

Mit Lyrik 3.0 haben Sie schnell einen Lyrikband zusammen. Was die Welt allerdings von Computer-Dichtung hält, ist fraglich. Wir in der Redaktion waren jedenfalls über die Ergebnisse erstaunt, denn Lyrik 3.0 reiht nicht nur sinnlos Wörter aneinander. Vielmehr werden semantisch und syntaktisch korrekte — Schreibfehler innerhalb des Programms ausgenommen — Sätze gebildet.

Allen Anthropozentrikern sei gesagt, daß die Gedichte, die von Lyrik 3.0 produziert werden, per definitionem keinen »Sinn« haben, was auch immer mit diesem Wort gemeint ist.

Aber vielleicht besteht der Reiz dieser Gedichte gerade darin, daß durch die oftmals absurden Kombinationen von Wörtern neue ungewöhnliche Metaphern gebildet werden:

Lassen Sie sich doch einfach mal ein Gedicht von Lyrik 3.0 ausdrucken, und lesen Sie es sich bei Kerzenschein oder flackernden Kaminfeuer in aller Ruhe durch:

»Goldene Ränke zerschmettern eine Hoffnung.

Das Auge schreit.

Da immer wieder pulsierende Welten verwehen, stirbt das Universum.«

(Dirk Meier/hm)



Lyrik-Maschine

Der »Versifikator« in George Orwells Roman »1984« ist eine Maschine, die Gedichte und Lieder schreiben kann. Lyrik 3.0 macht auch aus dem C 64 einen »Versifikator«.



Kein »erdichteter« Lebenslauf

Ich bin am 5.8.1967 geboren und gehe auf's Freiherr-von-Stein-Gymnasium in Bünde.

Meinen C 64 erwarb ich vor etwa zwei Jahren. Einer Laufbahn als Starprogrammierer stand nur noch mein Unwissen im Wege, welches ich durch exzessives Benutzen eben jenes erwähnten Computers abzubauen suchte.

Nach einigen Vorgeplänkeln im Beginners-all-purpose-symbolic-instruction-code wurde es plötzlich ernst: ich erlernte 6510-Assembler.

Nachdem ich meine ersten Maschinencode-Routinen zusammengeflickt hatte, wußte ich es plötzlich: Dies ist meine Berufung! Ich jonglierte also tagelang mit LDA, CPX, PHA und der Basic-Compiler wurde mein natürlicher Feind.

Eine Sprache wie Lisp hingegen faszinierte mich sofort, da das Thema »Artificial Intelligence« einen besonderen Einfluß auf mich ausübte.

Meine Gedanken hüpfen also so zwischen Assembler, Lisp und AI hin und her, als ich urplötzlich von einer Welle der Nostalgie überspült wurde. Platsch! Ich entsann mich des guten alten Basics.

Ich setzte mich also vor meinen C 64, zwang die Schwarzweiß-Glotze mit brutaler Gewalt dazu, ein einigermaßen anständiges Bild zu erzeugen, nahm die klassische Programmierhaltung Nr. 8/c an und legte los.

Aber was sollte der Computer denn produzieren? Bunte Bildchen, monumentale Oratorien oder etwa ... Gedichte?

Da ich Absolvent eines Deutsch-Hochleistungskurses an unserer Schule bin, lag doch nichts näher, als den C 64 lyrische, epische oder dramatische Texte verfassen zu lassen. Ich entschied mich für die erste der drei poetischen Gattungen. Es entstand »Lyrik 1.0«.

Dieses war nun indes von der Struktur her gar widerwärtig aufgebaut, so daß ich es verschämt auf einer selten benutzten Diskette vor den prüfenden Augen der Computerwelt verbarg.

Die zweite Version dagegen war vom Prinzip her goldrichtig gestaltet, jedoch war ich an den Programmteil »Deklination« mit erschreckender Unsystematik herangegangen, so daß ich dieses am Ende verpfuschte und »doppelpusungut« arbeitende Programm ebenfalls verschwinden lassen mußte.

Doch dann: Lyrik 3.0 war fertiggestellt. Und wer beschreibt das Staunen der mich umgebenden Menschenmassen? Lyrik 3.0 funktionierte. (Dirk Meier)

Lyrik-Maschine

Durch einen intelligent programmierten Satzbaualgorithmus erzeugt dieser Lyrik-Generator semantisch korrekte Sätze. Der Wortschatz läßt sich leicht erweitern.

Die folgende Programmbeschreibung zeigt Ihnen, wie das Programm funktioniert und Sie Ihren eigenen Wortschatz anlegen können. Wie stellt das Programm nun ein Gedicht her?

Als erstes müssen ihm verschiedene Parameter übergeben werden:

Anzahl der Strophen (AZ), Anzahl der Verse innerhalb jeder Strophe (VA%(X)), und der Satzbau jedes einzelnen Verses (MN\$(X)).

Sofern diese Daten nicht von Ihnen eingegeben werden, werden AZ und das Variablenfeld VA%(X) mit geeigneten Zufallszahlen aufgefüllt, während der Computer die Satzstrukturen MN\$(X) aus dem »Satzbauten-Katalog« CO\$(X) auswählt. Dieser wird bei der Initialisierung aus den Daten der DATA-Zeilen 1000-2000 gebildet. Diese ganzen Vorarbeiten werden im Auto-Modus in den Zeilen 814-818, im manuellen Modus in den Zeilen 108-242 ausgeführt.

Nun kommt der weitaus schwierigere Teil: Es müssen ganze deutsche Sätze gebildet werden, die den gewünschten Satzbau besitzen und gleichzeitig den Regeln der deutschen Sprache genügen.

Wie geht das nun vor sich?

Der C 64 holt sich den Satzbau des aktuellen Verses aus MN\$(X) und legt ihn in W\$ ab. Dann durchsucht er W\$ nach einem ihm bekannten Mnemonik und gibt gegebenenfalls eine Fehlermeldung aus. Wird der Mnemonik erkannt, so springt das Programm in die entsprechenden Routinen zur Ausführung des Befehls. Die Routinen sind teilweise von sehr unterschiedlicher Komplexität. So wird bei der Routine UND einfach nur ein »und« an den bisherigen Vers angehängt. Bei der Routine SUBJEKT hingegen wird eine ganze Nominalphrase, bestehend aus Artikel, Adjektiv und Substantiv, generiert. Dies funktioniert so: Zuerst werden die Parameter des Mnemonik — Artikel, Adjektiv, Kasus und Numerus — in der Variablen EA,ED,EF,EP eingelesen (Zeile 322 ff).

Da der Kasus des Adjektivs und des Artikels vom Substantiv abhängt, muß dieses zuerst bestimmt werden. Dies geschieht, wie auch alle folgenden Wortauswahlen, per Zufallsgenerator (Zeile 328). Dann wird der passende Artikel entweder aus der Tabelle AR\$(X) (bestimmte Artikel) geholt oder selbst gebildet (unbestimmter Artikel) und mit der korrekten Endung aus der Tabelle EN\$(X) versorgt (Zeilen 330-340). Danach wird ein Adjektiv ausgewählt und mit der entsprechenden Endung versehen, die nicht nur vom Kasus, Genus und Numerus des Substantives, sondern auch vom Artikel abhängt. Die Endung wird aus den Tabellen D2(X)-D4(X) herausgesucht (Zeilen 350-366). Jetzt fehlt nur noch das Substantiv. Dieses wurde ja schon ganz am Anfang ausgewählt und muß nun die passende Endung bekommen. Da ich bis dato kein Linguistiker bin, hat mich dieser Teil fast in eine Paranoia getrieben. Ich habe es aber schließlich geschafft, aus der Endsilbe und den darin enthaltenen Vokalen, dem Kasus, Genus und dem Numerus die richtige Endung zu bestimmen, zumindest für 98 Prozent

aller Worte (Bei Fremdwörtern kann sich das Programm eventuell auch mal irren). Die Parameterübergabe erfolgt in den Zeilen 370-378, die Endung wird in den Zeilen 930-966 bestimmt.

Sind schließlich gemäß dem Satzbau in W\$ alle Glieder des Verses bestimmt, so wird der erzeugte Vers ausgegeben und das Programm fährt mit dem nächsten Vers fort.

