

Das Boot – Ein tolles Spiel für den VC 20

Sie kennen den Spielfilm »Das Boot«? Der Film wird durch dieses Programm simuliert. Lassen Sie sich die ausgezeichneten grafischen und akustischen Effekte nicht entgehen. Spielen Sie U-Boot-Kommandant von U-96.

Als Kommandant von U-96 haben Sie und Ihre Mannschaft die Sinnlosigkeit des Krieges erkannt und wollen zurück in die Heimat. In einem unterirdischen Höhlensystem von Gibraltar müssen Sie den Minen und Felsen ausweichen. Die Aufgabe besteht nun darin, die Proviantpakete einzusammeln, die von Deutschen für Sie ausgelegt sind. Ein Spiel für den VC 20 mit 16 KByte Speichererweiterung.

Erklärung der drei Szenen:

Szene 1: Es ist Tag, es ist nur ein Proviant ausgelegt.

Szene 2: Es ist Nacht, es sind zwei Proviantpakete vorhanden.

Szene 3: Sie tauchen in die Tiefe, es sind fünf Proviantpakete vorhanden.

Erklärung der CHANGE STAGE jeweils nach einer Szene:

Nummer 1: Sie müssen den verrückt gewordenen Johann zur Vernunft bringen.

Nummer 2: Sie müssen entscheiden, wieviel Proviantpakete sie einem zweiten U-Boot abgeben.

Nummer 3: Sie sind zu tief getaucht und müssen an die Oberfläche. Geben Sie Ihren Lösungswunsch 1, 2 oder 3 ein.

Die CHANGE STAGE ist eine Texteinlage, die die Abwechslung in das Actionspiel bringt.

Geben Sie vor dem Abtippen im Direktmodus ein:

- 1) POKE 44,28:POKE 28*256,0:NEW
- 2) Tippen Sie den »BOOT«-Lader (Listing 1) ab.
- 3) Speichern Sie diesen.
- 4) Geben Sie NEW ein.
- 5) Tippen Sie das Hauptprogramm (Listing 2) ab.
- 6) Speichern Sie es unter dem Namen »Das Boot«, da der Lader auf diesen Namen programmiert ist.

Wenn Sie nach dem Abtippen nun endlich spielen wollen, ist wie folgt vorzugehen:

- 1) Geben Sie im Direktmodus ein:
POKE 44,28:POKE 28*256,0:NEW
- 2) Laden Sie jetzt den Lader, und wenn der Cursor wieder blinkt, einfach die RETURN-Taste drücken. Das Hauptprogramm wird automatisch nachgeladen.
- 3) Jetzt brauchen Sie nur noch starten und können, ohne sich zu langweilen, stundenlang spielen.

(C.M. Grzibek/R. Desideri/ah)

```

0 PRINT "{CLR,2DOWN}LOAD"CHR$(34)"DAS BOOT"
  CHR$(34)"",8";:PRINT "{HOME}"; <157>
1 FOR I=256 TO 264:POKE 5120+I,0:NEXT <066>
2 FOR I=0 TO 1463:READ A:POKE 5120+I,A:NEXT:NEW
  T:NEW <020>
9 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <183>
10 DATA 63,63,51,51,63,115,115,115 <194>
11 DATA 62,51,51,60,51,115,127,126 <122>
12 DATA 63,63,51,48,48,115,127,127 <068>
13 DATA 60,62,51,51,51,115,127,127 <061>
14 DATA 63,63,51,60,60,115,127,127 <094>
15 DATA 63,63,48,60,60,112,112,112 <107>
16 DATA 63,63,51,48,55,115,127,127 <197>
17 DATA 51,51,51,63,63,115,115,115 <176>
18 DATA 63,63,28,28,28,124,127,127 <055>
19 DATA 30,30,6,6,102,103,127,63 <134>
20 DATA 51,54,60,56,56,124,118,115 <000>
21 DATA 48,48,48,48,48,115,127,127 <170>
22 DATA 49,59,63,53,49,113,113,113 <238>
23 DATA 51,59,63,55,51,115,115,115 <113>
24 DATA 63,63,51,51,51,115,127,127 <248>
25 DATA 62,63,51,63,62,112,112,112 <173>
26 DATA 63,63,51,51,55,118,127,123 <238>
27 DATA 63,63,51,63,63,124,118,115 <030>
28 DATA 30,63,56,30,7,115,127,126 <048>
29 DATA 63,63,12,12,12,28,28,28 <078>
30 DATA 51,51,51,51,51,115,127,127 <149>
31 DATA 51,51,51,51,51,115,126,124 <101>
32 DATA 49,49,49,49,53,127,123,113 <072>
33 DATA 51,51,51,51,12,115,115,115 <236>
34 DATA 102,102,102,24,24,120,126,126 <246>
35 DATA 63,63,6,12,24,112,127,127 <224>
50 DATA 128,175,255,255,31,31,255,127 <149>
60 DATA 119,121,119,126,127,121,127,127 <246>
70 DATA 127,127,127,127,127,127,127,127 <184>
80 DATA 127,126,255,191,191,209,255,255 <094>
90 DATA 0,223,223,159,191,255,255,129 <223>
91 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <009>
100 DATA 128,128,128,0,129,255,255,255 <250>
109 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <027>
110 DATA 255,255,255,255,255,129,128,128 <239>
120 DATA 128,0,1,255,255,255,255,255 <030>

```

```

130 DATA 0,252,255,255,251,247,255,255 <020>
140 DATA 255,255,255,255,255,255,255,254 <220>
150 DATA 252,248,255,255,191,223,223,255 <206>
160 DATA 255,255,255,127,255,255,191,156 <171>
170 DATA 3,3,3,131,195,199,231,231 <092>
180 DATA 224,227,231,239,207,159,159,31 <031>
190 DATA 31,31,15,159,223,255,255,255 <023>
200 DATA 255,255,255,207,207,135,3,0 <154>
210 DATA 227,225,255,255,255,255,255,178 <184>
220 DATA 255,255,255,255,253,248,248,248 <073>
225 DATA 248,248,248,248,248,248,248,248 <139>
230 DATA 126,126,102,102,102,102,126,126 <124>
231 DATA 12,28,60,124,12,12,12,12 <052>
232 DATA 126,126,102,110,28,56,126,126 <166>
233 DATA 126,126,6,62,62,6,126,126 <198>
234 DATA 96,96,108,126,126,12,12,12 <050>
235 DATA 126,126,96,126,126,6,126,126 <148>
236 DATA 126,126,96,126,126,102,126,126 <004>
237 DATA 126,126,102,14,28,56,48,48 <107>
238 DATA 126,126,102,126,126,102,126,126 <046>
239 DATA 126,126,102,126,126,6,126,126 <081>
240 DATA 248,253,255,255,223,215,243,243 <198>
250 DATA 255,255,254,254,231,195,129,0 <182>
260 DATA 248,254,255,255,249,249,255,255 <031>
270 DATA 255,255,239,247,255,255,255,255 <198>
280 DATA 255,255,255,191,191,255,254,248 <132>
290 DATA 255,255,127,54,127,247,231,0 <121>
300 DATA 1,7,15,159,159,255,255,255 <089>
310 DATA 255,255,255,239,239,223,255,255 <234>
320 DATA 255,255,255,159,159,15,7,1 <084>
330 DATA 143,251,252,255,127,95,207,0 <167>
340 DATA 255,255,255,255,191,251,241,241 <191>
350 DATA 225,225,225,225,161,193,225,225 <032>
360 DATA 241,251,255,223,191,255,255,255 <213>
370 DATA 240,248,248,248,248,240,224,0 <199>
380 DATA 240,253,255,255,239,239,247,255 <179>
390 DATA 255,255,255,255,223,255,247,255 <154>
400 DATA 255,255,255,247,247,254,252,240 <170>
410 DATA 0,0,3,15,31,31,31,31 <169>
420 DATA 31,255,255,247,251,255,255,255 <118>

