Panik auf dem Bildschirm

»Apple Panic« ist ein flottes Geschicklichkeitsspiel für den C16, bei dem der Spieler nicht in Panik geraten darf. Beeilen Sie sich, aber behalten Sie die Nerven.

Das Spiel »Apple Panic« verlangt vom Spieler einiges an Nerven. Er muß Äpfel aufsammeln, ohne dabei in die Löcher im Fußboden zu fallen oder das Zeitlimit zu überschreiten.

Die Spielfigur wird mit den Cursortasten gesteuert. In der obersten Bildschirmzeile befinden sich drei Anzeigen: »Time« zeigt an, wie lange schon gespielt wird, »Score« gibt den Punktestand an und »E.Zeit« gibt die Zeit an, zu der man alle Äpfel eingesammelt haben muß. Die Anzeigen in der zweiten Zeile haben folgende Bedeutung: »Hi« gibt die höchste bisher erreichte Punktzahl an, »O« die Anzahl der noch verbleibenden Leben und »Level« die gerade durchlaufene Spielstufe.

Beim Abtippen und Laden des Programms muß man sehr sorgfältig arbeiten. Diskettenbesitzer gehen wie folgt vor (Hinweise für Datasettenbesitzer folgen im Anschluß): Zuerst geben Sie Listing 1 ein, welches die beiden anderen Programmteile nachlädt. Listing 1 wird als normales Basic-Programm eingegeben und mit »DSAVE"LOADER"« gespeichert.

Komplizierter wird es mit Listing 2, das den geänderten Zeichensatz enthält. Sie müssen unbedingt wie folgt vorgehen:

- Tippen Sie »MONITOR« und <RETURN> um in den Monitor zu gelangen.
- Dann geben Sie »T D000 D800 1000« und <RETURN> ein.
- Tippen Sie dann die Zeilen aus Listing 2 ein.
- Zum Speichern geben Sie »S"PRG.1",8,1000,1400« und <RETURN> ein.

Den dritten Programmteil geben Sie wie ein normales Basic-Programm ein und speichern es mit »DSAVE"APPLE PANIC"«.

Zum Starten geben Sie einfach »DLOAD"LOADER"« und nach dem Laden »RUN« ein.

Für Datasette:

Wenn Sie eine Datasette haben, brauchen Sie Listing 1 nicht abzutippen, haben dafür aber etwas mehr Arbeit, wenn Sie das Spiel laden wollen.

Zur Eingabe des Listing 2 gehen Sie wie oben beschrieben vor. Sie müssen allerdings mit »S"PRG.1",1,1000,1400« speichern! Das Listing 3 tippen Sie normal ein und speichern es mit »SAVE"APPLE PANIC"«.

Zum Laden von Datasette müssen Sie folgende Befehle eingeben:

»POKE 44,20:POKE 5120,0:NEW«
»LOAD"PRG.1",1,1«
»LOAD"APPLE PANIC"«
»RUN«

Dann sollte »Apple Panic« problemlos laufen.

Und nun viel Spaß und: Keine Panik!

(Andreas Zilla/bs)

```
10 REM LOADER
20 PRINT "{CLR}POKE44,20:POKE20*256,0:NEW"
25 PRINT "{3DOWN}LOAD"+CHR$(34)+"PRG.1"+CHR$(34)
   +",8,1"
30 PRINT "{4DOWN}LOAD"+CHR$(34)+"APPLE PANIC"+CH
   R$(34)+",8
40 PRINT "{4DOWN}RUN"
100 POKE 239,6: POKE 1319,19: POKE 1320,13: POKE
     1321,13: POKE 1322,13: POKE 1323,13: POKE 1
    324,13
```

Listing 1. Basic-Lader für »Apple Panic«. Bitte nur verwenden, wenn Sie ein Diskettenlaufwerk besitzen.

```
>1000 04 08 10 7e 7e 3c 18 00 :
>1008 18 10 fc f0 f0 f8 7e 3c :
>1010 3c 7f ff ff e9 c7 42 00 :
>1018 21 10 3f 0f 0f 1f 7f 3c :
>1020 00 30 10 e5 ff ff 72 36 :
>1028 7e 60 60 78 60 60 7e 00 :
>1030 38 10 60 60 60 66 3c 00 :
>1038 40 10 60 6e 66 66 3c 00 :
>1040 48 10 66 7e 66 66 66 00 :
>1048 50 10 18 18 18 18 3c 00 :
```