Bei Ergänzen des Wortschatzes muß beachtet werden, daß sich im Programmkopf zu den einzelnen Wortarten je ein Zähler befindet (zum Beispiel Q3), der um 1 erhöht werden muß, sobald eine DATA-Zeile der zugehörigen Wortart hinzugefügt wird.

Wie sehen nun die einzelnen DATA-Zeilen aus?

Wichtig sind hier nur die Zeilen mit den Nomen, Adjektiven, den Verben und den Satzstrukturen, die im folgenden näher erklärt werden sollen.

Nomen (ab Zeile 2200):

DATA MANN,MAENNER,MAENNLICHE,1

Das erste Wort ist die Singular-, das zweite die Pluralform. Danach folgt ein Adjektiv. Dieses muß im Plural stehen. Das heißt, es muß mit einem »e« enden. Die Zahl zum Schluß gibt das Geschlecht des ersten Wortes an. »1« bedeutet männlich, »2« weiblich, »3« sächlich, »4« ein Name.

Verben (ab Zeile 6000):

DATA LAEUFT,LAUFEN,1

Das erste Wort muß eine 3. Person, Singular-Form sein. Das zweite einfach ein Infinitiv. Die Zahl zum Schluß gibt an, ob das Verb transitiv (wie beispielsweise »schlagen« oder »messen«) oder intransitiv (»schlafen« oder »zerbersten«) ist. Im ersten Fall muß die Zahl 0 sein, im zweiten 1. Eine 2 würde bedeuten, daß das Verb eigentlich beides ist.

Satzstrukturen (ab Zeile 1000):

DATA "SUB1001 VRB11", "EIN HUND SCHLAEFT"

Das erste Datum ist eine korrekte Satzstruktur, das zweite ein Satz, wie er möglicherweise von dieser Satzstruktur erzeugt worden sein könnte.

Nun liegt es an Ihnen den Wortschatz von Lyric 3.0 so zu übernehmen, wie ich ihn vorgegeben habe, oder ihn nach Ihren Wünschen zu ändern.

So ist es zum Beispiel möglich, die Stimmung, die ein von Lyric 3.0 erzeugtes Gedicht hervorrufen kann, gezielt zu beeinflussen. Verwenden Sie zum Beispiel nur Worte wie »Glas«, »kalt«, »Beton«, »metallisch«, »einsam«, so kann das entstandene Gedicht wahrscheinlich einwandfrei als Kritik an der Isolation von Bewohnern eines Hochhauses in einer Großstadt interpretiert werden. Oder Sie verwenden nur Worte wie »Nebel«, »See«, »Drache«, »Hobbit«, »Gandalf«, »Baumbart«. In diesem Fall werden die erzeugten Gedichte sicherlich einen vollkommen anderen Charakter bekommen.

Zwei Fragen müssen nun noch geklärt werden: Was hat es mit den Satzstrukturen auf sich und wie läßt sich das Programm erweitern? Die Satzstrukturen sind Strings, die dem C 64 genau mitteilen, wie die Form eines Verses aussehen soll. Ein Beispiel:

SUB1101 UND SUB2102 VRB12 TMP SUB2032

Die dreibuchstabigen Wörter sind Mnemoniks, die ein bestimmtes Wort oder eine Gruppe von Wörtern symbolisieren.

»SUB« erzeugt ein Substantiv. Die darauffolgenden Zahlen geben dem C 64 nähere Informationen zu dem Wort.

1. Zahl: 0 — Wort ohne Artikel
 - 1 — mit unbestimmten Artikel
 - 2 — mit bestimmten Artikel
2. Zahl: 0 — Wort ohne Adjektiv
 - 1 — mit Adjektiv
3. Zahl: 0 — Wort im Nominativ
 - 1 — Genitiv
 - 2 — Dativ
 - 3 — Akkusativ

4. Zahl: 1 — Wort im Singular
2 — Wort im Plural

UND gibt das Wort »und« aus.

ODR gibt »oder« aus.

TMP erzeugt eine temporale Bestimmung, wie »heute« oder »nun«.

IST gibt »ist« aus.

SND gibt »sind« aus.

KON erzeugt eine Konjunktion, wie »weil« oder »eher als«.

KOM gibt ein Komma aus.

PRA erzeugt eine Präposition, wie »neben« oder »in«.

DIE gibt »die« aus, um Sätze wie »Wirbel, die zerfließen« erzeugen zu können.

VRB erzeugt ein Verb. Es wird durch zwei direkt folgende Zahlen spezifiziert.

1. Zahl:

- 0 — transitives Verb
1 — intransitives Verb

2. Zahl:

- 1 — Singularform
2 — Pluralform

IWO gibt so undefinierbare Worte wie »immer wieder« oder »niemals« aus.

KSS erzeugt ein Subjekt wie »niemand« oder »alles«.

Die oben genannte Satzstruktur könnte zum Beispiel folgendes erzeugen haben: »Ein bunter Hund und die silbernen Ringe schlagen nun die Wände.« Lyric 3.0 ist vom Aufbau her teilweise recht kompliziert, daher hier ein paar Erläuterungen zu den verschiedenen Abschnitten des Programmes:

- 11-28 Variablendefinition und Anlegen der Felder
29-47 Anfangsbild
49-64 Einlesen der Wörter und Endungen in Felder
100 Beginn der Session zwischen C 64 und Benutzer.

Folgende Daten müssen bestimmt werden:

Anzahl der Strophen

Anzahl der Verse der einzelnen Strophen

Satzstrukturen der einzelnen Verse

Auf Wunsch kann aber auch alles vom Com-

puter erledigt werden.

Ende der Session

242 300- 700 Auswertung der Satzstrukturen

700- 770 Ausgabe eines Verses auf Bildschirm und eventuell Drucker

800- 818 Automodus ? Wenn ja, dann Erzeugung aller notwendigen Daten

900- 906 Auswertung eines Tastendruckes (ja/nein)

920- 928 Routine zur Eingabe maximal zweistelliger Zahlen

930- 966 Routine zur Berechnung der Endung eines Substantives aus Kasus, Genus und Endsilbe

970- 978 Soundroutine

980- 989 Gong

990-1000 Musikroutine

1000-1500 Satzstrukturen

2000-2200 Endungen, Präpositionen, Konjunktionen etc.

2200-6000 Nomen und Adjektive

ab 6000 Verben

Das Programm benutzt viele Variablen. Die wichtigsten:

E\$(X) Feld, das die einzelnen Worte eines Verses enthält

Z2 Zeiger auf das nächste freie Element von **E\$(X)**

Z1 Zeiger auf den nächsten noch nicht interpretierten Buchstaben der aktuellen Satzstruktur

AZ Anzahl der Strophen

VA%(X) Anzahl der Verse der einzelnen Strophen
j,n: Soll gedruckt werden?

AR\$ Anzahl der Satzstrukturen, Nomen etc.

Q0-Q8 Dieses Feld enthält die Satzstrukturen für das ganze Gedicht

MN\$(X) Endung, die zu dem Subjekt addiert werden muß.