```

Listing 1. Lader zum Programm »Das Boot«

```

430 DATA 159,159,159,159,191,189,191,191 <119>
440 DATA 191,175,175,63,63,31,15,3 <1048>
450 DATA 0,120,200,248,152,248,248,248 <087>
460 DATA 255,255,255,207,255,255,255,252 <025>
470 DATA 248,248,240,248,248,240,248,248 <113>
480 DATA 248,255,255,255,253,205,243,0 <080>
490 DATA 128,128,128,128,128,128,128,0 <200>
500 DATA 0,128,128,0,128,128,128,0 <018>
510 DATA 0,7,1,1,7,3,3,0 <041>
520 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3 <184>
530 DATA 0,231,255,255,255,243,243,243 <111>
540 DATA 115,243,243,243,243,243,243,227 <044>
550 DATA 0,128,192,224,240,240,144,241 <180>
560 DATA 247,255,255,255,255,240,227,199 <070>
570 DATA 0,0,0,0,0,0,248,252 <223>
580 DATA 254,255,255,191,31,255,255,255 <051>
590 DATA 0,0,0,0,0,0,15,31 <214>
600 DATA 63,127,255,252,254,254,255,191 <013>
610 DATA 0,0,0,0,0,0,224,240 <173>
611 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <021>
620 DATA 248,248,248,248,248,0,0,192 <192>
10020 DATA 0,0,3,63,117,63,0,0 <227>
10022 DATA 0,196,200,254,87,254,0,0 <161>
10024 DATA 0,0,1,31,58,31,0,0 <210>
10026 DATA 0,98,228,255,171,255,0,0 <079>
10028 DATA 0,0,0,0,128,0,0,0 <195>
10030 DATA 0,0,0,15,29,15,0,0 <087>
10032 DATA 0,49,242,255,85,255,0,0 <051>
10034 DATA 0,0,0,0,128,192,128,0,0 <098>
10036 DATA 0,0,0,7,14,7,0,0 <194>
10038 DATA 0,24,121,255,170,255,0,0 <088>
10040 DATA 0,128,0,192,224,192,0,0 <194>
10042 DATA 0,0,0,3,7,3,0,0 <212>
10044 DATA 0,12,60,255,85,255,0,0 <194>
10046 DATA 0,64,128,224,112,224,0,0 <184>
10048 DATA 0,0,0,1,3,1,0,0 <118>
10050 DATA 0,6,30,255,170,255,0,0 <038>
10052 DATA 0,32,64,240,184,240,0,0 <143>
10054 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0 <074>
10056 DATA 0,3,15,255,213,255,0,0 <016>
10058 DATA 0,16,32,248,92,248,0,0 <200>
10100 DATA 0,3,63,117,63,0,0,0 <026>
10102 DATA 196,200,254,87,254,0,0,0 <219>
10104 DATA 0,0,0,0,0,0,0,196 <011>
10106 DATA 3,63,117,63,0,0,0,0 <026>
10108 DATA 200,254,87,254,0,0,0,0 <073>
10110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3 <128>
10112 DATA 0,0,0,0,0,0,0,196,200 <095>
10114 DATA 63,117,63,0,0,0,0,0 <155>
10116 DATA 254,87,254,0,0,0,0,0 <152>
10118 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,63 <219>
10120 DATA 0,0,0,0,0,0,196,200,254 <158>
10126 DATA 117,63,0,0,0,0,0,0 <148>
10128 DATA 87,254,0,0,0,0,0,0 <206>
10130 DATA 0,0,0,0,0,3,63,117 <176>
10132 DATA 0,0,0,0,0,196,200,254,87 <166>

```

```

10134 DATA 63,0,0,0,0,0,0,0 <024>
10136 DATA 254,0,0,0,0,0,0,0 <230>
10138 DATA 0,0,0,0,3,63,117,63 <058>
10140 DATA 0,0,0,196,200,254,87,254 <208>
10142 DATA 0,0,0,3,63,117,63,0 <189>
10144 DATA 0,0,196,200,254,87,254,0 <115>
20000 DATA 0,0,0,45,111,255,255,255 <240>
20002 DATA 0,8,24,59,127,255,255,255 <123>
20004 DATA 0,0,0,144,248,252,252,254 <210>
20006 DATA 254,254,252,248,252,254,254,252 <015>
20008 DATA 252,248,240,224,192,252,252,254 <118>
20010 DATA 252,254,255,255,255,255,255,255 <182>
20012 DATA 31,127,127,255,255,255,255,255 <155>
20014 DATA 63,127,63,63,127,15,31,63 <057>
20016 DATA 15,31,15,7,1,3,7,31 <221>
20018 DATA 63,127,63,63,63,127,45,0 <100>
20020 DATA 255,254,252,254,255,254,126,34 <185>
20022 DATA 17,63,127,63,127,255,127,63 <153>
20024 DATA 255,255,255,255,254,188,24,8 <168>
20026 DATA 195,36,24,255,90,255,0,0 <099>
20028 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <042>
21002 DATA 0,0,4,61,113,55,0,0 <154>
21004 DATA 2,68,128,222,71,246,0,0 <110>
21006 DATA 192,97,0,13,65,237,192,0 <048>
21008 DATA 48,3,7,174,36,128,48,24 <037>
21010 DATA 48,97,192,1,36,116,48,0 <093>
21012 DATA 130,198,128,33,18,0,6,6 <113>
21013 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <103>
21014 DATA 31,43,85,251,173,250,172,248 <209>
21020 REM VERG. U-BOOT <230>
21030 DATA 0,136,144,252,174,252,0,0 <203>
21040 DATA 0,1,7,127,234,127,0,0 <232>
21100 DATA 0,0,24,60,24,0,0,0 <071>
21110 DATA 132,68,36,18,11,7,207,63 <120>
21120 DATA 65,66,132,136,208,224,243,252 <067>
21130 DATA 15,31,39,203,18,36,72,136 <166>
21140 DATA 240,248,228,211,72,68,34,33 <032>
21150 DATA 15,30,60,124,120,248,240,240 <189>
21160 DATA 240,240,248,120,124,60,30,15 <190>
21170 DATA 16,16,56,254,56,16,16,0 <172>
21180 DATA 0,0,0,0,4,46,127,255 <138>
21190 DATA 1,1,3,71,79,239,255,255 <172>
21200 DATA 128,128,192,226,224,247,255,255 <251>
21210 DATA 129,131,195,225,231,239,239,255 <138>
21220 DATA 3,15,47,119,251,253,253,254 <029>
21230 DATA 0,60,126,255,255,255,255,127 <185>
21240 DATA 0,60,126,127,255,255,255,255 <195>
21250 DATA 0,60,126,255,255,255,255,254 <127>
21260 DATA 127,255,255,255,255,126,60,0 <130>
21270 DATA 255,255,255,255,254,124,56,0 <184>
21280 DATA 254,255,255,255,255,126,60,0 <159>