Listing 2. Maschinensprache-Teil von »Apple Panic«. Bitte unbedingt die Eingabehinweise im Text beachten!

```
10 REM ********************************
20 REM * A P P L E      P A N I C  1 *
30 REM *                              *
40 REM *     VON   ANDREAS ZILLA      *
50 REM *                              *
60 REM ********************************
100 GOSUB 2040: REM TITELBILD
110 REM HAUPTPROGRAMMM
120 GET JJ$: IF JJ$="" THEN 120
130 SC=0: BI=0: LE=3
140 BS=3072: X=0: Y=3: PU=14: TI$="000000": A=1
145 AA$(1)="000230": AA$(2)="000210": AA$(3)="00
    0200"
150 IF RO=1 THEN AA$(1)="000210": AA$(2)="000150
    ": AA$(3)="000120"
160 IF RO=2 THEN AA$(1)="000150": AA$(2)="000120
    ": AA$(3)="000100"
170 IF RO=3 THEN AA$(1)="000150": AA$(2)="000120
    ": AA$(3)="000050"
180 AA$(4)=AA$(1): AA$(5)=AA$(2)
190 POKE 65298,192: POKE 65299,17
200 BI=BI+1: IF BI>5 THEN BI=1: RO=RO+1: RESTORE

210 IF BI=1 THEN GOSUB 720
220 IF BI=2 THEN GOSUB 990
```