AD\$ Ich schlage Ihnen einfach mal vor, daß Sie ein wenig mit Lyric 3.0 herumexperimentieren. (Dirk Meier/hm)

```

1 REM LYRIC 3.0 <194>
2 REM ----- <165>
3 REM IT'S AN EXPERIENCE ! <103>
4 REM <066>
5 REM WRITTEN BY <062>
6 REM DIRK MEIER <058>
10 REM <072>
11 REM ANZAHL VON: <064>
12 Q0=19:REM MNEMONIC-KETTEN <073>
13 Q1=8:REM PRAEPOSITIONEN <157>
14 Q2=6:REM TEMPORALE BESTIMMUNGEN <110>
15 Q3=25:REM KONJUNKTIONEN <212>
16 Q4=138:REM NOMEN,ADJEKTIVE <124>
17 Q5=90:REM VERBEN <187>
18 Q6=10:REM IRGENDWELCHE WORTE <067>
19 Q7=8:REM ENDSILBEN FUER NOMEN <020>
20 Q8=6:REM IRGENDWELCHE SUBJEKTE <126>
21 POKE 53281,14:POKE 53280,6:PRINT CHR$(147)CHR$(14)CHR$(8) <146>
22 DIM VA$(20),MN$(150),PM$(20,1),D2$(11),D3$(15),D4$(15),DZ$(Q4+Q5-2) <234>
24 DIM EN$(15),AR$(15),PR$(Q1-1),ZE$(Q2-1),KO$(Q3-1),NO$(Q4-1,3) <125>
26 DIM VB$(Q5-1,2),E$(20),CO$(Q0-1),IW$(Q6-1),KS$(Q8-1) <128>
28 S1=54272:S2=S1+7:S3=S2+7:FOR A=0 TO 24:POKE S1+A,0:NEXT <058>
29 FOR A=1 TO 20:FOR B=1 TO 0 STEP-1:PRINT " (HOME)";:POKE 646,B:POKE S1+24,0:POKE S1+24,15 <166>
30 PRINT:PRINT " DIRK MEIER'S LYRIC 3.0":PRINT " =====":NEXT B,A <223>
31 POKE 646,1:PRINT:PRINT " EIN GEDICHT-SYN THESE PROGRAMM." <135>
32 PRINT:PRINT " ENTWICKELT NACH NAECHTELAN

```

```

GEN" <112>
34 PRINT " SCHLACHTEN MIT DER DEUTSCHEN GRAMMATIK." <093>
36 PRINT " GREETINGS TO STORM,BORCHERT,ERIE D,BSTEL UND ENZENSBERGER..." <050>
38 PRINT:PRINT " BUT NEVER FORGET:":PRINT " KEEP IT HEAVY AND KEEP IT HARD..." <225>
40 PRINT:PRINT " ABER JETZT: NIL(SHIFT-SPACE)NIL(SHIFT-SPACE)OPTIMUS !":PRINT <085>
44 PRINT CHR$(18) " ICH WARTE AUF EINE REAKTION VON JAHNEN(2SPACE)" <254>
46 GET A$:IF A$=""THEN 46 <120>
47 GOSUB 970:PRINT CHR$(18) "{11SPACE}BITTE ETWAS WARTEN(11SPACE)" <147>
49 FOR A=1 TO 35:READ A$:NEXT <078>
50 FOR A=0 TO Q0-1:READ CO$(A),A$:NEXT:READ A$,A$,A$ <060>
52 FOR A=0 TO 15:READ EN$(A):NEXT:REM ENDUNGEN <034>
53 FOR A=0 TO 11:READ D2$(A):NEXT:REM ENDUNGEN2 <156>
54 FOR A=0 TO 15:READ D3$(A):NEXT:REM ENDUNGEN3 <209>
55 FOR A=0 TO 15:READ D4$(A):NEXT:REM ENDUNGEN4 <002>
56 FOR A=0 TO 15:READ AR$(A):NEXT:REM BESTARTIKEL <133>
58 FOR A=0 TO Q1-1:READ PR$(A):NEXT:REM PRAEPOSITIONEN <157>
59 FOR B=0 TO Q2-1:READ ZE$(B):NEXT B:REM TEMP. BESTIMMUNGEN <156>
60 FOR A=0 TO Q3-1:READ KO$(A):NEXT:REM KONJUNKTIONEN <127>
61 FOR A=0 TO Q6-1:READ IW$(A):NEXT:REM IRGENDWELCHE WORTE <177>

