

Kampf um Rom

Imperium Romanum ist ein Strategiespiel für zwei Personen, das sich besonders durch seine sehr gute Bildschirmgestaltung auszeichnet. Es zeigt, daß auch auf dem VC 20 das letzte Wort über Grafik noch nicht gesprochen ist.

Das Spiel besteht aus einer Europakarte (siehe Bild), 20 römischen Legionen, 15 germanischen Horden und einem Fadenkreuz (zur Bewegung dieser Legionen).

Jede dieser Einheiten kann pro Runde (entspricht einem Jahr) zwei »Schritte« in eine beliebige Richtung marschieren, sofern diese Felder frei sind und nicht im Meer liegen.

Sinn des Spiels

Anfangs wird gelost, welcher Spieler die Germanen und wer die Römer übernimmt. Die Germanen müssen, um das Spiel siegreich zu beenden, mindestens vier der fünf Römerstädte erobern (das heißt sich auf deren Feld stellen). Die Aufgabe der Römer ist es, dies 25 Jahre lang zu verhindern.

Die Römer sollten sich jedoch keinesfalls von der geringen Anzahl der Germanenhorden zu unüberlegten Taten hinreißen lassen. Die Kampfkraft der Germanen ist zu Beginn des Spiels wesentlich höher als die der Römer. Deshalb sollten die Römer zuerst die Taktik des geordneten Rückzugs anwenden, aber auch darauf achten, daß dieser nicht in eine kopflose Flucht ausartet.

Im Jahre 405 nach Christus wird sich dann das Blatt wenden. In diesem Jahr erhalten alle noch vorhandenen Einheiten Nachschub, aber dieses Mal bekommen die Römer ein größeres Stück von dem Kuchen ab.

Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn einer der beiden Spieler keine Einheiten mehr zur Verfügung hat.

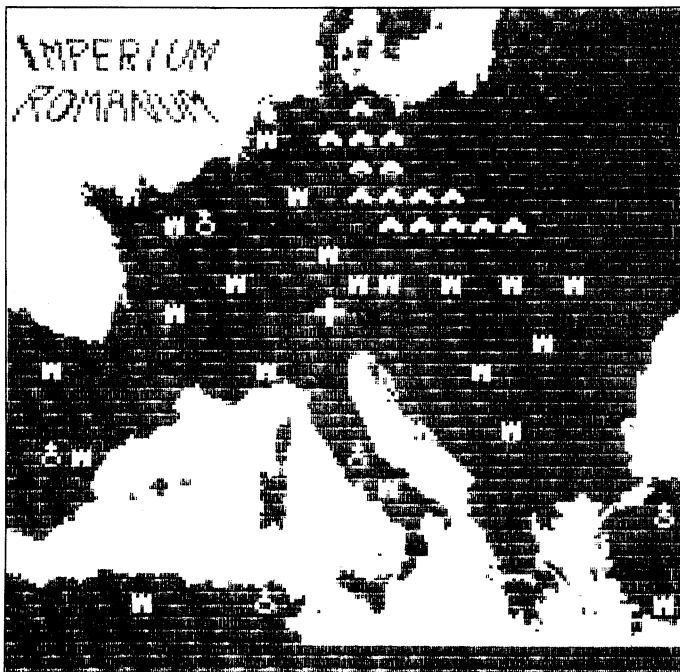


Bild. Eine aufwendige Grafik zeichnet dieses Strategiespiel aus

Kämpfe

Eine Kampfsituation entsteht, wenn zwei oder mehr feindliche Einheiten auf angrenzenden Feldern stehen. (Bei einem solchen Kampf wird jeder teilnehmenden Einheit ein wenig von ihrer Kampfstärke abgezogen. Sollte die Kampfstärke auf Null abgesunken sein, so löst sich die betreffende Einheit auf.) Da diese kämpfenden Einheiten dann jedes halbe Jahr erneut auf sich einprügeln, wenn sie nicht versetzt werden, sollte es Sie nicht wundern, wenn nach einigen Jahren mehrere dieser Legionen das Zeitliche segnen und von der Landkarte verschwinden.

Strategie

Wenn man sich auf solche Kämpfe einläßt, so sollte man eine feindliche Einheit mit mehreren eigenen Legionen umstellen, damit man sich sicher sein kann, dieses Gefecht als Sieger zu überstehen. Es ist zu empfehlen, die Legionen mit häufigem Feindkontakt auszuwechseln, damit die eigenen Einheiten nicht aufgerieben, sondern nur geschwächt werden (im Jahre 405 werden sie dann wieder gestärkt).

