

```

9070 SYS 832:POKE 53272,8:POKE 56576,PEEK(
56576)AND 252:POKE 648,192 <177>
9080 READ A: IF A=255 THEN RETURN <236>
9090 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE 59392+I+A*8,
B:NEXT <248>
9100 GOTO 9080 <009>
9110 DATA 120,169,51,133,1,169,0,133,95,13
3,90,133,88,169,208,133,96,169,240 <007>
9120 DATA 133,89,169,224,133,91,32,191,163
,169,55,133,1,88,96 <058>
9130 DATA 49,102,0,60,6,62,102,62,0 <015>
9140 DATA 50,102,0,60,102,102,102,60,0 <151>
9150 DATA 51,102,0,102,102,102,102,62,0 <209>
9160 DATA 52,60,102,102,108,102,102,108,96 <136>
9170 DATA 255 <020>
9180 : <057>
9190 : <067>
9200 REM WRITTEN IN MARCH 1984 <167>
9210 REM BY <071>
9220 REM ANDREAS LUENING <199>
9230 REM + <236>
9240 REM JAN JENS MUENTINGA <124>
9250 : <128>
9260 REM PROGRAMM CA 27 KBYTE <176>
9270 REM GESAMMT CA 34 KBYTE <097>
9280 : <158>
9290 : <168>
9300 REM Q= CRSR DOWN <= CRSR LEFT <229>
9310 REM ↑= CRSR UP >= CRSR RIGHT <190>
9320 REM ⌘= CTRL '8' E= CTRS '2' <080>
9330 REM R= RVS ON "A"= C= '1' <141>
9340 REM "X"= C= '5' <139>

```

Listing »Crantor« (Schluß)

Odyssee — Kampf der Bruderschaft

Eine abenteuerliche Reise durch das Land des bösen Zauberers Saruman.

Bei Odyssee handelt es sich um eine Kombination aus Abenteuer- und Rollenspiel.

Als Auserwählter einer Bruderschaft erhalten Sie den Auftrag, das Land vom Zauberer zu befreien. Sie begeben sich auf die Reise, den Zauberer zu suchen und zu vernichten; dabei werden Sie gefährliche Situationen zu meistern haben, Feinden, aber auch Freunden begegnen.

Vor 20 Jahren hat der mächtige Zauberer Saruman die Herrschaft über das Land Sosaria an sich gerissen. Ihre Bruderschaft ist jedoch nicht länger gewillt, seine Tyrannei noch länger zu erdulden und hat Ihnen den Auftrag gegeben, den Zauberer zu suchen und zu vernichten. Auf Ihrer Reise begegnen Sie vielen Feinden und einigen Ordensbrüdern, aber auch unter diesen gibt es Verräter. Ausgerüstet sind Sie mit 400 Einheiten Kraft, 350 goldenen Münzen und 50 Vorratseinheiten. Sie werden schnell feststellen, daß Sie noch sehr schwach sind, aber es gibt in Dörfern und Städten Kleider, Waffen und Vorräte zu kaufen. Geld bekommen Sie in zahlreichen Kämpfen.

Eingabe und Speicherung

Zuerst muß man den »Creator« eingeben und speichern. Nach dem Starten prüft das Programm, ob alle DATA-Zeilen richtig eingegeben worden sind. Ist dies nicht der Fall, so erscheint eine Fehlermeldung. Stimmen die DATAs, dauert es noch etwa 3,5 Minuten, bis das Programm »World« auf Diskette gespeichert ist. »World« beinhaltet einen neuen Zeichensatz, eine Maschinensprache-Routine zum waagerechten Scrollen des Bildschirms und zirka 16 KByte, die die Landschaft der Odyssee ausmachen.

Die Odyssee ist das Hauptprogramm. Nach Eintippen und Speichern startet man es mit RUN. Zuerst gilt es, sich einen Spieler zu erstellen. Hier kann man 100 Punkte auf Stärke (Strength), Widerstandskraft (Stamina), Intelligenz (Intelligence) und Wissen (Wisdom) verteilen. Die Eingabe der Punkte muß immer zwei Ziffern lang sein. Falls man einmal zu viel Punkte (100) eingegeben hat, werden alle Kriterien wieder auf Null gesetzt, und man beginnt von vorne. Nun entschließt man sich noch zu einem fantasievollen Namen und muß jetzt erst einmal Geduld aufbringen, da man noch ungefähr eine Minute zu warten hat. Diese Wartezeit braucht jedoch nur beim 1. Spiel in Kauf genommen zu werden. Nun erscheint das Titelbild mit dem Hinweis darauf, daß der 2. Teil geladen wird. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, kann das Spiel begonnen werden.

Änderungen für Kassette :

1. CREATOR: Zeile 265 SYS(57812)»WORLD«,1
2. ODYSSEE:Die Änderungen stehen im Listing von Zeile 9299—9320

Bewegung der Spielfigur

Die Spielfigur wird ausschließlich über die Tastatur gesteuert. Hier die Belegung der einzelnen Tasten:

- @ = Die Spielfigur bewegt sich nach Norden
- / = Die Spielfigur geht nach Süden
- ; = Die Spielfigur läuft nach Westen
- : = Die Spielfigur schreitet nach Osten

A = angreifen (ATTACK)

Im unteren Fenster erscheint ATTACK —. Nun muß man eine Richtungstaste drücken (siehe oben), um dem Computer zu zeigen, in welche Richtung der Befehl zielen soll. Das Programm gibt daraufhin an, ob getroffen worden ist. Dies hängt von der Stärke des Spielers und von seinen Waffen ab. Ist ein Feind besiegt, so erhält man eine Anzahl von Goldstücken und, wenn man Glück hat, einen Matrosenanzug (BLUE TASSLE).

T = verhandeln (TRANSACT)

Nach Eingabe der Richtung, in die verhandelt werden soll, erscheint die Antwort im Textfenster. Falls sich in der angegebenen Richtung niemand aufhält, erscheint die Meldung: »NO RESPONSE«

E = betreten (ENTER)

Mit diesem Befehl kann man in Dörfer und Städte gelangen.



B = Schiff betreten (BOARD SHIP)

Um auf ein Schiff zu gelangen, muß man diesen Befehl benutzen. Man braucht aber einen Matrosenanzug (BLUE TASSLE), damit man von der Besatzung an Bord gelassen wird. Ausnahme ist, wenn man das Schiff in einem Dorf kauft.

X = Das vorher betretene Schiff wird verlassen.

Erläuterung der Grafik

Ohne Hilfsmittel können Sie sich nur auf Gras fortbewegen. Bis auf Steinmauern können alle anderen Hindernisse überwunden werden. Energiemauern nehmen Ihnen 100 POWER-Einheiten ab.

	Spielfigur Normales Zeichen: !
	Der Ordensbruder Normales Zeichen: "
	Der Feind Normales Zeichen: #
	Eine Stadt Normales Zeichen: \$
	Wasser Normales Zeichen: %
	Ein Schiff Normales Zeichen: &
	Ein Dorf Normales Zeichen: /
	Gras Normales Zeichen: (
	Fels Normales Zeichen:)
	Lava Normales Zeichen: +
	Energiemauer Normales Zeichen: *
	Zauber Saruman Normales Zeichen: †
	Der dunkle Turm Normales Zeichen: ←
	Mauerstein Normales Zeichen:]
	Schloß eines Lords Normales Zeichen: ,
	Tür

Grafikbeschreibung

Z = Inventar

Hier wird der Name des Spielers, seine Waffen, seine Kleidung, seine Eigenschaften, seine Kraft und die Sachen (TOOLS), die er bei sich trägt, auf dem Bildschirm angezeigt. Drückt man eine Taste, so dauert es noch einen Moment, bis das Spiel fortgesetzt werden kann.