```

```

62 FOR A=0 TO Q8-1:READ KS$(A):NEXT A:REM
   IRG. SUBST. <066>
63 FOR A=0 TO Q4-1:FOR B=0 TO 3:READ ND$(A
   ,B):NEXT B,A:REM NOMEN,ADJEKTIVE <018>
64 FOR A=0 TO Q5-1:FOR B=0 TO 2:READ VB$(A
   ,B):NEXT B,A:REM VERBEN <212>
100 GOSUB 970:PRINT CHR$(147)" AUSDRUCKEN
   LASSEN WOLLEN SIE SICH DIE" <056>
102 PRINT" GEDICHTE DOCH SICHERLICH...ODER
   ?":GOSUB 980 <118>
105 GET DR$:IF DR$<>"J"AND DR$<>"N"THEN 10
   5 <238>
107 A$=DR$:GOSUB 900:GOTO 800 <252>
108 PRINT:PRINT" KOMMEN WIR ZU DEM AUFBAU
   DER STROPHEN." <040>
109 PRINT" DIE VIELE STROPHEN SOLLEN ES SE
   IN ?":GOSUB 980 <063>
110 GOSUB 920:AZ=KK:IF AZ=1 THEN 122 <063>
111 IF AZ<1 THEN PRINT:GOTO 110 <182>
112 PRINT:PRINT" SOLLEN ALLE STROPHEN DIE
   GLEICHE" <126>
113 PRINT" ANZAHL VON VERSEN HABEN ?":GOS
   UB 980 <127>
114 GET F3$:IF F3$="J"THEN PRINT" JA":GOTO
   122 <212>
116 IF F3$<>"N"THEN 114 <024>
118 PRINT" NEIN":PRINT" WIEVIEL VERSE SOLL
   EN ES JEWEILS SEIN ?":FOR D=0 TO AZ-1 <135>
120 PRINT D+1". STROPHE ":GOSUB 920:VAZ(D
   )=KK:NEXT:GOTO 136 <210>
122 PRINT:PRINT{SHIFT-SPACE}WIEVIELE VERS
   E SOLLEN ES SEIN ?":GOSUB 980:GOSUB 9
   20:F1=KK <228>
124 FOR A=0 TO AZ-1:VAZ(A)=F1:NEXT <063>
134 A$=CH$:GOSUB 900:PRINT <205>
136 PRINT" WIR KOMMEN ZUM FORMALEN AUFBAU
   DER":PRINT" STROPHEN UND VERSE." <136>
138 PRINT" WOLLEN SIE EIGENE SATZSTRUKTURE
   N" <218>
140 PRINT" EINGEBEN (1) ODER BEREITS GESPE
   ICHTERE":PRINT" VERWENDEN (2)": <120>
141 GOSUB 980 <021>
142 GET F1$:IF F1$<>"1"AND F1$<>"2"THEN 14
   2 <236>
144 IF F1$="2"THEN PRINT" GESPEICHERTE":GO
   TO 200 <029>
146 PRINT" SELBST EINGEBEN" <027>
180 PRINT CHR$(147):PRINT" 1. STROPHE":FOR
   A=1 TO VAZ(0):PRINT A". VERS": <002>
181 INPUT MN$(A-1):NEXT:IF F3$="N"THEN PRI
   NT:GOTO 190 <077>
182 IF AZ=1 THEN 196 <131>
183 PRINT:PRINT" SOLLEN ALLE RESTLICHEN ST
   ROPHEN DEN" <043>
184 PRINT" GLEICHEN AUFBAU BESITZEN ":GOS
   UB 980 <225>
185 GET F1$:IF F1$="J"THEN PRINT" JA":GOTO
   196 <006>
186 IF F1$<>"N"THEN 185 <095>
190 PRINT" NEIN":FOR A=1 TO AZ-1:PRINT A+1
   ". STROPHE":FOR B=1 TO VAZ(A):PRINT B"
   . VERS": <127>
192 INPUT" ":MN$(A*VAZ(A)+B-1):NEXT B:PRIN
   T:NEXT A:GOTO 300 <146>
196 FOR A=1 TO AZ:FOR B=0 TO VAZ(0)-1:MN$(
   A*VAZ(A)+B)=MN$(B):NEXT B,A:GOTO 300 <201>
200 PRINT:PRINT" IHR C64 WIRD IHNEN NUN AL
   LE IN DEN" <211>
202 PRINT" DATA-ZEILEN GESPEICHERTEN SATZ-
   " <092>
204 PRINT" STRUKTUREN AUFLISTEN UND FRAGEN
   " <093>
206 PRINT" OB SIE SIE BEI 'IHRER' GEDICHT
   " <201>
208 PRINT" VIELLEICHT BRAUCHEN KOENNEN.":P
   RINT" EINE ERSTE AUSWAHL ALSO." <033>
210 PRINT" DAMIT SIE SEHEN,WAS SIE DA SO A
   US-" <006>
212 PRINT" WAEHLEN,WIRD IHNEN ZU JEDER STR
   UKTUR" <251>
214 PRINT" EIN SATZ GELIEFERT,WIE ER VOM E
   RORAMM". <120>
216 PRINT" UNTER BENUTZUNG EBEN JENER STRU
   KTUR" <149>
218 PRINT" PRODUZIERT WERDEN KOENNTE.":ZZ=
   0:RESTORE:GOSUB 980 <125>
219 FOR A=1 TO 35:READ A$:NEXT <248>
220 PRINT:READ A$,B$:IF A$="@@@THEN 230 <107>
221 PRINT A$:PRINT B$:PRINT CHR$(18)"J/N" <233>
222 GET C$:IF C$="N"THEN 220 <248>
224 IF C$<>"J"THEN 222 <131>
226 PM$(ZZ,0)=A$:PM$(ZZ,1)=B$:ZZ=ZZ+1:GOTO
   220 <225>
230 PRINT:PRINT" WAEHLEN SIE NUN FUER JEDE
   N VERS DIE" <204>
232 PRINT" GEWUENSCHTE SATZSTRUKTUR AUS.":
   GOSUB 980 <168>
234 GET A$:IF A$=" "THEN 234 <077>
236 PRINT CHR$(147):PRINT:FOR A=0 TO ZZ-1:
   PRINT CHR$(A+65)". ":PM$(A,1):NEXT <004>
238 FOR A=0 TO AZ-1:FOR B=0 TO VAZ(A)-1:PR
   INT CHR$(19)" {23SPACE}" <226>
239 PRINT CHR$(19)A+1". STROPHE,"B+1". VER
   S{3SPACE}" <173>
240 GET A$:IF A$=" "THEN 240 <146>
241 IF ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>ZZ+64 THEN 24
   0 <088>
242 MN$(A*VAZ(A)+B)=PM$(ASC(A$)-65,0):NEXT
   B,A <213>
300 REM ++++ MNEMONICS AUSWERTEN ++++ <239>
301 POKE 53281,5:POKE 53280,0:POKE 646,1:P
   RINT CHR$(147): <014>
302 FOR A=1 TO 10:PRINT:NEXT:PRINT TAB(10)
   ; <225>
303 FOR A=1 TO 19:PRINT MID$(L'ART POUR L
   'ART..."A,1):FOR B=1 TO 10 <230>
304 POKE S1+24,0:POKE S1+24,15:NEXT B,A:FO
   R A=1 TO 1000:NEXT:IF DR$="J"THEN OPEN
   1,4,0 <085>
305 PRINT CHR$(147):FOR A=0 TO AZ-1:FOR B=
   0 TO VAZ(A)-1:W$=MN$(A*VAZ(A)+B):Z1=1:
   ZZ=0 <190>
306 M$=MID$(W$,Z1,3):IF M$=" "THEN 712 <137>
307 REM ---- UND ---- <178>
308 IF M$="UND"THEN E$(ZZ)=M$:Z1=Z1+4:GOTO
   710 <072>
309 REM ---- ODER ---- <137>
310 IF M$="ODR"THEN E$(ZZ)="ODER":Z1=Z1+4:
   GOTO 710 <231>
311 REM ---- PRAEPOSITION ---- <090>
312 IF M$="PRA"THEN E$(ZZ)=PR$(RND(1)*Q1):
   Z1=Z1+4:GOTO 710 <125>
313 REM ---- KONJUNKTION ---- <140>
314 IF M$="KON"THEN E$(ZZ)=KO$(RND(1)*Q3):
   Z1=Z1+4:GOTO 710 <250>
315 REM ---- TEMP. BESTIMMUNG ---- <033>
316 IF M$<>"TMP"THEN 320 <207>
318 E$(ZZ)=ZE$(RND(1)*Q2):Z1=Z1+4:GOTO 710 <144>
319 REM ---- SUBJEKT ---- <037>
320 IF M$<>"SUB"THEN 410 <138>
322 EA=VAL(MID$(W$,Z1+3,1)):ED=VAL(MID$(W$
   ,Z1+4,1)):EF=VAL(MID$(W$,Z1+5,1)) <247>
324 EP=VAL(MID$(W$,Z1+6,1)) <001>
326 IF EP=2 AND EA=1 THEN EA=2 <117>
328 WA=INT(RND(1)*Q4):GE=VAL(NO$(WA,3))-1 <235>
329 IF GE=-1 THEN EA=0:GE=0:ED=0:FZ=1:GOTO
   370 <156>
330 FZ=0:IF EA<2 THEN 340 <061>
331 IF EP=1 THEN E$(ZZ)=AR$(EF*3+GE) <165>
332 IF EP=2 THEN E$(ZZ)=AR$(EF+12) <158>
334 ZZ=ZZ+1:GOTO 350 <094>
340 IF EA=1 THEN E$(ZZ)="EIN"+EN$(EF*3+GE)
   :ZZ=ZZ+1 <157>
350 IF ED=0 THEN 370 <146>
351 IF EP=2 THEN 362 <218>
352 E$(ZZ)=NO$(RND(1)*Q4,2):IF EA=0 THEN E
   $(ZZ)=E$(ZZ)+D3$(EF*3+GE) <154>
354 IF EA=1 THEN E$(ZZ)=E$(ZZ)+D2$(EF*3+GE)
   ) <040>
356 IF EA=2 THEN E$(ZZ)=E$(ZZ)+D4$(EF*3+GE)
   ) <107>
360 ZZ=ZZ+1:GOTO 370 <152>
362 E$(ZZ)=NO$(RND(1)*Q4,2):IF EA=0 THEN E
   $(ZZ)=E$(ZZ)+D3$(EF+12) <093>
364 IF EA=2 THEN E$(ZZ)=E$(ZZ)+D4$(EF+12) <079>
366 ZZ=ZZ+1:REM **** SUBSTANTIV **** <247>
370 E$(ZZ)=NO$(WA,EP-1):L0$=RIGHT$(E$(ZZ),
   1):L1$=MID$(E$(ZZ),LEN(E$(ZZ))-1,1) <106>