```

© 64'er

Listing 1. Lader zum Programm »Das Boot« (Schluß)

```

0 DIM X$(17),Y$(20),Z$(23),SN(176),SD(133)
,SA(66),SQ(92) <203>
10 QW=36878:ER=36877:TY=36875:UI=36879:LE=
1:XY=4102:YX=4103:A$=CHR$(147):ZX=36876 <063>
11 KL=36874:HI=750:P1=500 <081>
200 PRINT A$:POKE UI,8:POKE 36869,205:GOSU
B 229 <138>
210 GOSUB 50000 <198>
220 GOSUB 52000:GOSUB 52100:GOSUB 53000:GO
SUB 52600:GOTO 315 <119>
229 X$(0)="(CLR,BLACK,RVOFF)TTTTT SC (SPAC
E,RVOFF,4SPACE)HI (4SPACE)" <173>
230 X$(1)="(3DOWN,10SPACE,RVSON)123 (RVOFF,
4SPACE,RVSON)%& (RVOFF,3SPACE)" <023>
231 X$(2)="(10SPACE,RVSON)456 (RVOFF,4SPACE
,RVSON):(RVOFF,3SPACE)" <052>
232 X$(3)="(2DOWN,2SPACE,RVSON)123 (RVOFF,4
SPACE,RVSON)-0. (RVOFF,10SPACE)" <133>
233 X$(4)="(2SPACE,RVSON)456 (RVOFF,3SPACE,
RVSON)-YYY. .- (RVOFF,SPACE,RVSON), (RV
OFF,4SPACE)" <133>
234 X$(5)="(7SPACE,RVSON)-YYYYYYY/Y. (RV
OFF,3SPACE)" <181>
235 X$(6)="(5SPACE,RVSON) 0YYYYYYYYYYY. .,
(RVOFF)" <125>

```

```

236 X$(7)="(SPACE,RVSON).- .-YYYYYYYYYYYYY
YYY (RVOFF)" <024>
237 X$(8)="(RVSON)- WWWWWYWWWWWWYWWWW (R
VOFF)" <028>
238 X$(9)="(RVSON)RX (RVOFF) (RVSON)SYD (RV
OFF) (RVSON)X (RVOFF) (RVSON)RYD (RV
OFF) (RVSON)KK (RVOFF)" <165>
240 X$(11)="(RVSON)YYN (RVOFF) (RVSON)RN (
RVOFF) (RVSON)VP (RVOFF) (RVSON)SYN (
RVOFF) (RVSON)RY (RVOFF)" <062>
241 X$(13)="(RVSON)YYN (RVOFF) (RVSON)TUX
(RVOFF) (RVSON)RN (RVOFF) (RVSON)TWU (
RVOFF) (RVSON)RY (RVOFF) (RVSON)YYO (RV
OFF) (RVSON)SO (RVOFF) (RVSON)N (RV
OFF) (RVSON)XSO (RVOFF) (RVSON)RYD (
RVOFF) (RVSON)SY (RVOFF)" <216>
242 X$(12)="(RVSON)YYO (RVOFF) (RVSON)XSO (
RVOFF) (RVSON)RN (RVOFF) (RVSON)RYD (
RVOFF) (RVSON)SY (RVOFF)" <188>
243 X$(14)="(RVSON)YYPKLKLM (RVOFF) (RVSON
)VGO (RVOFF) (RVSON)X (RVOFF) (RVSON)
RY (RVOFF)" <147>

