

```

4670 POKE 49570+T,PEEK(25000+T):POKE 55714
      +T,14:FOR I=1 TO 25:NEXT          <021>
4680 NEXT T                             <024>
4690 FOR E=1 TO 28                       <113>
4700 POKE 49638+E,PEEK(25003+E):POKE 55782
      +E,14:FOR I=1 TO 25:NEXT          <240>
4710 NEXT E                             <190>
4720 FOR Y=1 TO 12                       <168>
4730 POKE 49726+Y,PEEK(25031+Y):POKE 55870
      +Y,14:FOR I=1 TO 25:NEXT          <037>
4740 NEXT Y                             <124>
4750 FOR Y=1 TO 28                       <077>
4760 POKE 49838+Y,PEEK(25043+Y):POKE 55982
      +Y,14:FOR I=1 TO 25:NEXT          <192>
4770 NEXT Y                             <154>
4780 GET N$:IF N$=""THEN 4780            <149>
4790 IF N$="1"THEN AB=230:G=15:RETURN    <103>
4800 IF N$="2"THEN AB=220:G=8:RETURN     <033>
4810 GOTO 4780                          <059>

```

© 64'er

Listing 1. Tödliches Dioxin (Schluß). Bitte verwenden Sie zur Eingabe nur den Checksummer in diesem Heft.

Der Spion, der aus dem VC 20 kam ...

In diesem spannenden Spiel für den VC 20 mit 16-KByte-Erweiterung haben Sie, der Spion im grünen Mantel, den geheimen Auftrag, gemäß Operationsplan Alpha den Tresor der kybernetischen Botschaft zu knacken und wichtige, sogar äußerst wichtige Unterlagen in Ihren Besitz zu bringen!

Der Haken an der Sache ist, daß Sie bestimmte Vorbedingungen zu erfüllen haben, um zum Ziel zu gelangen.

Aber selbst die Erfüllung dieser Bedingungen wird Ihnen durch böseartig gesonnene Botschaftsangehörige beträchtlich erschwert, da diese nämlich darauf aus sind, Sie an Ihrem Vorhaben zu hindern.

Und sollten Sie glauben, diesen Kleinigkeiten mühelos trotzen zu können, so müssen Sie bedenken, daß Sie von Runde zu Runde immer schläfriger werden und damit zunehmend an Geschwindigkeit verlieren!

Die Programmteile im einzelnen

Treppenhaus (Spielbeginn):

Ihre Figur (grün) bewegt sich im ganzen Treppenhaus allein hin und her. Um die Richtung zu ändern, muß man entspre-

chend den Joystick nach links oder rechts bewegen. Um in den Fahrstuhl zu gelangen, muß man den roten Knopf betätigen, sobald der Spion vor demselben steht. Daraufhin ertönt ein Gong und die Figur ist im Lift verschwunden. Drücken Sie jetzt den Joystick nach Wunsch hoch oder runter. Jedesmal hört man ein Zischen, welches zur Orientierung dient. Jedes Zischen entspricht einem Stockwerk auf- oder abwärts. Damit das Männchen wieder aussteigt, ist nochmals der Feuerknopf zu drücken.

Möchte man in ein Zimmer gehen, muß vor der gewünschten Tür ebenfalls wieder der rote Knopf betätigt werden.

Zimmer 1, 1. Etage:

Dieser Raum ist am leichtesten »auszuräumen«. Daher kann er nur einmal in jedem Spiel betreten werden und ist nach dem Verlassen nicht mehr zugänglich. Es ist ratsam, möglichst viele »Einerpunkte« aufzusammeln.

Punkte können nur mit dem Mittelteil des Männchens aufgenommen werden, sie müssen also auf Armhöhe liegen! Ansonsten bringen sie keinen Gewinn.

Zimmer 2, 1. Etage:

In diesem Raum läuft die Figur von selbst, wie im Treppenhaus. Man kann sie lediglich hoch oder runter bewegen. Im oberen Teil des Zimmers ist ein kleiner, querverlaufender Paternoster zu sehen. Dessen Richtung im oberen Teil kann durch Drücken des Feuerknopfes verändert werden.

In diesen Paternoster muß man eventuell einsteigen, um die anderen Partien des Raumes zu erreichen und um dort dann die Punkte aufzulesen. Schließlich muß man auch versuchen, durch geschicktes Manipulieren den Raum wieder über diesen Paternoster zu verlassen.

Wichtiger Hinweis

In Raum 1, 1. Etage sowie in einigen anderen Räumen sieht man beim Betreten noch nicht sein grünes Männchen. Dieses wird erst erkennbar, sobald man den Joystick in eine mögliche Richtung bewegt.

In den »Paternosterräumen« kann es vorkommen, daß einige Punkte für das Männchen nicht erreichbar sind, da sie nicht mit dem Mittelteil aufgenommen werden können. Um sich unnötige Mühen zu ersparen, kann man den entsprechenden Raum noch einmal verlassen und sofort wieder betreten. Vielleicht ergibt sich dann eine günstigere Anordnung der Punkte.

Zimmer 3, 2. Etage:

Bevor Sie den Raum betreten können, müssen Sie eine Paternosterkaskade überwinden. Sie befinden sich in der unteren rechten Ecke, sind aber noch nicht sichtbar. Sie müssen zunächst in den ersten Fahrstuhl durch Hochdrücken des Joysticks einsteigen. Wenn jedoch der Fahrstuhl noch nicht ganz da war, haben Sie eine Figur verloren.