```

Listing zu Lyric 3.0. Beachten Sie bitte die Eingabe-
hinweise auf Seite 54.

```

371 LZ$=MID$(E$(Z2),LEN(E$(Z2))-2,1) <047>
372 VO=0: IF L0$="A"OR L0$="E"OR L0$="I"OR <067>
    L0$="O"OR L0$="U" THEN VO=100
374 IF L1$="A"OR L1$="E"OR L1$="I"OR L1$=" <165>
    O"OR L1$="U" THEN VO=VO+10
375 IF LZ$="A"OR LZ$="E"OR LZ$="I"OR LZ$=" <192>
    O"OR LZ$="U" THEN VO=VO+1
376 L2$=L0$+L1$:L3$=RIGHT$(E$(Z2),3) <198>
378 GOSUB 930:E$(Z2)=E$(Z2)+AD$:Z1=Z1+8:GO <012>
    TO 710
410 REM ---- VERBUM ---- <083>
412 IF M$<>"VRB" THEN 430 <099>
414 ET=VAL(MID$(W$,Z1+3,1)):EP=VAL(MID$(W$ <156>
    ,Z1+4,1))
416 WA=RND(1)*Q5: IF (VAL(VB$(WA,2))<>ET)AND <000>
    (VAL(VB$(WA,2)))<>2 THEN 416
418 E$(Z2)=VB$(WA,EP-1):Z1=Z1+6:GOTO 710 <251>
430 REM ---- IRGENDWELCHE WORTE ---- <214>
432 IF M$<>"IWO" THEN 440 <233>
434 E$(Z2)=IW$(RND(1)*Q6):Z1=Z1+4:GOTO 710 <074>
440 REM ---- DIE ---- <200>
442 IF M$="DIE" THEN E$(Z2)="DIE":Z1=Z1+4:G <246>
    OTO 710
444 REM ---- , ---- <192>
446 IF M$="KOM" THEN E$(Z2)=",":Z1=Z1+4:GOT <093>
    O 710
448 REM ---- IST/SIND ---- <200>
450 IF M$="IST" THEN E$(Z2)=M$:Z1=Z1+4:GOTO <245>
    710
452 IF M$="SND" THEN E$(Z2)="SIND":Z1=Z1+4: <130>
    GOTO 710
454 REM ---- IRGEND EIN SUBJEKT ---- <156>
456 IF M$="KSS" THEN E$(Z2)=KS$(RND(1)*Q8): <120>
    Z1=Z1+4:GOTO 710
699 REM ---- AUSGABE ---- <111>
700 PRINT"ERROR...UNKNOWN MNEMONIC:":PRINT <085>
    " ";M$:END
710 Z2=Z2+1:GOTO 306 <072>
712 FOR X=0 TO Z2-1:P=P+E$(X): IF E$(X)<> <059>
    " , " THEN P=P+" "
714 NEXT X <154>
722 PRINT LEFT$(P$,LEN(P$)-1);". " <209>
724 IF DR$="J" THEN PRINT#1,LEFT$(P$,LEN(P$ <228>
    )-1);". "
730 P$="":NEXT B:PRINT: IF DR$="J" THEN PRIN <147>
    T#1
740 FOR X=0 TO Z2:E$(X)="" :NEXT <165>
750 IF DR$="J" THEN PRINT#1 <171>
760 GOSUB 980:NEXT A:CLOSE 1:GOSUB 992:POKE <094>
    E 198,0:WAIT 198,1:POKE 198,0
762 PRINT:PRINT:PRINT" NOCH'N GEDICHT ?" <238>
764 GET A$: IF A$="" THEN 764 <196>
766 IF A$="N" THEN RUN <028>
768 IF A$="J" THEN 300 <068>
770 GOTO 764 <208>
800 REM ---- AUTO ---- <129>
802 PRINT:PRINT" SIE KOENNEN ZWISCHEN EINE <239>
    M HALB- [1]"
804 PRINT" UND EINEM VOLLAUTOMATISCHEN [2] <020>
    MODUS"
806 PRINT" WAEHLEN. IM ERSTEREN MUESSEN SIE <134>
    "
808 PRINT" ANGABEN ZUR FORM DES GEDICHTES <231>
    MACHEN(3SPACE)IM ZWEITEN NICHT.":GOSUB <002>
    B 980
810 GET A$: IF A$="1" THEN PRINT" HALB":GOTO <141>
    108
812 IF A$<>"2" THEN 810 <083>
813 PRINT" VOLL"
814 AZ=INT(RND(TI)*10)+3:R=INT(RND(1)*8)+3 <053>
    :FOR A=0 TO AZ-1:VAX(A)=R:NEXT
816 FOR A=0 TO R-1:B=INT(RND(1)*Q0):FOR C= <094>
    0 TO AZ-1:MN$(C*R+A)=CO$(B):NEXT C,A
818 GOTO 300 <000>
900 REM ++ JA/NEIN ++ <137>
902 IF A$="J" THEN PRINT" JA" <069>
904 IF A$="N" THEN PRINT" NEIN" <028>
906 RETURN <202>
920 REM ++ ZAHLEN-EINGABE ++ <182>
922 KK=0:FOR A=1 TO 0 STEP-1 <239>
924 GET A$: IF A$=CHR$(13) THEN KK=KK/10:GOT <211>
    O 928
925 IF ASC(A$+CHR$(0))<48 OR ASC(A$+CHR$(0 <238>
    ))>57 THEN 924
926 PRINT A$:KK=VAL(A$)*10+A+KK <106>
928 NEXT:PRINT:RETURN <004>
930 REM +++ ENDUNG SUBSTANTIV +++ <224>
932 AD$="": IF EP=2 THEN 960 <118>
934 ON GE+1 GOTO 936,952,936 <015>
936 ON EF+1 GOTO 952,938,946,953 <175>
937 REM +++ SING.MAS.GEN +++ <023>
938 AD$="ES": IF L0$="E"AND(VO AND 110)=100 <107>
    AND GE=0 THEN AD$="NS":GOTO 945
939 IF L3$="NET"OR L2$="RR" THEN AD$="EN":G <164>
    OTO 945
940 IF (L0$="R"OR L0$="N"OR L0$="L")AND((VO <023>
    AND 10)=10) THEN AD$="S":GOTO 945
941 IF F%=1 THEN AD$="S":GOTO 945 <109>
942 IF L0$="S"AND VO11<>11 THEN AD$="SES" <121>
943 IF VO<=1 THEN AD$="ES" <041>
944 IF AD$="ES"AND L0$="E" THEN AD$="S" <078>
945 RETURN <241>
946 REM +++ SING.MAS.DAT +++ <167>
947 AD$="E": IF L0$="E" THEN AD$="" <228>
948 IF L3$="NET"OR L2$="RR" THEN AD$="EN":G <189>
    OTO 949
949 IF ((L0$="R"OR L0$="N"OR L0$="L")AND(VO <128>
    AND 10=10))OR VO<=1 THEN AD$=""
950 IF (VO AND 110)=100 AND GE=0 THEN AD$=" <227>
    N"
951 IF F%=1 THEN AD$="" <056>
952 RETURN:REM +++ SING.MAS.AKK +++ <121>
953 IF L3$="NET"OR L2$="RR" THEN AD$="EN" <235>
954 IF (VO AND 110)=100 AND GE=0 THEN AD$=" <231>
    N"
955 IF F%=1 THEN AD$="" <060>
956 RETURN <252>
960 REM +++ PLURAL +++ <239>
962 IF EF<>2 THEN 966 <033>
964 IF L0$<>"N" THEN AD$="N" <108>
966 RETURN <006>
970 REM ---- TITLE-SOUND ---- <029>
972 POKE S1+24,15:POKE S1+5,15:POKE S2+5,1 <015>
    5:POKE S3+5,15:POKE S1+6,247
974 POKE S2+6,247:POKE S3+6,247:POKE S1+4, <091>
    17:POKE S2+4,17:POKE S3+4,17
976 FOR V=0 TO 179 STEP 5:POKE S1+1,V:POKE <207>
    E S2+1,V*5/4:POKE S3+1,V*10/7
978 NEXT:POKE S1+4,32:POKE S2+4,32:POKE S3 <252>
    +4,32:RETURN
980 REM ---- GONG ---- <025>
982 POKE S1+24,15+16:POKE S1+23,7:POKE S1+ <214>
    1,10:POKE S1+3,100:POKE S1+5,15
984 POKE S1+6,250:POKE S2+1,6:POKE S2+3,10 <189>
    0:POKE S2+5,15:POKE S2+6,250
986 POKE S3+1,20:POKE S3+3,100:POKE S3+5,1 <212>
    5:POKE S3+6,250:POKE S1+4,17
988 POKE S2+4,21:POKE S3+4,17:FOR S=1 TO 1 <248>
    00:NEXT:POKE S1+4,16:POKE S2+4,20
989 POKE S3+4,16:RETURN <127>
990 REM ---- MUSIC ---- <133>
992 POKE S1,0:POKE S2,0:POKE S3,0:POKE S1+ <194>
    1,0:POKE S2+1,0:POKE S3+1,0
993 POKE S1+24,15+16:POKE S1+23,0:POKE S1+ <232>
    5,15:POKE S1+6,250:POKE S2+5,15
994 POKE S2+6,250:POKE S3+5,15:POKE S3+6,2 <201>
    50:POKE S1+4,33:POKE S2+4,33
995 POKE S3+4,33:RESTORE:FOR A=1 TO 5:READ <139>
    H,X1,X2,Y1,Y2,Z1,Z2:POKE S1+1,X1
996 POKE S1,X2:POKE S2+1,Y1:POKE S2,Y2:POKE <247>
    E S3+1,Z1:POKE S3,Z2:FOR B=1 TO H:NEXT
    B,A
997 POKE S1+4,32:POKE S2+4,32:POKE S3+4,32 <116>
    :RETURN
998 DATA 1000,6,133,8,180,10,247,500,9,196 <111>
    ,10,247,13,10
999 DATA 1000,17,103,14,162,10,247,1500,19 <110>
    ,137,26,20,32,219
1000 DATA 2000,21,237,26,20,34,207 <090>
1001 REM ++++ SATZ-STRUKTUREN ++++ <207>
1002 DATA "SUB2001 VRB11","DER STEIN ERSTA <132>
    RRT"
1003 DATA "SUB2001 UND SUB2001 VRB12","DER <122>
    STEIN UND DAS GEWEBE ERSTARREN"
1004 DATA "PRA SUB1021 VRB12 SUB2102","HIN <130>
    TER DEM BAR FLIESSEN DIE STEINE"
1005 DATA "SUB0102 VRB02 SUB1031","STEINE <078>
    SCHLAGEN EINEN MANN"
1006 DATA "SUB2011 SUB0001 VRB11 IWO","DES <223>
    MANNES HUT LIEGT IRGENDWO"
1007 DATA "KON SUB1101 VRB11 KOM VRB12 SUB <122>
    2002"

