

CHIP

Computer-Programme Sinclair ZX 81

Ausgabe 3



Spielspaß und Nutzen in
Maschinen-Code · Super-Assembler ·
Dis-Assembler · Schach · Monitor · Trickfilm ·
T-K-Maschinenspiele · Tips · Hobby

Ein Sonderheft von **CHIP**

Superleicht zum Eintippen

So einfach war das Programme-Eintippen noch nie: Unsere Programmierer haben keinen Aufwand gescheut, um Ihnen, als ZX-81-Besitzer, das Abtippen so einfach wie möglich zu machen:

O Alle Listings wurden von schwer entschlüsselbaren Grafikzeichen - die sich nun entschlüsselt in geschweiften Klammern befinden - befreit. Das lästige Leerstellen-Auszählen ersetzt eine ebenfalls in Klammer befindliche Space-Zahl. Dadurch werden die Programme oft um mehr als ein Drittel kürzer.

O Alle Maschinen-Programme - und das ist der überwiegende Teil dieser Ausgabe - wurden mit Prüfziffern versehen. Dieser Zeilen-Check sorgt dafür, daß sich beim Abtippen keine Fehler mehr un bemerkt einschleichen können.

Bevor Sie also ans Eingeben gehen, beachten Sie bitte unsere beiden Kurzeinführungen "So tippe ich BASIC- bzw. Maschinen-Programme ein".

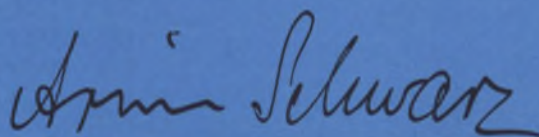
Mit der vorliegenden Ausgabe verfügen Sie über die schnellsten und komfortabelsten ZX-81-Programme, die es in der CHIP-SPECIAL-Reihe jemals gab.

Für diejenigen unter unseren Lesern, die mit dem vorliegenden Heft über die erste ZX-81-Ausgabe aus unserem Hause verfügen, ein Hinweis:

Die Ausgabe "Sinclair ZX 81 Programme, Ausgabe 2" enthält unter anderem Programme aus unserem Wettbewerb "Die Goldene Diskette". Zudem finden sich dort neben einer reichen Auswahl an Spielspaß so nützliche Dinge wie: ein Programm zu Erstellen eines Kassettenarchivs, eine nützlicher Überschreibschutz, ein Listing, mit dem sich beim Laden von Programmen viel Zeit sparen läßt. Mit Change lassen sich Hexadezimal-Zahlen in Dezimal-Zahlen umwandeln. Plota zeichnet beliebige mathematische Funktionen auf den Bildschirm. Vokabel-Trainer, Wetterkarte, Bafög-Berechnungen, Schützenscheiben-Auswertung. Ein hervorragendes Bildschirmgrafik-Programm runden dieses im letzten Jahr erschienene Heft ab.

Übrigens: Alle Programme von beiden Ausgaben sind auch auf Datenträger erhältlich. Viel Spaß, insbesondere mit den hier ebenfalls erstmalig veröffentlichten superschnellen 1-K-Maschinenspielen wünscht Ihnen

Ihre Redaktion CHIP-SPECIAL



Armin Schwarz

Inhaltsverzeichnis

Programmierhilfe/ Werkzeug	5	So tippe ich Programme ein
	5	So geben Sie Maschinenprogramme ein
	6	Hex-Lader
Hobby	7	Heimkino
	56	Schachmatt
	59	Schachuhr
Wirtschafts-Simulation	11	Happy Mac
Grafik	14	Elektronischer Zeichenstift
Wetthilfe	15	Superlotto
Termine	16	Kalender
Knobeln	17	ZX-Puzzle
Gedächtnistraining	20	ZX-Memory
Rettungsaktion	24	Vorsicht Sturzgefahr
Intelligenzspiel	25	Gripsi
Strategie	28	Lawine
Reaktionstest	30	Duell mit Ihrem ZX-81
Abenteuer	31	Wilder Westen
Labyrinth	32	Quick-Bunny
Reaktionsspiel	33	Formel 1 mit Hindernissen
	35	Gewitter
	36	Die glorreichen Sieben
Glücksspiel	37	Vabanque
	39	Spielhallen-Gambler
Physik	40	Gesetze der Mechanik
Mathematik	43	Vektorrechnung
Werkzeug	45	Assembler
	49	Disassembler
	51	Super-Monitor
Geschicklichkeit	62	Nummern-Sammler
	63	High Speed Racing
	67	Tanz auf dem Vulkan
	72	Sternschuppen
	73	Tag der offenen Zoo-Tür
	74	Die wilde Cruzia
	76	007 läßt grüßen
Mini-Action	77	Der weiße ZX-81 Hai
	79	Schafe hüten
	80	Überlebenstraining
	84	Vorsicht ZAX
	85	Titan-Fighter
Nützliches und Wissenswertes	3	Editorial
	95	Wünsche an die Redaktion
	95	Bestellkarten