Die Römer sollten sich auf die Verteidigung von zwei bis drei Städten beschränken, um nicht von den germanischen Horden, die sich darum reißen, an Odins Tafel teilzuhaben, überrannt zu werden.

Steuerung

Der Spieler, der Rom vertritt, beginnt das Spiel. Mit dem Joystick kann er das Fadenkreuz bewegen. Das Fadenkreuz läßt sich weder aus dem Bildschirm heraus- noch durch das Meer steuern und hat somit die gleichen Eigenschaften wie die Legionen, die man bewegen möchte. Aus diesem Grund sollte man zuerst mit dem Fadenkreuz die Umgebung ab-

O1,O2	= Bildschirmfarben
JA	= Jahreszahl
F	= Vordergrund
M,N	= Absperrung des Bildrandes für bewegliche Einheiten
A(I)	= Römer-Legionen (Türme)
B(I)	= Germanen-Horden (Hütten)
K1(I)	= Kampfkraft der Römer
K2(I)	= Kampfkraft der Germanen
BW(I)	= Anzahl der Bewegungen einer Einheit pro Jahr
K(I)	= Position der Städte
FA	= Fadenkreuz
P1	= Kartenuntergrund unter dem Fadenkreuz
P2,P3,P4,P5	= Umgebung des Fadenkreuzes
Z	= Abwechseln der Spieler
U1,U2,U3,U4	= Bewegungsrichtungen des Fadenkreuzes
SC	= Feuertaste
W2,W3,W4,W5	= Umgebung der Legionen
X	= Position der eben bewegten Einheit
ZT	= »Jahre« seit Spielbeginn
TR,TL	= Verluste der Einheiten pro Kampf

Tabelle 1. Variablenliste

tasten, um festzustellen, wohin sich die Legionen bewegen können und wo nicht.

Hat man sich nun für eine bestimmte Richtung entschieden, so setzt man das Fadenkreuz auf die fortzubewegende (eigene) Einheit und drückt die Feuertaste. Mit einem kurzen

Piepston wandelt sich das Kreuz in die darunter befindliche Einheit um. Nun kann diese Legion mit Hilfe des Joysticks bis zu zwei Schritte weit in die gewünschte Richtung marschieren. (Wenn diese Richtung nicht bereits von einer anderen Einheit blockiert wird. Man kann weder eine eigene noch eine fremde Legion »überspringen«.)

Wenn Sie mit Ihrem Steuermanöver fertig sind, müssen Sie erneut die Feuertaste betätigen. Das Fadenkreuz wird dadurch wieder frei.

Auf diese Art und Weise können Sie alle Ihre Einheiten (sofern diese nicht blockiert sind) versetzen. Wenn Sie alle Einheiten, die Sie bewegen wollten, versetzt haben, müssen Sie eine Taste drücken. Dadurch beginnen die feindlichen Legionen ihr Gefecht, und man »hört« ein halbes Jahr vergehen: Nachdem die Melodie verklungen ist, wird der Joystick weitergereicht, und der zweite Spieler ist an der Reihe. Interessierte Leser finden in den Tabellen 1 und 2 eine Variablenbelegung und eine Dokumentation zum Programm.

(Ralf Trabhardt/tr)

Hauptprogramm

15 - 98	Initialisierung der Variablen
110 - 190	Erstellen der Europakarte
200 - 220	Abdruck der Römer-, Germanen- und Städtesymbole auf dem Bildschirm
300 - 310	Eventuelle Abgabe an das Unterprogramm
320	Aufruf der Joystickabfrage
325 - 375	Darstellung und Bewegung des Fadenkreuzes
380 - 450	Tastaturabfrage

Unterprogramme

480 - 610	Bewegung der Legionen
615 - 620	Kontakt einer Germanen-Horde mit einer Stadt?
	Sollten vier Städte zerstört sein, dann nach 2000 verzweigen.
630 - 700	Bei Druck auf Feuertaste erfolgt Rücksprung ins Hauptprogramm
800 - 803	Ablauf der Jahre
805	Nach 25 »Jahren« endet das Programm
810 - 1010	Gefecht. Abzüge von der Kampfkraft
1015 - 1020	Ausgabe der Jahreszahl
2000 - 2150	Sieg der Germanen
2500 - 2640	Sieg der Römer
3000 - 3040	Joystickabfrage
5000 - 5030	Änderung der Bildschirmfarben über Tasten

Tabelle 2. Programmbeschreibung

Wichtig !