Listing 3. Hauptprogramm zu »Apple Panic«

```
230 IF BI=3 THEN GOSUB 1260
240 IF BI=4 THEN GOSUB 1520
250 IF BI=5 THEN GOSUB 1780
260 PRINT "{HOME,22RIGHT}E.ZEIT" MID$(AA$(BI),4,
    3)
290 :
300 :
310 POKE BS+X+40*Y,A: XA=X: YA=Y: GET A$
320 PRINT "{HOME}TIME:" RIGHT$(TI$,3);" SFORE:";
    SC
330 PRINT "HI=";HI;"{5SPACE}A=";LE;"{6SPACE}LEVE
    L:";LV
340 IF RO=0 THEN LV=BI
350 IF RO=1 THEN LV=BI+5
360 IF RO=2 THEN LV=BI+10
370 IF LE=0 THEN 2240
380 IF A$="{UP}" THEN A=4
390 IF A$="{RIGHT}" THEN A=1
400 IF A$="{DOWN}" THEN A=2
410 IF A$="{LEFT}" THEN A=3
420 IF A=1 THEN DY=0: DX=1
430 IF A=2 THEN DY=1: DX=0
440 IF A=3 THEN DX=-1: DY=0
450 IF A=4 THEN DX=0: DY=-1
460 Q=PEEK(BS+X+DX+40*(Y+DY))
470 IF Q<>32 THEN 570
480 X=X+DX: Y=Y+DY
490 IF PU=0 THEN 140
500 IF LE=0 THEN 2240
510 VOL 8: SOUND 3,100,2
520 IF BI=1 AND TI$>AA$(1) THEN 2240
530 IF BI=2 AND TI$>AA$(2) THEN 2240
540 IF BI=3 AND TI$>AA$(3) THEN 2240
542 IF BI=4 AND TI$>AA$(4) THEN 2240
544 IF BI=5 AND TI$>AA$(5) THEN 2240
550 POKE BS+XA+40*YA,32
560 GOTO 310
570 IF Q=102 THEN 310
580 IF Q=0 THEN 670
590 IF Q=87 THEN 610
600 GOTO 480
610 REM LOCH
620 X=X+DX: Y=Y+DY: POKE BS+XA+40*YA,32
630 POKE BS+X+40*Y,42: VOL 8: SOUND 1,100,50: FO
    R I=1 TO 1000: NEXT
640 POKE BS+X+40*Y,87
650 X=0: Y=3: DX=0: DY=0: LE=LE-1
660 GOTO 310
670 REM APFEL
680 X=X+DX: Y=Y+DY: POKE BS+XA+40*YA,32: VOL 8:
    SOUND 1,800,30: PU=PU-1
690 POKE BS+X+40*Y,0: SC=SC+100
700 GOTO 310
710 REM BILD1************************
720 PRINT "{CLR,4DOWN}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
730 PRINT "{39SPACE}▒";
740 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒
    ▒▒▒";
750 PRINT "▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
    ▒▒ ▒▒▒▒▒▒";
760 PRINT "▒▒▒{36SPACE}▒";
770 PRINT "▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒
    ▒▒▒";
780 PRINT "▒▒▒{20SPACE}▒▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒{6SPACE}▒
    ";
790 PRINT "▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{6SPACE}
    ▒▒▒▒▒";
800 PRINT "▒▒▒▒▒{26SPACE}▒▒▒ ▒▒▒▒▒";
810 PRINT "▒▒▒{3SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
    ▒▒{5SPACE}▒";
820 PRINT "▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{2SPACE
    }▒▒ ▒▒▒▒▒";
830 PRINT "▒▒{37SPACE}▒";
840 PRINT "▒▒ ▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
850 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒{15SPACE
    }▒▒";
860 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒{SHF.SP,2SPACE}▒▒▒ ▒▒{8SPACE}▒
    ▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒";
870 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒
    ▒▒▒";
880 PRINT "▒▒{34SPACE}▒▒▒▒";
890 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
    ▒▒▒";
900 PRINT "▒▒{31SPACE}▒▒ ▒▒▒▒";
910 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒
    ▒▒▒";
920 PRINT "▒▒{34SPACE}▒▒▒▒";
930 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
    ▒▒▒";
940 DATA 3275,3201,3215,3230,3345,3582,3549,3610
    ,3819,3901,3973,3714,3816,3412
950 FOR I=1 TO 14: READ BD: POKE BD,0: NEXT
960 DATA 3209,3347,3324,3355,3608,3719,3815,3974
970 FOR I=1 TO 8: READ BD: POKE BD,87: NEXT : RE
    TURN
980 REM BILD 2 **********************
990 PRINT "{CLR,5DOWN}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1000 PRINT "▒{38SPACE}▒";
1010 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒ ▒";
1020 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒ ▒";
1030 PRINT "▒ ▒▒▒{30SPACE}▒▒▒ ▒";
1040 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
     ▒▒ ▒";
1050 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{5
     SPACE}▒";
1060 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒{22SPACE}▒▒▒ ▒▒▒ ▒";
1070 PRINT "▒ ▒▒▒{5SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒
     ▒ ▒▒▒ ▒";
1080 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒{10SPACE}▒▒ ▒▒▒ ▒▒
     ▒ ▒";
1090 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{3SPACE}▒
     ▒▒▒ ▒▒▒ ▒";
1100 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒
     ▒▒ ▒";
1110 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒{22SPACE}▒▒▒ ▒▒▒ ▒";
1120 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒
     ▒▒ ▒";
1130 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒{13SPACE}▒▒▒ ▒▒▒{5SPAC
     E}▒";
1140 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒
     ▒▒ ▒";
1150 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒{22SPACE}▒▒▒ ▒▒▒ ▒";
1160 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒
     ▒▒ ▒";
1170 PRINT "▒ ▒▒▒{30SPACE}▒▒▒ ▒";
1180 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒ ▒";
1190 PRINT "▒{38SPACE}▒";
1200 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒";
1210 DATA 3197,3214,3228,3630,3906,3894,3960,363
     7,3681,3729,3538,3513,3817,3532
1220 FOR I=1 TO 14: READ BD: POKE BD,0: NEXT
1230 DATA 3753,3717,3809,3578,3334,3626,3470,396
     1
1240 FOR I=1 TO 8: READ BD: POKE BD,87: NEXT : R
     ETURN
1250 REM ************************
1260 PRINT "{CLR,5DOWN}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1270 PRINT "{15SPACE}▒{19SPACE}▒▒▒▒▒";
1280 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{3SPACE}▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒";
1290 PRINT "▒{10SPACE}▒▒▒ ▒{22SPACE}▒▒";
1300 PRINT "▒{2SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒▒▒ ▒
     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒";
1310 PRINT "▒{13SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒{6SPACE}▒▒
     ▒▒";
1320 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{6SPACE}▒▒▒▒▒▒
     ▒{4SPACE}▒";
1330 PRINT "▒ ▒{14SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ";
1340 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒▒{22SPACE}▒▒";
```