Das Männchen bewegt sich mit dem jeweiligen Fahrstuhl selber fort. Man kann nach Belieben hoch und runter steigen, vorausgesetzt, man springt in ein leeres Feld.

Falls man an einem der beiden Querenden angelangt sein sollte, wird man wieder in die untere rechte Ecke versetzt.

Ziel ist es, am oberen rechten Rand auszusteigen.

Hat man das geschafft, gelangt man in einen Raum, in dem man sich wie in Raum 1 auf der ersten Etage zu verhalten hat.

Allerdings kann der Spieler diesen Raum beliebig oft betreten.

Zimmer 4, 2. Etage:

In diesem Zimmer hat man sich genauso wie in Raum 2 auf der 1. Etage zu verhalten.

Zimmer 5, 3. Etage:

Um in diesen Raum, den Tresorraum, zu gelangen, braucht man den Schlüssel. Wenn man diesen besitzt, muß man zunächst nochmals eine Paternosterkaskade, wie bei Raum 3, 2. Etage, überwinden. Hat man dies geschafft, betritt man den Tresorraum. Nun muß der Spieler zum grünen Tresor laufen. Steht er unmittelbar unter diesem, öffnet er sich, falls man im Besitz der Identitycard und der Codenummer ist. Ansonsten wird entweder der elektrische Fußboden eingeschaltet oder der Tresor bleibt verschlossen.

Hat man den Tresor jedoch geknackt, so soll man die Botschaft, wie angezeigt, verlassen. Dazu ist es nötig, mit dem Fahrstuhl wieder ganz unten im Treppenhaus zu sein.

Hat man diese Aufgabe noch nicht erledigt, so muß man noch die entsprechend benötigten Gegenstände aufsammeln.

Nachdem man es einmal geschafft hat, den Tresor zu leeren und unversehrt die Botschaft zu verlassen, steigert sich der Schwierigkeitsgrad. Nun tauchen zwei Verfolger auf, während die Eigengeschwindigkeit um zwei E(inheiten) sinkt.

Bei jedem weiteren Erfolg setzt die Reduzierung fort.

Die Gegenstände, die man durch das Aufsammeln angehäuft hat, werden am unteren Bildrand des Treppenhauses angezeigt.

Mögliche Gegenstände sind:

1. Der Turnschuh — mit diesem wird man um eine Einheit (E) schneller (nur in den Räumen).
2. Der Schlüssel — dieser ist notwendig, um in den Tresorraum zu gelangen.
3. Die Identitycard — diese braucht man, um den elektrischen Fußboden im Tresorraum auszuschalten.
4. Die Brille — wenn man diese besitzt, wird man von den Verfolgern im Treppenhaus nicht mehr bemerkt.
5. Der Schraubenschlüssel — sobald man diesen besitzt, kann man im Treppenhaus den Fahrstuhl für die Verfolger außer Betrieb setzen. Man muß dazu in den 3. Stock fahren und dort vor das rote E-Kästchen (Elevator) laufen, um dann den Feuerknopf zu drücken. Daraufhin hört man ein Knacksen und der Fahrstuhl ist für die Verfolger nicht mehr in Betrieb. Man kann ihn aber durch Wiederholung der gleichen Prozedur wieder in Betrieb setzen.
6. Die Codenummer — diese braucht der Spieler, damit sich der Tresor auch öffnen läßt.

Nicht bei jedem Aufsammeln eines Punktes erhält man auch einen Gegenstand.

Laden und starten des Spiels

Wenn man den ersten Programmteil (Listing 1) abgetippt hat, so sollte man ihn vor dem Überprüfen erst abspeichern! Das Programm löscht sich nämlich nach Ablauf von selbst! Bevor man jedoch den zweiten Teil enttippt, muß der erste Programmteil abgelaufen sein, da er die Basic-Grenze sowie den Bildschirm im Speicher verlegt. Daher höchste Vorsicht, sonst war der viele Mühe Last umsonst.

Wenn man das Programm lädt, dann zuerst den Vorspann laden (Listing 1) und nach dessen Ablauf (READY-Meldung) das Hauptprogramm (Listing 2).

Variable	Bedeutung
A\$(T)	Print-Höhe des Männchens
A(T)	Gegenstände
B(O), A(O)	Aufbewahrung der X- und Y-Position des Männchens im Fahrstuhl?
D, G, H, T, U	Zählvariablen
DX(T), DY(T)	Hoch und/oder seitwärts?
E	Schnelligkeit des Männchens
F	Y-Wert in den Etagen
I	Schnelligkeit der Aufzüge
K	Schon in Raum 1 gewesen?
M	Tresor geknackt?
N	Fahrstuhl besetzt?
O	Anzahl der Männchen
P, S	Bildschirmumfang
R+P	Anfang des Farb-RAM
V	PEEK-Position des Männchens
W	Tür oder Stein?
X(T), Y(T)	X und Y positionieren
Z	Zufallszahlen