U = Tür aufschließen (UNLOCK DOOR)

Eine Tür kann geöffnet werden, wenn man den Schlüssel zu ihr besitzt.

G = Zeigt an, wieviel Goldstücke man besitzt.

H = Gibt an, wieviel Kraft (POWER) man noch hat.

F = Zeigt die verbleibenden FOOD-Einheiten.

M = MAGIC MISSILE auslösen

Ein weißes Quadrat läuft über den Bildschirm und tötet alle Feinde und Freunde. Für jedes Lebewesen erhält man 5 Goldstücke. Man kann es nur einmal benutzen.

R = Neues Spiel (RESTART GAME)

Hiermit kann ein neues Spiel begonnen werden, falls man in einer aussichtslosen Lage ist. Der Computer fragt, ob man sich sicher ist, daß man ein neues Spiel starten möchte. Antwortet man mit »Y«, so kann man sich eine neue Spielfigur erstellen.

Dörfer und Städte

In den Dörfern und Städten des Landes erhält man viele Gegenstände, die zur Lösung der Aufgabe beitragen. In jeder Stadt kann man Waffen und Kleider kaufen. Um seine Vorräte aufzufüllen oder seine Spielsucht zu befriedigen, muß man sich schon in die Dörfer bequemen.

Kauf einer Waffe: Man betritt eine Stadt und geht in den WEAPONSHOP, indem man eine 1 drückt. Aus den vier angebotenen Waffen wählt man sich eine aus, indem man die Ziffer der Waffe drückt. Der Ladeninhaber sagt den Preis, und man kann sich entscheiden, ob man die Waffe kaufen oder lieber seinen Geldbeutel schonen möchte.

Der Kauf eines Kleidungsstücks vollzieht sich genauso, wie der Erwerb einer Waffe.

Kaufen von Nahrung: In einem Dorf betritt man mit 1 den FOODSHOP und erfährt den Preis für 100 FOOD-Einheiten. Der Preis schwankt zwischen 32 und 52 Goldstücken und ist bei jedem Versuch anders. Scheint der Preis annehmbar, so beantwortet man die Frage ob man kaufen möchte mit »Y«, und der Computer zeigt an, wieviel Einheiten FOOD man besitzt.

Hat man einmal nicht genug Geld, um den geforderten Preis zu bezahlen, erscheint die Fehlermeldung »YOU HAVE NOT ENOUGH MONEY«.

Variablen

K	= Variable für Kleidung
W	= Variable für Waffe
W\$	= augenblickliche Waffe
AR\$	= augenblickliches Kleidungsstück
G	= Gold
H	= Kraft
Y	= Y-Koordinate Bildschirm
T	= X-Koordinate Landschaft
V	= Vergleichsvariable
I,X,Z	= Laufvariablen
P	= Bildschirmposition Spielfigur
S	= Bildschirmposition bei Richtungsangabe
Y1	= Y-Koordinate bei Richtungsangabe
V1	= Zeichen unter Spielfigur
V2	= letztes Zeichen unter Spielfigur
G(4)	= Kraft der Feinde
S%(64)	= Sprungadressen der Befehle
V\$(1,4)	= Sachen in Dörfern und Städten
W\$(2,4)	= Waffen und Kleidungsstücke
W(2,4)	= Preis für Waffen und Kleidungsstücke

Speicherbelegung

048— 12287	Basic-Programm
12288 — 16383	Zeichensatz
16384 — 16695	Maschinensprache
16862 — 33001	Landschaft

Variablenliste**Freunde und Feinde**

Zu Ihrem Unglück gibt es viele Ihnen feindlich gesonnene Krieger, die im Dienste des Zauberers stehen, jedoch nur wenige Ordensbrüder, die Ihnen aber wertvolle Dinge geben können. Manche dieser Ordensbrüder stehen Ihnen aber auch mißtrauisch gegenüber, so daß Sie von Ihnen Geheimwörter wissen wollen oder Sie nach Ihrer Intelligenz (INTELLIGENCE) oder nach Ihrem Wissen (WISDOM) beurteilen.

Werden Sie in einen Kampf mit den Feinden verstrickt, so erscheint im Textfenster immer HIT und MISS. HIT bedeutet, daß der Gegner Sie getroffen hat; MISS, daß er verfehlt hat. Wie oft Sie getroffen werden, hängt von der Dauer des Kampfes, Ihrer Widerstandsfähigkeit (STAMINA) und Ihrer Kleidung ab.

Sie haben das Spiel verloren, wenn Sie keine Nahrung (FOOD) oder keine Kraft (POWER) mehr haben. FOOD verlieren Sie, wenn Sie durch das Land gehen (pro Schritt 0,2 Einheiten). Kraft verlieren Sie in den Kämpfen, wenn Sie getroffen werden.

Hilfsmittel

Die Hilfsmittel braucht man, um die gestellte Aufgabe zu lösen. Man erhält sie in Kämpfen, Dörfern und Städten und von den Ordensbrüdern. Wenn man »Z« drückt, werden sie unter TOOLS aufgelistet.

BLUE TASSLE: Matrosenanzug

Hat man keinen Matrosenanzug, läßt einen die Besatzung eines Schiffes nicht an Bord. Es erscheint die Meldung »THE CREW DOES NOT ALLOW THIS«.

MAGIC MISSILE: magische Waffe

Mit ihr vernichtet man alle Feinde, leider aber auch alle Freunde, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Für jeden Freund oder Feind erhält man durch diese Tötungsaktion 5 Goldstücke. Man kann sie also dazu benutzen, sich Geld zu verschaffen oder eine Übermacht von Feinden zu vernichten.

KEY: Schlüssel

Braucht man um Türen zu öffnen.

GOLDEN KEY: goldener Schlüssel

Erklärt sich im Spielverlauf

SWIM-WEST: Schwimmweste

Hat man die Schwimmweste, kann man 12 Felder weit schwimmen. Danach löst sie sich in Luft auf.

Programmbeschreibung

10	—	25	Variablen definieren
33	—	90	Bildschirmaufbau
100			reagieren auf Tastendruck
110	—	170	Angriff der Feinde
180			Spielfigur tot
210	—	230	Routine für Bewegung
1000	—	1080	Befehl ATTACK
1200	—	1290	Inventar
1400	—	1499	Befehl ENTER
1700	—	1720	Neues Spiel
2100			Anzeige von FOOD
2200	—	2297	Befehle TRANSACT
2300	—	2360	Befehl EXIT
		2600	Anzeige von GOLD
2800	—	2870	Befehl BOARD SHIP
2900			Anzeige von POWER
3000	—	3020	Befehl UNLOCK DOOR
3600	—	3650	Befehl MAGIC MISSILE
4500	—	4540	Befehl WEST
4600	—	4610	Befehl NORTH
5000	—	5020	Befehl EAST
5500	—	5510	Befehl SOUTH
9000	—	9197	Spielfigur erstellen
9200	—	9300	Ladebild und Laden von Teil 2
15000	—	15540	in Stadt oder Dorf
16000	—	16050	im Schloß eines Lords
18000	—	18040	Spiel gewonnen
60000	—	60020	DATA's

Zwei Camps, in denen man selbst Spiele spielend selbst programmieren lernt:

Computercamp
Ferienzentrum Schloß Dankern

Computercamp
Borgwedel an der Schlei

Weitere Informationen über:
CompuCamp Gesellschaft für Computerferien und EDV - Ausbildung mbH,
Goßlerstr. 21, 2 Hamburg 55
Tel. (040) 86 23 44

Die CompuCamp-Computercamps mit dem Spitzen-„Programm“:

- ein Rieseangebot an Sport- und Freizeitaktivitäten
- jeder Teilnehmer erhält ein „eigenes“ Gerät zur Verfügung
- attraktive Pauschal-Angebote für Oster-, Sommer- und Herbstferien incl. ferien-gerechter Unterbringung, Verpflegung und Betreuung
- spielerisch-praktisch orientierte Kurse in den 4 führenden Computersprachen (LOGO, BASIC, PASCAL, Maschinensprache) und viele interessante Spezial-Kurse

Antwort-Coupon CompuCamp GmbH, Goßlerstr. 21, 2 Hamburg 55
Bitte schicken Sie mir Informationen

Name _____

Straße, Tel. _____ Alter _____

PLZ, Ort _____

besitze Computer Typ _____

64 SH

Steuern und regeln mit C64/VC20

Ergänzen Sie Ihren C64/VC20 zu einer preiswerten, freiprogrammierbaren Steuerung. Neue, interessante und lehrreiche Anwendungen für Ihren Computer.