Listing 3. Hauptprogramm zu »Apple Panic«. Bitte unbedingt die Eingabehinweise im Text beachten.

```
1350 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒{4SPACE}▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒{4SPACE}▒
     ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒";
1360 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒{10SPACE}▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒
     ▒▒▒▒";
1370 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒
     ▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒";
1380 PRINT "▒{10SPACE}▒▒▒▒▒{8SPACE}▒▒▒{10SPACE}▒
     ▒▒▒";
1390 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒";
1400 PRINT "▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒{28SPACE}▒▒▒";
1410 PRINT "▒ ▒▒▒{4SPACE}▒▒▒{6SPACE}▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒
     ▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒";
1420 PRINT "▒{3SPACE}▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒
     ▒ ▒▒▒▒▒▒▒";
1430 PRINT "▒▒▒ ▒▒▒▒{30SPACE}▒▒▒";
1440 PRINT "▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒ ▒▒▒";
1450 PRINT "▒▒▒{14SPACE}▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒
     ";
1460 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{22SPACE}▒▒▒";
1470 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒";
1480 DATA 3194,3326,3357,3279,3673,3924,3853,374
     9,3570,3490,3651,3303,3448,3557
1490 FOR I=1 TO 14: READ BD: POKE BD,0: NEXT
1500 DATA 3245,3314,3713,3860,3537,3577,3304,352
     1,3562,3436
1510 FOR I=1 TO 10: READ BD: POKE BD,87: NEXT :
     RETURN
1520 REM BILD 4**************************
1530 PRINT "{CLR,4DOWN}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1540 PRINT "{14SPACE}▒{2SPACE}▒ ▒{2SPACE}▒{2SPAC
     E}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{3SPACE}▒";
1550 PRINT "▒{3SPACE}▒▒▒▒▒▒▒{3SPACE}▒{20SPACE}▒▒
     ▒▒▒";
1560 PRINT "▒{3SPACE}▒▒{6SPACE}▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒
     ▒▒ ▒▒{5SPACE}▒";
1570 PRINT "▒ ▒{7SPACE}▒{3SPACE}▒{2SPACE}▒{3SPAC
     E}▒{5SPACE}▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒";
1580 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒{3SPACE}▒ ▒▒{3SPACE}▒▒▒▒{2S
     PACE}▒▒▒▒ ▒{2SPACE}▒ ▒ ▒ ▒";
1590 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒{2
     SPACE}▒{8SPACE}▒";
1600 PRINT "▒{11SPACE}▒{4SPACE}▒{9SPACE}▒ ▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒ ▒";
1610 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{2SPACE}▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒ ▒
     {5SPACE}▒▒▒ ▒";
1620 PRINT "▒{16SPACE}▒▒▒▒▒▒{4SPACE}▒{4SPACE}▒▒{
     5SPACE}▒";
1630 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒
     ▒▒▒▒";
1640 PRINT "▒{5SPACE}▒{32SPACE}▒";
1650 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒
     ▒ ▒▒";
1660 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒
     ▒ ▒▒";
1670 PRINT "▒{38SPACE}▒";
1680 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒";
1690 PRINT "▒{20SPACE}▒ ▒▒▒▒{12SPACE}▒";
1700 PRINT "▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒ ▒";
1710 PRINT "▒{13SPACE}▒▒▒▒ ▒▒{15SPACE}▒▒▒ ▒";
1720 PRINT "▒{2SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒▒{9SPACE}▒▒{2SPACE}▒
     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒{5SPACE}▒";
1730 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒{3SPACE}▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1740 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒";
