GOTO <164>
22230 <162>
22221 IF (J AND 4)=0 AND X1-24>20 THEN X1=X1-24:GOTO <215>
22230 <217>
22222 IF (J AND 2)=0 AND Y1+24<230 THEN Y1=Y1+24:GOTO <107>
22230 <167>
22223 IF (J AND 8)=0 AND X1+24<210 THEN X1=X1+24:GOTO <230>
22230 <165>
22224 IF (J AND 16)=0 THEN GOTO 22300 <097>
22225 GOTO 22210 <230>
22230 POKE V+U1,X1:POKE V+U1+1,Y1 <222>
22231 FOR I=1 TO 80:NEXT I:GOTO 22210 <043>
22300 IF QR<>0 THEN GOTO 22350 <083>
22310 Z1=((Y1-61)/24)+1 <060>
22312 S1=((X1-32)/24)+1 <003>
22313 IF FE(Z1,S1)=0 THEN GOTO 22210 <015>
22314 QR=1:U1=6:POKE V+21,24:FOR I=1 TO 160:NEXT <007>
22315 POKE V+U1,X1:POKE V+U1+1,Y1 <203>
22316 GOTO 22210 <202>
22350 Z2=((Y1-61)/24)+1 <230>
22352 S2=((X1-32)/24)+1 <084>
22354 U1=4:POKE V+21,20:POKE V+U1,X1:POKE V+U1+1,Y1 <009>
22356 GOTO 600 <059>
22357 : <240>
22400 REM ** SPIELER 2 ** <112>
22402 U2=8:QR=0 <110>
22403 POKE 56322,255 <163>
22410 J=PEEK(56320) <056>
22420 IF (J AND 1)=0 AND Y2-24>50 THEN Y2=Y2-24:GOTO <114>
22430 <249>
22421 IF (J AND 4)=0 AND X2-24>20 THEN X2=X2-24:GOTO <036>
22430 <059>
22422 IF (J AND 2)=0 AND Y2+24<230 THEN Y2=Y2+24:GOTO <190>
22430 <186>
22423 IF (J AND 8)=0 AND X2+24<210 THEN X2=X2+24:GOTO <008>
22430 <096>
22424 IF (J AND 16)=0 THEN GOTO 22520 <030>
22425 GOTO 22410 <227>
22500 POKE V+U2,X2:POKE V+U2+1,Y2 <011>
22510 I=0:FOR I=1 TO 80:NEXT I:GOTO 22410 <002>
22520 IF QR<>0 THEN GOTO 22600 <205>
22525 Z1=((Y2-61)/24)+1 <194>
22530 S1=((X2-32)/24)+1 <056>
22531 IF FE(Z1,S1)=0 THEN GOTO 22410 <114>
22535 QR=1:U2=10:POKE V+21,36:FOR I=1 TO 160:NEXT <249>
22536 POKE V+U2,X2:POKE V+U2+1,Y2 <036>
22537 GOTO 22410 <059>
22600 Z2=((Y2-61)/24)+1 <190>
22601 S2=((X2-32)/24)+1 <186>
22602 U2=8:POKE V+21,20:POKE V+U2,X2:POKE V+U2+1,Y2 <008>
22603 GOTO 600 <096>

```

Listing »Samurai«
(Schluß)