SÄMTLICHE PROGRAMME, die in dieser Ausgabe als Listing mit Dokumentation veröffentlicht wurden, können Sie auf Datenträger beziehen. Anforderungskarten am Heftende.

So tippe ich Programme ein

Für die Darstellung der Graphikzeichen in STRINGS und REMARKS wurde eine besondere Form gewählt. Dadurch wird die Eingabe der Programme ganz erheblich erleichtert, denn viele Graphikzeichen sind nicht ausdrückbar. Zudem wurde die Arbeit des Zählens von gleichen Zeichen vereinfacht. So wird in geschwungenen Klammern immer zuerst die Anzahl, dann das entsprechende Zeichen angegeben. Steht zum Beispiel in einer geschwungenen Klammer '35* <SPC>', so ist ganz einfach fünf- unddreißig Mal die SPACE-Taste zu drücken, oder bei '40 * *' vierzig Mal die Taste mit dem Sternchen.

Für die Graphikzeichen wurde das folgende Format gewählt:

<<ZEICHEN>> = GRAPHICS + SHIFT + ZEICHEN

[ZEICHEN] = GRAPHICS + ZEICHEN

Falls also [A] im Listing auftaucht, ist die A-Taste in Verbindung mit der GRAPHICS-Taste zu Drücken.

Bei <<A>> kommt noch die SHIFT-Taste hinzu.

So geben Sie Maschinenprogramme ein

In diesem Heft werden Sie viele Programme finden, die in Maschinensprache geschrieben worden sind. Einige dieser Programme unterscheiden sich lediglich in einigen Werten, die in den Rechner gepoked werden, so daß für sie eine einheitliche Vorgehensweise bei der Eingabe angegeben werden kann. Sie finden bei den betroffenen Programmen einen Verweis auf diesen Artikel. Es sei darauf hingewiesen, daß die nachgehend geschilderte Vorgehensweise zwar prinzipiell auf alle Maschinenprogramme zutrifft, aber nicht für alle Maschinenprogramme in diesem Heft angewendet werden darf.

So wird's gemacht

Für jedes Maschinenprogramm muß eine oder mehrere REM-Zeilen geschaffen werden, um das Programm im Speicher ablegen zu können. Die Anzahl der zu erzeugenden REM-Zeilen können Sie der, in der Dokumentation des Programmes angegebenen Variablen A, entnehmen. Beispiel: A=3*155. Das heißt, daß Sie drei REM-Zeilen mit je 155 Zeichen er-

stellen müssen. Hierzu gehen Sie bitte vor wie folgt:

Fertigen Sie zuerst eine Zeile 1 REM mit genau 155 Zeichen (z.B. 155 * "x") dahinter an. Um sich die Arbeit, die REM-Zeile noch zweimal von Hand einzugeben, zu ersparen, kommt der 'EDIT'-Befehl zur Anwendung. Mit diesem Befehl können Sie die eben geschaffene Zeile praktisch kopieren. Nehmen Sie die Zeile mit dem 'EDIT'-Befehl heraus und erhöhen Sie die Zeilennummer um eins. Geben Sie die neue Zeile mit NEW LINE wieder ein. Nun gehen Sie noch einmal auf beschriebene Art und Weise vor, so daß Sie schließlich drei REM-Zeilen mit jeweils 155 Zeichen erzeugt haben. Es kann vorkommen, daß verschieden lange REM-Zeilen geschaffen werden müssen. Das ändert allerdings nichts an der Vorgehensweise. Es genügt, einer Zeile die entsprechende Anzahl von Zeichen anzufügen.

