

```

3035 PRINT" (DOWN,5RIGHT)";DS$:IF D1>19 THE
N 3085
3040 LL=MA+1:PRINT#1,LL
3050 FOR L=1 TO LL:PRINT#1,PEEK(AN+L):NEXT
L
3085 CLOSE 1:CLOSE 15:IF D1>19 THEN 3020
3090 PRINT" (DOWN,5RIGHT)FILE GESPEICHERT":
GOSUB 6000
3100 RETURN
3200 :
3300 :
4000 REM *EINLESEN*
4010 PRINT" (CLR,5DOWN,9RIGHT)EINLESEN"
4012 IF SV=0 THEN 4020
4014 INPUT" (DOWN,2RIGHT)ALTES PROGRAMM LOE
SCHEN?? (2SPACE) (J/N)";A$:IF A$<>"J"TH
EN RETURN
4020 INPUT" (3DOWN,5RIGHT)FILENAME:";NA$
4030 OPEN 1,8,2,NA$+"",S,R":GOSUB 5000
4035 PRINT" (DOWN,5RIGHT)";DS$:IF D1>19 THE
N 4100
4040 INPUT#1,LL:MA=LL-1
4050 FOR L=1 TO LL:INPUT#1,D:POKE AN+L,D:N
EXT L
4100 CLOSE 1:CLOSE 15:IF D1>19 THEN 4020
4110 PRINT" (DOWN,5RIGHT)FILE EINGELESEN":S
V=1:GOSUB 6000
4120 RETURN
4200 :
4300 :
5000 REM *STATUS*
5010 OPEN 15,8,15:INPUT#15,D1,DS$,D2,D3:RE
TURN
5050 :
5100 PRINT" (CLR)":OPEN 1,8,0,"$":A=0
5110 GET#1,X$,X$
5120 GET#1,X$,X$
5130 GET#1,X$,X$
5140 GET#1,X$:IF ST<>0 THEN 5220
5150 IF X$<>CHR$(34)THEN 5140
5160 GET#1,X$:IF X$<>CHR$(34)THEN PRINT X$
;:GOTO 5160
5170 IF A=0 THEN A=1:PRINT:GOTO 5180
5175 A=0:PRINT TAB(20);
5180 GET#1,X$:IF X$=CHR$(32)THEN 5180
5190 GET#1,X$:IF X$<>" "THEN 5190
5200 GET T$:IF T$<>" "THEN GOSUB 5240
5210 IF ST=0 THEN 5120
5220 PRINT
5230 CLOSE 1:GOTO 6000
5240 GET T$:IF T$=""THEN 5240
5250 RETURN
5400 :
5500 REM *DISK*
5510 PRINT" (CLR,5DOWN)1 ← SAVEN":PRINT" (DO
WN)2 ← EINLESEN":PRINT" (DOWN)3 ← INHA
LT"
5520 GET T$:IF T$=""THEN 5520
5525 WA=VAL(T$):IF WA<1 OR WA>3 THEN 5520
5530 ON WA GOTO 3000,4000,5100
5600 :
5700 :
6000 REM *WARTEN*
6005 :
6010 PRINT " (2DOWN,13RIGHT)<< TASTE >>"