Beispiele: Steuerung von Heizung, Alarmanlage, elektr. Eisenbahn, Spielbaukastenmodell, Roboter. Automatisierung von Maschinen und Anlagen oder ganz einfach Anwendung als Vielfach-Schaltuhr.

Steigen Sie in die Automatisierungs-Technik ein. Wir helfen Ihnen dabei. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie fangen klein an und erweitern Ihr System entsprechend Ihrem Bedarf und Kenntnisstand.

Verfügbar sind: **Digitale Eingänge**, zum Anschluß von Gebern (Kontakt- oder elektronische Signale). **Digitale Ausgänge** in verschiedenen Ausführungen, zum Ein- und Ausschalten der angeschlossenen Geräte. **Analoge Eingänge und Analoge Ausgänge**, zur Meßwerterfassung und -verarbeitung.

Weitere Module sind in Vorbereitung.

- Eigenschaften:**
- Modular erweiterbar
 - Max. Ausbau: 64 Ausgänge + 128 Eingänge
 - Arbeits-Spannungsbereich 7 bis 28 V=
 - Hohe Störsicherheit
 - Minimale Leistungsaufnahme
 - Einfacher, praktischer Systemaufbau
 - Ein-/Ausgänge über Klemmen anschließbar
 - Dezentraler Aufbau der Ein-/Ausgangs-Module möglich
 - Halbleiter- oder Relais-Ausgänge
 - Vielfältige Kombinationsmöglichkeiten
 - Programmierung in Basic oder anderen Sprachen

Zur Vereinfachung der Programmierung stehen Software-Module zur Verfügung. Z. B. Software-Zeitrelais, Schrittschaltwerke usw.
Fordern Sie kostenlose Unterlagen an.

DIPL.-ING. **MANFRED KÜHN**

INGENIEURBÜRO FÜR MIKROELEKTRONIK-ANWENDUNG
Friedrich-Ebert-Allee 61 · 2000 Schenefeld · Tel. 040/830 87 38

BOOTS: Schuhe

Trägt man Schuhe, so kann man 2 Felder über felsigen Grund laufen. Danach sind sie verschlissen.

MARK OF FIRE:

Mit MARK OF FIRE kann man durch LAVA gehen.

Verschiedenes

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, habe ich drei Einzeiler aus der Ausgabe 11/84 des 64'er Magazins in mein Programm übernommen. Im »Creator« ist es die SAVE-Routine für Maschinenspracheprogramme und in der »Odyssee« der Einzeiler zum Kopieren des Basic ins RAM. Der Einzeiler, der die »Odyssee« überhaupt erst ermöglicht hat, ist der zum Feststellen eines Bildschirmbereiches von Peter Eckart.

(Jan Geißelmann/rg)

Listing »Odyssee«. Beachten Sie beim Abtippen bitte den Checksummer.

```

1 REM ***** <006>
2 REM * ODYSSEE : * <059>
3 REM * * <230>
4 REM * MAINPRG. * <035>
5 REM ***** <010>
6 : <064>
7 : <065>
8 : <066>
9 IF Z=0 THEN 9000 <064>
10 DIM T(4),V$(1,4),W$(1,4),W(2,4),S$(64): <237>
    TI$="000000":W$="HAND":V1=40
15 G=350:Y=9:W=3:F=50:T=17061:H=300:FOR Z= <255>
    1 TO 4:G(Z)=5:NEXT:POKE 12762,0
16 FOR Z=1 TO 27:READ Z$:NEXT:FOR Z=0 TO 6 <218>
    3
17 S$(Z)=50:NEXT:S$(64)=100:FOR Z=1 TO 16 <186>
18 READ I:S$(I)=I*100:NEXT:FOR Z=1 TO 100 <079>
21 I=INT(RND(0)*20):X=INT(RND(0)*440+20):I <058>
    F PEEK(17001+(20-I)+X*20)<>40 THEN 21
22 POKE 17001+(20-I)+X*20,35:NEXT:FOR I=0 <089>
    TO 1:FOR Z=1 TO 4:READ W$(I,Z),W(I,Z):N
    EXT:NEXT
23 V$(0,1)="FOODSHOP":V$(0,2)="PUB":V$(1,1 <094>
    )="WEAPONSHOP":V$(1,2)="ARMOURSHOP"
24 V$(1,4)="EXIT THE TOWN":POKE 788,52 <216>
25 V$(0,3)="TALK TO PEOPLE":V$(1,3)=V$(0,3 <072>
    ):V$(0,4)="EXIT THE VILLAGE"
26 PRINT CHR$(147):POKE 53265,11 <203>
33 I=T:FOR Z=1 TO 40:POKE 16604,I-256*INT( <102>
    I/256):POKE 16605,INT(I/256):I=I+20
34 SYS 16484:NEXT:POKE 1043+Y*40,33:IF B=5 <223>
    THEN POKE 1043+Y*40,38:POKE 55296+Y*40
    ,14
35 POKE 214,20 : SYS 58640 : PRINT "TTTTTT <136>
    TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT";
40 POKE 53265,155:POKE 53272,29:GOTO 90 <034>
50 PRINT"ILLEGAL COMMAND":GOTO 90 <052>
60 PRINT"NOT THERE":GOTO 90 <174>
70 PRINT"NO WAY":GOTO 90 <221>
80 PRINT"PASS" <100>
90 PRINT"CMD: "; <128>
100 SYS 16674:P=1043+Y*40:I=I+1:IF I<15 TH <006>
    EN Z=PEEK(197):TA=Z*100:GOTO S$(Z)
110 I=0:IF PEEK(P-1)=35 THEN 160 <245>
120 IF PEEK(P+1)=35 THEN 160 <153>
130 IF PEEK(P-40)=35 THEN 160 <215>
140 IF PEEK(P+40)=35 THEN 160 <224>
150 GOTO 100 <176>
160 I=INT(RND(0)*18):IF K+A(2)<I THEN PRIN <044>
    T"HIT":H=H-INT(RND(0)*5)-1:IF H<1 THEN
    180
165 IF K+A(2)>I-1 THEN PRINT"MISSED" <008>
170 PRINT"CMD: ";:GOTO 100 <036>
180 PRINT N$ " IS DEAD":FOR Z=1 TO 10:POKE <196>
    198,0:NEXT:WAIT 198,1:RUN
210 I=V1:V1=PEEK(Z) <052>
211 IF B=0 THEN IF PEEK(Z)=40 THEN GOTO X <191>
212 IF B=5 THEN IF PEEK(Z)=37 THEN GOTO X <203>