```

Listing 2. Hauptprogramm zum Superspiel »Das Boot«

```

244 X$(15)=" {RVSON}YYYYYYN! !RYN {RVOFF}@@@
    @@@@ {RVSON}SY {RVOFF} " <019>
245 X$(16)=" {RVSON}YYYYYYYKLYPLKLLKKQ" <119>
246 Y$(0)=" {CLR,CYAN,RVOFF}TTTTT SC {SPACE
    ,RVOFF,4SPACE}HI {6SPACE} " <254>
247 Y$(1)=" {SPACE,RVSON}$ {RVOFF,20SPACE} " <084>
248 Y$(2)=" {5SPACE,RVSON}$ {RVOFF,7SPACE,RV
    SON}+ {RVOFF,6SPACE,RVSON}$ {RVOFF,SPACE
    } " <087>
249 Y$(3)=" {DOWN,3SPACE,RVSON}) {RVOFF,5SPA
    CE,RVSON}$ {RVOFF,6SPACE,RVSON}$ {RVOFF,
    5SPACE} " <081>
250 Y$(4)=" {3SPACE,RVSON}$* {RVOFF,12SPACE,
    RVSON}+ {RVOFF,4SPACE} " <218>
251 Y$(5)=" {DOWN,SPACE,RVSON}+ {RVOFF,18SPA
    CE,RVSON}+- {RVOFF} " <210>
252 Y$(6)=" {5SPACE,RVSON}$ {RVOFF,SPACE,RVS
    ON}+ {RVOFF,10SPACE,RVSON}$ {RVOFF,SPACE
    ,RVSON}-Y {RVOFF} " <115>
253 Y$(7)=" {10SPACE,RVSON}-/. {RVOFF,4SPACE
    ,RVSON}-,0YY {RVOFF} " <119>
254 Y$(8)=" {RVSON}. {RVOFF,SPACE,RVSON}$ {RV
    OFF,2SPACE,RVSON}-. {RVOFF,2SPACE,RVSON
    }-YYY.,,0YYYYY {RVOFF} " <117>
255 Y$(9)=" {RVSON}Y.,,-YY.-YYYYYYYYYYY {R
    VOFF} " <242>
256 Y$(10)=" {RVSON}YWWYWWYWWWWWWWWWWY {
    RVOFF} " <077>
257 Y$(11)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}SN {RVO
    FF}@@ {RVSON}RO {RVOFF}@@@@@@@@@@@ {RVSO
    N}R {RVOFF} " <032>
258 Y$(12)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}TU {RVO
    FF}@@ {RVSON}SO {RVOFF}@@ {RVSON}VML {RVOF
    F}@@ {RVSON}KLL {RVOFF}@@ {RVSON}S {RVOFF}
    " <062>
259 Y$(13)=" {RVSON}O {RVOFF}@@@@ {RVSON}XRN
    {RVOFF}@@ {RVSON}SYO! !SYN {RVOFF}@@ {RVSD
    N}S {RVOFF} " <114>
260 Y$(14)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}X {RVOF
    F}@@@ {RVSON}RO {RVOFF}@@ {RVSON}SYYYYYYO
    {RVOFF}@@ {RVSON}R {RVOFF} " <008>
261 Y$(15)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}VM {RVO
    FF}@@ {RVSON}TU {RVOFF}@@ {RVSON}RYWWWWU
    {RVOFF}@@ {RVSON}S {RVOFF} " <163>
262 Y$(16)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}SN {RVO
    FF}@@@@@ {RVSON}SYO {RVOFF}@@@@@ {RVSD
    N}R {RVOFF} " <201>
263 Y$(17)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}RO {RVO
    FF}@@@@@ {RVSON}RYN {RVOFF}@@@ {RVSON}VL
    KLY {RVOFF} " <004>
264 Y$(18)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}SYLKLM
    {RVOFF}@@ {RVSON}RYO {RVOFF}@@@ {RVSON}TW
    WWW {RVOFF} " <136>
265 Y$(19)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}SYYYYYO
    ! !SYO {RVOFF}@@@@@ " <131>
266 Y$(20)=" {RVSON}YKLYYYYYYKLYYLKLLKLL {R
    VOFF} " <118>
267 Z$(0)=" {CLR,YELLOW,RVOFF}TTTTT SC {SPA
    CE,RVOFF,4SPACE}HI {6SPACE} " <021>
268 Z$(1)=" {RVSON}WWWWWWYYYYYYYYYYYYYYY {R
    VOFF} " <237>
269 Z$(2)=" @@@@ {RVSON}TWWWWWWYWWWWY {R
    VOFF} " <028>
270 Z$(3)=" @ {RVSON}QM {RVOFF}@@@@@ {RVSON}
    ON}TU {RVOFF}@@@@@ {RVSON}RY {RVOFF} " <156>
271 Z$(4)=" {RVSON}KLYN {RVOFF}@@@@@ {RVSON}V
    P {RVOFF}@@@@@ {RVSON}SY {RVOFF} " <047>
272 Z$(5)=" {RVSON}YWWU {RVOFF}@@ {RVSON}VKLY
    YKLLKLM {RVOFF}@@ {RVSON}SY {RVOFF} " <052>
273 Z$(6)=" {RVSON}N {RVOFF}@@@@@ {RVSON}RYYY
    YYYYYYO {RVOFF}@@ {RVSON}TW {RVOFF} " <104>
274 Z$(7)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}KLKLYYY
    YYYYYYU {RVOFF}@@@ " <077>
275 Z$(8)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}TWWWWY
    YWWYYN! !VLK {RVOFF} " <065>
276 Z$(9)=" {RVSON}O {RVOFF}@@@@@ {RVSON}T
    U {RVOFF}@@@ {RVSON}RYO {RVOFF}@@ {RVSON}S
    YY {RVOFF} " <031>
277 Z$(10)=" {RVSON}N {RVOFF}@@@@@ {RVSON}QM {R
    VOFF}@@@@@ {RVSON}SYN {RVOFF}@@ {RVSON}
    RYY {RVOFF} " <237>
278 Z$(11)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}VLYYKL
    KLM {RVOFF}@@ {RVSON}RYO {RVOFF}@@ {RVSON}
    SY {RVOFF} " <031>
279 Z$(12)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}SYYYYY
    YN {RVOFF}@@ {RVSON}SYN {RVOFF}@@ {RVSON}
    RYY {RVOFF} " <141>
280 Z$(13)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}SYWWY
    WWU {RVOFF}@@ {RVSON}SYN {RVOFF}@@ {RVSON}
    SY {RVOFF} " <010>
281 Z$(14)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}RN! !S!
    ! {RVOFF}@@@@@ {RVSON}RYO {RVOFF}@@ {RVSON}
    SY {RVOFF} " <068>
282 Z$(15)=" {RVSON}N {RVOFF}@@ {RVSON}SO {RVO
    FF}@@ {RVSON}RKLLKLYN {RVOFF}@@ {RVSON}
    RYY {RVOFF} " <103>
283 Z$(16)=" {RVSON}O {RVOFF}@@ {RVSON}TU {RVO
    FF}@@ {RVSON}TWWWWWWY {RVOFF}@@ {RVSON}
    SY {RVOFF} " <063>
284 Z$(17)=" {RVSON}N {RVOFF}@@@@@ {RVSON}
    TWU {RVOFF}@@ {RVSON}RY {RVOFF} " <052>
285 Z$(18)=" {RVSON}O! !VLKMYM {RVOFF}@@@@@
    @@@ {RVSON}TY {RVOFF} " <174>
286 Z$(19)=" {RVSON}YKLYYYYYN {RVOFF}@@ {RVSD
    N}VKLLKLM {RVOFF}@@ {RVSON}SY {RVOFF} " <062>
287 Z$(20)=" {RVSON}YYYYYYYYN {RVOFF}@@ {RVSD
    N}SYYYYYLYY {RVOFF} " <024>
288 Z$(21)=" {RVSON}YYYYYYYO! !RYYYYYYYY {
    RVOFF} " <042>
289 Z$(22)=" {RVSON}YYYYYYYKLYYYYYYYY {R
    VOFF}":RETURN <006>
300 FOR W=0 TO 22:PRINT Z$(W);:NEXT:POKE 4
    601,153:END <173>
315 IF LE=1 THEN PRINT A$:POKE UI,8:GOTO 5
    2300 <197>
316 IF LE=2 THEN PRINT A$:POKE UI,8:GOTO 6
    0000 <142>
317 IF LE=3 THEN PRINT A$:POKE UI,8:GOTO 5
    2400 <103>
318 IF LE=4 THEN PRINT A$:POKE UI,8:GOTO 6
    1000 <033>
319 IF LE=5 THEN PRINT A$:POKE UI,8:GOTO 5
    2500 <010>
320 IF LE=6 THEN PRINT A$:POKE UI,8:GOTO 6
    2000 <179>
730 POKE 37154,127:IF PEEK(37152)=119 THEN
    GOTO 1100 <064>
740 POKE 37154,255:J=PEEK(37151):IF (J AND
    4)=. THEN GOTO 800 <130>
750 IF (J AND 8)=. THEN GOTO 900 <057>
760 IF (J AND 16)=. THEN GOTO 1000 <000>
792 GOTO 730 <054>
800 IF PEEK(A-22)=161 THEN GOSUB 2500:GOSU
    B 3000:GOTO 730 <094>
820 IF PEEK(A-22)OR PEEK(B-22)<>0 THEN GOT
    O 1500 <121>
840 D=123 <025>
850 POKE A,118:POKE B,119:POKE B-22,120:PO
    KE A,121:POKE B,122 <190>
855 FOR T=1 TO 3:POKE A-22,D:POKE B-22,D+1
    :POKE A,D+2:POKE B,D+3:D=D+4:NEXT:POKE
    A,0:POKE B,0:A=A-22 <002>
857 B=B-22 <059>
860 POKE A,135:POKE B,136:POKE A,137:POKE
    B,138:POKE A,98:POKE B,99:GOSUB 4000:G
    OTO 1700 <208>
900 IF PEEK(A+22)=161 THEN GOSUB 2600:GOSU
    B 3000:GOTO 730 <010>
910 IF PEEK(A+22)OR PEEK(B+22)<>0 THEN GOT
    O 1500 <083>
930 F=131 <027>
935 POKE A,137:POKE B,138:POKE A,135:POKE
    B,136 <185>
940 FOR T=1 TO 3:POKE A,F:POKE B,F+1:POKE
    A+22,F+2:POKE B+22,F+3:F=F+4:NEXT <097>
945 POKE A,0:POKE B,0:A=A+22:B=B+22:POKE A
    ,118:POKE B,119:POKE A,98:POKE B,99:GO
    SUB 4000:GOTO 1800 <052>
1000 IF PEEK(A-1)=161 THEN GOSUB 2700:GOSU
    B 3000:GOTO 730 <042>
1020 IF PEEK(A-1)<>0 THEN GOTO 1500 <106>
1030 E=117 <190>
1035 POKE B,162:POKE A,163 <133>
1040 FOR T=1 TO 6:POKE B,E:POKE A,E-1:POKE
    A-1,E-2:E=E-3:NEXT <095>