Variablenliste zu »Spion«

Vorprogramm	Zeichenumdefinierung Verlegung der umdefinierten Zeichen in einen anderen Speicherbereich Verschiebung von Basic-Beginn und Bild
Hauptprogramm	
140 - 270	Maschinenspracheroutinen Joystick; Paternoster
280 - 350	Variablendefinierung
360 - 480	Bewegungen im Treppenhaus
490 - 610	Wiederherstellung der Etagen
620 - 750	Figur malen
760 - 800	Aufzug hoch und runter
810 - 900	Aufzug fährt (Zischen und Gong)
910 - 980	Welcher Raum?
990 - 1960	Malen der Räume
1970 - 2240	Bewegungen in Raum 1, 3 und 5
2250 - 2420	Auf einen Stein gestoßen?
2430 - 2460	Malen der Figur
2490 - 2510	Einen Punkt erwischt?
2520 - 2550	Lift außer Betrieb ? (Ton)
2560 - 2580	Bereit zum Tresorknacken?
2590 - 2660	Tresor geknackt? (Anzeige)
2670 - 2700	Männchen tot
2710 - 2980	Im Paternoster
2990 - Ende	In den Räumen 2 und 4

Programmabschnitte von »Spion«

```

100 REM*SPION*AXEL*BLAU*                <144>
110 REM*HEMMERDENERW. 14*                <194>
120 REM*      GV 2 *                      <230>
130 PRINT CHR$(147) " {DOWN,SPACE,BLACK}N{WH
ITE}U{RED}R{SPACE,CYAN}G{PURPLE}E{GREE
N}D{BLUE}U{YELLOW}L{WHITE}D":POKE 3687
9,238                                     <084>
140 POKE 36878,13:FOR T=0 TO 767:Z=PEEK(32
768+T):POKE 7168+T,Z:NEXT                <080>
150 FOR T=0 TO 615:READ Z:POKE 7168+T,Z:
A=A+Z:POKE 36875,Z:NEXT:POKE 36878,0    <046>
160 IF A<>70723 THEN PRINT "{CLR}DATA FEHLE
R!":END                                  <220>
170 DATA 3,7,15,24,9,15,6,3,192,224,240,24
,144,240,96,192,7,25,61,55,118,111,126
,63                                     <109>
180 DATA 224,152,188,236,238,246,254,252,2
6,27,22,31,30,31,30,15                 <156>
190 DATA 216,216,232,248,248,248,248,240,3
,7,15,31,8,12,6,3,192,224,240,248,16,4
8,96,192                                <115>
200 DATA 15,31,63,63,127,123,127,63,240,24

```

Listing 1. Zeichendefinition zu »Spion«. Bitte verwenden Sie zur Eingabe nur den Checksummer VC 20 in diesem Heft.

```

8,252,252,254,222,254,252 <235>
210 DATA 47,31,31,31,31,30,29,15,244,248,2 <044>
48,248,248,120,184,240,1,7,15,24,9,15, <184>
6,1 <148>
220 DATA 224,240,248,192,224,240,224,192,7 <177>
2,3,3,6,7,15,14 <231>
230 DATA 224,224,192,224,224,112,112,240,1 <036>
3,13,14,15,15,15,11,7 <231>
240 DATA 240,160,96,224,224,240,240,224,7, <172>
15,31,3,7,15,7,3,128,224,240,24,144,24 <028>
0,96,128 <155>
250 DATA 7,7,3,7,7,14,14,15,224,64,192,192 <045>
,96,224,240,112,15,5,6,7,7,15,15,7 <164>
260 DATA 176,176,112,240,240,240,208,224,3 <146>
,7,7,15,13,15,7,3 <185>
270 DATA 192,224,224,240,176,240,224,192,3 <017>
,7,7,15,15,15,7,3 <125>
280 DATA 192,224,224,240,240,240,224,192,3 <069>
,7,7,7,11,31,31,11 <040>
290 DATA 128,192,192,224,224,224,192,128,1 <024>
,3,3,7,7,7,3,1,9,9,8,12,15,, <253>
300 DATA,,,,,,248,24,8,200,8,8,136,8,192 <108>
,224,224,224,208,248,248,208,8,200,8,2 <194>
4,248,,, <253>
310 DATA 255,255,240,192,192,192,192,2 <061>
55,255,15,3,3,3,3 <218>
320 DATA 128,128,128,128,128,128,128,128,3 <138>
,3,3,3,3,3,3,51,51,51,3,3,3,3,3 <204>
330 DATA 255,255,192,192,192,192,192,192,2 <053>
55,255,128,128,128,128,128,128 <249>
340 DATA 191,179,179,179,191,191,191,191,1 <096>
92,192,192,192,192,192,192,192 <129>
350 DATA 179,179,179,191,179,179,179,191,1 <049>
92,192,192,192,192,192,255,255 <249>
360 DATA 128,128,128,128,128,128,255,255,1 <096>
91,191,191,191,191,191,191,191 <129>
370 DATA 127,254,194,254,130,255,195,254,2 <049>
52,14,78,234,170,26,90,174 <249>
380 DATA 166,182,174,167,254,255,127,,174, <096>
74,10,250,14,254,252, <129>
390 DATA,,,28,62,119,99,96,96,96,96,96,96 <049>
,96,96,56,124,238,206,238,198,124,56 <249>
400 DATA 15,12,8,9,9,9,9,24,36,4,3,4,4,2 <053>
,1,48,72,4,156,98,98,100,152 <249>
410 DATA,36,66,66,66,102,60,24,24,24,60,36 <096>
,102,102,36,24,,15,28,24,16,24,31,15 <129>
420 DATA,192,176,46,11,7,255,254,1,3,7,15, <049>
31,63,127,255,255,255,255,255,126, <249>
126,60 <096>
430 DATA 128,192,224,240,248,252,254,255,, <249>
24,60,102,102,126,60,24 <096>
440 DATA 40,24,56,40,56,40,48,24,255,224,1 <053>
92,159,176,160,160,160,255,7,3,249,13, <249>
5,5,5 <096>
450 DATA 160,160,160,162,161,161,161,162,5 <249>
,5,5,69,133,133,133,69 <096>
460 DATA 160,160,160,160,176,159,192,255,5 <249>
,5,5,5,13,249,3,255 <096>
470 DATA 248,248,248,248,248,248,248,248,, <249>
255,255,255,255,255,255 <096>
480 DATA 247,247,247,,223,223,223, <249>
490 POKE 36869,208:POKE 648,20:PRINT CHR$( <096>
147) <129>
500 FOR T=0 TO 615:Z=PEEK(7168+T):POKE 409 <249>
6+T,Z:NEXT <096>
510 FOR T=4712 TO 5119:POKE T,234:NEXT <129>
520 POKE 44,22:POKE 5632,0:NEW <096>