1750 FOR I=1 TO 14: READ BD: POKE BD,0: NEXT
1760 DATA 3238,3405,3318,3473,3446,3503,3428,335
     0,3250,3415,3658,3936,3964,3986
1770 RETURN
1780 REM BILD 5 **************************
1790 PRINT "{CLR,5DOWN}▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1800 PRINT "{13SPACE}▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒▒▒";
1810 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒{27SPACE}▒";
1820 PRINT "▒▒{6SPACE}▒{4SPACE}▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒
     ▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒";
1830 PRINT "▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒{6SPACE
     }▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒";
1840 PRINT "▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒{4
     SPACE}▒▒▒ ▒▒ ▒";
1850 PRINT "▒▒ ▒▒▒{18SPACE}▒ ▒▒ ▒▒{2SPACE}▒{2SPA
     CE}▒▒ ▒";
1860 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒ ▒";
1870 PRINT "▒▒{24SPACE}▒▒{11SPACE}▒";
1880 PRINT "▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒{3SPACE}▒▒▒▒
     ▒▒▒ ▒▒▒▒▒";
1890 PRINT "▒▒{3SPACE}▒▒▒▒▒{4SPACE}▒▒ ▒▒▒{5SPACE
     }▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒{4SPACE}▒▒";
1900 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
     ▒ ▒▒";
1910 PRINT "▒▒ ▒▒▒{5SPACE}▒▒▒ ▒▒{19SPACE}▒▒ ▒▒";
1920 PRINT "▒▒{4SPACE}▒▒▒{5SPACE}▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒
     ▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒";
1930 PRINT "▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒{2SPACE}▒▒▒▒▒{12S
     PACE}▒▒";
1940 PRINT "▒▒{25SPACE}▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒";
1950 PRINT "▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
     ▒▒▒▒";
1960 PRINT "▒▒{33SPACE}▒▒▒▒▒";
1970 PRINT "▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
     ▒▒▒▒";
1980 PRINT "▒▒▒▒{9SPACE}▒▒▒▒▒▒{16SPACE}▒▒▒▒▒";
1990 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒";
2000 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
     ▒▒▒▒";
2010 FOR I=1 TO 14: READ BD: POKE BD,0: NEXT
2020 DATA 3370,3438,3677,3874,3962,3979,3789,354
     6,3466,3258,3449,3529,3578,3612
2030 RETURN
2040 REM TITELBILD
2050 PRINT "{CLR}";: POKE 65298,196: POKE 65299,
     208
2060 PRINT "{4RIGHT}***** ***** ***** *{5SPACE}*
     ****"
2070 PRINT "{4RIGHT}*{3SPACE}* *{3SPACE}* *{3SPA
     CE}* *{5SPACE}*
2080 PRINT "{4RIGHT}***** ***** ***** *{5SPACE}*
     **{2SPACE}"
2090 PRINT "{4RIGHT}*{3SPACE}* *{5SPACE}*{5SPACE
     }*{5SPACE}*{4SPACE}"
2100 PRINT "{4RIGHT}*{3SPACE}* *{5SPACE}*{5SPACE
     }***** *****"
2110 PRINT "{4RIGHT,2DOWN}***** ***** *{3SPACE}*
     {3SPACE}*{4SPACE}****"
2120 PRINT "{4RIGHT}*{3SPACE}* *{3SPACE}* **{2SP
     ACE}*{3SPACE}*{3SPACE}*{4SPACE}"
2130 PRINT "{4RIGHT}***** ***** **{2SPACE}*{3SPA
     CE}*{3SPACE}*"
2140 PRINT "{4RIGHT}*{5SPACE}*{3SPACE}* * * *{3S
     PACE}*{3SPACE}*"
2150 PRINT "{4RIGHT}*{5SPACE}*{3SPACE}* *{2SPACE
     }**{3SPACE}*{4SPACE}****"
2160 PRINT "{3DOWN,4RIGHT}<C> 1986
2170 PRINT "{4RIGHT,DOWN,2RIGHT}BY"
2180 PRINT "{3RIGHT,DOWN}ANDREAS ZILLA & A.K.{7S
     PACE}"
2190 PRINT "{3RIGHT,2DOWN,2RIGHT,SYNTH.:130}ZUM
     START BITTE 'S' DRUECKEN{SYNTH.:132}"
2200 GET T$: IF T$="" THEN 2200
2210 IF T$="S" THEN RETURN
2220 GOTO 2200
2230 END
2240 PRINT "{HOME,9DOWN,13RIGHT,SYNTH.:130}GAME
     OVER{SYNTH.:132}": FOR I=1 TO 2000: NEXT
2250 IF SC>HI THEN HI=SC
2260 GET A$: IF A$="" THEN 2260
2270 PRINT "{CLR}": RESTORE : GOTO 110
```

Listing 3. »Apple Panic« (Schluß)