Beachten Sie bitte, daß Ihr VC 20 mindestens eine 8-KByte-Speichererweiterung besitzen muß. Tippen Sie zuerst Listing 1 ein, speichern Sie es, und dann Listing 2 (ebenfalls speichern!) Wenn Sie spielen wollen, müssen Sie vor dem Laden des Vorprogramms folgendes eintippen:

POKE 44,28 : POKE 7168,0 : NEW

```

5 PRINT"CLR,4DOWN,RIGHT>BITTE 7 SEC. WARTEN!" <040>
6 FOR I=5120 TO 6423:READ K:S=S+K:NEXT:IF S<>14
  2823 THEN PRINT"FEHLER IN DATAS!":STOP <073>
7 REM FORI=6400TO6407:POKEI,255:NEXT <253>
8 PRINT"DOWN>LADEN SIE NUN DAS<SPACE,DOWN>HAU
  PTPROGRAMM!":END <187>
10 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255 <092>
11 DATA 0, 7, 31, 31, 63, 63, 127, 255 <207>
12 DATA 15, 63, 31, 255, 255, 255, 255, 255 <104>
13 DATA 48, 60, 126, 63, 191, 191, 191, 255 <028>
14 DATA 0, 176, 240, 240, 252, 252, 253, 255 <202>
15 DATA 8, 30, 7, 19, 15, 15, 15, 1 <135>
16 DATA 255, 255, 127, 63, 31, 31, 31, 15 <094>
17 DATA 7, 31, 15, 7, 7, 7, 7, 3 <151>
18 DATA 3, 1, 1, 1, 3, 3, 1, 5 <124>
19 DATA 5, 13, 14, 15, 31, 31, 31, 31 <135>
20 DATA 31, 63, 63, 127, 127, 255, 255, 255 <095>
21 DATA 0, 0, 0, 224, 251, 255, 255, 255 <126>
22 DATA 224, 240, 254, 255, 255, 255, 255, 255 <237>
23 DATA 0, 0, 0, 152, 252, 252, 254, 255 <099>
24 DATA 127, 15, 1, 0, 0, 0, 0, 0 <099>
25 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 254, 254, 248 <078>
26 DATA 254, 240, 224, 192, 192, 192, 0, 0 <016>
27 DATA 254, 254, 254, 252, 252, 254, 254, 255 <163>
28 DATA 254, 248, 224, 192, 192, 128, 128, 0 <099>
29 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 254 <109>
30 DATA 255, 255, 255, 255, 254, 252, 120, 0 <210>
31 DATA 255, 252, 248, 248, 240, 240, 224, 240 <171>
32 DATA 248, 248, 240, 224, 0, 0, 0, 0 <203>
33 DATA 191, 63, 31, 7, 0, 0, 0, 0 <199>
34 DATA 255, 255, 254, 252, 248, 112, 0, 0 <016>
35 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 253, 252 <047>
36 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 127 <246>
37 DATA 31, 7, 1, 1, 1, 3, 3, 1 <190>
38 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 127, 63, 31 <120>
39 DATA 31, 15, 7, 7, 3, 1, 1, 0 <217>
40 DATA 240, 248, 248, 252, 252, 252, 254, 254 <146>
41 DATA 128, 128, 128, 192, 192, 224, 224, 240 <068>
42 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <216>
43 DATA 255, 255, 127, 39, 7, 7, 3, 3 <071>
44 DATA 255, 255, 171, 131, 131, 147, 147, 255 <141>
45 DATA 128, 0, 0, 128, 224, 240, 248, 255 <074>
46 DATA 255, 255, 255, 249, 248, 240, 240, 240 <018>
47 DATA 128, 192, 224, 224, 112, 48, 48, 32 <100>
48 DATA 224, 248, 248, 252, 252, 252, 124, 96 <222>
49 DATA 224, 224, 224, 192, 128, 0, 0, 0 <164>
50 DATA 1, 1, 1, 1, 91, 243, 240, 224 <238>