```

Listing 1. Zeichendefinition zu »Spion« (Schluß).
Bitte verwenden Sie zur Eingabe nur den Checksummer VC 20 in diesem Heft.

```

100 REM*SPION*AXEL*BLAU* <144>
110 REM*HEMMERDENERWEG 14* <235>
120 REM* GV2 * <230>
130 DATA 169,127,141,34,145,173,32,145,41, <253>
128,133,251,169,255,141,34 <100>
140 DATA 145,173,31,145,41,28,24,101,251,1 <095>
33,251,173,31,145,41,32 <215>
150 DATA 133,252,96 <095>
160 FOR T=828 TO 862:READ A:POKE T,A:NEXT: <215>
E=5 <215>
170 DIM A$(20):A$(0)=""(HOME)":FOR T=1 TO 2 <196>
0:A$(T)=A$(T-1)+"(DOWN)":NEXT:0=4:D=1 <196>
180 POKE 36869,220:POKE 36879,8:X(0)=18:Y( <019>
0)=18:DX(0)=1:X(1)=4:X(2)=12:Y(1)=8:C= <019>
0:N=0 <019>

```

```

190 Y(2)=13:SN=36877:P=5120:R=32768:SL=368 <239>
78:DX(1)=1:DX(2)=-1:DX(3)=-1:DY(0)=1 <191>
200 Y(3)=3:X(3)=9:S=5120 <076>
210 SM=36875:POKE SL,11:GOSUB 860:FOR T=1 <230>
TO 2:IF X(T)<4 OR X(T)>18 THEN X(T)=15 <075>
220 NEXT <145>
230 SYS 828 <042>
240 IF PEEK(252)=0 THEN GOTO 590 <187>
250 IF C=1 THEN 630 <125>
260 IF PEEK(251)=28 THEN DX(0)=1:GOTO 280 <253>
270 IF PEEK(251)=140 THEN DX(0)=-1:GOTO 28 <113>
0 <056>
280 IF X(0)>17 THEN DX(0)=-1:GOTO 300 <180>
290 IF X(0)<4 THEN DX(0)=1 <003>
300 X(0)=X(0)+DX(0):F=Y(0):GOSUB 490 <207>
310 FOR T=1 TO D:IF X(T)<4 OR X(T)>17 THEN <093>
DX(T)=-DX(T) <253>
320 IF X(1)=14 AND Y(1)<>Y(0) THEN GOSUB 72 <054>
0 <127>
330 X(T)=X(T)+DX(T):F=Y(T):GOSUB 530 <038>
340 IF X(T)=X(0) AND Y(T)=Y(0) AND A(4)=0 TH <196>
EN 2320 <085>
350 NEXT:GOTO 230 <243>
360 PRINT A$(3)"(RED,5SPACE,CYAN),(3SPACE, <054>
RED)8!(2SPACE,BLUE),&-(3SPACE,WHITE)L <115>
" <017>
370 PRINT"(RED,5SPACE,CYAN),(3SPACE,RED)+ <145>
#(2SPACE,BLUE),&-(3SPACE,WHITE)L" <113>
380 PRINT"(YELLOW,SPACE)5(3SPACE,CYAN),( <125>
7SPACE,BLUE)./(3SPACE,WHITE)L(2DOWN)": <028>
RETURN <095>
390 PRINT A$(8)"(YELLOW,SPACE)6(WHITE)L(2S <151>
PACE,CYAN),(3SPACE),(2SPACE,BLUE),&- <106>
(3SPACE,WHITE)L" <196>