```

1008	DATA "DA DER MUT RINGT,ESSEN DIE EIER"	<217>	2200	REM +++++ NOMEN,ADJEKTIVE +++++	<250>
1009	DATA "IWO VRB01 SUB2001 SUB2132","MAT UERLICH TOETET CONAN DIE HUETE"	<172>	2201	DATA MEER,MEERE,WAESSRIGE,3	<115>
1010	DATA "SUB2102 VRB12 KOM KON SUB1001 SUB2131 VRB21"	<189>	2202	DATA WALD,WAELDER,GRUENE,1	<181>
1011	DATA "DER MUT EIERT,WEIL DIE FRAU DAS WASSER{2SPACE}TRINKT"	<051>	2203	DATA HAUS,HAEUER,BLAUE,3	<225>
1012	DATA "SUB0002 UND SUB0002 KOM SUB2001 VRB11"	<208>	2204	DATA MAEDCHEN,MAEDCHEN,HELLE,3	<040>
1013	DATA "HEXEN UND TEUFEL,DER WEG VERWHT"	<232>	2205	DATA JUNGE,JUNGEN,JUNGE,1	<118>
1014	DATA "SUB0002 KOM DIE VRB12","PLANETE N,DIE VERGEHEN"	<007>	2206	DATA FRAU,FRAUEN,DUNKLE,2	<110>
1015	DATA "KON IWO SUB2001 VRB11 KOM VRB12 SUB2002 UND SUB2002"	<037>	2207	DATA TURM,TUERME,DURSTIGE,1	<177>
1016	DATA "WEIL KEIN WOLF SCHWEBT,SCHLAFEN {2SPACE}DIE HUETE UND DIE EIER"	<184>	2208	DATA MANN,MAENNER,TROCKENE,1	<168>
1017	DATA "SUB2001 KOM SUB1101 KOM VRB01 SUB0032"	<211>	2209	DATA PLANET,PLANETEN,RUNDE,1	<139>
1018	DATA "DER HUND,EIN BLAUES TIER,TOETET PFERDE"	<236>	2210	DATA WUESTE,WUESTEN,KALTE,2	<082>
1019	DATA "TMP VRB11 SUB2101","BALD ERTRINKT CONAN"	<067>	2211	DATA KAELE,WINDE,WARME,2	<028>
1020	DATA "TMP IST SUB2001 SUB1101","NUN IST DER MUT EIN BLAUER FLECK"	<108>	2212	DATA GRAB,GRAEBER,EISKALTE,3	<227>
1021	DATA "SUB0002 VRB12 PRA SUB2021","HER ZEN RIESELN IN DEM LICHT"	<196>	2213	DATA GLOCKE,GLOCKEN,GOLDENE,2	<113>
1022	DATA "SUB2001 VRB11 KOM KON SUB2001 VRB11"	<073>	2214	DATA FELD,FELDER,ALTE,3	<003>
1023	DATA "DIE FREUDE FUNKELT,WENN DER BECHER{6SPACE}DUFTET"	<112>	2215	DATA SEE,LEUTE,FEUCHTE,1	<177>
1050	DATA "SUB2002 SND SUB0102 KOM KON SUB2001 VRB11"	<178>	2216	DATA HERR,HERREN,PRAECHTIGE,1	<180>
1051	DATA "DIE BAEREN SIND GRUENE AEPFEL,W EIL DER{3SPACE}MUT EIERT"	<065>	2217	DATA WEG,WEGE,GEFAEHRLICHE,1	<199>
1052	DATA "SUB0002 KOM SUB0002 KOM SUB0002 KOM KSS VRB11"	<191>	2218	DATA TIER,TIERE,GRAUE,3	<068>
1053	DATA "AEPFEL,BIRNEN,WIRBEL,ALLES VERGEHT"	<030>	2219	DATA WELT,WELTEN,SCHWARZE,2	<083>
1054	DATA "KON SUB2002 VRB12 KOM IST SUB2001 SUB1101"	<216>	2220	DATA LAND,LAENDER,LEUCHTENDE,3	<253>
1055	DATA "WEIL DER MUT SINGT,IST DER MANN EINE{6SPACE}BESTIE"	<000>	2221	DATA KRAEHE,KRAEHEN,TOTE,2	<053>
1500	DATA @@@,eee	<237>	2222	DATA SCHLACHT,SCHLACHTEN,PRASSELNDE,2	<060>
2000	REM +++++ DEKLINATIONEN +++++	<151>	2223	DATA LUFT,LUEFTE,SILBERNE,2	<240>
2002	DATA @1,,E,,E,ER,ES,EM,ER,EM,EN,E,	<086>	2224	DATA MACHT,MAECHTE,MAECHTIGE,2	<214>
2004	DATA E,ER,EN,E	<233>	2225	DATA RING,RINGE,URALTE,1	<143>
2010	REM +++++ DEKLINATIONEN +++++	<161>	2226	DATA STEINTUER,PFADE,WEISE,2	<045>
2012	DATA R,,S,N,N,N,N,N,N,N,,S:REM EIN	<006>	2227	DATA ZAUBERER,ZAUBERER,EINSAME,1	<235>
2014	REM +++++ DEKLINATIONEN +++++	<165>	2228	DATA WOLF,WOELFE,HEULENDE,1	<165>
2016	DATA R,,S,N,R,N,M,R,M,N,,S,,R,N,:REM NIL	<059>	2229	DATA FEUER,FEUER,BRENNENDE,3	<167>
2017	REM +++++ DEKLINATIONEN +++++	<168>	2230	DATA WOLKE,WOLKEN,WEISSE,2	<158>
2018	DATA ,,N,N,N,N,N,N,N,N,,N,N,N,N:REM DER	<042>	2231	DATA WIRBEL,WIRBEL,REISSENDE,1	<027>
2020	REM +++++ BEST. ARTIKEL +++++	<123>	2232	DATA WELLE,WELLEN,NASSE,2	<164>
2022	DATA DER,DIE,DAS,DES,DER,DES,DEM,DER,DEM,DEN,DIE,DAS	<150>	2233	DATA STERN,STERNE,STRALENDE,1	<149>
2024	DATA DIE,DER,DEN,DIE	<103>	2234	DATA PFERD,PFERDE,STOLZE,3	<202>
2030	REM +++++ ENDSILBEN +++++	<003>	2235	DATA TOR,TORE,GEWALTIGE,3	<224>
2040	REM +++++ PRAEPOSITIONEN +++++	<051>	2236	DATA FESTUNG,FESTUNGEN,STARKE,2	<137>
2042	DATA IN,AUF,NEBEN,UNTER,UEBER,GEGENUEBER,AN,AUS	<061>	2237	DATA HOFFNUNG,HOFFNUNGEN,MUEHSAME,2	<074>
2060	REM +++++ TMP. BESTIMMUNGEN +++++	<198>	2238	DATA PFLICHT,PFLICHTEN,ERNSTE,2	<112>
2064	DATA JETZT,NUN,HEUTE,SOEBEN,BALD,GLEICH	<181>	2239	DATA AUGEN,AUGEN,MAGISCHE,3	<041>
2080	REM +++++ KONJUNKTIONEN +++++	<139>	2240	DATA ZWEIFEL,ZWEIFEL,URALTE,1	<085>
2082	DATA WENN,DA,WEIL,DA JA,WEIL NUN EINMAL,OBGLEICH,OBWOHL	<066>	2241	DATA STERBEN,SCHICKSALE,UNENDLICHE,3	<185>
2084	DATA AUCH WENN,WENN AUCH,WAEHREND,SOLANGE,SOLANGE BIS	<020>	2242	DATA GANG,GAENGE,UNIRDISCHE,1	<157>
2086	DATA NACHDEM,SEITDEM,EHER ALS,ALS,BEVEDR,JEDESMAL WENN	<062>	2243	DATA VERZWEIFELUNG,STIMMEN,GRAUSAME,2	<185>
2088	DATA WIE SEHR AUCH,WENN ABER,WENN NUR,WENN NUR NICHT	<005>	2244	DATA WIRKLICHKEIT,VOELKER,UNWIRKLICHE,2	<030>
2090	DATA DAMIT,DAMIT NICHT,SOBALD	<194>	2245	DATA DENKEN,GEDANKEN,DENKBARE,3	<120>
2100	REM +++++ EINFACH WORTE +++++	<054>	2246	DATA ORK,ORKS,GIFTIGE,1	<236>
2102	DATA "IMMER WIEDER",ANDAUERND,"OHNE UNTERLASS","NUR NOCH"	<060>	2247	DATA SCHLANGE,VOEGEL,GEFIEDERTE,2	<248>
2104	DATA NIEMALS,SELTSAMERWEISE,MANCHMAL,"WIEDER UND WIEDER"	<237>	2248	DATA ENDE,LICHTER,DUESTERE,3	<249>
2105	DATA "ZU KEINER ZEIT","FUER IMMER UND EWIG"	<095>	2249	DATA BLICK,BLICHE,UNWUERDIGE,1	<223>
2120	REM +++++ DIVERSE SUBSTANTIVE +++++	<161>	2250	DATA FENSTER,FENSTER,FENSTERLOSE,3	<022>
2122	DATA NICHTS,ALLES,"REIN GAR NICHTS","KAUM ETWAS",NIEMAND,ALLE		2251	DATA TOD,HOERNER,LAUERENDE,1	<047>
			2252	DATA RAUCH,WAENDE,DUNSTIGE,1	<058>
			2253	DATA KRIEG,KRIEGE,VERFLUCHTE,1	<083>
			2254	DATA KLIRREN,HORDEN,METALLENE,3	<233>
			2255	DATA WAGNIS,GABEN,FINSTERE,3	<129>
			2256	DATA LEBEN,GEGER,TOETLICHE,3	<150>
			2257	DATA STEIN,STEINE,FLUESTERENDE,1	<245>
			2258	DATA KETTE,KETTEN,SCHWERE,2	<217>
			2259	DATA FLUSS,FLUESSE,SPITZE,1	<090>
			2260	DATA WILLE,SCHWERTER,GLAEZENDE,1	<021>
			2261	DATA ROSS,ROESSER,SCHICKSALSHAFTE,3	<237>
			2262	DATA GASTHAUS,REITER,UNBEKANNTE,3	<137>
			2263	DATA TAPFERKEIT,FAEHIGKEITEN,EDLE,2	<087>
			2264	DATA CROM,GOETTER,VERLORENE,0	<088>
			2265	DATA FALKE,FALKEN,STUERZENDE,1	<199>
			2266	DATA CONAN,TEUFEL,HETZENDE,0	<095>
			2267	DATA SCHWERT,KATZEN,SCHLEICHENDE,3	<026>
			2268	DATA FREUDE,FREUDEN,STINKENDE,2	<062>
			2269	DATA GLITZERN,BESTIEN,BLUTIGE,3	<202>
			2270	DATA DRACHE,DRACHEN,GIGANTISCHE,1	<152>
			2271	DATA BLITZ,BLITZE,GRELLE,1	<209>
			2272	DATA SCHRECKEN,SCHRECKEN,BLUTRUENSTIGE,1	<062>
			2273	DATA MOOR,SUEMPFE,TROPFENDE,3	<129>
			2274	DATA MOND,MONDE,SUECHTIGE,1	<141>
			2275	DATA EBER,MAUERN,WILDE,1	<151>
			2276	DATA RABE,RABEN,PECHSCHWARZE,1	<187>
			2277	DATA EINSAMKEIT,ZWEIFEL,DUMPFEN,2	<035>
			2278	DATA GEHEIMNIS,GEHEIMNISSE,VERGESSENE,3	<235>