Der nächste Schritt

Der nächste Schritt verlangt die Eingabe einiger Befehle im Direktmodus. Jeder Befehl muß mit NEW

LINE abgeschlossen werden:

POKE 16511, B (NL)

POKE 16512, C (NL)

POKE 16514, D (NL)

Die Variablen B, C, D sind durch die in der Dokumentation des Programmes angegebenen Werte zu ersetzen. So können z.B. B=223, C=1 und D=118 sein. Werden für irgendeine Variable keine Werte angegeben, so entfallen diese, und damit natürlich der Befehl. Die Variable E gibt Ihnen an, in welchem Speicherbereich das Maschinenprogramm liegt. Da jetzt die REM-Zeilen eingegeben sind, und somit das Maschinenprogramm im Speicher untergebracht werden kann, muß dieses als nächstes in hexadezimaler Form eingetippt werden. Dazu bedienen Sie sich eines Ladeprogrammes. Auch dieses Programm finden Sie in diesem Heft. Es heißt "Hex-Lader", und ist in BASIC geschrieben. Dieses Ladeprogramm hängen Sie direkt an die REM-Zeilen an.

Gegen Fehleingabe geschützt

Starten Sie nach Beendigung der Eingabe das Ladeprogramm mit RUN. Jetzt können Sie die Bytes eingeben. Nach der Eingabe des Maschinencodes löschen Sie das Ladeprogramm. Es wird nicht mehr benötigt. Keine Angst, die REM-Zeilen sind vor dem Auslöschen geschützt, Sie können also keinen Fehler machen. Fügen Sie nun als Letztes die zum Programm gehörenden BASIC-Zeilen an. Sie haben es geschafft! Die Arbeit ist vollbracht!

Vor dem Start des Maschinenprogrammes müssen Sie dieses unbedingt abspeichern, da nach einem Start die Rückkehr in das BASIC nicht möglich ist. Die Arbeit des Eingebens wäre ganz umsonst gewesen! Wie das Programm gestartet wird, entnehmen Sie bitte wieder der jeweiligen Dokumentation.

Helmut Dursch

Hex-Loader

Rechner: ZX-81
Programmname: Hex-Loader
Programmiersprache: BASIC
Programmlänge: 400 Byte
Zubehör: ---

Die Eingabe eines Maschinenprogrammes gestaltet sich zumeist etwas umständlich und langwierig. Dieses Eingabeprogramm soll die Arbeit des Eintippens der oft langen Zahlenkolonnen erleichtern. Eine Fehler-routine überprüft jede eingegebene Zeile mittels einer Prüfsumme, so daß eine mühsame spätere Fehler-suche vermieden wird.

Nach dem Start des BASIC-Programmes wird die Angabe einer Startadresse erbeten. Die Startadresse wird in dezimaler Form eingetippt. Sie können sie der Variablen E entnehmen, falls Sie eines der Maschinenprogramme eingeben möchten, in deren Dokumentation auf den Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" verwiesen wird. Ebenso steht die Startadresse an erster Stelle

einer jeden Zeile des Listings. Möchten Sie dagegen ein anderes oder selbstentwickeltes Maschinenprogramm eintippen, geben Sie bitte die dem jeweiligen Programm entsprechende Startadresse an.

Die Eingabe der hexadezimalen Zahlen erfolgt in einer Zeile mit acht Zahlenpaaren, die jeweils durch ein Space getrennt sind. Jede Abweichung von dieser Form der Eingabe führt zu einem Fehler, und die Zeile muß neu eingegeben werden. Nun werden Sie um die Prüfsumme gebeten, die letzte Zahl einer Zeile des Listings. Bitte geben Sie diese immer vierstellig ein, da sonst die Fehler-routine einen Fehler feststellt. Folge: Die Zeile muß noch einmal eingegeben werden. Wenn Sie das Maschinenprogramm eingegeben haben, oder wenn Sie die Eingabe desselben ab- oder unterbrechen möchten, geben Sie bitte anstelle eines Zahlenpaares zwei Doppelpunkte ein. Der Hex-Lader wird gestoppt.

Im Falle einer Unterbrechung können Sie das bisher Eingegebene ohne Probleme auf einen Kassettenrecorder abspeichern, und zu einem anderen Zeitpunkt die Arbeit wieder aufnehmen. Doch vergessen Sie nicht die Adresse zu notieren, bei der Sie geendet haben. Es sei aber geraten nicht mitten in einer Zeile

zu unterbrechen, sondern immer erst am Ende einer solchen. Nach dem Laden starten Sie den Hex-Lader wieder, und nehmen nun als Startadresse die nächste Einzugebende. Jetzt noch viel Spaß mit den Maschinenprogrammen.