400 PRINT"(YELLOW,SPACE)6(WHITE)L(2SPACE,C <059>
YAN),(3SPACE),(2SPACE,BLUE),&-(3SPAC <061>
E,WHITE)L" <252>
410 PRINT"(YELLOW,SPACE)6(WHITE)L(2SPACE,C <059>
YAN),(3SPACE),(2SPACE,BLUE)./(3SPAC <120>
E,WHITE)L(2DOWN)":RETURN <059>
420 PRINT A$(13)"(YELLOW,SPACE)6(WHITE)L(2 <212>
SPACE,CYAN),(3SPACE),(2SPACE,BLUE),& <121>
-(3SPACE,WHITE)L" <013>
430 PRINT"(YELLOW,SPACE)6(WHITE)L(2SPACE,C <108>
YAN),(3SPACE),(2SPACE,BLUE),&-(3SPAC <128>
E,WHITE)L" <008>
440 PRINT"(YELLOW,SPACE)6(WHITE)L(2SPACE,C <022>
YAN),(3SPACE),(2SPACE,BLUE)./(3SPAC <222>
E,WHITE)L(2DOWN)":RETURN <197>
450 PRINT A$(18)"(YELLOW,SPACE)6(GREEN)LLL <197>
LLLLLLLL(CYAN),&-(GREEN)LLLL" <197>
460 PRINT"(YELLOW,SPACE)6(GREEN)LLLLLLLLLL <197>
LL(CYAN),&-(GREEN)LLLL" <197>
470 PRINT"(YELLOW,SPACE)6(GREEN)LLLLLLLLLL <197>
LL(CYAN)./(GREEN)LLLL" <197>
480 RETURN <197>
490 GOSUB 580:ON F+1 GOSUB 360,390,420,450 <197>
500 IF DX(0)=-1 THEN 520 <197>
510 PRINT A$(Y(0))TAB(X(0))"(WHITE)RS(2LEF <197>
T,DOWN,GREEN)TU(2LEFT,DOWN)VW":POKE SN <197>
,254:POKE SN,0:RETURN <197>
520 PRINT A$(Y(0))TAB(X(0))"(WHITE)LM(2LEF <197>
T,DOWN,GREEN)NO(2LEFT,DOWN)PQ":POKE SN <197>
,254:POKE SN,0:RETURN <197>
530 GOSUB 580:IF Y(T)=Y(0) AND C=0 THEN 550 <197>
540 ON F+1 GOSUB 360,390,420,450 <197>
550 IF DX(T)=-1 THEN 570 <197>
560 PRINT A$(Y(T))TAB(X(T))"(WHITE)↑"CHR$( <197>
34):PRINT TAB(X(T))"(RED)TU(2LEFT,DOWN <197>
)VW":RETURN <197>
570 PRINT A$(Y(T))TAB(X(T))"(WHITE)↓(2LEF <197>
T,DOWN,RED)NO(2LEFT,DOWN)PQ":RETURN <197>
580 F=(F-3)/5:RETURN <197>
590 IF X(0)=5 AND Y(0)<17 THEN 780 <197>
600 IF X(0)=14 AND N=0 THEN 680 <197>
610 IF X(0)=10 AND Y(0)<17 THEN 820 <197>
620 GOTO 250 <197>
630 POKE SL,5 <197>
640 IF Y(0)=18 AND M=1 THEN 2300 <197>
650 IF PEEK(251)=152 AND Y(0)>7 THEN Y(0)= <197>
Y(0)-5:POKE SN,253:FOR T=0 TO 90:NEXT: <197>
POKE SN,0 <197>
660 IF PEEK(251)=148 AND Y(0)<14 THEN Y(0) <197>
=Y(0)+5:POKE SN,253:FOR T=0 TO 90:NEXT <197>
:POKE SN,0 <197>