```

```

51 DATA 224, 224, 224, 224, 224, 224, 192, 0 <190>
52 DATA 127, 63, 31, 3, 1, 1, 0, 0 <044>
53 DATA 0, 0, 0, 160, 224, 252, 255, 255 <053>
54 DATA 0, 0, 1, 1, 1, 3, 3, 1 <081>
55 DATA 192, 128, 128, 192, 240, 248, 248, 248 <052>
56 DATA 128, 128, 196, 220, 252, 248, 248, 240 <107>
57 DATA 191, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255 <067>
58 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 12, 159 <102>
59 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 12, 252 <251>
60 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 32, 61 <202>
62 DATA 0, 0, 0, 0, 248, 252, 254, 254 <103>
63 DATA 0, 0, 0, 0, 62, 255, 255, 255 <165>
64 DATA 0, 0, 0, 240, 255, 255, 255, 255 <147>
65 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 71, 239, 255 <117>
66 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 7, 31, 63 <191>
67 DATA 0, 0, 0, 0, 208, 240, 252, 255 <233>
68 DATA 192, 128, 131, 131, 129, 129, 128, 128 <053>
69 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 243 <146>
70 DATA 255, 255, 255, 191, 159, 143, 175, 167 <162>
71 DATA 7, 23, 11, 3, 23, 3, 3, 1 <137>
72 DATA 255, 127, 47, 7, 3, 9, 40, 3 <012>
73 DATA 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <255>
74 DATA 255, 63, 31, 15, 7, 3, 1, 0 <147>
75 DATA 127, 63, 63, 127, 255, 255, 127, 255 <022>
76 DATA 255, 127, 127, 255, 127, 63, 31, 15 <169>
77 DATA 7, 7, 7, 3, 3, 1, 1, 0 <084>
78 DATA 127, 255, 255, 127, 0, 10, 63, 127 <071>
79 DATA 0, 2, 0, 0, 4, 2, 0, 0 <157>
80 DATA 63, 63, 31, 31, 31, 31, 29, 9 <036>
81 DATA 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0 <039>
82 DATA 176, 144, 0, 32, 0, 0, 0, 0 <153>
83 DATA 241, 240, 248, 208, 192, 192, 224, 224 <092>
84 DATA 204, 198, 227, 253, 126, 62, 191, 255 <035>
85 DATA 0, 0, 128, 128, 192, 64, 32, 0 <046>
86 DATA 128, 192, 192, 224, 224, 224, 192, 192 <033>
87 DATA 254, 254, 255, 191, 63, 188, 156, 150 <132>
88 DATA 0, 0, 0, 128, 128, 0, 0, 0 <254>
89 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 249, 240 <017>
90 DATA 0, 0, 0, 128, 224, 240, 248, 255 <184>
91 DATA 28, 26, 51, 39, 15, 31, 31, 63 <105>
92 DATA 3, 127, 255, 255, 255, 255, 255, 255 <006>
93 DATA 0, 198, 255, 255, 127, 255, 255, 255 <052>
94 DATA 224, 252, 252, 249, 224, 128, 1, 3 <151>