Jan Vollmuth

```

100 REM HEXLOADER
110 FUER CHIP SPECIAL
120 REM VON JAN VOLLMUTH
200 REM INIT
210 DIM E$(23)
220 LET FF=0
230 REM EINGABE
240 CLS
250 PRINT AT 20,0;"STARTADRESSE (D
    EZ)";
260 INPUT SA
270 PRINT AT 20,21;SA
290 REM START
300 LET E$=""
310 CLS
320 PRINT AT 21,0;SA;" ";
330 INPUT E$
340 PRINT AT 21,7;E$
345 SCROLL
350 PRINT AT 21,0;"PRUEFSUMME:";
360 INPUT P$
370 PRINT AT 21,13;P$
380 LET PS=0
390 LET I=0 TO 7
400 LET PO=I*3+1
410 LET H$=E$(PO TO PO+1)
420 GOSUB 1000
430 IF FF=1 THEN GOTO 1500
440 POKE SA+I,H
450 LET PS=PS+H
460 NEXT I
465 LET PE=0
470 LET H$=P$(1 TO 2)
480 GOSUB 1000
490 LET PE=H*256
500 LET H$=P$(3 TO 4)
510 GOSUB 1000
520 LET PE=PE+H
530 IF PE<>PS THEN PRINT "FALSCH
    EINGABE. NOCH EINMAL."
540 IF PE<>PS THEN GOTO 290
550 LET SA=SA+8
560 GOTO 290
700 STOP
1000 REM H$-->H
1010 LET K$=H$(1)
1020 LET L$=H$(2)
1030 LET K=CODE K$
1040 LET L=CODE L$
1050 IF K=14 AND L=14 THEN GOTO 700
1060 IF K<28 OR K>43 THEN LET FF=1
1070 IF L<28 OR L>43 THEN LET FF=1
1080 LET K=K-28
1090 LET L=L-28
1100 LET H=K*16+L
1110 RETURN
1500 LET I=7
1510 NEXT I
1520 LET FF=0
1530 GOTO 290

```

Heimkino

Rechner: ZX-81
 Programmname: Trickfilm
 Programmlänge: 6000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC+Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung
 Drucker

Wandeln Sie auf den Spuren von Walt Disney, und allen anderen Großen des Trickfilms! Dieses Programm

enthält alle Routinen, die nötig sind, um Ihren Bildern das Laufen zu lernen. Sie können sich einen Trickfilm erstellen, der aus bis zu 10 verschiedenen Bildern besteht. Nach dem Start des Programmes mit RUN erscheint ein Menü, das Ihnen folgende Optionen bietet:

T - Mit "T" wird der Trickfilm gestartet.
 Z - Mit "Z" können Szenenfotos auf

- N - Mit "N" wählen Sie den Filmtitel, dessen maximale Länge 30 Zeichen betragen darf.
- S - Mit "S" wird der selbst erstellte Film auf Band gespeichert.
- B - Mit "B" werden die einzelnen Bilder gemalt; d.h. nur das erste Bild muß vollständig gezeichnet werden, die restlichen Bilder sind nur Änderungen des ersten. Zunächst

frägt Sie die Routine nach der Nummer des neuen Bildes (die eins bis zehn betragen kann), sowie welches Bild als Vorlage dienen soll.
 Zur Bilderstellung: Der Cursor läßt sich durch die Cursortasten ohne Betätigung von SHIFT bewegen. Alle Tasten sind Dauerfunktionstasten. Zudem ist die Tastaturbelegung wie folgt geändert worden, damit das lästige Umschalten in den Graphikmodus entfallen kann:

Geänderte Tastaturbelegung des ZX-81

Grafikzeichen
 und
 untere Zeichen
 mit
SHIFT
 erreichbar

1	2	3	4	←	↓	↑	→	9	0
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Funktion New Line
SHIFT	Z	X	C	V	B	N	M	.	£ Space



- Mit "FUNCTION" (SHIFT/NEW LINE) schaltet man auf einen INPUT-Modus um, so daß alle Zeichen zugänglich sind. Mit "NEWLINE" wird das fertige Bild abgespeichert.
- F - Mit "F" legen Sie die Bildfolge fest. Dabei sind jeweils - durch einen Punkt getrennt - zweistellige Zahlen (02 statt 2) einzugeben. Die Bedeutungen der einzelnen Zahlen sind nachfolgend aufgeführt:
 01 - 10 Bildnummern
 41 - 89 Zeitfaktor
 90 Blackout

