

```

1 REM SHAPE 64 VON R. LOEWENSTEIN <213>
2 REM ZEISIGWEG 42 <212>
3 REM 8301 OBERAHRAIN <093>
4 REM TEL:08703/2088 <254>
5 : <237>
6 : <238>
9 REM SONDERZEICHEN DEFINIEREN <004>
10 : <242>
11 POKE 49349,234:SYS 49503:POKE 49349,96:
  FOR A=0 TO 21:READ B:POKE 51416+A,B:NEX
  T <230>
12 DATA 102,0,62,102,102,102,63,0 <205>
13 DATA 102,0,60,102,102,102,60,0 <192>
14 DATA 102,0,102,102,102,102,60,0 <165>
15 : <247>
16 REM TITELBILD AUFBAUEN <142>
17 : <249>
18 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT" (CLR,BL
  ACK)*****" <107>
20 PRINT" (UP) (2SPACE)S H A P E (2SPACE)64 (
  2SPACE)VON (2SPACE)R. L. WENSTEIN (3SPACE)
  " <181>
30 PRINT" (UP)*****
  *****":SYS 49152,50176,40,3,2:PRI
  NT" (CLR)" <118>
35 SYS 49152,45056,40,3,0,1,1:A=RND(TI) <004>
40 FOR A=40 TO 800 STEP 40:SYS 49152,50176
  +A,A/20,3,1:NEXT:GOSUB 1010 <002>
50 GOSUB 1020:Z=18:GOSUB 1030 <242>
54 : <030>
55 REM START DER DEMOS <236>
56 : <032>
60 PRINT" (HOME,GREY 1) (GREY 2) (GREY 3) (
  WHITE) (GREY 3) (GREY 2) (GREY 1) (
  " <122>
65 PRINT" (RVSON) (GREY 2,SPACE,GREY 3)S (WH
  ITE)HAPE 6 (GREY 3)4 (GREY 2,SPACE,GREY 1
  ,RVOFF)" <068>
70 PRINT" (GREY 1) (GREY 2,RVSON) (GREY 3) (
  WHITE) (GREY 3) (GREY 2) (GREY 1,
  RVOFF)":SYS 49152,50176,12,3,2 <002>
75 A$=" (WHITE,14SPACE)SPIELEREIEN":GOSUB 1
  050 <196>
80 FOR A=0 TO 150:SYS 49152,50176+RND(1)*6
  68,12,3,1:NEXT:GOSUB 1010:GOSUB 1020:GO
  SUB 1030 <216>
82 : <058>
83 REM KREIS ZIEHEN <019>
84 : <060>
85 A$=" (WHITE,10SPACE)BILDSCHIRM VERZIEREN
  ":GOSUB 1050 <134>
90 FOR A=1 TO 7.9 STEP 0.1:X=INT(SIN(A)*10
  +15):Y=INT(COS(A)*7+8) <051>
100 SYS 49152,50176+Y*40+X,12,3,1:NEXT:GOS
  UB 1010:GOSUB 1020 <214>
101 : <077>
102 REM DEMOFOLGE <231>
103 : <079>
105 A$=" (39SPACE)":GOSUB 1050 <254>
110 SYS 49152,50176,40,20,2:A$=" (WHITE,5SP
  ACE)BILDER SCHNELL TEILWEISE L. S. CHEN":
  GOSUB 1050 <086>
120 SYS 49152,50176,40,19,0,0,0:GOSUB 1060
  :A$=" (WHITE,12SPACE)BILDER SCHNELL" <212>
130 SYS 49152,50176,40,20,1:GOSUB 1050:GOS
  UB 1060:A$=" (WHITE,18SPACE)ODER (4SPACE
  )" <110>
135 SYS 49152,50176,40,19,0,0,0 <138>
140 GOSUB 1050:GOSUB 1060:A$=" (WHITE,14SPA
  CE)EFFEKTVOLL":GOSUB 1050 <096>
150 FOR A=1 TO 20:SYS 49152,50176,A*2,A,1:
  NEXT: <149>
160 GOSUB 1050:GOSUB 1060:A$=" (16SPACE)AUF
  BAUEN":GOSUB 1050:GOSUB 1010 <254>
165 : <141>
166 REM BILDSCHIRM FÜLLEN <127>
167 : <143>
170 GOSUB 1020:A$="BILD MIT ZEICHEN WIEHLBA
  RER FARBE FÜLLEN":GOSUB 1030 <016>