```

Listing 2. »Spion« Hauptprogramm. Bitte verwenden Sie zur Eingabe nur den Checksummer VC 20 in diesem Heft.

```

670 GOTO 310 <122>
680 GOSUB 770 <020>
690 IF C=1 THEN 710 <100>
700 GOSUB 750:GOTO 250 <182>
710 C=0:POKE SN,11:GOTO 250 <097>
720 IF N=1 THEN RETURN <245>
730 GOSUB 770:GOSUB 750:C=0:POKE SN,253:Y( <152>
1)=Y(0):DX(1)=DX(0)
740 FOR G=0 TO 90:NEXT:POKE SN,0:GOSUB 770 <010>
:RETURN
750 PRINT A$(3)TAB(14)" {BLUE},&{2LEFT,DOWN <074>
},&{2LEFT,DOWN}./ {2LEFT,3DOWN},&{2LEFT
,DOWN},&{2LEFT,DOWN}./ {2LEFT,3DOWN},&{
2LEFT,DOWN},&{2LEFT,DOWN}./ {2LEFT,3DOW <004>
N,CYAN},&{2LEFT,DOWN},&{2LEFT,DOWN}";
760 PRINT"/":C=1:RETURN <213>
770 POKE SM,190:FOR G=11 TO 0 STEP-1:POKE <155>
SL,G:FOR H=0 TO 20:NEXT:NEXT:POKE SM,0
:POKE SL,11:RETURN <097>
780 F=Y(0):GOSUB 580:F=F+1:IF F=1 AND A(2) <170>
=1 THEN GOSUB 1490:GOTO 1620
790 IF F=2 THEN GOSUB 1380:GOTO 1620 <064>
800 IF F=3 THEN GOSUB 1150:GOTO 1620
810 GOTO 250 <125>
820 F=Y(0):GOSUB 580:F=F+1:IF F=1 AND A(5) <127>
=1 THEN GOSUB 2170:GOTO 250
830 IF F=2 THEN GOSUB 1260:GOTO 1620 <179>
840 IF F=3 THEN GOSUB 1380:GOTO 1620 <104>
850 GOTO 250 <134>
860 IF A(1)=1 AND E<6 THEN E=E+1
870 PRINT" {CLR,RED,2SPACE}?***** <207>
**R"
880 PRINT" ?*****R" <137>
890 PRINT" {UP,WHITE,5SPACE,CYAN}% {7SPACE, <151>
BLUE}%*+ {3SPACE,WHITE}L"
900 PRINT" {RED,5SPACE,CYAN}, {3SPACE,RED}B <190>
! {2SPACE,BLUE},&- {3SPACE,WHITE}L"
910 PRINT" {RED,5SPACE,CYAN}, {3SPACE,RED}+ <159>
# {2SPACE,BLUE},&- {3SPACE,WHITE}L"
920 PRINT" {YELLOW,SPACE}5 {3SPACE,CYAN}, {7 <030>
SPACE,BLUE}./0 {3SPACE,WHITE}L"
930 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}LLLLLLLLLL <090>
LLLLLLLLLL"
940 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE,C <040>
YAN}% {3SPACE}% {2SPACE,BLUE}%*+ {3SPAC
E,WHITE}L"
950 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE,C <107>
YAN}, {3SPACE}, {2SPACE,BLUE},&- {3SPAC
E,WHITE}L"
960 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE,C <137>
YAN}, {3SPACE}, {2SPACE,BLUE},&- {3SPAC
E,WHITE}L"
970 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE,C <134>
YAN}, {3SPACE}, {2SPACE,BLUE}./0 {3SPAC
E,WHITE}L"
980 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}LLLLLLLLLL <140>
LLLLLLLLLL"
990 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE,C <090>
YAN}% {3SPACE}% {2SPACE,BLUE}%*+ {3SPAC
E,WHITE}L"
1000 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE, <157>
CYAN}, {3SPACE}, {2SPACE,BLUE},&- {3SP
ACE,WHITE}L"
1010 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE, <187>
CYAN}, {3SPACE}, {2SPACE,BLUE},&- {3SP
ACE,WHITE}L"
1020 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}L {2SPACE, <184>
CYAN}, {3SPACE}, {2SPACE,BLUE}./0 {3SP
ACE,WHITE}L"
1030 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {WHITE}LLLLLLLLLL <192>
LLLLLLLLLL"
1040 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {GREEN}LLLLLLLLLL <139>
LLL {CYAN}%*+ {GREEN}LLL"
1050 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {GREEN}LLLLLLLLLL <197>
LLL {CYAN},&- {GREEN}LLL"
1060 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {GREEN}LLLLLLLLLL <207>
LLL {CYAN},&- {GREEN}LLL"
1070 PRINT" {YELLOW,SPACE}6 {GREEN}LLLLLLLLLL <219>
LLL {CYAN}./0 {GREEN}LLL"
1080 IF A(1)=1 THEN PRINT A$(20)" {RIGHT,2D <190>
OWN,WHITE}>";
1090 IF A(2)=1 THEN PRINT A$(20)SPC(5)" {DO <006>
WN,CYAN}> {DOWN,LEFT}L";
1100 IF A(3)=1 THEN PRINT A$(20)SPC(8)" {DO <125>
WN,BLUE}>12 {2LEFT,DOWN}>34";
1110 IF A(4)=1 THEN PRINT A$(20)SPC(12)" {2 <197>
DOWN,GREEN}>9";
1120 IF A(5)=1 THEN PRINT A$(20)SPC(16)" {D