- 95 Verschieben des Bildes nach links
- 96 Verschieben des Bildes nach unten
- 97 Verschieben des Bildes nach oben
- 98 Verschieben des Bildes nach rechts
- 99 Invertieren des Bildes

Bei Fehlern kommen Sie mit GOTO 1000 in das Hauptmenü zurück.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Arti-

kel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=27*99

B=15

C=11

Die restlichen Variablen entfallen. Hinzu kommt folgender Befehl im

Direkt-Modus:

POKE 16510,0

Helmut Linneweber

```

0 REM 1725 Bytes reserviert!
10 REM C 1984
11 REM HELMUT LINNEWEBER
12 REM RIEHLER STR.51
13 REM 5000 KOELN 91
19 REM VARIABLEN DEFINITION
20 CLEAR
30 DIM Y$(32)
45 DIM X(1470)
50 DIM S(20)
52 DIM L(20)
53 LET END=9
55 LET G$=""
57 FOR I=1 TO 704
58 PRINT "-";
59 NEXT I
60 FOR I=0 TO END
62 LET S(I+1)=16780+I*34
64 LET L(I+1)=16797+I*34
70 RAND USR S(I+1)
75 NEXT I
79 GOTO 1200
1201 REM MENUE
1203 CLS
1205 PRINT AT 3,0;"[{32*SPC}]"
1206 PRINT
1207 PRINT " T R I C K F I L M M E
      N U E "
1208 PRINT
1209 PRINT "[{32*SPC}]"
1210 PRINT
1211 PRINT "{5*SPC}[N] FILMTITEL"
1212 PRINT "{5*SPC}[B] BILD ZEICH
      NEN"
1213 PRINT "{5*SPC}[F] FOLGE ZUSA
      MMENSTELLEN"
1214 PRINT "{5*SPC}[T] TRICKFILM"
1216 PRINT "{5*SPC}[S] AUF BAND S
      PEICHERN"
1217 PRINT "{5*SPC}[Z] SZENENFOTO
      "
1218 PRINT
1219 PRINT "[{32*SPC}]"
1220 GOSUB 9200
1221 IF V$="Z" THEN GOTO 6000
1222 IF V$="T" THEN GOTO 3000
1223 IF V$="S" THEN GOTO 9000
1224 IF V$="B" THEN GOTO 1350
1225 IF V$="N" THEN GOTO 4000
1226 IF V$="F" THEN GOTO 1228
1227 GOTO 1220
1228 CLS
1229 IF G$<>" THEN GOTO 1238
1230 CLS
1231 PRINT "DURCH PUNKTE ABGETRENNT
      NUR DIE BILDNUMMERN ANGEBEN"
1232 INPUT T$
1234 CLS
1235 LET G$=G$+T$
1237 GOTO 1200
1238 PRINT G$
1239 PRINT AT 20,0;"SOLL DIE FOLGE
      ERHALTEN BLEIBEN? ([J]/[N])"
1254 GOSUB 9200
1260 IF V$="J" THEN GOTO 1230
1262 PRINT AT 20,0;"WIEVIELE ZEICHE
      N SOLLEN GESTRICHEN WERDEN? (A
      LLE=1000)"
1265 INPUT P
1270 IF P<=LEN G$ THEN LET G$=G$( T
      O LEN G$-P)
1271 IF P=1000 THEN LET G$=""
1290 CLS
1291 GOTO 1200
1350 CLS
1355 PRINT "WELCHE NUMMER SOLL DAS
      NEUE BILD BEKOMMEN?"
1356 PRINT ",","BILDNUMMER EINGEBEN"
1358 INPUT P
1360 IF P>END+1 OR P<=0 THEN GOTO 1
      358
1400 CLS
1401 PRINT "WELCHES BILD SOLL ALS G
      RUNDLAGE DIENEN?"
1410 PRINT ",","BILDNUMMER EINGEBEN"
1420 INPUT R
1430 IF R>END+1 THEN GOTO 1400
1440 RAND USR L(R)
1442 PRINT AT 21,0;"[ BILD ]";R;"[
      : VORLAGE RICHTIG? ]J/[N]"
