



```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* COPYRIGHT BY : *
4 REM* BERND PAPE *
5 REM* UNTERM SCHRICK 11 *
6 REM* 4630 BOCHUM 1 *
7 REM*
8 REM*****
10 PRINT"Q":POKE53281,0:POKE53280,2
20 PRINT:PRINT"Q"
30 PRINT" "
40 PRINT" "
50 PRINT" "
60 PRINT" "
70 FORI=0TO1:PRINT" "
|":NEXTI
80 PRINT" "
90 PRINT" "
100 PRINT" "
110 PRINT" "
120 PRINT" "
130 PRINT" "
140 PRINT" "
150 PRINT" "
160 PRINT" "
170 PRINT" "
180 PRINT" "
190 PRINT" "
200 PRINT" "
210 PRINT" "
220 GOSUB1130
230 SI=54272:FORI=5TO19STEP7:POKESI+I,15
:POKESI+I+1,255:NEXTI:POKESI+24,15
240 POKE53280,2:PRINT"Q":FORI=1TO8:PRINT
:NEXT

```

An seinem Foto können Sie schon erkennen, daß der Autor Bernd Pape eine Menge Witz und Phantasie besitzt. Auch in seinem »Lebenslauf« und seiner Spielbeschreibung kommt das ganz klar zum Ausdruck. Doch lesen sie selbst:

Anleitung für das Spielprogramm »Q Bernd«.

Was Sie hier erleben, ist der ebenso heldenhafte wie qualvolle Untergang des letzten Menschen der Erde: Q Bernd. Auf einem hyperwasserstoffbombenfesten Teil des Verwaltungsgebäudes der Antiwurgkommission ist es ihm gelungen, die Explosion zu überleben, die ein jähzorniger Erdkundelehrer in einem Wutausbruch durch seine übermächtigen Gehirnwellen er-

zeugt hat. Q Bernd hat sich auf dem folgenden langen Flug durch den Weltraum auf den leider nur sehr spärlich vorhandenen Sauerstoff einstellen können, was allerdings nicht ohne bleibende Schäden abgegangen ist, wie man an seiner dunklen Hautfarbe und seinen O-Beinen erkennen kann. Aber leider schwebt Q-Bernd mit seinem hyperwasserstoffbombenfesten Fetzen nicht allein durch die unendlichen Weiten des Weltraums. Als er ungefähr 765.854.863.654.392 Q-Berndsche Lichtmonate hinter sich gelegt hat, was nur dadurch möglich war, daß er sich jegliche Ernährung seines schon damals O-beinigen und sehr dunklen Körpers abgewöhnt hatte, näherte sich ihm ein

Listing des Monats:

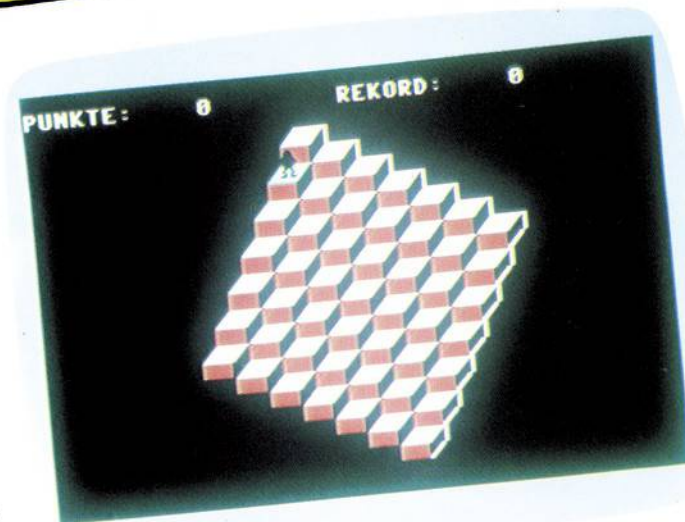
Q-Bernd



Listing des Monats

sollen nicht nur sehr

lange Programme werden.