```

```

213 IF PEEK(Z)=41 AND(SP AND 2)=2 THEN 220 <135>
214 IF PEEK(Z)=37 AND(SP AND 16)=16 THEN S <210>
    W=SW+1:GOTO 2180
215 IF PEEK(Z)=37 AND(SP AND 16)=16 THEN G <069>
    OTO X
216 IF PEEK(Z)=42 THEN H=H-100:IF H<0 THEN <061>
    180
217 IF PEEK(Z)=42 THEN GOTO X <113>
218 IF PEEK(Z)=43 AND(SP AND 8)=8 THEN GOT <231>
    O X
219 V1=1:GOTO 70 <135>
220 BO=BO+1:IF BO=2 THEN SP=SP-2 <065>
230 GOTO X <199>
1000 PRINT"ATTACK --- ";:GOTO 10000 <246>
1010 IF PEEK(S)<>35 THEN PRINT"MISS":GOTO <158>
    90
1020 I=INT(RND(0)*20):IF W+A(1)>I OR ZE=5 <175>
    THEN PRINT"HIT":ZE=0:GOTO 1040
1030 ZE=ZE+1:PRINT"MISS":GOTO 90 <084>
1040 PRINT"HIT":G(Z)=G(Z)-1:IF G(Z)<1 THEN <240>
    G(Z)=INT(RND(0)*3)+3:GOTO 1060
1050 FOR Z=1 TO 5:POKE 197,64:NEXT:GOTO 90 <165>
1060 I=INT(RND(0)*20):PRINT" KILLED --- GO <085>
    LD FOUND : "I:G=G+I:POKE S,40:U=40:P=3
    5
1070 C=C+1:IF C=20 THEN PRINT"YOU GET A BL <004>
    UE TASSLE":SP=SP+1
1080 GOTO 2110 <137>
1200 IF B=5 THEN PRINT"ONLY ON FOOT":GOTO <047>
    90
1205 PRINT {CLR,RVSON}"N$:PRINT:PRINT:PRIN <249>
    T:PRINT
1210 FOR Z=1 TO 5:PRINT K$(Z);B(Z):NEXT <038>
1215 POKE 214,5:SYS 58640:PRINT TAB(29)"FO <034>
    OD : "INT(F):PRINT TAB(29)"GOLD : "G
1217 PRINT TAB(29)"POWER: "H:PRINT:PRINT <142>
1220 PRINT:PRINT:PRINT"WEAPON : "W$ <202>
1230 PRINT:PRINT"ARMOUR : "AR$ <073>
1240 PRINT:PRINT"TOOLS(2SPACE): "; <146>
1250 I=1:X=0:FOR Z=1 TO 7:IF(SP AND I)=I T <232>
    HEN X=X+1:PRINT SP$(Z)";";
1255 I=I*2:NEXT <201>
1260 IF X=0 THEN PRINT"NO TOOL":GOTO 1290 <163>
1270 PRINT {LEFT,SPACE} <116>
1290 POKE 198,0:WAIT 198,1:GOTO 26 <154>
1400 PRINT"ENTER --- ";:GOTO 10000 <078>
1410 IF PEEK(S)=36 THEN A$="A TOWN.":A=1:G <056>
    OTO 1460
1420 IF PEEK(S)=39 THEN A$="A VILLAGE.":A= <000>
    0:GOTO 1460
1430 IF PEEK(S)=44 THEN 16000 <068>
1440 IF PEEK(S)=31 THEN T=26641:Y=15:GOTO <050>
    26
1450 GOTO 60 <158>
1460 POKE 53272,21:PRINT {CLR}YOU HAVE ENT <013>
    ERED "A$;:GOTO 15000
1700 PRINT"RESTART GAME --- ARE YOU SURE ? <219>
    ";
1710 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET Z$:IF Z$="Y <129>
    "THEN PRINT Z$:RUN
1720 PRINT"N":PRINT"I KNEW IT":GOTO 90 <071>
2100 PRINT"FOOD: "INT(F):GOTO 90 <243>
2110 S=S-1024:I=INT(S/40):Z=T+(40-(S-I*40) <022>
    )*20-Y1:POKE Z,U:GOTO 90
2160 GOTO X <089>
2180 IF SW=12 THEN SP=SP-16 <135>
2190 GOTO X <119>
2200 PRINT"TRANSACT --- ";:GOTO 10000 <083>
2210 PRINT"OK":PRINT"==> ";:IF PEEK(S)=34 <224>
    THEN 2215
2211 IF PEEK(S)=35 THEN PRINT"NICE DAY;TOD <031>
    AY":GOTO 90
2212 PRINT"NO RESPONSE":GOTO 90 <193>
2215 IF Y1=3 AND A(3)<16 THEN 20000 <208>
2220 IF Y1=12 AND A(5)<10 THEN 20010 <002>
2225 IF Y1=10 AND A(5)<10 THEN PRINT"HE WANT <160>
    S TO HAVE 100 GOLDEN COINS.":GOTO 90
2227 IF Y1=10 THEN G=6-100:PRINT"HE TAKES <201>
    100 COINS":PRINT"==> ";:GOTO 2290
2230 IF Y1=2 AND A(5)<30 THEN 20010 <221>
2235 IF Y1=4 AND A(5)<20 THEN 20010 <227>
2240 IF Y1=13 THEN PRINT"HE TELLS YOU A SE <214>
    CRET PASSWORD.":A(5)=10:GOTO 2295
2245 IF Y1=1 THEN PRINT"HE GIVES YOU MAGIC <157>
    AL BOOTS.":SP=SP OR 2:GOTO 2295
2250 IF Y1=9 THEN PRINT"HE GIVES YOU A GOL <029>
    DEN KEY":SP=SP OR 32:GOTO 2295