Listing zu Lyric 3.0 (Fortsetzung)

2279	DATA	VERLANGEN, WIESEN, EKSTATISCHE, 3	<188>	6012	DATA	BEKAEMPFT, BEKAEMPFE, 0	<136>
2280	DATA	MESSER, MESSER, SCHARFE, 3	<010>	6013	DATA	ZERFAELLT, ZERFALLEN, 1	<172>
2281	DATA	MAUER, MAUERN, STEINERNE, 2	<107>	6014	DATA	ZERFRISST, ZERFRESSEN, 0	<152>
2282	DATA	MAGIE, ZAUBEREIEN, ERDFARBENE, 2	<250>	6015	DATA	LACHT, LACHEN, 1	<190>
2283	DATA	PEST, KETTEN, STAELERNE, 2	<198>	6016	DATA	WINKT, WINKEN, 1	<118>
2284	DATA	WAFFE, WAFFEN, VERBORGENE, 2	<158>	6017	DATA	FLUCHT, FLUCHEN, 1	<083>
2285	DATA	HUND, HUNDE, REISSENDE, 1	<088>	6018	DATA	TOETET, TOETEN, 2	<016>
2286	DATA	MONUMENT, KUNSTLEHRER, GERISSENE, 3	<249>	6019	DATA	ENTFLAMMT, ENTFLAMMEN, 1	<138>
2287	DATA	MALTE, "LIPPE ENTERPRISES", BERECHTIGTE, 0	<120>	6020	DATA	STOLPERT, STOLPERN, 1	<147>
2288	DATA	MATTHIAS, MONUMENTE, IRDENE, 0	<193>	6021	DATA	KREISCHT, KREISCHEN, 1	<052>
2289	DATA	STEFAN, EINDRUECKE, GEWALTIGE, 0	<241>	6022	DATA	KNURRT, KNURREN, 1	<241>
2290	DATA	DIRK, VISIONEN, FARBLOSE, 0	<129>	6023	DATA	VERWEHT, VERWEHEN, 1	<112>
2291	DATA	BAUER, BAUERN, WEICHE, 1	<240>	6024	DATA	BEWEGT, BEWEGEN, 0	<221>
2292	DATA	UEBERMENSCH, GIGANTEN, KNORRIGE, 1	<080>	6025	DATA	DURCHBOHRT, DURCHBOHREN, 0	<054>
2293	DATA	WAHNSINN, CENTAUREN, STIERKOEPE, 1	<172>	6026	DATA	SCHREIT, SCHREIEN, 1	<001>
2294	DATA	RICHTER, RICHTER, PULSIERENDE, 1	<177>	6027	DATA	ERDULDET, ERDULDEN, 0	<021>
2295	DATA	SONNE, SONNEN, BERSTENDE, 2	<013>	6028	DATA	FLUECHTET, FLUECHTEN, 1	<150>
2296	DATA	GALAXIS, GALAXIEN, "STRAHLEND SCHONE", 2	<200>	6029	DATA	ERSCHLAEGT, ERSCHLAGEN, 0	<051>
2297	DATA	WELTENKREIS, FRAGEN, GROESSTE, 1	<182>	6030	DATA	VERGEHT, VERGEHEN, 1	<111>
2298	DATA	IMPULS, IMPULSE, ROTIERENDE, 1	<172>	6031	DATA	KREIST, KREISEN, 1	<181>
2299	DATA	PULSAR, PULSARE, GRENZENLOSE, 1	<172>	6032	DATA	GLUEHT, GLUEHEN, 1	<047>
2300	DATA	SUPERNOVA, SUPERNOVAE, UNERMESSLICHE, 2	<056>	6033	DATA	SCHWEBT, SCHWEBEN, 1	<124>
2301	DATA	VAKUUM, FRAGMENTE, ERHEITERTE, 3	<113>	6034	DATA	STEIGT, STEIGEN, 1	<063>
2302	DATA	KUGELRAUMER, KUGELRAUMER, WAFFENSTARRENDE, 1	<076>	6035	DATA	SCHWANKT, SCHWANKEN, 1	<244>
2303	DATA	ZYKLUS, ZYKLEN, BARBARISCHE, 1	<020>	6036	DATA	SINKT, SINKEN, 1	<098>
2304	DATA	SCHMERZ, SCHMERZEN, RUHENDE, 1	<132>	6037	DATA	BEKLAGT, BEKLAGEN, 0	<226>
2305	DATA	GESCHUETZT, GESCHUETZTE, RAUCHENDE, 3	<137>	6038	DATA	STUERZT, STUERZEN, 1	<027>
2306	DATA	WALL, WAELLE, MENTALE, 1	<090>	6039	DATA	VERLIERT, VERLIEREN, 2	<119>
2307	DATA	SCHWERTMEISTER, HERAUSFORDERER, REISIGE, 1	<164>	6040	DATA	BEERDIGT, BEERDIGEN, 0	<249>
2308	DATA	REVOLTE, REVOLTEN, GEWALTLOSE, 2	<173>	6041	DATA	VERWUNDERT, VERWUNDERN, 0	<028>
2309	DATA	KOMET, KOMETEN, GEFDRENE, 1	<172>	6042	DATA	FORDERT, FORDERN, 2	<245>
2310	DATA	METEOR, METEORE, "HELL GLUEHENDE", 1	<173>	6043	DATA	BEZWINGT, BEZWINGEN, 0	<061>
2311	DATA	GAS, GASE, BETAEBENDE, 3	<147>	6044	DATA	FUEHRT, FUEHREN, 2	<178>
2312	DATA	RAUMSCHIFF, RAUMSCHIFFE, STELLARE, 3	<179>	6045	DATA	ZWEIFELT, ZWEIFELN, 1	<171>
2313	DATA	STERN, STERNE, DROHENDE, 1	<210>	6046	DATA	BEGEHRT, BEGEHREN, 0	<131>
2314	DATA	MASSE, MASEN, STARRE, 2	<246>	6047	DATA	VERWANDELT, VERWANDELN, 0	<023>
2315	DATA	ENERGIE, ENERGIEN, REINE, 2	<160>	6048	DATA	ERSCHAFFT, ERSCHAFFEN, 0	<167>