Auch kleinere Programme haben eine Chance. Q-Bernd ist eine sehr hübsche

Version eines bekannten Spielhallenhits.

```
250 PRINT"MOECHTEN SIE MIT":PRINT
260 PRINT"JOYSTICK (PORT1) ODER
KASTATUR":PRINT
270 PRINT"SPIELEN ?":B$=""
280 IFPEEK(203)=22THENPOKE198,0:GOTO320
290 IFPEEK(203)=34ORPEEK(203)=60THENB$="
J":GOTO380
300 D=D+1:IFD>500THEND=0:GOTO10
310 GOTO280
320 PRINT"Q"
330 PRINT:PRINT"WELCHE TASTE SOLL HEISS
EN ":PRINT
340 INPUT"--LINKS OBEN";LO$:PRINT
350 INPUT"--RECHTS OBEN";RO$:PRINT
360 INPUT"--LINKS UNTEN";LU$:PRINT
370 INPUT"--RECHTS UNTEN";RU$
380 PRINT"Q":L=0:FA=3:P=0:RU=48
390 B=1160:F=55432:FORA=0TO6:GOTO1030
400 FORA1=0TO6:H=A*79+A1*42
410 FORI=0TO2:POKEF+H+I,1:NEXTI:POKEB+H,
233:POKEB+H+1,224:POKEB+H+2,105
420 FORI=0TO1:POKEB+H+I+40,224:POKEF+H+I
+40,2:NEXTI:NEXTA1:NEXTA
430 FORI=4TO18STEP7:POKESI+I,0:NEXTI:RES
TORE
```

Wesen, das einen derartigen Hunger entwickeln kann, daß es sogar Scheusale wie Q-Bernd frißt. Sie haben mit Ihrem Commodore 64 nun die Möglichkeit, das Leben Q-Bernds durch schnelle Reaktion und gute Taktik um wertvolle Sekunden zu verlängern. Sagen Sie ihm wahlweise per Tastendruck oder Joystickbewegung, wie er diesem Scheusal ausweichen kann. Jeder Sprung auf eine Stelle des hyperwasserstoffbombenfesten Fetzens, den er auf seiner langen Reise noch nicht erreicht hat, dankt er Ihnen in seiner Todesangst durch Punkte.

Wenn er auf diese Weise den ganzen Fetzen erforscht hat, hat ihr Commodore 64 durch die Punkte genügend Kraft, um Q Bernd einen neu-

en noch hyperwasserstoffbombenfesten Fetzen zu geben, was Ihnen Q Bernd durch Zusatzpunkte dankt. Doch — Oh Schreck! — mit jedem Fetzen erhöht sich die Anzahl der gefräßigen Wesen. Erst wenn ihre Anzahl auf die runde Zahl 10 gestiegen ist, hört diese erschreckende Fortpflanzung auf (die Wesen haben Angst vor Überbevölkerung). Doch der Untergang Q Bernds läßt sich nur hinauszögern — nicht verhindern. Irgendwann werden ihn die Wesen packen und Sie können in Ihrem Mitleid nur noch die Geräusche der gestörten Verdauung der widerlichen Scheusale wahrnehmen, ehe Sie das Spiel wieder mit einem Druck auf die Taste »Fl« neu starten.



```

440 PRINT"PUNKTE:",P,"REKORD:",RE
450 B=1163:F=55435:FORA=0T06:POKEF+A*42,
1:POKEB+A*42,101:NEXTA
460 B=1454:F=55726:FORA=0T06:POKEF+A*79,
1:POKEB+A*79,78:NEXTA
470 B=1494:F=55766:FORA=0T05:POKEF+A*79,
1:POKEB+A*79,101:NEXTA
480 A=INT(RND(TI)*7):A1=INT(RND(TI)*7):S
=1161+A*79+A1*42:Q=A:Q1=A1
490 POKES,222:POKES-40,170:IFA=0THENPOKE
S-40,101
500 SF=S-1024+55296
510 FORI=SF-1TOSF+1:POKEI,FA:NEXTI
520 POKES3280,FA
530 L=L+1:IFL>10THENL=10
540 FORI=1TOL
550 L0(I)=INT(RND(TI)*7):L1(I)=INT(RND(T
I)*7):L(I)=1161+L0(I)*79+L1(I)*42
560 IFPEEK(L(I))<>224THEN550
570 POKEL(I),209:P0(I)=L0(I):P1(I)=L1(I)
:NEXTI
580 IFB$="J"THEN1050
590 GETA$:IFA$=""THEN640
600 IFA$=L0$THENA1=A1-1:GOTO800
610 IFA$=RU$THENA1=A1+1:GOTO800
620 IFA$=RD$THENA=A-1:GOTO800
630 IFA$=LU$THENA=A+1:GOTO800
640 I=I+1:IFI>LTHENI=1
650 IFP0(I)=0THENZ=3:GOTO700
660 IFP0(I)=6THENZ=2:GOTO700
670 IFP1(I)=0THENZ=1:GOTO700
680 IFP1(I)=6THENZ=0:GOTO700
690 Z=INT(RND(TI)*4)
700 IFZ=3THENL0(I)=L0(I)+1:GOTO740
710 IFZ=2THENL0(I)=L0(I)-1:GOTO740
720 IFZ=1THENL1(I)=L1(I)+1:GOTO740
730 L1(I)=L1(I)-1
740 POKESI,207:POKESI+1,34:POKESI+6,80:P
OKESI+5,0:POKESI+4,17
750 L(I)=L0(I)*79+L1(I)*42+1161:IFPEEK(L
(I))=209THEN650
760 P(I)=P0(I)*79+P1(I)*42+1161:POKEP(I)
,224:P0(I)=L0(I):P1(I)=L1(I)
770 POKESI+4,0
780 IFPEEK(L(I))=222THENPOKEL(I),209:POK
EL(I)-40,224:GOTO920
790 POKEL(I),209:GOTO580
800 POKESI+7,103:POKESI+8,17:POKESI+13,2
40:POKESI+12,0:POKESI+11,33
810 S=Q*79+Q1*42+1161:POKES,224:POKES-40
,224:IFQ=0THENPOKES-40,101
820 Q=A:Q1=A1:S=A*79+A1*42+1161:IFPEEK(S
)<>224THENPOKESI+11,0:GOTO930
830 POKES,222:POKES-40,170:IFA=0THENPOKE
S-40,101