```

Listing »Odyssee« (Fortsetzung)

```

2255 IF Y1=19 AND (SP AND 32)=32 THEN PRINT
"HE TAKE THE GOLDEN KEY.":SP=SP-32:GOTO
2290 <143>
2257 IF Y1=19 THEN PRINT"HE WANTS TO HAVE
THE GOLDEN KEY":GOTO 90 <030>
2260 IF Y1=11 THEN PRINT"HE GIVES YOU A KE
Y.":SP=SP OR 6:GOTO 2295 <150>
2265 IF Y1=0 AND A(4)<17 THEN PRINT"WISDOM
NO HIGH ENOUGH.":GOTO 20005 <042>
2270 IF Y1=8 AND A(3)<22 THEN 20000 <009>
2275 IF Y1=6 THEN PRINT"HE GIVES YOU A SWI
M-WEST":SP=SP OR 16:GOTO 2295 <067>
2280 IF Y1=14 THEN PRINT"HE STOLE ALL YOU
R GOLD":G=0:GOTO 2295 <077>
2285 IF Y1=5 THEN PRINT"HE GIVES YOU A MAG
IC MISSILE.":SP=SP OR 4:GOTO 2295 <014>
2290 PRINT"YOU MAY PASS" <242>
2295 FOR Z=1 TO 16:POKE S+54272,Z:FOR I=1
TO 50:NEXT:NEXT:U=40:P=34 <208>
2297 POKE S+54272,13:POKE S,40:GOTO 2110 <100>
2300 PRINT"EXIT ";:IF B=0 THEN PRINT"WHAT
?":GOTO 90 <098>
2305 PRINT"SHIP --- ";:GOTO 10000 <145>
2310 IF PEEK(S)<>40 THEN 60 <213>
2320 Y1=Y:POKE S,33:PRINT"OK":IF S=P-40 TH
EN S=P-40:Y=Y-1:GOTO 2360 <081>
2330 IF S=P+1 THEN S=P-1:T=T-20:POKE 16604
,(T)AND 255:POKE 16605,INT(T/256):SYS
16384:GOTO 2360 <084>
2340 IF S=P+40 THEN Y=Y+1:S=P-40:GOTO 2360 <045>
2350 S=P+1:T=T+20:I=T+780:POKE 16604,I AND
255:POKE 16605,INT(I/256):SYS 16484 <226>
2360 U=38:B=0:V1=40:GOTO 2110 <111>
2600 PRINT"GOLD: "G:GOTO 90 <226>
2800 PRINT"BOARD SHIP --- ";:GOTO 10000 <233>
2810 IF PEEK(S)<>38 THEN 60 <209>
2820 IF (SP AND 1)<>1 THEN PRINT"NO":PRINT"
==> THE CREW DOES NOT ALLOW THIS":GOT
O 90 <004>
2830 PRINT"OK":B=5:POKE P,V1:POKE 54272+S,
14:P=P+1:IF S=P-41 THEN Y=Y-1:GOTO 28
70 <054>
2840 IF S=P THEN T=T-20:POKE 16604,(T)AND
255:POKE 16605,INT(T/256):SYS 16384:G
OTO 2870 <020>
2850 IF S=P+39 THEN Y=Y+1:GOTO 2870 <157>
2860 T=T+20:I=T+780:POKE 16604,I AND 255:P
OKE 16605,INT(I/256):SYS 16484:GOTO 2
870 <012>
2870 U=37:S=P-1:P=38:V1=37:GOTO 2110 <040>
2900 PRINT"POWER: "H:GOTO 90 <119>
3000 PRINT"UNLOCK DOOR --- ";:IF (SP AND 64
)<>64 THEN PRINT"NO KEY":GOTO 90 <056>
3005 GOTO 10000 <066>
3010 IF PEEK(S)<>194 THEN 60 <205>
3020 PRINT"OK":POKE S,40:POKE S-41,192:GOT
O 90 <042>
3600 IF (SP AND 4)<>4 THEN PRINT"NO MAGIC M
ISSILE":GOTO 90 <220>
3610 PRINT"MAGIC MISSILE" <124>
3620 FOR Z=1024 TO 1823:I=PEEK(Z+54272):PO
KE Z+54272,1 <126>
3630 IF PEEK(Z)<>35 AND PEEK(Z)<>34 THEN 3
640 <091>
3635 X=Z-1024:N=INT(X/40):POKE T+(40-(X-N*
40))*20-N,40:G=6+5:POKE Z,40 <076>
3640 IF PEEK(Z)=30 THEN GOTO 18000 <124>
3650 POKE Z+54272,I:NEXT:SP=SP-4:GOTO 90 <093>
4500 V2=V1 <102>
4505 Z=1042+Y*40:X=4510:GOTO 210 <244>
4510 T=T+20:I=T+780:POKE 16604,I AND 255:P
OKE 16605,INT(I/256):PRINT"WEST" <107>
4520 SYS 16484:POKE P+1,V2:POKE Z+1,33+B <146>
4530 F=F-.2:IF F<0 THEN PRINT"NO FOOD ---
";:GOTO 180 <097>
4540 GOTO 90 <191>
4600 V2=V1:Z=1043+Y*40-40:X=4610:GOTO 210 <095>
4610 PRINT"NORTH":POKE Z+40,V2:Y=Y-1:POKE
Z,33+B:GOTO 4530 <027>
5000 V2=V1 <092>
5005 Z=1044+Y*40:X=5010:GOTO 210 <232>
5010 T=T-20:POKE 16604,(T)AND 255:POKE 166
05,INT(T/256):PRINT"EAST":SYS 16384 <191>
5020 POKE P-1,V2:POKE Z-1,33+B:GOTO 4530 <058>

```

```

5500 V2=V1:Z=1043+Y*40+40:X=5510:GOTO 210 <230>
5510 PRINT"SOUTH":POKE Z-40,V2:Y=Y+1:POKE
1043+Y*40,33+B:GOTO 4530 <043>
9000 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 53272,
21:PRINT CHR$(142),CHR$(8):AR$="SKIN" <237>
9010 POKE 95,0:POKE 96,160:POKE 90,0:POKE
91,192:POKE 88,0:POKE 89,192:SYS 4191
9 <217>
9020 GOSUB 9500:K$(5)=K$(5)+"00" <222>
9100 PRINT"{CLR,WHITE,2DOWN}"TAB(10)"CREAT
ING A PLAYER":PRINT TAB(7)"-----"
-----" <247>
9110 PRINT:PRINT:PRINT:FOR Z=1 TO 5:PRINT
TAB(10);K$(Z):A$(Z)="" :NEXT:I=7:S=0 <245>
9115 FOR Z=1 TO 4:POKE 214,1:SYS 58640 <016>
9120 PRINT TAB(25);:POKE 198,0:WAIT 198,1:
GET Z$ <189>
9130 IF Z$=CHR$(20)AND LEN(A$(Z))THEN A$(Z
)=LEFT$(A$(Z),LEN(A$(Z))-1):GOTO 9165 <043>
9140 IF LEN(A$(Z))=2 THEN PRINT:GOTO 9170 <062>
9150 IF ASC(Z$)<48 OR ASC(Z$)>57 THEN 9120 <245>
9160 A$(Z)=A$(Z)+Z$ <229>
9165 PRINT Z$;:GOTO 9120 <209>
9170 A(Z)=VAL(A$(Z)):S=S+A(Z):IF S>100 THE
N 9100 <172>
9175 I=PEEK(214):POKE 214,20:SYS 58640:PRI
NT"POINTS LEFT : {6SPACE,5LEFT}"100-S:
NEXT <041>
9180 INPUT"{6UP}YOUR NAME ";N$ <075>
9184 IF PEEK(2)=0 THEN FOR Z=57344 TO 6553
5:POKE Z,PEEK(Z):NEXT:POKE 59639,20 <139>
9185 GOSUB 9500:A(1)=INT(A(1)/5):A(2)=INT(
A(2)/5):POKE 2,1:POKE 1,53 <011>
9190 I=43168:POKE I,32:POKE I+1,192:POKE I
+2,2:I=704:POKE I,32:POKE I+1,138 <254>
9195 POKE I+2,173:POKE I+3,76:POKE I+4,247
:POKE I+5,183:PRINT CHR$(147) <042>
9197 FOR Z=1 TO 4:B(Z)=A(Z):NEXT <039>
9200 PRINT TAB(12)"{3DOWN,WHITE}<<< ODYSSE
E >>>" <225>
9210 PRINT"{DOWN}"TAB(9)"<<< {2SPACE}PLEASE
WAIT {2SPACE}>>>" <177>
9220 PRINT TAB(6)"{DOWN}<<< WHILE LOADING
PART2 >>>" <102>
9230 PRINT TAB(3)"{DOWN}<<< {2SPACE}(C) BY
JAN GEISZELMANN{3SPACE}>>>" <210>
9240 PRINT"{DOWN}<<<-----* 1984 *-
----->>>" <039>
9250 PRINT TAB(4)"{3DOWN}*****
*****" <108>
9260 PRINT TAB(4)"* {29SPACE}*" <129>
9270 PRINT TAB(4)"*****
*****":PRINT"{2UP}"TAB(6); <195>
9280 FOR Z=1 TO 27:READ Z$ <110>
9290 FOR X=1 TO 100:NEXT:IF Z$="X"THEN PRI
NT" ";:NEXT <039>
9295 PRINT Z$;:NEXT <129>
9297 LOAD"WORLD",8,1 <149>
9299 REM FUER DATASETTE : ZEILE 9297 LOESC
HEN UND ZEILE 9300-9320 EINGEBEN <026>
9300 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"{BLACK}LOAD"C
HR$(34)"WORLD"CHR$(34)"{,1,1{WHITE,2UP
}";:POKE 631,13 <163>
9310 POKE 632,90:POKE 633,61:POKE 634,49:P
OKE 635,58:POKE 636,71:POKE 637,111 <140>
9320 POKE 638,49:POKE 639,13:POKE 198,10:E
ND <026>
9500 K$(1)="STRENGHT.....":K$(2)="STAMIN
A.....":K$(3)="INTELLIGENCE..." <152>
9510 K$(4)="WISDOM.....":K$(5)="PASSWD
RDS.....":SP$(1)="BLUE TASSLE" <018>
9520 SP$(2)="BOOTS":SP$(3)="MAGIC MISSILE"
:SP$(4)="MARK OF FIRE" <112>
9530 SP$(5)="SWIM-WEST":SP$(6)="GOLDEN KEY
":SP$(7)="KEY":RETURN <162>
10000 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET Z$ <240>
10010 IF Z$="@"THEN S=P-40:PRINT"NORTH --
";:Z=1:Y1=Y-1:GOTO TA+10 <071>
10020 IF Z$=":"THEN S=P-1:PRINT"WEST --- "
;:Z=2:Y1=Y:GOTO TA+10 <034>
10030 IF Z$=";"THEN S=P+1:PRINT"EAST --- "
;:Z=3:Y1=Y:GOTO TA+10 <023>
10040 IF Z$="/"THEN S=P+40:PRINT"SOUTH --
";:Z=4:Y1=Y+1:GOTO TA+10 <093>
10050 GOTO 80 <090>
15000 POKE 214,3:SYS 58640:PRINT:V=1 <132>