```

```

OWN,YELLOW}> {LEFT,DOWN}<"; <190>
1130 IF A(6)=1 THEN PRINT A$(20)SPC(19)" {2 <000>
DOWN,RED}>7";
1140 RETURN <182>
1150 PRINT" {CLR,WHITE}LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL <041>
LLL {9SPACE}L {10SPACE}LL {9SPACE}L {10SP
ACE}L";
1160 PRINT" L {9SPACE}L {10SPACE}LL {6SPACE}L { <140>
2SPACE}L {7SPACE}L {2SPACE}L";
1170 PRINT" L {2SPACE, GREEN}>7 {WHITE, 3SPACE}L <134>
{2SPACE}L {SPACE, RED}>7 {WHITE, 5SPACE}L {
2SPACE}LL {6SPACE}L {2SPACE}L {7SPACE}L {
2SPACE}L";
1180 PRINT" LLLLL {CYAN}KK {WHITE}L {2SPACE}LL <099>
L {2SPACE}LLLL {2SPACE}LL {14SPACE, CYAN}
L {WHITE, 5SPACE}L";
1190 PRINT" L {9SPACE, YELLOW}>7 {WHITE, 4SPACE, <176>
CYAN}>L {WHITE, 5SPACE}LL {14SPACE, CYAN}>L
{WHITE, 5SPACE}L";
1200 PRINT" L {2SPACE}LLLLLL {CYAN}KK {WHITE}LL <091>
LLLLLL {4SPACE}LL {15SPACE}L {4SPACE}L";
1210 PRINT" L {15SPACE}L {4SPACE}LL {15SPACE}L <253>
{4SPACE}L";
1220 PRINT" LLLLL {2SPACE}LLLLLLLL {CYAN}KK {WHI <104>
TE}LL {2SPACE}LLLLLL {5SPACE, CYAN}>L {WHITE
, 5SPACE}L {8SPACE}L";
1230 PRINT" L {5SPACE, CYAN}>L {WHITE, 5SPACE}L { <119>
8SPACE}LL {5SPACE, CYAN}>L {WHITE, 2SPACE,
PURPLE}>7 {WHITE, 2SPACE}L {8SPACE}L";
1240 PRINT" L {5SPACE}L {8SPACE}L {5SPACE}LL {5 <220>
SPACE}L {8SPACE}L {5SPACE}L";
1250 PRINT" L {5SPACE}L {8SPACE}L {5SPACE}LLLL { <086>
2SPACE}LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL";:POKE 5625,
76:RETURN
1260 PRINT" {CLR,WHITE}LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL <183>
LLL {8SPACE}L {11SPACE}L";
1270 PRINT" L {SPACE, RED}>7 {WHITE, 6SPACE}L {6S <183>
PACE, BLUE}>7 {WHITE, 4SPACE}LL {8SPACE}L {
11SPACE}L";
1280 PRINT" L {3SPACE}LLL {2SPACE}LLLL {CYAN}KK <131>
{WHITE}LLLLLL {2SPACE}LL {3SPACE}L {16SPA
CE}L";
1290 PRINT" L {CYAN}KK {WHITE}LL {SPACE, YELLOW <142>
}>7 {WHITE, 14SPACE}LL {20SPACE}L";
1300 PRINT" L {8SPACE}L {CYAN}KK {WHITE}LLL {2S <014>
PACE}LLLLLL {8SPACE}L {11SPACE}L";
1310 PRINT" L {2SPACE}LLLLLL {CYAN}KK {WHITE}L {1 <179>
1SPACE}LL {20SPACE}L";
1320 PRINT" L {11SPACE}L {8SPACE}LL {11SPACE}L <072>
{CYAN}KK {WHITE}LLLLLL";
1330 PRINT" LLLLL {2SPACE}LLLLLL {11SPACE}LL {5SP <055>
ACE, CYAN}>L {WHITE, 2SPACE}L {9SPACE, PURP
LE}>7 {WHITE, SPACE}L";
1340 PRINT" L {5SPACE, CYAN}>L {WHITE, 2SPACE}L { <176>
11SPACE}LL {5SPACE, CYAN}>L {WHITE, 2SPACE
}>L {5SPACE}L {2SPACE}LLLLLL";
1350 PRINT" L {2SPACE}LLLLLL {2SPACE}L {2SPACE}L <135>
LLL {5SPACE}LL {5SPACE}L {14SPACE}L";
1360 PRINT" L {5SPACE}L {10SPACE, CYAN}>7 {WHITE <205>
, 3SPACE}LL {5SPACE}L {14SPACE}L";
1370 PRINT" LLL {2SPACE}LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL";:P <061>
OKE 5625,76:RETURN
1380 PRINT" {CLR,WHITE}LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL <227>
LLL {5SPACE}L {6SPACE}L {7SPACE}L";
1390 PRINT" L {5SPACE}L {6SPACE}L {7SPACE}LL {3 <016>
SPACE, RED}>7 {WHITE, SPACE}>L {SPACE, CYAN}
7 {WHITE, 9SPACE, PURPLE}>7 {WHITE, 2SPACE}
L";
1400 PRINT" L {5SPACE}L {14SPACE}LL {5SPACE}L { <189>
14SPACE}L";
1410 PRINT" L {2SPACE}LLLLLLLLLL {CYAN}KK {WHITE <038>
}>LLLLLL {2SPACE}LL {12SPACE}L {7SPACE}L"
;
1420 PRINT" L {12SPACE}L {2SPACE, BLUE}>7 {WHITE <233>
, 4SPACE}LL {12SPACE}L {7SPACE}L";
1430 PRINT" L {2SPACE}L {2SPACE}LLLLLLLLLL {2SPA <243>
CE}LLLLLLLLLL {2SPACE}L {17SPACE}L";
1440 PRINT" L {2SPACE}L {6SPACE, GREEN}>7 {WHITE <189>
, 10SPACE}LL {2SPACE}L {17SPACE}L";
1450 PRINT" L {2SPACE}LL {CYAN}KK {WHITE}LLLLLL <046>
LLLLLLLLLL {2SPACE}LL {20SPACE}L";
1460 PRINT" L {20SPACE}LL {20SPACE}L"; <203>
1470 PRINT" LLLLL {2SPACE}L {2SPACE}LLLLLLLLLL
{2SPACE}LL {6SPACE}L {6SPACE}L {6SPACE}L