180 GOSUB 1050:FOR A=1 TO 10 <023>
190 SYS 49152,50176+RND(1)*400,RND(1)*8+1,
  RND(1)*8+1,0,RND(1)*255,RND(1)*255 <014>
200 FOR B=0 TO 200:NEXT B,A:A$=" (4SPACE)NA
  TJRLICH GEHTS AUCH SCHNELLER: (4SPACE)"
  :GOSUB 1050 <015>
210 FOR A=0 TO 80 <136>
220 SYS 49152,50176+RND(1)*400,RND(1)*8+1,
  RND(1)*8+1,0,RND(1)*255,RND(1)*255 <044>
230 NEXT:GOSUB 1010:GOSUB 1020:GOSUB 1030 <131>
235 : <211>
236 REM ZEICHENSATZ IN DERUNG <191>
237 : <213>
240 A$=" (12SPACE)UND ALS BONBON":GOSUB 10
  50:GOSUB 1060:GOSUB 1060 <153>
250 A$=" (10SPACE)ZEICHENSATZ IN DERUNG":GOS
  UB 1050 <228>
255 PRINT" (3DOWN,5SPACE)ST. RUNGEN SIND BAS
  IC-BEDINGT!":SYS 49152,50176,40,17,0,3
  2,1 <054>
260 Z=50176:FOR A=0 TO 255:POKE Z+A,A:NEXT
  :SYS 49152,50456,40,11,0,0,1:Y=51200 <156>
270 FOR B=0 TO 15:Z=PEEK(Y):FOR A=0 TO 7:P
  OKE Y+A,PEEK(Y+1+A):NEXT A:POKE Y+7,Z:
  NEXT B <174>
280 Y=Y+8:IF Y<51280 THEN SYS 49152,50456,
  40,11,0,(Y-51200)/8,1:GOTO 270 <187>
285 : <007>
286 REM BILDSCHIRMBLINKEN <015>
287 : <009>
290 GOSUB 1010:GOSUB 1020:FOR A=0 TO 150:S
  YS 49152,50176,40,20,0,160,RND(1)*15:N
  EXT <031>
300 GOSUB 1030:A$=" (14SPACE)" + CHR$(34) + "GA
  ME OVER!" + CHR$(34):Z=7 <002>
310 GOSUB 1040:A$=" (SPACE,RVSON,WHITE,2SPA
  CE)TASTE ZUM WIEDERHOLEN ODER RUN/STOP
  ":GOSUB 1000 <147>
320 PRINT" (CLR)GREETINGS TO HAPPY & MATZI"
  :PRINT" (2DOWN)HEY ACTIVISION! DO YOU W
  ANT MY NEW?" <177>
325 PRINT" GAME?":PRINT"100% MC-CODE,DISK"
  :GOSUB 1060:RUN <148>
330 : <052>
331 REM ENDE DES DEMOPROGRAMMES <091>
332 : <054>
997 : <211>
998 REM UNTERPROGRAMME <178>
999 : <213>
1000 POKE 214,22:PRINT:PRINT A$:POKE 198,0
  :WAIT 198,1:RETURN <124>
1010 A$=" (SPACE,WHITE,RVSON,16SPACE)TASTE (
  17SPACE)":GOTO 1000 <088>
1020 A$=" (39SPACE)":POKE 214,22:PRINT:PRIN
  T A$:RETURN <246>
1030 SYS 49152,50176,40,20,0,32,0:RETURN <197>
1040 POKE 214,Z:PRINT:PRINT A$:RETURN <102>
1050 Z=18:GOTO 1040 <110>
1060 FOR Z=0 TO 1500:NEXT:RETURN <046>

```

Listing 2. Das Demoprogramm zu »Shape« zeigt die hervorragenden Eigenschaften dieses Programms.

Automatisches Laden und Starten von Programmen

Wußten Sie schon, daß sich die SHIFT-RUN/STOP-Taste simulieren läßt? Stecken Sie einfach einmal den Joystick in den

Controll-Port 2, drücken den Feuerknopf und anschließend die Taste »N«. Auf dem Bildschirm erscheint die bekannte Aufforderung »Press Play on Tape«. Gehen Sie ihr nach, so wird das erste Programm geladen und automatisch gestartet. Ist das nichts?

(H. Zehetbauer/ah)