```



```

15010 IF Y1=9 THEN V$(A,3)="BUY A BOAT":V$(
(A,2)="TALK TO PEOPLE":V=2 <221>
15020 IF Y1=1 THEN V=3 <192>
15030 IF Y1=17 THEN V$(A,3)="BUY THE MARK
OF FIRE":V=4 <084>
15100 I=1:FOR Z=1 TO 4:PRINT I"(LEFT).) "V
$(A,Z):I=I+1:NEXT:PRINT"(2DOWN)WHAT
DO YOU WANT ? "; <222>
15110 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET Z$:IF VAL(
Z$)<1 OR VAL(Z$)>4 THEN 15110 <255>
15120 PRINT Z$:PRINT:PRINT:ON VAL(Z$)GOTO
15125,15127,15128,15370 <115>
15125 X=0:ON A+1 GOTO 15230,15130 <027>
15127 X=1:ON A+1 GOTO 15276,15130 <040>
15128 ON V GOTO 15200,15330,15276,15400 <058>
15130 FOR Z=1 TO 4:PRINT Z"(LEFT).) "W$(X,
Z):NEXT:PRINT"(2DOWN)YOUR INTEREST ?
"; <038>
15150 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET Z$:PRINT Z
$:IF VAL(Z$)<1 OR VAL(Z$)>4 THEN 146
0 <075>
15160 Z=VAL(Z$):PRINT"(DOWN)THE "W$(X,Z)"
COST YOU"W(X,Z)"(LEFT). OK ? ";:U=15
170:GOTO 15530 <233>
15170 I=W(X,Z):U=15180:GOTO 15500 <252>
15180 G=G-I:PRINT"(DOWN)OK!":IF X=0 THEN W
$=W$(0,Z):W=3+Z*2:GOTO 15520 <011>
15190 AR$=W$(1,Z):K=Z*2+1:GOTO 15520 <135>
15200 PRINT"THE PEOPLE HERE DO NOT KNOW AN
YTHING.":GOTO 15520 <085>
15230 P=INT(RND(0)*20)+32:PRINT"100 FOOD U
NITS COST YOU"P"(LEFT). OK ? "; <038>
15235 U=15240:GOTO 15530 <130>
15240 I=P:U=15250:F=F+100:GOTO 15500 <189>
15250 PRINT"(DOWN)NOW YOU HAVE"INT(F)"FOOD
UNITS":G=G-P:GOTO 15520 <080>
15276 IF V<2 AND V<>3 THEN 15280 <161>
15277 PRINT"THEY TELL YOU A SECRET PASSWOR
D.":B(5)=V*10:GOTO 15520 <172>
15280 P=INT(RND(0)*75)-50:IF G=0 THEN PRIN
T"NO MONEY !":GOTO 1460 <157>
15282 PRINT"GAMBLING ...":FOR Z=1 TO 1000:
NEXT:I=0:U=15285:GOTO 15500 <023>
15285 IF P<0 THEN PRINT"I'M SORRY BUT YOU
HAVE LOST";:GOTO 15310 <212>
15290 IF P>0 THEN PRINT"OH. YOU HAVE WON"
;:GOTO 15312 <081>
15300 GOTO 15282 <138>
15310 IF SGN(P)*P>G THEN P=-1*G <085>
15312 PRINT P*SGN(P)"!":G=G+P:GOTO 15520 <200>
15315 GOTO 15520 <148>
15330 PRINT"(DOWN)THE BOAT COST 100 COINS
! OK ? ";:U=15340:GOTO 15530 <140>
15340 I=100:U=15350:GOTO 15500 <176>
15350 G=G-100:Y=9:B=5:T=21101:RI=0:V1=37:F
OR Z=1 TO 500:NEXT <068>
15370 POKE 53272,29:GOTO 23 <159>
15400 PRINT"THE MARK OF FIRE COST 50 ! OK
? ";:U=15410:GOTO 15530 <216>
15410 U=15420:I=50:GOTO 15500 <201>
15420 SP=SP OR B:G=G-I:GOTO 15520 <134>
15500 IF G<I THEN PRINT"(DOWN)YOU HAVE NOT
ENOUGH MONEY !":FOR Z=1 TO 500:NEXT
:GOTO 1460 <039>
15510 GOTO U <176>
15520 FOR Z=1 TO 700:NEXT:GOTO 1460 <031>
15530 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET Z$:IF Z$<>
"Y"THEN PRINT"N":GOTO 15520 <117>
15540 PRINT Z$:GOTO U <031>
16000 PRINT"(CLR)YOU HAVE ENTERED THE CAST
LE OF A LORD" <250>
16010 PRINT"(2DOWN)FOR 50 COINS YOU GET 10
00 UNITS OF POWER" <226>
16020 PRINT"DO YOU WANT ? "; <243>
16030 POKE 198,0:WAIT 198,1:GET Z$:IF Z$<>
"Y"THEN PRINT"N":FOR Z=1 TO 200:NEXT
:GOTO 26 <192>
16040 IF G<50 THEN PRINT"YOU HAVE NOT ENOU
GH MONEY":GOTO 26 <223>
16050 PRINT Z$:FOR Z=1 TO 200:NEXT:G=G-50:
H=H+1000:GOTO 26 <141>
18000 FOR Z=1 TO 16:FOR I=1 TO 16::POKE 53
280,I:NEXT:POKE 53281,Z:NEXT <165>
18010 PRINT"(CLR)CONGRATULATIONS "N$ <255>
18020 A$="(3DOWN)YOU HAVE MANAGED IT TO DE
STROY THE DARK TOWER AND TO KILL THE
" <199>