```

Listing 1. Das Vorprogramm zu »Imperium Romanum« enthält die Informationen zum geänderten Zeichensatz

```

95 DATA 128,128,192,224,224,192,192,224 <047>
96 DATA 240,128,0,0,0,128,128,128 <103>
97 DATA 240,240,240,240,240,240,240,240 <199>
98 DATA 255,255,254,254,244,240,240,240 <156>
99 DATA 224,192,128,128,0,0,0,0 <059>
100 DATA 255,255,255,254,252,240,224,224 <244>
101 DATA 63,103,15,103,39,7,7,15 <018>
102 DATA 3,3,223,207,79,65,0,0 <190>
103 DATA 255,127,63,255,7,7,31,28 <023>
104 DATA 255,255,255,255,255,255,191,63 <008>
105 DATA 0,28,28,28,16,0,0,0 <251>
106 DATA 0,0,0,0,0,0,64,0 <219>
107 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <025>
108 DATA 0,4,0,0,0,2,2,0 <219>
109 DATA 0,0,1,3,7,1,129,192 <163>
110 DATA 0,0,135,199,192,128,128,0 <017>
111 DATA 0,0,0,1,3,3,3,3 <030>
112 DATA 3,3,3,3,3,1,0,1 <087>
113 DATA 192,128,128,128,128,0,0,0 <017>
114 DATA 0,128,128,128,128,128,128,0 <190>
115 DATA 49,55,63,63,31,63,63,63 <083>
116 DATA 31,31,31,63,63,63,59,49 <043>
117 DATA 0,128,128,128,128,0,0,0 <201>
118 DATA 0,0,0,0,0,0,32,48 <052>
119 DATA 240,224,192,0,0,0,0,0 <250>
120 DATA 248,0,0,0,0,0,0,0 <233>
121 DATA 239,199,239,199,187,187,199,255 <074>
122 DATA 63,63,63,31,15,15,1,0 <221>
123 DATA 62,6,0,0,0,0,0,0 <032>
124 DATA 1,65,65,192,192,192,192,192 <084>
125 DATA 231,231,231,0,0,231,231,231 <100>
126 DATA 255,255,231,195,129,153,255,255 <119>
127 DATA 255,255,251,227,195,147,147,255 <052>
128 DATA 11,205,255,255,255,255,255,255 <124>
129 DATA 0,1,3,3,1,1,7,7 <143>
130 DATA 8,32,79,7,71,67,195,231 <006>
131 DATA 24,63,255,255,255,255,255,255 <004>
132 DATA 127,255,255,255,255,255,255,255 <222>
133 DATA 124,124,62,62,127,127,255,63 <048>
134 DATA 124,252,252,60,56,61,61,60 <118>
135 DATA 15,31,63,63,127,127,127,124 <146>
136 DATA 192,192,128,192,192,128,0,0 <043>
137 DATA 4,30,30,156,220,220,134,0 <246>
138 DATA 0,48,32,0,0,152,188,255 <215>
139 DATA 180,240,249,249,249,251,255,255 <059>
140 DATA 3,7,191,255,255,255,255,255 <077>
141 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1 <061>
142 DATA 0,0,0,0,24,56,248,254 <149>
143 DATA 7,7,39,39,63,63,127 <131>
144 DATA 3,3,3,3,1,1,3,3 <236>
145 DATA 0,0,0,1,1,1,3,3 <240>
146 DATA 63,60,60,60,120,60,12,0 <223>
147 DATA 255,255,127,127,255,255,255,127 <237>
148 DATA 254,252,252,252,252,253,248,224 <066>
149 DATA 0,0,0,0,128,128,0,0 <060>
150 DATA 224,0,0,0,0,0,0,0 <102>
151 DATA 255,255,239,207,159,147,255,255 <068>
160 DATA 48, 48, 24, 24, 12, 12, 6, 6 <026>
161 DATA 0, 137, 205, 116, 84, 68, 36, 34 <157>
162 DATA 0, 243, 10, 138, 146, 227, 129, 65 <044>
163 DATA 0, 231, 4, 4, 4, 199, 5, 5 <218>
164 DATA 0, 130, 66, 68, 68, 132, 8, 8 <081>
165 DATA 0, 17, 33, 33, 34, 66, 68, 69 <025>
166 DATA 0, 66, 102, 108, 180, 168, 136, 16 <191>
167 DATA 6, 3, 0, 0, 0, 0, 1, 2 <105>
168 DATA 34, 18, 0, 0, 0, 0, 240, 35 <125>
169 DATA 65, 65, 0, 0, 0, 0, 137 <237>
170 DATA 4, 196, 0, 0, 0, 0, 0, 24 <098>
171 DATA 136, 136, 0, 0, 0, 0, 0, 144 <101>
172 DATA 73, 49, 0, 0, 0, 0, 0, 12 <100>
173 DATA 16, 16, 0, 0, 0, 0, 0, 128 <042>
174 DATA 4, 7, 10, 18, 34, 33, 65, 65 <249>
175 DATA 68, 136, 16, 17, 33, 35, 38, 28 <059>
176 DATA 203, 213, 149, 161, 33, 33, 65, 65 <141>
177 DATA 36, 36, 60, 36, 66, 66, 66, 66 <227>
178 DATA 202, 201, 169, 164, 148, 138, 134, 131 <071>
179 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <097>
180 DATA 42, 21, 20, 138, 74, 69, 36, 24 <220>
181 DATA 192, 224, 160, 16, 16, 8, 132, 130 <160>