6020 GET T$:IF T$=""THEN 6020
6030 RETURN
7000 :
8000 :
9000 REM *TEST*
9005 :
9010 PRINT" (CLR,3DOWN,4RIGHT)PERIPHERIETES
T":PRINT" (3DOWN,2RIGHT,RVSON)M (RVOFF)
ENU (2DOWN)"
9015 FOR L=1 TO 8:BI(L)=0:NEXT L:D=0
9020 PRINT" 1 (2SPACE)2 (2SPACE)3 (2SPACE)4 (2
SPACE)5 (2SPACE)6 (2SPACE)7 (2SPACE)8":P
RINT
9025 GOTO 9055
9030 GET T$:IF T$=""THEN 9030
9035 IF T$="M"THEN RETURN
9040 LB=VAL(T$):IF LB<1 OR LB>8 THEN 9030
9045 LB=HI(LB)
9050 IF BI(LB)=1 THEN BI(LB)=0:GOTO 9054
9051 IF BI(LB)=0 THEN BI(LB)=1
9054 UF=1:GOSUB 290
9055 PRINT" (UP)";:FOR L=8 TO 1 STEP-1:PRIN
T BI(L);:NEXT L:PRINT
9060 POKE PD,D:GOTO 9030
9100 :
9200 :
10000 REM *MENU*
10005 :
10010 PRINT" (CLR,3DOWN,9RIGHT)P R O S T (2S
PACE)64.1 (2DOWN)"
10030 PRINT" (DOWN)1 ← EINGABE":PRINT" (DOWN
)2 ← EDITIEREN"
10040 PRINT" (DOWN)3 ← DISKETTE":PRINT" (DOWN
)4 ← LOESCHEN":PRINT" (DOWN)5 ← STAR
TEN"
10050 PRINT" (DOWN)6 ← PERIPHERIETEST":PRIN
T" (DOWN)7 ← ENDE"
10120 GET T$:IF T$=""THEN 10120
10130 WA=VAL(T$):IF WA<1 OR WA>7 THEN 1012
0
10140 ON WA GOSUB 100,500,5500,80,2000,900
0,11000
10150 GOTO 10000
10200 :
10300 :
11000 REM *ENDE*
11005 :
11010 INPUT" (CLR,5DOWN,5RIGHT)ALLES GESICH
ERT??? (J/N)";A$:IF A$<>"J"THEN RETU
RN
11020 POKE PD,0:POKE 56579,0
11030 :
11040 END
11050 :
11055 :
11060 :
12025 REM DIRECTORY (5100-5400) FREI
12030 REM NACH COMMODORE VIC 1541 SDFD
12035 REM USER'S MANUAL S.47
12040 REM USERPORTDISPLAY VON JAN
12045 REM LEGENHAUSEN, 64'ER 8/84
12050 REM
VIELEN DANK!!!
12055 :
12060 REM ZEILEN 0-5 UND 12025 FF.
12065 REM WEGLASSEN!! GILT AUCH FUER
12070 :
12075 REM ↑ SOLCHE ↑