```

```

18030 A$=A$+" WIZARD SARUMAN.THEPEOPLE LIV
ING IN SOSARIA HAVE MADE YOU(2SPACE)
TO " <039>
18035 A$=A$+"THEIR NEW KING FOR THE NEXT 2
0 YEARS.(2DOWN,RVSON,SPACE)END OF RE
PORT(SPACE,2DOWN)" <107>
18040 FOR Z=1 TO 183:PRINT MID$(A$,Z,1)::F
OR I=1 TO 150:NEXT:NEXT:END <128>
20000 PRINT"YOU ARE NOT INTELLIGENT ENOUGH
" <246>
20005 PRINT TAB(4)"SO THAT YOU MAY PASS.":
GOTO 90 <152>
20010 PRINT"YOU DO NOT KNOW THE SECRET PAS
SWORD.":GOTO 90 <137>
60000 DATA A,X,F,A,N,T,A,S,Y,X,R,O,L,E,X,P
,L,A,Y,I,N,G,X,G,A,M,E <092>
60010 DATA 10,12,14,17,22,23,28,30,36,45,4
6,50,55,26,21,29,DAGGER <169>
60020 DATA 50,AXE,80,BOW,100,GUN,150,CLOTH
,50,LEATHER,80,CHAIN,100,SHIELD,150 <124>

```

Listing »Odyssee« (Schluß)

Listing »World-Creater«

```

1 REM ***** <006>
2 REM * ODYSSEE : * <059>
3 REM * * <230>
4 REM *WORLD-CREATER* <162>
5 REM ***** <010>
6 : <064>
7 : <065>
8 : <066>
9 POKE 53280,0:POKE 53281,0 <046>
10 : <068>
11 : <069>
12 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT"(CLR,WH
ITE)"TAB(12)"<<< ODYSSEE >>>(DOWN)" <238>
13 PRINT TAB(9)"<<< WORLD-CREATER >>>" <024>
14 PRINT TAB(6)"(DOWN)<<< PLEASE WAIT 3.5
MIN >>>" <213>
15 PRINT"(2DOWN)=====
-----" <086>
16 POKE 214,20:SYS 58640:PRINT"-----
-----" <010>
17 POKE 214,9:SYS 58640:PRINT TAB(6)"VERIF
YING DATAS ..." <070>
18 FOR Z=1 TO 255:READ I:S=S+I:NEXT:IF S<>
25150 THEN B=1:GOTO 25 <202>
19 S=0:FOR Z=1 TO 255:READ I:S=S+I:NEXT:IF
S<>35192 THEN B=2:GOTO 25 <066>
20 S=0:FOR Z=1 TO 255:READ I:S=S+I:NEXT:IF
S<>24056 THEN B=3:GOTO 25 <065>
21 S=0:FOR Z=1 TO 255:READ I:S=S+I:NEXT:IF
S<>34311 THEN B=4:GOTO 25 <062>
22 S=0:FOR Z=1 TO 255:READ I:S=S+I:NEXT:IF
S<>29496 THEN B=5:GOTO 25 <082>
23 S=0:FOR Z=1 TO 28:READ I:S=S+I:NEXT:IF
S<>2922 THEN B=6:GOTO 25 <227>
24 GOTO 26 <009>
25 PRINT"ERROR IN BLOCK"B:END <126>
26 RESTORE:PRINT TAB(6)"(DOWN)DEFINING NEW
TOKENS ..." <092>
27 FOR Z=51200 TO 51252:READ X:POKE Z,X:S=
S+X:NEXT <091>
28 S=0:SYS 51200:FOR Z=12520 TO 12647:READ
X:POKE Z,255-X:NEXT:PRINT <040>
29 PRINT TAB(6)"CREATING THE WORLD ... (DOW
N)" <077>
30 FOR I=16862 TO 17420:POKE I,37:NEXT <175>
31 FOR I=17421 TO 26161:POKE I,40:NEXT <164>
32 FOR I=26162 TO 30008:POKE I,37:NEXT <136>
33 FOR I=26645 TO 28006:POKE I,40:NEXT <174>
34 FOR Z=30008 TO 32014:POKE Z,40:NEXT <191>
35 FOR Z=32015 TO 33001:POKE Z,41:NEXT <190>
36 READ Z1,S1:IF Z1=-1 THEN P=S1:GOTO 36 <029>
37 IF Z1=-2 THEN 43 <216>
38 IF Z1=-3 THEN M=1:GOTO 36 <207>
39 IF M=1 THEN POKE 17001+(20-Z1)+S1*20,P:
GOTO 36 <144>
40 READ Z2,S2:Z1=Z1-1:Z2=Z2-1:IF Z1=Z2 THE
N 42 <069>
41 FOR I=17001+(20-Z1)+S1*20 TO 17001+(20-
Z2)+S2*20:POKE I,P:NEXT:GOTO 36 <089>

```

```

42 FOR I=17001+(20-Z1)+S1*20 TO 17001+(20-
Z2)+S2*20 STEP 20:POKE I,P:NEXT:GOTO 36 <101>
43 READ Z1,S1:IF Z1=-2 THEN 47 <222>
44 P=17001+(20-Z1)+S1*20:FOR Z=P TO P+120
STEP 20:POKE Z,41:NEXT:P=P+39 <099>
45 FOR Z=P TO P+40 STEP 20:POKE Z,41:NEXT:
P=P+2:FOR Z=P TO P+40 STEP 20:POKE Z,41
:NEXT <147>
46 GOTO 43 <030>
47 READ Z1,S1:IF Z1=-2 THEN 50 <220>
48 P=17001+(20-Z1)+S1*20:FOR Z=P TO P+6:PO
KE Z,41:NEXT:P=P-18:FOR Z=P TO P+2:POKE
Z,41 <160>
49 NEXT:P=P+40:FOR Z=P TO P+2:POKE Z,41:NE
XT:GOTO 47 <218>
50 PRINT TAB(6)"READING ASSEMBLER-DATA ...
":FOR Z=16384 TO 16695:READ I:POKE Z,I:
NEXT <092>
51 PRINT TAB(6)"(DOWN)SAVING ..." <117>
52 SYS(57812)"@:WORLD",8 <212>
53 POKE 193,0:POKE 194,48:POKE 174,73:POKE
175,129:SYS 62957:END <164>
54 REM ***** BLOCK 1 ***** <005>
55 DATA 120,165,1,72,41,251,133,1,169,208,
133,3,169,48,133,5,160,0,132,2,132,4 <025>
56 DATA 162,32,177,2,145,4,200,208,249,230
,3,230,5,202,208,242,104,133,1,173,24 <073>
57 DATA 208,41,241,9,12,141,24,208,88,96 <239>
58 DATA 129,129,129,255,24,24,24,255,24,15
3,153,126,24,60,36,36,219,219,255,255 <126>
59 DATA 231,195,195,195,255,255,255,255,25
5,255,255,255,184,185,162,252,144,184 <160>
60 DATA 168,168,152,152,254,153,152,188,16
4,164,56,57,18,60,56,48,40,231,189 <145>
61 DATA 231,66,66,231,189,231,0,48,75,132,
0,48,75,132,32,60,62,62,62,153,255,62 <116>
62 DATA 32,114,119,7,64,228,238,14,64,0,2,
16,0,128,4,0,65,78,8,168,7,182,144,18 <113>
63 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,198,99,120
,0,108,6,48,3,195,195,255,255,255,231 <123>
64 DATA 195,195,-1,37,16,21,11,21,15,22,12
,22,15,23,13,23,15,24,13,24,16,25,13 <013>
65 DATA 25,17,26,14,26,18,27,15,27,16,28,1
6,52,15,39,15,41,17,28,17,54,18,28,18 <120>
66 DATA 38,18,42,18,58,17,58,17,61,18,61,1
8,63,19,63,19,65,5,21,2,21,20,457,13 <074>
67 DATA 457,13,135,1,135 <221>
68 REM ***** BLOCK 2 ***** <020>
69 DATA 13,136,1,136,13,134,10,134,12,133,
11,133,13,137,10,137,12,138,11 <237>
70 DATA 138,3,223,1,223,6,224,1,224,20,225
,1,225,16,226,4,226,14,227,7,227,20 <242>
71 DATA 224,15,224,20,223,17,223,9,282,9,2
84,10,281,10,285,11,281,11,285,12,282 <109>
72 DATA 12,284,1,311,1,313,9,312,2,312,9,3
13,2,313,9,314,2,314,20,311,16,311,20 <066>
73 DATA 312,13,312,20,313,13,313,15,314,13
,314,-1,242,10,311,10,315,12,311,12 <207>
74 DATA 315,-1,42,20,423,1,423,20,424,1,42
4,15,439,3,439,15,455,3,455,3,440,3 <254>
75 DATA 454,12,401,6,401,12,403,6,403,11,4
51,7,451,11,443,7,443,7,444,7,450,11 <050>
76 DATA 444,11,450,-1,41,19,66,19,112,18,1
12,18,137,18,138,16,138,16,139 <034>
77 DATA 16,147,18,148,16,148,4,229,1,229,4
,227,4,228,6,399,1,399,6,405,1,405,8 <101>
78 DATA 400,6,400,8,404,6,404,9,416,1,416,
20,416,12,416,3,414,3,415,14,414,14 <000>
79 DATA 415,18,411,8,411,10,408,10,410,14,
39,5,39,3,39,1,39,7,41,2,41,7,42,7,43 <104>
80 DATA 9,41,9,53,15,42,11,42,11,43,11,44,
13,46,9,46,15 <208>
81 REM ***** BLOCK 3 ***** <034>
82 DATA 48,11,48,13,50,9,50,15 <016>
83 DATA 52,11,52,12,53,11,53,2,43,2,54,3,4
9,3,50,5,43,5,52,4,52,4,60,2,60,2,66,7 <133>
84 DATA 45,7,57,6,54,6,60,3,56,2,56,16,58,
16,59,15,54,15,58,14,55,9,55,8,58,8,61 <210>
85 DATA 9,58,9,61,13,59,11,59,14,60,11,60,
12,62,4,62,14,61,14,66,10,63,10,64,13 <112>
86 DATA 64,12,64,17,70,13,70,14,71,13,71,1
8,72,14,72,15,73,14,73,12,73,1,73,6,72 <169>
87 DATA 3,72,2,68,1,68,17,62,17,66,18,64,1
8,66,17,68,10,68,15,65,15,67,3,65,3,66 <211>
88 DATA 4,64,4,69,8,70,2,70,9,71,8,71,11,6
9,11,72,13,66,9,66,8,64,8,69,6,64,6,68 <215>
89 DATA 15,57,8,57,12,370,8,370,12,366,8,3