```

6 64'er

Listing 1. Das Vorprogramm zu »Imperium Romanum«
Bitte beachten Sie die Eingabehinweise auf Seite 76.

```

1 REM*****VC-20+8K***** <136>
2 REM* IMPERIUM ROMANUM * <166>
3 REM* GESCHRIEBEN VON * <123>
4 REM* RALF TRABHARDT * <047>
5 REM* PHILIPPSBERGSTR.45 * <009>
6 REM* 6200 WIESBADEN * <155>
7 REM* TEL. 06121/523970 * <160>
8 REM***** <149>
9 PRINT" (CLR.BLACK)" <083>
10 POKE 650,128:01=24:GOSUB 5000:POKE 650, <248>
0 <127>
15 F=33792:U=37151 <192>
20 JA=395 <197>
25 POKE 36878,15 <150>
30 J=4108:M=4558:N=4579 <039>
35 DIM A(26),B(26),K1(26),K2(26),BW(26) <123>
40 FOR L=1 TO 20:READ A(L):NEXT L <142>
45 FOR I=1 TO 15:READ B(I):NEXT I <030>
50 FOR I=1 TO 5:READ K(I):NEXT I <110>
98 FOR I=1 TO 20:K1(I)=70:K2(I)=100:NEXT I <254>
100 REM*ERSTELLEN DER KARTE*
110 POKE 36869,205:PRINT" (CLR.BLACK,HOME,1 <234>
0SPACE)CX(RVSON)HIJF(RVOFF)***** (RVSD <064>
N)MNOQRS(RVOFF,3SPACE)FV(RVSON)GK(RVO <093>
FF,SPACE,RVSON)E(RVOFF)*****" <154>
120 PRINT" (RVSON)TUVWXYZ(RVOFF,3SPACE)GHS <234>
PACE,RVSON)BCD(RVOFF)*****" <064>
125 PRINT" (RVSON)[1]1<1 (RVOFF,2SPACE)YUte< <093>
RVSON)@A(RVOFF)***** (7SPACE)T***** <013>
*****" <093>
130 PRINT" (4SPACE)G AJ*****" <064>
131 PRINT" (2SPACE)EDCB*****" <093>
132 PRINT" (3SPACE)F***** (3SPACE)H***** <013>
*****" <093>
135 PRINT" (M(2SPACE)I*****Y@LKJ <093>
*****:*****X";
140 PRINT"*****YZe9:***** @*****UWXZ <130>
@<*****Y ";
150 PRINT"*****STV(2SPACE)ff†>*****U @eR <163>
(4SPACE)ffj@ ?*****I ";
160 PRINT"*** TT(2SPACE)ff !@# *@H$R@OP( <228>
5SPACE)ff(2SPACE)ff%R@L@P@";
170 PRINT"ff(10SPACE)ff B@K Z@e@76543120 , <150>
+(' @CJ+@e";
180 PRINT"*****@/.*) (3SPACE)ffff***** <141>
***- (6SPACE)fg(2SPACE)††";
181 FOR I=4580 TO 4601:POKE I,0:POKE I+F,0 <240>
2:NEXT I <023>
182 POKE 4168,162
200 FOR I=1 TO 20:IF K1(I)>0 THEN POKE A(I <161>
),34
201 IF K2(I)>0 AND B(I)>0 THEN POKE B(I),1 <110>
15 <033>
205 NEXT I
210 FOR I=1 TO 5:IF K(I)>6 THEN POKE K(I), <246>
110:NEXT I
220 FA=4326:P1=PEEK(FA) <076>
300 REM <108>
310 IF G1=1 OR G1=2 THEN 500 <245>
320 GOSUB 3000 <038>
322 REM*BEWEGUNG DES FADENKREUZES* <040>
325 P2=PEEK(FA-22):IF P2<>32 THEN SR=1 <189>
327 IF FA<4118 THEN SR=0 <056>
330 IF U2=1 AND SR=1 THEN POKE FA,P1:FA=FA <227>
-22:P1=P2:GOTO 400
335 P3=PEEK(FA+22):IF P3<>32 THEN SR=2 <208>
336 IF FA>4557 THEN SR=0 <005>
340 IF U4=1 AND SR=2 THEN POKE FA,P1:FA=FA <021>
+22:P1=P3:GOTO 400