```

Listing 2. Hauptprogramm zum Superspiel »Das Boot«
(Fortsetzung)

```

1050 POKE B,0:A=A-1:B=B-1:POKE A,98:POKE B
,99 <236>
1060 GOSUB 4000:GOTO 1900 <136>
1100 IF PEEK(B+1)=32 THEN LE=LE+1:GOTO 315 <178>
1110 IF PEEK(B+1)<>0 THEN GOTO 1500 <166>
1119 C=100 <046>
1120 FOR T=1 TO 6:POKE A,C:POKE B,C+1:POKE
B+1,C+2:C=C+3:NEXT:POKE A,0 <135>
1125 A=A+1:B=B+1:POKE A,163:POKE B,162 <092>
1130 POKE A,98:POKE B,99:GOSUB 4000:GOTO 2
000 <044>
1500 POKE A,154:POKE B,155:POKE QW,10:POKE
ER,151:FOR I=1 TO 400:NEXT:POKE QW,0 <210>
1501 POKE A,156:POKE B,157:POKE QW,5 <095>
1502 FOR T=1 TO 400:NEXT <176>
1503 POKE A,158:POKE B,159:POKE QW,15:FOR
T=0 TO 400:NEXT:POKE QW,0:POKE A,0:PO
KE B,0:POKE ER,0 <015>
1510 IF LE=1 THEN A=4404:B=4405:POKE A,98:
POKE B,99 <018>
1520 IF LE=3 THEN A=4559:B=4560:POKE A,98:
POKE B,99 <121>
1530 IF LE=5 THEN A=4162:B=4163:POKE A,98:
POKE B,99 <051>
1532 P1=P1-100:PRINT"(HOME,9RIGHT,PURPLE)";
P1 <212>
1544 XY=XY-2:YX=YX-2:POKE XY,0:POKE YX,0
<197>
1549 IF XY=4096 THEN GOSUB 54000 <245>
1550 GOTO 730 <050>
1700 POKE 37154,127:IF PEEK(37152)=119 THE
N GOTO 1100 <018>
1710 POKE 37154,255:J=PEEK(37151) <109>
1720 IF (J AND 8)=. THEN GOTO 900 <011>
1730 IF (J AND 16)=. THEN GOTO 1000 <210>
1740 GOTO 800 <200>
1800 POKE 37154,127:IF PEEK(37152)=119 THE
N GOTO 1100 <120>
1810 POKE 37154,255:J=PEEK(37151):IF (J AND
4)=. THEN GOTO 800 <186>
1820 IF (J AND 16)=. THEN GOTO 1000 <046>
1830 GOTO 900 <044>
1900 POKE 37154,127:IF PEEK(37152)=119 THE
N GOTO 1100 <220>
1910 POKE 37154,255:J=PEEK(37151):IF (J AND
4)=. THEN GOTO 800 <030>
1920 IF (J AND 8)=. THEN GOTO 900 <213>
1930 GOTO 1000 <092>
2000 POKE 37154,127 <228>
2010 POKE 37154,255:J=PEEK(37151):IF (J AND
4)=. THEN GOTO 800 <130>
2020 IF (J AND 8)=. THEN GOTO 900 <057>
2030 IF (J AND 16)=. THEN 1000 <043>
2040 GOTO 1100 <218>
2500 A=A-22:B=B-22:POKE A,98:POKE B,99:POK
E A+22,0:POKE B+22,0:RETURN <156>
2600 A=A+22:B=B+22:POKE A,98:POKE B,99:POK
E A-22,0:POKE B-22,0:RETURN <082>
2700 A=A-2:B=B-2:POKE A,98:POKE B,99:POKE
A+2,0:POKE B+2,0:RETURN 0 <109>
3000 FOR T=0 TO 19:POKE QW,15:POKE TY,220:
POKE TY,0 <089>
3010 POKE TY,200:POKE TY,0:POKE QW,0:P1=P1
+10:PRINT"(HOME,9RIGHT,PURPLE)";P1:NE
XT <088>
3020 POKE A,98:POKE B,99:RETURN <111>
4000 P1=P1-2:PRINT"(HOME,9RIGHT,PURPLE)";P
1:IF P1<5 THEN GOTO 54000 <026>
4010 RETURN <002>
5000 FOR I=0 TO 175:READ SN(I):NEXT I <082>
5100 FOR I=0 TO 132:READ SD(I):NEXT I <107>
5200 FOR I=0 TO 65:READ SA(I):NEXT I <001>
5300 FOR I=0 TO 91:READ SQ(I):NEXT I:RETUR
N <156>
6000 POKE QW,15:POKE ER,200:FOR I=1 TO 20:
NEXT:POKE ER,0 <136>
6005 POKE ER,180:FOR I=1 TO 20:NEXT:POKE E
R,0:POKE QW,0:RETURN <075>
7000 FOR J=0 TO 3000:NEXT <034>
7003 PRINT"(CLR,11DOWN,YELLOW,20SPACE)";FO
R T=0 TO 1200:NEXT:GOTO 52000 <244>
8000 DATA 0,18,15,0,13,1,0,19,15,6,20,0,16
,18,5,19,5,14,20,19,0,0 <121>