```

Listing
Q-Bernd
(Fortsetzung)

Und nun das Gleiche für Praktiker:

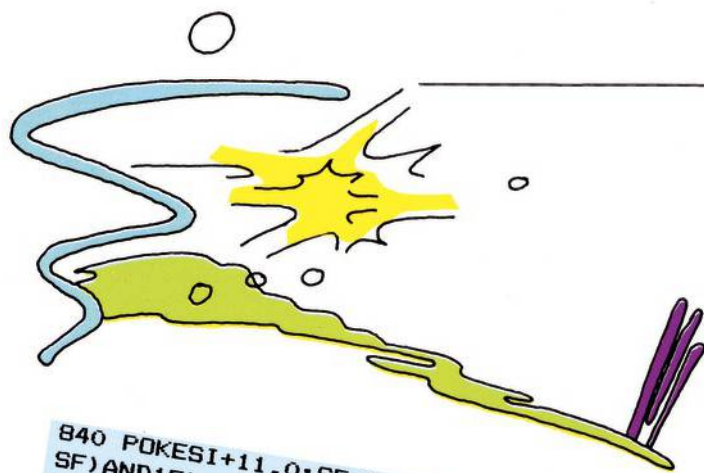
Steuern Sie ihr Männchen wahlweise mit Joystick oder Tastatur so, daß alle 49 Felder gefärbt werden, um in die nächste Phase zu gelangen. In jeder Phase bis zur Phase 10 erhöht sich die Anzahl der Figuren, deren Berührung mit Ihrem Männchen tödlich ist. Danach wird das Spiel nicht mehr schwieriger. Mit Druck auf die Taste »f« können Sie das Spiel neu starten. (Bernd Pape)

Lebenslauf

Am 6.12.1968 wurde ich als angeblich gewolltes Kind meiner Eltern versehentlich im Ruhrgebiet geboren und wenig später in Stade, einer sehr schönen Stadt zwischen Hamburg und Cuxhaven auf den Namen Bernd getauft. Bernd Pape war also der Name, der von nun an meine Umwelt in Schrecken versetzen sollte. Ungefähr 6½ Jahre später gelang meinen Eltern ein kaltblütiges Attentat: Sie schulten mich in Bochum, wo ich auch jetzt noch meine Residenz habe, gegen meine schärfsten Proteste ein. Als ich nach 4 Jahren meinte, dieses Übel überstanden zu haben und ich gerade das Wort »arbeiten« aus meinem Vokabular streichen wollte, gelang es der Bürokratie, einen entscheidenden Sieg über mich zu erlangen: Ich wurde zum Gymnasiasten erklärt. All diese Mißhandlungen konnten mich aber nicht davon abhalten, meinem Protest durch ausgiebige Freizeitnutzung Nachdruck zu verleihen. Zunächst hatte ich nur die Möglichkeit, meine Eltern und die Nachbarschaft durch falsches, aber lautes Akkordeonspielen zu ärgern. Mit meinen ersten Elektronikkästen konnte ich dann aber mein Waffenlager erweitern: Ich erging mich in den herrlichsten und lautesten Sirenschaltungen des 19. Jahrhunderts — oder des zwanzigsten? Geldgeschenke zur Konfirmation (weitere Spenden nehme ich gerne entgegen!) ermöglichten es mir, alle Leser dieser Zeitung aufzufordern, den Kampf um möglichst viel Freizeit nicht aufzugeben! Denn von diesem Geld holte

ich mir den Commodore 64, auf dem ich den »Q Bernd« unter besonders erschwerten Bedingungen geschrieben habe. Nach einer Lateinarbeit, deren Zensur nicht genau den Vorstellungen meiner Eltern entsprach, erhielt ich »Computer-Verbot«. Gott sei Dank sah ich dies schon beim Schreiben der Arbeit voraus, was dazu führte, daß ich meine Diskette mit dem schon angefangenen Programm vor der liebenden Umsicht meiner Eltern retten konnte. So entstand der Rest des Programms durch mein heimliches Programmieren in verschiedenen Computerläden Bochums. Hier ist es nun, das Programm, für das Bernd Pape seinen Hausfrieden geopfert hat: Q Bernd!