```

Listing 2. »Imperium Romanum«, Hauptprogramm

```

345 P4=PEEK(FA-1):IF P4<>32 THEN SR=3      <075>
346 IF FA=M OR FA=M-22 OR FA=M-44 OR FA=M-
66 OR FA=M-88 OR FA=M-198 OR FA=M-220
OR FA=M-242 THEN SR=0      <194>
350 IF U1=1 AND SR=3 THEN POKE FA,P1:FA=FA
-1:P1=P4:GOTO 400      <027>
355 P5=PEEK(FA+1):IF P5<>32 THEN SR=4      <220>
356 IF FA=N OR FA=N-22 OR FA=N-44 OR FA=N-
66 OR FA=N-88 OR FA=N-110 OR FA=N-220
OR FA=N-242 THEN SR=0      <094>
357 IF FA=N-264 OR FA=N-418 OR FA=N-440 OR
FA=N-462 THEN SR=0      <174>
360 IF U3=1 AND SR=4 THEN POKE FA,P1:FA=FA
+1:P1=P5:GOTO 400      <076>
365 FOR I=1 TO 20:IF A(I)=FA AND Z=0 THEN
F1=1:GOTO 370      <031>
366 IF Z=1 AND B(I)=FA THEN F1=2:GOTO 370      <106>
367 NEXT I      <197>
370 IF SC=1 AND F1=1 THEN G1=1:F1=0:POKE 3
6876,250:POKE 36876,0:GOTO 400      <004>
375 IF SC=1 AND F1=2 THEN G1=2:F1=0:POKE 3
6876,250:POKE 36876,0:GOTO 400      <018>
380 GET A$      <080>
385 IF A$<>"" THEN POKE 198,0:GOTO 800      <182>
400 POKE FA,114:SR=0:F1=0      <094>
450 GOTO 300      <140>
480 REM*BEWEGUNG DER LEGIONEN*      <100>
500 IF Z=0 THEN X=A(I)      <236>
501 IF Z=1 THEN X=B(I)      <015>
502 GOSUB 3000      <220>
505 W2=PEEK(X-22):IF W2<>32 AND W2<>34 AND
W2<>115 THEN SW=1      <106>
507 IF X<4118 THEN SW=0      <081>
510 IF U2=1 AND BW(I)<2 AND SW=1 THEN POKE
X,W1:X=X-22:BW(I)=BW(I)+1:W1=W2:GOTO
600      <214>
515 W3=PEEK(X+22):IF W3<>32 AND W3<>34 AND
W3<>115 THEN SW=2      <222>
517 IF X>4557 THEN SW=0      <063>
520 IF U4=1 AND BW(I)<2 AND SW=2 THEN POKE
X,W1:X=X+22:BW(I)=BW(I)+1:W1=W3:GOTO
600      <218>
521 W4=PEEK(X-1):IF W4<>32 AND W4<>34 AND
W4<>115 THEN SW=3      <035>
525 IF X=M OR X=M-22 OR X=M-44 OR X=M-66 O
R X=M-88 OR X=M-198 OR X=M-220 OR X=M-
242 THEN SW=0      <110>
530 IF U1=1 AND BW(I)<2 AND SW=3 THEN POKE
X,W1:X=X-1:BW(I)=BW(I)+1:W1=W4:GOTO 6
00      <019>
532 W5=PEEK(X+1):IF W5<>32 AND W5<>34 AND
W5<>115 THEN SW=4      <230>
535 IF X=N OR X=N-22 OR X=N-44 OR X=N-66 O
R X=N-88 OR X=N-110 OR X=N-220 OR X=N-
242 OR X=N-264 THEN SW=0      <189>
540 IF U3=1 AND BW(I)<2 AND SW=4 THEN POKE
X,W1:X=X+1:BW(I)=BW(I)+1:W1=W5:GOTO 6
00      <013>
600 IF Z=0 THEN POKE X,34:A(I)=X      <198>
610 IF Z=1 THEN POKE X,115:B(I)=X      <205>
615 FOR Y=1 TO 5:IF B(I)=K(Y) THEN K(Y)=5:P
OKE 36875,150:BE=BE+1:IF BE>=4 THEN BE
=0:GOTO 2000      <022>
616 POKE 36875,0:NEXT Y      <081>
620 SW=0:P1=0      <180>
630 IF SC=1 THEN G1=0:W1=0:POKE 36876,200:
POKE 36876,0:GOTO 300      <255>
700 GOTO 502      <216>
800 Z=Z+1:IF Z>1 THEN Z=0:ZT=ZT+1      <220>
801 IF ZT<>9 THEN 805      <106>
802 FOR B0=1 TO 25:IF A(B0)>0 THEN K1(B0)=
K1(B0)+100      <192>
803 IF B(B0)>0 THEN K2(B0)=K2(B0)+70      <087>
804 NEXT B0      <058>
805 IF ZT>=25 THEN 2500      <105>
810 FOR T=1 TO 20      <155>
815 POKE 36874,130+T*2      <208>
819 FOR T2=1 TO 15      <147>
820 IF A(T)+22=B(T2)OR A(T)-22=B(T2)OR A(T
)-1=B(T2)OR A(T)+1=B(T2) THEN 840      <100>