```

```

8010 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,7,1,13,5,0,2,25,
0,0,0,0,0,0,0 <244>
8020 DATA 0,0,0,0,18,15,7,5,18,0,4,5,19,9,
4,5,18,9,0,0,0,0 <248>
8030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,14,4,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0 <253>
8040 DATA 0,0,0,0,13,1,18,20,9,14,0,7,18,2
6,9,2,5,11,0,0,0,0 <045>
8050 DATA 0,13,21,19,9,3,0,20,18,1,14,19,1
2,1,20,5,4,0,2,25,0,0 <058>
8060 DATA 0,0,0,14,15,18,2,5,18,20,0,7,18,
26,9,2,5,11,0,0,0,0 <050>
8070 DATA 0,0,0,16,18,5,19,19,0,6,9,18,5,0
,2,21,20,20,15,14,0,0 <229>
9000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,85,87,89,91,93
,95,0,0,0,0,0,0,0 <026>
9010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,86,88,90,92,94
,97,0,0,0,0,0,0,0 <163>
9020 DATA 0,0,0,0,0,0,27,31,37,41,45,59,63
,67,71,75,79,0,0,0,0,0,0 <141>
9030 DATA 0,0,0,0,0,0,28,33,38,42,46,60,64
,68,72,76,80,83,0,0,0,0 <135>
9040 DATA 0,0,0,0,0,0,29,35,39,43,47,61,65
,69,73,77,81,0,0,0,0,0,0 <030>
9050 DATA 0,0,0,0,0,0,30,36,40,44,58,62,66
,70,74,78,82,84,0,0,0,0,0,0 <033>
10000 DATA 0,0,0,0,0,0,12,5,22,5,12,0,0,0,0
,9,0,0,0,0,0,0,0 <040>
10010 DATA 0,0,0,0,0,0,12,5,22,5,12,0,0,0,9
,9,0,0,0,0,0,0,0 <059>
10020 DATA 0,0,0,0,0,0,12,5,22,5,12,0,9,9,9
,9,0,0,0,0,0,0,0 <159>
11000 DATA 151,1000,147,250,135,250,147,25
0,151,250,175,250,187,1000,-3,151,10
00,147,250,135 <072>
11010 DATA 250,147,250,151,250,175,250,187
,500,183,250,175,250,183,250,187,250
,201,250 <083>
11020 DATA 209,1000,-3,151,1000,147,250,13
5,250,147,250,151,250,175,250,187,50
0,183,250 <244>
11021 DATA 175,250 <204>
11030 DATA 183,250,187,250,201,250,209,250
,207,250,201,250,207,250,209,250,219
,250,225,250 <075>
11040 DATA 223,250,219,250,223,250,225,250
,231,250,235,0 <146>
50000 A=4404:B=4405:POKE A,98:POKE B,99:GO
TO 730 <083>
52000 A=4338:PRINT A$:FOR F=38130 TO 38152
:POKE F,7:NEXT <236>
52001 FOR T=0 TO 21:POKE A+T,SN(K):K=K+1:IF
K=153 THEN FOR U=0 TO 3000:NEXT:RE
TURN <209>
52002 IF SN(K)=0 THEN NEXT:GOTO 7000 <221>
52003 GOSUB 6000:NEXT <085>
52021 POKE 38191,3:POKE 38192,2:POKE 38194
,7:POKE 38195,5 <004>
52100 F1=500:POKE 36865,155:D=4294:PRINT A
$:FOR F=38086 TO 38218:POKE F,7:NEXT <036>
52110 FOR Y=0 TO 131:POKE D+Y,SD(Y):NEXT:P
OKE 36865,38:POKE QW,15:FOR F=230 TO
140 STEP-1 <015>
52120 POKE QW-2,F:POKE QW-3,F+1:NEXT:POKE
QW-4,140:FOR F=1 TO 500:NEXT:FOR F=1
5 TO 0 STEP-.007:POKE QW,F:NEXT <124>
52130 POKE QW-4,0:POKE QW-3,0:POKE QW-2,0:
RETURN <124>
52300 H=4339:FOR F=38130 TO 38152:POKE F,7
:NEXT <157>
52310 FOR B=0 TO 21:POKE H+B,SA(B):IF SA(B
)=0 THEN 52330 <107>
52320 GOSUB 6000 <245>
52330 NEXT <013>
52399 GOSUB 58000:GOTO 52700 <011>
52400 H=4340:FOR F=38130 TO 38152:POKE F,7
:NEXT <190>
52410 FOR B=22 TO 43:POKE H+B-22,SA(B):IF
SA(B)=0 THEN 52430 <001>