2316	DATA	ZEIT, ZEITEN, VERGLUEHENDE, 2	<044>	6049	DATA	TEILT, TEILEN, 0	<177>
2317	DATA	RAUM, RAEUME, ERNEUERTE, 1	<050>	6050	DATA	VERMODERT, VERMODERN, 1	<158>
2318	DATA	RAUM-ZEIT, GEFUEHLE, FLIESSENDE, 2	<060>	6051	DATA	VERSINKT, VERSINKEN, 1	<120>
2319	DATA	TRAGHEIT, OBERFLAECHE, ZERSCHMOLZENE, 2	<113>	6052	DATA	BESCHWOERT, BESCHWOEREN, 0	<040>
2320	DATA	KUGEL, KUGELN, SELTSAME, 2	<167>	6053	DATA	FUNKELT, FUNKELN, 1	<046>
2321	DATA	MONOLITH, MONOLITHEN, KRISTALLINE, 1	<049>	6054	DATA	DUFTET, DUFTEN, 1	<051>
2322	DATA	QUADER, QUADER, INTERSTELLARE, 3	<089>	6055	DATA	GEFRIERT, GEFRIEREN, 1	<221>
2323	DATA	QUASAR, QUASARE, ARCHAISCHE, 1	<175>	6056	DATA	ERFRIERT, ERFRIEREN, 1	<033>
2324	DATA	HERRSCHER, HERRSCHER, FASZINIERENDE, 1	<072>	6057	DATA	VERLAESST, VERLASSEN, 0	<189>
2325	DATA	KOSMOS, DAEMPFE, HEISSE, 1	<203>	6058	DATA	ZERSPLITTET, ZERSPLITTERN, 1	<062>
2326	DATA	UNIVERSUM, KREISE, SILBERNE, 3	<167>	6059	DATA	ZERSTICHT, ZERSTECHE, 0	<157>
2327	DATA	JUNGFRAU, JUNGFRauen, STILISIERTE, 2	<107>	6060	DATA	ZERREISST, ZERREISSEN, 0	<068>
2328	DATA	TROPFEN, TROPFEN, TROPFENDE, 1	<019>	6061	DATA	VERBRENNT, VERBRENKEN, 2	<136>
2329	DATA	MATRIX, MATRIZEN, KUBISCHE, 2	<101>	6062	DATA	OPFERT, OPFERN, 2	<109>
2330	DATA	KALKUEL, KALKUELE, DOGMATISCHE, 3	<035>	6063	DATA	ZERFETZT, ZERFETZEN, 0	<065>
2331	DATA	EXPERIMENT, EXPERIMENTE, GRAUENHAFTE, 3	<113>	6064	DATA	PRAHLT, PRAHLN, 1	<174>
2332	DATA	HASELNUSS, HASELNUESSE, ASTRAL, 2	<057>	6065	DATA	BEENDET, BEENDEN, 0	<034>
2333	DATA	GESANG, GESAENGE, MEDITATIVE, 1	<143>	6066	DATA	ERLANGT, ERLANGEN, 0	<153>
2334	DATA	DROGE, DROGEN, PSYCHEDELISCHE, 2	<006>	6067	DATA	ERBLICKT, ERBLICKEN, 0	<183>
2335	DATA	ANGST, AENGSTE, HYSTERISCHE, 2	<233>	6068	DATA	VERFOLGT, VERFOLGEN, 0	<107>
2336	DATA	SITAR, GERAUESCHE, MORBIDE, 1	<186>	6069	DATA	SEUFZT, SEUFZEN, 1	<041>
2337	DATA	ERKENNTNIS, ERKENNTNISSE, INDISCHE, 3	<097>	6070	DATA	Spuert, SPuEREN, 0	<201>
2338	DATA	STURM, STUERME, GOETTLICHE, 1	<104>	6071	DATA	VERMEIDET, VERMEIDEN, 0	<036>
6000	REM	+++++ VERBEN ++++++	<150>	6072	DATA	SINGT, SINGEN, 1	<069>
6001	DATA	BESTAUNT, BESTAUNEN, 0	<098>	6073	DATA	BESINGT, BESINGEN, 0	<148>
6002	DATA	ZERFLIESST, ZERFLIESSEN, 1	<136>	6074	DATA	BEWEINT, BEWEINEN, 0	<155>
6003	DATA	RIESELT, RIESELN, 1	<252>	6075	DATA	VERGISST, VERGESSEN, 3	<066>
6004	DATA	ERSTARRT, ERSTAREN, 1	<111>	6076	DATA	BERUEHRT, BERUEHREN, 0	<004>
6005	DATA	ZERBRICHT, ZERBRECHEN, 2	<015>	6077	DATA	ERKLINGT, ERKLINGEN, 1	<109>
6006	DATA	ZERSCHMETTERT, ZERSCHMETTERN, 2	<049>	6078	DATA	VERGLUEHT, VERGLUEHEN, 1	<077>
6007	DATA	TRINKT, TRINKEN, 3	<173>	6079	DATA	LEBT, LEBEN, 1	<226>
6008	DATA	SCHLAEFT, SCHLAFEN, 1	<210>	6080	DATA	SUCHT, SUCHEN, 0	<213>
6009	DATA	WANDERT, WANDERN, 1	<026>	6081	DATA	VERKUENDET, VERKUENDEN, 0	<189>
6010	DATA	FLIEGT, FLIEGEN, 1	<009>	6082	DATA	ERWACHT, ERWACHEN, 1	<113>
6011	DATA	KAEMPFT, KAEMPFE, 1	<244>	6083	DATA	GLAENZT, GLAENZEN, 1	<126>
				6084	DATA	HUETET, HUETEN, 0	<079>
				6085	DATA	BETRACHTET, BETRACHTEN, 0	<152>
				6086	DATA	LAECHELT, LAECHELN, 1	<222>
				6087	DATA	ROTIERT, ROTIEREN, 1	<062>
				6088	DATA	DURCHWANDERT, DURCHWANDERN, 0	<061>
				6089	DATA	SCHIMMERT, SCHIMMERN, 1	<137>
				6090	DATA	ANTWORTET, ANTWORTEN, 1	<242>

© 64'er

Listing zu Lyric 3.0 (Schluß)