```

Listing zu Pro.St (Schluß)

Durch POKES zum Erfolg — Die Spiele- Trickkiste (2)

Wieder einmal greifen wir tief in unsere Trickkiste und ermöglichen damit auch dem nicht so ganz versierten Spielefan einen Ausflug in höhere oder sogar höchste Spiel-Level.

Stellen Sie sich vor, Sie hätten bei Ghostbusters 1 000 000 Dollar (!) Startkapital, könnten bei H.E.R.O. Ihre Feinde verschwinden lassen oder bei Pitfall endlich alle Bilder zu Gesicht bekommen. Zauberei? Nein, ein paar POKES und andere Tricks reichen völlig aus.

Allerdings erheben die folgenden POKes keinen Anspruch auf Funktionsfähigkeit bei jeder Version der angegebenen Spiele. Insbesondere kommt es natürlich dann zu Problemen, wenn das Programm mit einem Autostart versehen ist und man keinen Reset-Schalter zur Verfügung hat.

Auch die Freunde von Ghostbusters kommen diesmal zu ihrem Recht: Zwar haben wir für dieses Spiel noch keinen POKE zur Hand, aber einige Tips, wie man das reichlich magere Startkapital kräftig erhöhen kann. (ev)

POKES für den C 64

Alligata Blaggér	1. POKE	53264,126
	2. POKE	3574,44
Bagitman	1. POKE	19013,189
	2. POKE	22236,255
Bat Attack	POKE	11061,234
Battle through Time	POKE	22045,255
Battle Zone	POKE	8909,100
Black Hawk	POKE	8290,255
Bruce Lee	1. POKE	5686,128
	2. POKE	5672,128
Cavelon	POKE	23789,255
China Miner	1. POKE	34623,234
	2. POKE	34624,234
	3. POKE	34625,234
Crisis Mountain	POKE	2665,238
Dare Devil Dennis	1. POKE	29173,255
	2. POKE	17958,(Tempo)
Dig Dug	POKE	10473,255
Dinkey Doo	1. POKE	12296,165
	2. POKE	11989,18
Donkey Kong	POKE	12118,234
Dragon Hawk	POKE	3477,255
Evolution	POKE	6947,255
Falcon Patrol	1. POKE	16764,234
	2. POKE	16765,234
Flak	POKE	4798,36
Fort Apocalypse	1. POKE	36364,234
	2. POKE	36365,234
	3. POKE	36366,234
	4. POKE	36367,234
	5. POKE	36339,153
	6. POKE	36339,153
Frantic Freddy	1. POKE	34535,24
	2. POKE	31887,255
Galaxy	POKE	3369,230
Ghouls	POKE	8367,255
Hard Hat Mack	1. POKE	16877,173
	2. POKE	8472,100
Herby	POKE	7191,255
H.E.R.O.	POKE	14652,25
High Noon	POKE	18033,255
Hunchback	1. POKE	5704,50
	2. POKE	9521,44
Jet Set Willy	POKE	11345,33
Jumpman Junior	1. POKE	9450,173
	2. POKE	9450,44
Jungle Hunt	POKE	2242,165
Kickman	POKE	7424,230
Kid Grid	POKE	10020,234
Lady Tut	POKE	2392,50
Loderunner	POKE	7892,255
Miner 2049'er	1. POKE	9450,173
	2. POKE	2652,165
	3. POKE	2471,255
Mr. Robot	POKE	11518,255
Omega Race	POKE	6300,230

Pakakuda	POKE	7015,234
Pitfall	POKE	5393,255
Punchy	POKE	15458,50
Q-Bert	POKE	4446,173
Quest for Tires	1. POKE	7341,99
	2. POKE	11485,125
	3. POKE	14864,0
	POKE	7194,234
Radar Rar Race		
Revenge of the		
Mutant Camels	POKE	35518,250
Robin Rescue	POKE	6144,234
Roundabout	POKE	12843,234
Shamus	1. POKE	27185,169
	2. POKE	27185,165
	3. POKE	27185,141
	4. POKE	27185,54
	5. POKE	27185,189
Shamus Case II	1. POKE	15475,238
	2. POKE	3888,128
	3. POKE	15476,176
Sheep in Space	POKE	35039,44
Snokie	1. POKE	30116,173
	2. POKE	33242,200
	3. POKE	33242,255
Squish 'em	POKE	2562,100
Super Scramble	POKE	4691,(Tempo)
Survivor	POKE	19563,255
Wheelin' Wallie	1. POKE	27427,173
	2. POKE	27916,173
Zeppelin	1. POKE	10081,100
	2. POKE	14337,100

(Martin Glänzer/Frank Hoffmann/Christian Veber)

POKES für den VC 20

Buck Rogers	POKE	8825,36
Chopliker	POKE	8011,173
Crazy Kong	POKE	30624,173
Moonpatrol	POKE	8300,5
Scramble	POKE	4691,(Tempo)
Shamus	POKE	18486,169

(Thomas Thissen)

Mehr Geld bei Ghostbusters

Name	Kontonummer	Betrag
NNN	21314100	23000
Peter	31664300	29900
Tuerk,the	06660401	48600
Butterfly	04664701	60000
NNN	20406201	70000
Poke	22014,9	90000
S,S	1984	100000
P,M	1984	100000
12345	25393120	415500
Herbie	05250624	500000
Butterfly	50542224	512800

Die Super-Nummer jedoch stammt von Mathias Höschen: \$ 1 Million (!) erhält man bei Ghostbusters, wenn man statt eines Namens nur die RETURN-Taste drückt und als Kontonummer »458« eingibt. Als Anzeige erscheint jetzt nur »000000«, aber nach dem ersten Einkauf merkt man, daß man damit eine Million zur Verfügung hat.

(Hermann Gorges/Mathias Höschen/Christoph Peter/
Peter Siegert/Dirk Vreden)