```

Listing 2. Hauptprogramm zum Superspiel »Das Boot«
(Fortsetzung)

```

52420 GOSUB 6000 <089>
52430 NEXT:GOSUB 58000:GOTO 52800 <153>
52500 H=4338:FOR F=38130 TO 38152:POKE F,7
:NEXT <231>
52510 FOR B=44 TO 60:POKE H+B-43,SA(B):IF
SA(B)=0 THEN 52530 <056>
52520 GOSUB 6000 <191>
52530 NEXT:GOSUB 58000:GOTO 52900 <063>
52600 H=4338:FOR F=38284 TO 38306:POKE F,7
:NEXT <147>
52610 FOR B=154 TO 175:POKE H+B,SN(B):IF S
N(B)=0 THEN 52630 <121>
52620 GOSUB 6000 <035>
52630 NEXT <059>
52640 IF PEEK(37154-3)AND 32 THEN 52640 <239>
52650 RETURN <127>
52700 AA=37888:CZ=4096:A=4404:B=4405:POKE
36865,155 <237>
52710 FOR Y=0 TO 16:PRINT X$(Y);:NEXT:POKE
4601,153:PRINT"(HOME,10RIGHT)500" <082>
52712 FOR YU=37888 TO 37888+505:POKE YU,0:
NEXT <200>
52715 POKE A,98:POKE B,99 <041>
52720 POKE AA+98,6:POKE AA+99,6:POKE AA+10
0,6:POKE AA+120,6:POKE AA+121,6:POKE
AA+122,6 <114>
52721 POKE AA+105,7:POKE AA+106,7:POKE AA+
127,7:POKE AA+128,7:POKE AA+178,6:PO
KE AA+179,6 <048>
52722 POKE AA+180,6:POKE AA+200,6:POKE AA+
201,6:POKE AA+202,6 <180>
52723 POKE 38221,7:POKE 38204,2:POKE 38229
,6:POKE 38267,4:POKE 38292,7:POKE 38
343,2 <132>
52724 POKE 38358,4:POKE 38359,2:POKE 36865
,38:POKE UI,186:PRINT"(HOME,9RIGHT,P
URPLE)";P1 <192>
52725 PRINT"(HOME,16RIGHT)";HI <175>
52799 GOTO 730 <244>
52800 XY=4102:YX=4103:QA=4096:POKE 36865,1
55 <139>
52805 FOR T=0 TO 20:PRINT Y$(T);:NEXT:POKE
4601,139 <104>
52806 FOR YU=37888 TO 37888+505:POKE YU,0:
NEXT <040>
52810 POKE 4559,98:POKE 4560,99:A=4559 <041>
52815 B=4560 <024>
52816 FOR U=38024 TO 38394:POKE U,5:NEXT <195>
52820 POKE 37911,7:POKE 37937,7:POKE 37945
,7:POKE 37952,7:POKE 37979,7 <037>
52821 POKE 37985,7:POKE 37992,7:POKE 38001
,7:POKE 38002,7:POKE 38015,7:POKE 38
043,7 <160>
52822 POKE 38062,7:POKE 38082,7:POKE 38069
,7:POKE 38071,7:POKE 38110,7 <005>
52823 POKE 38243,3:POKE 38224,0 <187>
52824 POKE 38232,7:POKE 38233,2:POKE 38359
,0:POKE 38360,1 <009>
52897 PRINT"(HOME,9RIGHT,PURPLE)";P1:POKE
36865,38:POKE UI,106 <064>
52898 PRINT"(HOME,16RIGHT)";HI <094>
52899 GOTO 730 <088>
52900 XY=4102:YX=4103:QA=4096:POKE 36865,1
55 <239>
52910 FOR W=0 TO 22:PRINT Z$(W);:NEXT:POKE
4601,153 <099>
52912 FOR YU=37888 TO 37888+505:POKE YU,0:
NEXT <146>
52915 A=4162:B=4163:POKE A,98:POKE B,99 <200>
52920 FOR SD=37888 TO 38393:POKE SD,3:NEXT <024>
52921 POKE 38081,5:POKE 38082,2:POKE 38201
,7:POKE 38202,5:POKE 38204,1:POKE 38
205,4 <155>
52922 POKE 38286,4:POKE 38285,6:POKE 38359
,5:POKE 38360,1 <102>
52998 PRINT"(HOME,9RIGHT,PURPLE)";P1:POKE
36865,38:POKE UI,10 <068>
52999 PRINT"(HOME,16RIGHT)";HI:GOTO 730 <081>
53000 D=0 <080>
53001 FOR P=3 TO 15 STEP.5:POKE QW,P <203>
53009 IF SQ(D)=-3 THEN D=D+1:V=D:GOSUB 531
10:GOTO 53001 <076>
53010 POKE TY,SQ(D):POKE ZX,SQ(D):D=D+1 <179>
53012 FOR T=0 TO SQ(D):NEXT:D=D+1:FOR Q=0
TO 300:NEXT <153>
53097 IF SQ(D)=0 THEN GOSUB 53120:RETURN <167>
53100 NEXT:GOTO 53009 <170>
53110 FOR E=6 TO 0 STEP-.008:POKE QW,E:NEX
T:POKE QW,0:POKE TY,0:POKE ZX,0:RETU
RN <024>
53120 FOR E=14 TO 0 STEP-.008:POKE QW,E:NE
XT:POKE QW,0:POKE TY,0:POKE ZX,0:RET
URN <132>
54000 PRINT A$:POKE UI,0 <158>
54010 PRINT"(10DOWN,7RIGHT,YELLOW)THE END(
7RIGHT)"; <251>
54040 FOR Y=0 TO 1000:NEXT:LE=1:XY=4102:YX
=4103:GOSUB 54100:GOSUB 52100:GOSUB
52600:GOTO 315 <153>
54100 IF P1>HI THEN HI=P1:PRINT"(CLR,DOWN,
YELLOW)YOU HAVE BROKEN THE(DOWN,3SPA
CE)HIGHSCORE":GOSUB 56000:GOSUB 5700
0 <249>
54500 IF P1<HI THEN PRINT"(CLR,DOWN,YELLOW
)YOU HAVE NOT REACHED(DOWN,2SPACE)TH
E HIGHSCORE ":GOSUB 56000:GOTO 57000 <224>
54501 RETURN <200>
56000 POKE QW,15:FOR L=1 TO 20:FOR M=220-L
TO 210-L STEP-4:POKE ZX,M:NEXT M:FO
R M=160-L TO 170-L STEP 4 <008>
56001 POKE ZX,M:NEXT M:NEXT L:POKE QW,0:PO
KE ZX,0 <048>
56002 FOR T=1 TO 3000:NEXT:XY=4102:YX=4103
:RETURN <075>
57000 PRINT"(DOWN,YELLOW)SCORE(4SPACE)";P1
:GOSUB 56000 <205>
57010 PRINT"(DOWN,YELLOW)THE HIGHSCORE ";H
I:GOSUB 56000:RETURN <169>
58000 RA=151:RF=1 <125>
58001 A=4404:B=4405:PRINT"(12DOWN)";FOR X=
1 TO 22:POKE 646,RND(1)*6+2:PRINT"(R
VSON,SPACE)";:NEXT <033>
58010 FOR AS=4404 TO 4423:C=100 <078>
58020 FOR T=1 TO 6:POKE A,C:POKE B,C+1:POK
E B+1,C+2:C=C+3:GOSUB 58050:NEXT:POK
E A,0:A=A+1:B=B+1:POKE A,163 <043>
58030 POKE B,162:GOSUB 58050:POKE A,98:POK
E B,99:GOSUB 58050 <027>
58040 POKE QW,RF:POKE TY,RA:RF=RF+.7:RA=RA
+1:NEXT:POKE QW,0:POKE TY,0:RETURN <089>
58050 FOR P=1 TO 25:NEXT:RETURN <014>
60000 GOSUB 63000 <121>
60020 PRINT"(CLR)JOHANN DER MASCHINIST(SPA
CE,DOWN)IST WAHNSINNIG " <077>
60030 PRINT"(2DOWN)WAS TUN" <086>
60040 PRINT"(2DOWN)1(2SPACE)IHN BERUIHGEN" <110>
60050 PRINT"(2DOWN)2(2SPACE)IHN SCHLAGEN" <245>
60060 PRINT"(2DOWN)3(2SPACE)IHN EINSPERREN
" <113>
60070 ZU=INT(RND(1)*3)+1 <131>
60080 GET VU <018>
60090 IF VU=1 THEN 60200 <027>
60100 IF VU=2 THEN 60300 <105>
60110 IF VU=3 THEN 60400 <183>
60120 IF VU>1 OR VU<2 OR VU<>3 THEN 6008
0 <121>
60130 PRINT A$ <105>
60200 IF VU=ZU THEN PRINT"(2DOWN)ER HAT SE
INEN FEHLER EINGESEHEN":P1=P1+500:LE
=LE+1:GOSUB 56000:GOTO 315 <246>
60210 IF VU<>ZU THEN PRINT"(2DOWN)ER SCHLA
EGT SIE":LE=LE+1:GOSUB 56000:GOTO 31
5 <211>
60300 IF VU=ZU THEN PRINT"(2DOWN)ER IST WI
EDER NORMAL":P1=P1+500:LE=LE+1:GOSUB
56000:GOTO 315 <012>
60310 IF VU<>ZU THEN PRINT"(2DOWN)SIE HABE
N IHN TOD(5SPACE,DOWN)GESCHLAGEN":LE
=LU+1:GOSUB 56000:GOTO 315 <158>
60400 IF VU=ZU THEN PRINT"(2DOWN)ER HAT ZU
SICH GEFUNDEN":LE=LE+1:P1=P1+1:GOSUB
56000:GOTO 315 <073>

```

Listing 2. Hauptprogramm zum Superspiel »Das Boot«
(Fortsetzung)

Drahtseil- nerven und Überblick: »Penco«

Ein schnelles Taktik- und Reaktionsspiel in mehreren Akten, für den VC 20 + 8 KByte, mit oder ohne Joystick. Eines der besten Spiele, die es je für den VC 20 zum Abtippen gab.

Hejja, da bin ich nun! Wo sind die Monstereier, die Basalt- und Granitsteine? Dort...dort drüben sind zwei Eier nah nebeneinander! Schnell hingelaufen, ein Eisklotz zurechtgeschoben – da schlüpfen sie auch schon aus. Nun schnell den Klotz geschoben. Juhu, beide getroffen! Wo sind die anderen beiden Monster? Ach, weit weg. Was nun? Soll ich versuchen, sie schnell zu treffen, um an den Zeitbonus zu gelangen oder ist es besser, die Granitsteine zusammenzuschieben? Die stehen günstig – also nichts wie los! Ein paar Eisblöcke zerbröseln, ein paar schieben und schon stehen zwei Granitsteine beieinander. Aber was ist das?? Ein Monster kommt! Ich renne schnell weg – aber, verdammt, es verfolgt mich. Schnell zur Bande, die Hochspannungswand aktiviert – da bricht es auch schon betäubt zusammen. So, jetzt überlaufen, oder... oder ist es zu weit weg? Wacht es vorher auf? Nein, ich hab's geschafft! Doch da ist auch schon das letzte Monster, keine drei Eisblöcke mehr entfernt. Schnell hinter diesem Eisblock verstecken. Es kommt direkt auf mich zu, doch da saust ihm auch schon mein Eisblock entgegen und trifft ihn.