```

```

66,12,367,12,369,8,367,8,369,-1,42,12 <163>
90 DATA 487,12,516,13,487,13,516,15,440,15
,454,-1,43,20,382,1,383,20,383,1,383 <089>
91 DATA 8,384,1,384,4,381,1,381,-1,29,40,4
86,1,486,40,518,1,518,1,486,1,518,19 <105>
92 DATA 486,19,518,5,500,5,508,6,500,6,508
,11,501,7,501,2,486,2,518,20,486 <160>
93 REM ***** BLOCK 4 ***** <047>
94 DATA 20,518,10,500 <091>
95 DATA 7,500,11,507,7,507,10,508,7,508,11
,502,11,507,-1,37,3,509,3,516,4,509 <030>
96 DATA 4,516,5,515,5,600,6,515,6,600,7,51
5,7,600,8,509,8,516,9,509,9,516,7,509 <169>
97 DATA 5,509,9,510,5,510,-1,38,5,511,5,51
4,6,511,6,514,7,511,7,514,-3,0 <029>
98 DATA-1,41,0,54,3,43,3,47,14,61,15,63,2,
60,7,53,-1,36,17,23,7,105,1,227,-1 <246>
99 DATA 39,9,223,16,56,3,360,-1,31,8,447,-
1,44,1,402,-1,41,7,283,12,283,6,64 <229>
100 DATA-1,34,3,39,12,73,2,43,4,64,6,65,19
,66,11,67,14,71,10,311,8,402,13,56 <233>
101 DATA 5,748,1,77,9,368,0,60,-1,30,7,504
,-1,242,2,507,-1,194,3,507 <051>
102 DATA-2,0,4,102,10,102,2,160,7,160,12,1
60,17,160,4,200,17,200 <111>
103 DATA 9,244,7,274,12,274,7,286,12,286,-
2,0 <222>
104 DATA 10,97,10,113,12,247,13,201,13,205
,19,211,6,211,6,244,19,244,6,250,19 <231>
105 DATA 250,12,241,12,253,6,283,19,283,-2
,0 <155>
106 DATA 169,4,141,37,64,141,40,64,162,1,1
42,36,64,142,42,64,202,142,39,64,142 <050>
107 DATA 45,64,169,216,141,43,64,141 <043>
108 REM ***** BLOCK 5 ***** <063>
109 DATA 46,64,162,21,160,0,185,33,7,153,3
2,7,185 <165>
110 DATA 33,219,153,32,219,200,192,39,208,
239,202,208,5,169,0,76,200,64,173 <174>
111 DATA 36,64,105,39,144,12,238,37,64,238
,40,64,238,43,64,238,46,64,141,36 <193>
112 DATA 64,141,42,64,141,39,64,141,45,64,
206,45,64,206,39,64,76,33,64,169,3 <241>
113 DATA 141,137,64,141,140,64,162,255,142
,139,64,142,145,64,202,142,136,64 <173>
114 DATA 142,142,64,169,215,141,143,64,141
,146,64,162,21,160,40,185,30,7,153 <216>
115 DATA 31,7,185,30,219,153,31,219,136,19
2,1,208,239,202,208,5,169,1,76,200 <221>
116 DATA 64,173,136,64,105,39,144,12,238,1
37,64,238,140,64,238,143,64,238,146 <043>
117 DATA 64,141,136,64,141,139,64,141,142,
64,141,145,64,238,139,64,238,145,64 <039>
118 DATA 76,133,64,240,5,169,0,76,209,64,1
69,39,141,223,64,169,4,141,224,64 <199>
119 DATA 162,20,189,101,70,141,32,7,72,173
,223,64,141,254,64,173,224,64,24,105 <063>
120 DATA 212,141,255,64,104,201,37,208,5,1
69,14,76,253,64,169,13,141,248,218 <238>
121 DATA 173,223,64,24,105,40,144,14,238,2
24,64,141,223,64,160,40,140 <124>
122 REM ***** BLOCK 6 ***** <078>
123 DATA 5,65,76 <099>
124 DATA 30,65,141,223,64,160,40,140,5,65,
202,208,186,96,160,0,162,8,189,40 <178>
125 DATA 49,140,15,3,42,234,109,15,3,157,4
0,49,202,208,239,96 <010>
126 : <184>
127 : <185>
128 : <186>
129 ***** <001>
130 * O D Y S S E E * <246>
131 * * * * * <219>
132 * W R I T T E N B Y * <164>
133 * * * * * <221>
134 * J A N G E I S Z E L M A N N * <244>
135 * * * * * <223>
136 * 1 9 8 4 * <182>
137 ***** <009>
138 * J O S E F - R O E M E R S T R A S S E 1 7 * <091>
139 * * * * * <227>
140 * 5 0 6 0 B E R G I S C H G L A D B A C H 2 * <078>
141 * * * * * <229>
142 * T E L E F O N : 0 2 2 0 2 / 5 3 2 5 6 * <201>
143 ***** <015>

```