(Bernd Pape)



```

840 POKESI+11,0:SF=S-1024+55296:IF(PEEK(SF)AND15)=1THENB60
850 GOTO640
860 FORW=SF-1TOSF+1:POKEW,FA:NEXTW:P=P+1
:IFP>RETHENRE=P
870 PRINT"Q",P,,RE:IFP=RUTHENB90
880 GOTO640
890 FA=FA+1:IFFA>15THENFA=3
900 POKES53280,FA:RU=RU+48+10*L:A$="":P=P
+10*L:IFP>RETHENRE=P
910 PRINT"Q":GOTO390
920 IFA=OTHENPOKES-40,101
930 FORI=0TOB:PRINT:NEXTI
940 FORI=180TO130STEP-1
950 POKESI+24,15:POKESI,207:POKESI+1,I:P
960 POKESI+5,15::POKESI+4,17:NEXTI:POKES
I+4,0
970 POKESI,90:POKESI+1,4:POKESI+6,255:PO
KESI+5,15
980 POKESI,50:POKESI+1,17:POKESI+6,32:PO
KESI+5,0:POKESI+4,17
990 FORT=1TO180:NEXTT:POKESI+4,0
1000 PRINT"##### S P I E L - E N D E
#####"
1010 PRINT:PRINT" F1 FUER EIN NEUES S
PIEL DRUECKEN !"
1020 POKE198,0:WAIT198,1:GOTO240
1030 READK:READKL:READKH
1040 POKESI+K,KL:POKESI+K+1,KH:POKESI+K+
4,17:GOTO400
1050 R=(255-PEEK(56321))AND15
1060 IFR=OTHEN640
1070 IFR=4THENA1=A1-1:GOTO800
1080 IFR=8THENA1=A1+1:GOTO800
1090 IFR=1THENA=A-1:GOTO800
1100 IFR=2THENA=A+1:GOTO800
1110 GOTO640
1120 DATA0,180,8,7,247,10,7,10,13,7,103,
17,14,237,21,14,20,26,14,207,34
1130 POKES6,48:FORI=1TO21:READA:NEXT
1140 FORI=828TO870:READQ:POKEI,Q:NEXT
1150 DATA120,169,49,133,1,169,0,133,98,1
33,100,169,208,133,99,169,48,133,101
1160 DATA162,16,160,0,177,98,145,100,200
,208,249,230,99,230,101,202,208,242
1170 DATA169,55,133,1,88,96
1180 SYS828:POKES53272,(PEEK(53272)AND240
)OR12
1190 READA:IFA<0THENRESTORE:RETURN
1200 FORJ=0TO7:READB:POKE12288+A*8+J,B:N
EXT:GOTO1190
1210 DATA160,255,255,255,255,255,255,
,255
1220 DATA170,255,255,231,195,195,129,0,0
255
1230 DATA222,129,195,219,189,219,24,255,
255
1240 DATA209,195,129,36,0,0,60,153,195,-
1
READY.

```

Listing Q-Bernd
(Schluß)

Druckfehler- teufelchen



Die Redaktion hatte mir ausdrücklich den Kampf erklärt. Dennoch konnte ich wieder zweimal zu schlagen und Verwirrung stiften.

Schatzsucher, Seite 91 Ausgabe 5/84

»Nein, die Zeile 440 im Listing »Schatzsucher« fehlt nicht« wurde zur Standardantwort. Der Autor dieses Listings hatte anscheinend, bevor er den Beitrag einsandte, ein Renumber durchgeführt. Nachträglich wurde dann von ihm die Zeile 440 entfernt. Was in dieser Zeile stand, wird wohl immer ein Rätsel bleiben. Auf den Programmablauf hatte sie auf jeden Fall keinen Einfluß. Trotzdem bedanken wir uns bei den zirka eintausend Lesern, die uns im letzten Monat diesen »Fehler« meldeten.

Nun zu einigen wirklichen Fehlern. Wir möchten uns auch hier noch bei unseren Mitstreitern im Kampf gegen den Fehler-teufel bedanken.

Supergrafik ohne Erweiterungsmodul, Seite 81, Ausgabe 5/84

In Zeile 4030 muß »BC+l« durch »BC=BC+l« ersetzt werden, sowie in Zeile 4050 P = PEEK(P): durch P = PEEK(B):

Adreß- und Telefonregister, Seite 67, Ausgabe 5/84

Zeile 1060 muß lauten:
1060 FORI=0TOAN