Nun ja, in dieser Schwierigkeitsstufe habe ich wohl die Granitsteine nicht zusammenschieben können. Dafür bekomme ich aber, mit nur 18 Sekunden Spieldauer, meinen redlich verdienten Zeitbonus. Puh, ging das wieder schnell her!

Das Programm

Listing 1 zeigt einen speziell für das Maschinenspracheprogramm entwickelten Monitor. Nach Eingabe dieser Basic-Zeilen in Ihren Computer empfiehlt sich die Speicherung des Monitors auf Kassette.

Das Hauptprogramm liegt im Bereich von \$1400 bis \$2FFF. Um eine Überschreibung durch den Monitor zu vermeiden, muß vor Laden des Monitors jeweils folgende Basic-Zeile im Direktmodus abgearbeitet werden:

POKE 44,48 : POKE 48 * 256,0 : NEW

Diese Befehlsfolge setzt den Beginn des Basic-Bereichs auf \$3000.

Der Monitor wird mit »RUN« gestartet und zeigt zunächst ein Menü, das heißt eine Überzeile der vorhandenen Optionen. Die Wahl einer »1« bringt den Anwender in die Sektion zur Eingabe von Hexadezimalzahlen. Auf die Eingabe einer Startadresse reagiert der Monitor unter Ausgabe der gewünschten Adresse, gefolgt von einem Ausdruck des momentanen Zelleninhalts. Der Anwender kann nun die Hexadezimalbytes aus Listing 2 eintragen, wobei automatisch auf die nächste Adresse eingestellt wird. Diese Art der

```

60410 IF VU<>ZU THEN PRINT"(2DOWN)ER HAT S
ICH AUF(7SPACE,DOWN)GEHAENGT":LE=LE+
1:P1=P1+1:GOSUB 56000:GOTO 315 <003>
61000 GOSUB 63000 <105>
61020 PRINT"(CLR)SIE TREFFEN MIT EINEM(SPA
CE,DOWN)DEUTSCHEN U BOOT(6SPACE,DOWN
)ZUSAMMEN ES HAT KEINEN" <229>
61025 PRINT"PROVIANT MEHR(9SPACE,DOWN)WIEV
IEL GEBEN SIE" <218>
61040 PRINT"(DOWN)1(2SPACE)3 PROVIANT" <133>
61050 PRINT"(DOWN)2(2SPACE)5 PROVIANT" <048>
61060 PRINT"(DOWN)3(2SPACE)GARNICHTS " <224>
61070 ZU=INT(RND(1)*3)+1 <115>
61080 GET VU <002>
61090 IF VU=1 THEN 61200 <013>
61100 IF VU=2 THEN 61300 <091>
61110 IF VU=3 THEN 61400 <169>
61120 IF VU<>1 OR VU<>2 OR VU<>3 THEN 6108
0 <169>
61130 PRINT A$ <089>
61200 IF VU=ZU THEN PRINT"(DOWN)DAS WAR HU
MAN(9SPACE,DOWN)500 PUNKTE":P1=P1+50
0:LE=LE+1:GOSUB 56000:GOTO 315 <068>
61220 IF VU<>ZU THEN PRINT"(DOWN)SIE ALTER
GEIZKRAGEN(2SPACE,DOWN)DAFUEER GIBTS
NICHTS":GOSUB 56000:LE=LE+1:GOTO 31
5 <188>
61300 IF VU<>ZU THEN PRINT"(DOWN)DAS U BOO
T IST WEG(4SPACE,DOWN)KEINE PUNKTE":
GOSUB 56000:LE=LE+1:GOTO 315 <099>
61310 IF VU=ZU THEN PRINT"(DOWN)DAS WAR SP
ITZE(8SPACE,DOWN)1000 PUNKTE":LE=LE+
1:P1=P1+1000:GOSUB 56000:GOTO 315 <185>
61400 IF VU=ZU THEN PRINT"(DOWN)NICHT BESO
NDERS GUT(3SPACE,DOWN)50 PUNKTE":LE=
LE+1:P1=P1+50:GOSUB 56000:GOTO 315 <085>
61420 IF VU<>ZU THEN PRINT"(DOWN)SIE SCHWE
IN(11SPACE,DOWN)KEINE PUNKTE":GOSUB
56000:LE=LE+1:GOTO 315 <114>
62000 GOSUB 63000 <089>
62020 PRINT"(CLR)SIE SIND ZU TIEF(6SPACE,D
OWN)GETAUCHT" <219>
62025 PRINT"(DOWN)WAS TUN" <225>
62040 PRINT"(DOWN)1(2SPACE)WENIG ATMEN" <241>
62050 PRINT"(DOWN)2(2SPACE)VOLLE KRAFT VOR
" <250>
62060 PRINT"(DOWN)3(2SPACE)AUFGEBEN(2SPACE
)" <217>
62070 ZU=INT(RND(1)*3)+1 <099>
62080 GET VU <242>
62090 IF VU=1 THEN 62200 <255>
62100 IF VU=2 THEN 62300 <077>
62110 IF VU=3 THEN 62400 <155>
62120 IF VU<>1 OR VU<>2 OR VU<>3 THEN 6208
0 <217>
62130 PRINT A$ <073>
62200 IF VU=ZU THEN PRINT"(DOWN)GESCHAFFT(
13SPACE,DOWN)500 PUNKTE":LE=1:P1=P1+
500:GOSUB 56000:GOTO 315 <190>
62220 IF VU<>ZU THEN PRINT"(DOWN)SIE SIND
ERSTICKT(5SPACE,DOWN)DAFUEER GIBTS NI
CHTS":GOSUB 56000:LE=1:GOTO 315 <246>
62300 IF VU<>ZU THEN PRINT"(DOWN)U 96 IST
EXPLODIERT(3SPACE,DOWN)KEINE PUNKTE"
:GOSUB 56000:LE=1:GOTO 315 <140>
62310 IF VU=ZU THEN PRINT"(DOWN)SIE SIND A
UFGETAUCHT(2SPACE,DOWN)1000 PUNKTE":
LE=1:P1=P1+1000:GOSUB 56000:GOTO 315 <242>
62400 IF VU=ZU THEN PRINT"(DOWN)SIE REALIS
T(11SPACE,DOWN)200 PUNKTE":LE=1:P1=P
1+200:GOSUB 56000:GOTO 315 <229>
62420 IF VU<>ZU THEN PRINT"(DOWN)TJA AUFGE
GEBEN UND WEG(DOWN)KEINE PUNKTE":GOS
UB 56000:LE=1:GOTO 315 <124>
63000 PRINT"(1DOWN,YELLOW,SRIGHT)CHANCE S
TAGE(5RIGHT)" <009>
63010 POKE QW,6:POKE ZX,151:FOR W=1 TO 10:
NEXT:POKE QW,0:POKE ZX,0:FOR T=1 TO
3000:NEXT:RETURN <104>

```

© 64'er

Listing 2. Hauptprogramm zum Superspiel »Das Boot«
(Schluß)