830 GOTO 860      <148>
840 TR=INT(RND(1)*20)+1:K1(T)=K1(T)-TR:IF
K1(T)<=0 THEN POKE A(T),116:A(T)=0      <070>
850 TL=INT(RND(1)*20)+1:K2(T2)=K2(T2)-TL      <164>
855 IF K2(T2)<=0 THEN POKE B(T2),140:B(T2)
=0      <013>
860 NEXT T2      <049>
870 NEXT T      <024>
880 POKE 36874,0      <074>
1000 FOR T=1 TO 25:BW(T)=0:NEXT T      <148>
1010 G1=0:W1=0      <094>
1015 POKE 36869,192:PRINT"CLR,HOME,6DOWN)
WIR BEFINDEN UNS IM"      <160>
1016 PRINT"DOWN)JAHRE "JA+ZT" N. CHR."      <028>
1017 GOSUB 5000      <243>
1020 GOTO 110      <202>
2000 REM*SIEG DER GERMANEN*      <003>
2010 POKE 36875,0:POKE 36869,192:POKE 3687
9,25:PRINT"CLR)"      <001>
2100 PRINT"(HOME,RED,DOWN)DAS ROEMISCHE IM
PERIUM(DOWN)LIEGT AM BODEN !"      <008>
2110 PRINT"(DOWN)DIE GERMANEN HABEN(4SPAC
E,DOWN)HABEN SIE WEGEN IHRER(SPACE,DO
WN)FUEHRUNGSFAEHIGKEITEN"      <017>
2120 PRINT"(DOWN)ZUM KOENIG AUF LEBENS-(DO
WN)ZEIT ERNANNT."      <066>
2130 PRINT"(DOWN)(DAS IST EINE GROSSE(2SPA
CE,DOWN)EHRE,WENN MAN BEDENKT,(DOWN)D
ASS BALD DIE HUNNEN"      <219>
2140 PRINT"(DOWN)KOMMEN)!!"      <237>
2150 GOTO 2640      <034>
2490 REM*SIEG DER ROEMER*      <141>
2500 POKE 36869,192:POKE 36879,25:PRINT"(C
LR,HOME,BLUE)":      <227>
2600 PRINT"(DOWN)DAS ROEMISCHE IMPERIUM(DO
WN)KONNTE DIESEN KLAEG-(2SPACE,DOWN)L
ICHEN VERSUCH EINER"      <252>
2610 PRINT"(DOWN)HORDE BARBAREN LAESSIG(DO
WN)ABWEHREN."      <110>
2620 PRINT"(DOWN)DEN GERMANEN FOLGENDEN(DO
WN)TIP:"      <175>
2630 PRINT"(DOWN)VERSUCHT ES IN HUNDERT(DO
WN)JAHREN NOCHEINMAL!"      <031>
2640 PRINT"(DOWN)NEUES SPIEL J/N ?"      <170>
2650 GET A$:IF A$="J" THEN ZT=0:RUN      <144>
2660 IF A$="N" THEN PRINT"(CLR,HOME,DOWN,RE
D)IHR SEID DESERTEURE!!":END      <210>
2670 GOTO 2650      <078>
3000 REM*JOYSTICKABFRAGE*      <129>
3010 POKE U+3,127:U3=-((PEEK(U+1)AND 128)=
0):POKE U+3,255      <253>
3020 U1=-((PEEK(U)AND 16)=0):U4=-((PEEK(U)
AND 8)=0):U2=-((PEEK(U)AND 4)=0)      <193>
3030 SC=-((PEEK(37137)AND 32)=0)      <035>
3040 RETURN      <048>
4990 REM*BILDSCHIRMFARBEN*      <247>
5000 PRINT"(DOWN)WAEHLEN SIE DIE(7SPACE,D
OWN)BILDSCHIRMFARBEN:"      <111>
5001 PRINT"(DOWN,RVSON)F1(RVOFF,SPACE)= BI
LDSCHIRMFARBE(2SPACE,DOWN,RVSON)F3(RV
OFF,SPACE)= RAHMENFARBE "      <023>
5002 PRINT"(DOWN,RVSON)S(RVOFF,2SPACE)= ST
ART"      <012>
5005 POKE 36879,01+02:GET A$:IF A$="F1)"T
HEN 01=01+16:IF 01>248 THEN 01=24      <019>
5010 IF A$="F3)"THEN 02=02+1:IF 02>7 THEN
02=0      <203>
5020 IF A$="S" THEN RETURN      <110>
5030 GOTO 5005      <241>
6000 DATA 4192,4237,4282,4305,4306,4308,43
10,4312      <064>
6010 DATA 4255,4301,4321,4420,4460,4428,45
40,4361,4557      <243>
6020 DATA 4368,4375,4355      <128>
6030 DATA 4173,4194,4195,4196,4217,4218,42
39,4240,4241      <196>
6040 DATA 4242,4262,4263,4264,4265,4266      <174>
6050 DATA 4427,4544,4491,4437,4256      <151>

```

© 64'er

Listing 2: »Imperium Romanum«, Hauptprogramm
(Schluß)