```

Listing 2. »Spion« Hauptprogramm (Fortsetzung). Bitte verwenden Sie zur Eingabe nur den Checksummer VC 20 in diesem Heft.

```

1920 V=S+22*Y(T)+X(T):IF PEEK(V+66)>W OR P      <091>
      EEK(V+67)>W THEN DY(T)=0
1930 RETURN                                          <210>
1940 V=S+22*Y(T)+X(T):IF PEEK(V-1)>W OR PE      <202>
      EK(V+21)>W OR PEEK(V+43)>W THEN DX(T)
      =0
1950 RETURN                                          <230>
1960 V=S+22*Y(T)+X(T):IF PEEK(V+2)>W OR PE      <155>
      EK(V+24)>W OR PEEK(V+46)>W THEN DX(T)
      =0
1970 RETURN                                          <250>
1980 IF DY(0)>0 THEN PRINT A$(Y(0))SPC(X(0      <152>
      ))" (UP,2SPACE,2LEFT,DOWN,WHITE)@A(2LE
      FT,DOWN,GREEN)BC(2LEFT,DOWN)DE";:POKE
      SN,254:POKE SN,0
1990 RETURN                                          <014>
2000 IF DY(0)>0 THEN PRINT A$(Y(0))SPC(X(0      <126>
      ))" (WHITE)FG(2LEFT,DOWN,GREEN)HI(2LEF
      T,DOWN)JK(2LEFT,DOWN,2SPACE)";:POKE S
      N,254:POKE SN,0
2010 RETURN                                          <034>
2020 IF PEEK(P+22*(Y(0)+1)+X(0))=55 THEN G      <214>
      OSUB 2120
2030 IF DX(0)>0 THEN PRINT A$(Y(0))SPC(X(0      <193>
      ))" (WHITE)LM(SPACE,3LEFT,DOWN,GREEN)N
      O(SPACE,3LEFT,DOWN)PQ ";:POKE SN,254:
      POKE SN,0
2040 RETURN                                          <064>
2050 IF PEEK(P+22*(Y(0)+1)+X(0)+1)=55 THEN      <229>
      GOSUB 2120
2060 IF DX(0)>0 THEN PRINT A$(Y(0))SPC(X(0      <252>
      ))" (LEFT,WHITE,SPACE)RS(3LEFT,DOWN,GR
      EEN,SPACE)TU(3LEFT,DOWN,SPACE)VW";:PO
      KE SN,254:POKE SN,0
2070 RETURN                                          <096>
2080 PRINT A$(Y(T))SPC(X(T))" (UP,2SPACE,2L      <054>
      EFT,DOWN,WHITE)XY(2LEFT,DOWN,RED)BC(2
      LEFT,DOWN)DE";:RETURN
2090 PRINT A$(Y(T))SPC(X(T))" (WHITE)Z(2LE      <112>
      FT,DOWN,RED)HI(2LEFT,DOWN)JK(2LEFT,DO
      WN,2SPACE)";:RETURN
2100 PRINT A$(Y(T))SPC(X(T))" (LEFT,WHITE,S      <078>
      PACE)↑(2LEFT,DOWN,RED,SPACE)TU(3LEFT,
      DOWN,SPACE)VW";:PRINT" (LEFT,2UP,WHITE
      )"CHR$(34):RETURN
2110 PRINT A$(Y(T))SPC(X(T))" (WHITE)↓(SPA      <131>
      CE,3LEFT,DOWN,RED)NO(SPACE,3LEFT,DOWN
      )PQ(SPACE,3LEFT,DOWN)";:RETURN
2120 Z=INT(RND(1)*3):IF Z=1 THEN 2140          <086>
2130 RETURN                                          <156>
2140 A(2)=1:Z=INT(RND(1)*7)                      <229>
2150 IF A(Z+1)=0 THEN A(Z+1)=1:RETURN           <150>
2160 A(7)=0:GOTO 2140                            <009>
2170 POKE SL,5:FOR T=1 TO 10:POKE SN,230+I      <048>
      NT(RND(1)*20):FOR G=1 TO 15:NEXT
2180 FOR H=25 TO 1 STEP-1:POKE SL,0:NEXT:P      <047>
      OKE SL,4:NEXT:POKE SN,0:POKE SL,11
2190 IF N=1 THEN N=0:RETURN                      <013>
2200 N=1:RETURN                                    <115>
2210 IF A(3)=0 THEN 2240                         <150>
2220 IF A(6)=1 THEN 2280                         <065>
2230 RETURN                                          <000>
2240 PRINT A$(14)SPC(17)" (WHITE)↓(3LEFT,D      <187>
      OWN,BLUE)NO(2LEFT,DOWN)PQ";:POKE SN,2
      00
2250 PRINT" (3UP)KK(2LEFT,DOWN)JJ(2LEFT,DOW      <205>
      N)KK(2LEFT,DOWN)JJ(2LEFT,DOWN)KK(8LEF
      T,DOWN)JJJJJJJJ(8LEFT,DOWN)KKKKKKKKK";
2260 PRINT" (8LEFT,DOWN)JJJJJJJJ(8LEFT,DOW      <061>
      N)KKKKKKKKK";:FOR T=11 TO 0 STEP-1:POKE
      SL,T:NEXT:POKE SN,0
2270 POKE SL,11:FOR T=1 TO 6000:NEXT:GOTO      <153>
      2320
2280 POKE 36869,208:PRINT" (CLR)"A$(4)" (3RI      <159>
      GHT,YELLOW)CONGRATULATIONS!";:M=1
2290 PRINT A$(6)"NOW LEAVE THE EMBASSY!";:F      <174>
      OR T=1 TO 3000:NEXT:POKE 36869,220:GO
      SUB 1490:RETURN
2300 IF E>2 THEN E=E-2                            <203>
2310 FOR T=1 TO 5000:NEXT:M=0:N=0:D=2:FOR      <086>
      T=1 TO 6:A(T)=0:NEXT:GOTO 180
2320 FOR T=128 TO 255:POKE SN,T:POKE SM,T      <099>
2330 NEXT:POKE SM,0:POKE SN,0:0=0-1            <226>
2340 IF 0=0 THEN POKE 36869,208:PRINT" (CLR      <006>
      ,2DOWN,WHITE)END OF YOUR MISSION":END
2350 GOTO 180                                       <120>

```

64'er