1449 GOSUB 9200
1460 IF V$="J" THEN GOTO 1600
1465 CLS
1470 GOTO 1401
1600 RAND USR L(R)
2002 LET BA=1+PEEK 16396+256*PEEK 1
      6397
2005 LET B$=" "
2010 LET X=0
2020 LET Y=0
2100 PRINT AT X,Y;"[?]"
2101 GOSUB 9203
2104 LET V=CODE V$
2106 PRINT AT X,Y;B$
2114 IF V>63 THEN GOTO 2121
2115 IF V=36 THEN GOTO 2200
2116 IF V=35 THEN GOTO 2210
2117 IF V=34 THEN GOTO 2220
2118 IF V=33 THEN GOTO 2230
2119 PRINT AT X,Y;CHR$ V;
2120 GOTO 2180
2121 IF V=121 THEN GOTO 2700
2122 IF V=118 THEN GOTO 2800
2125 PRINT AT X,Y;" AND V=119;"[
      ]" AND V=116;
2130 PRINT AT X,Y;"<<1>>" AND V=117
      ;"<<2>>" AND V=218;"<<E>>" AND
      V=222;"<<4>>" AND V=223;"<<5>
      >" AND V=114;"<<G>>" AND V=113
      ;"<<7>>" AND V=112;"<<8>>" AND
      V=115;"[ ]" AND V=116;
2132 PRINT AT X,Y;"<<Q>>" AND V=192
      ;"<<W>>" AND V=217;"<<3>>" AND
      V=224;"<<R>>" AND V=219;"<<T>
      >" AND V=221;"<<Y>>" AND V=220
      ;
2134 PRINT AT X,Y;"<<A>>" AND V=227
      ;"<<S>>" AND V=225;"<<D>>" AND
      V=228;"<<F>>" AND V=229;"<<G>
      >" AND V=226;"<<H>>" AND V=216
      ;
2180 IF Y<32 THEN LET Y=Y+1
2182 IF Y=32 AND X<21 THEN LET X=X+
      1
2184 IF Y=32 AND X<=21 THEN LET Y=0
2186 LET B$=CHR$ PEEK (BA+Y*X*33)
2188 GOTO 2100
2200 PRINT AT X,Y;B$
2205 IF Y<31 THEN LET Y=Y+1
2207 GOTO 2250
2215 IF X>0 THEN LET X=X-1
2217 GOTO 2250
2225 IF X<21 THEN LET X=X+1
2227 GOTO 2250
2235 IF Y>0 THEN LET Y=Y-1
2237 GOTO 2250
2250 LET B$=CHR$ (PEEK (BA+33*X+Y))
2280 GOTO 2100
2703 INPUT Z$
2710 IF LEN (Z$)>1 THEN GOTO 2700
2720 LET B$=Z$
2725 PRINT AT X,Y;B$
2726 GOTO 2180
2801 PRINT AT X,Y;B$
2820 RAND USR S(P)
2830 GOTO 1200
3005 LET M$=N$
3006 GOSUB 9070
3010 FOR I=1 TO LEN G$STEP 3
3030 LET K=VAL (G$(I)+G$(I+1))
3035 IF K>0 AND K<=(END+1) THEN RAND
      USR L(K)
3342 IF K=99 THEN RAND USR 16516
3343 IF K=98 THEN RAND USR 16715
3344 IF K=97 THEN RAND USR 16583
3345 IF K=96 THEN RAND USR 16670
3346 IF K=95 THEN RAND USR 16616
3347 IF K=90 THEN GOSUB 9090
3348 IF K>40 AND K<90 THEN GOSUB 33
      70
3350 NEXT I
3351 LET M$="ENDE"
3355 GOSUB 9070
3360 GOTO 1200
3370 FOR J=41 TO K
3372 NEXT J
3374 RETURN
4001 CLS
4005 PRINT "WELCHEN TITEL SOLL DER
      FILM ERHALTEN? (NICHT MEHR A
      LS 30 ZEICHEN)"
4010 INPUT N$
4020 LET M$=N$
4025 GOSUB 9070
4030 GOTO 1200
6001 CLS
6010 PRINT "WELCHE SZENE SOLL FOTOG
      RAFIERT WERDEN? (BILDNUMMER EI
      NGEBEN)"
6020 INPUT I
6030 RAND USR L(I)
6040 COPY
6050 GOTO 1200
9000 SAVE "BIL[D]"
9010 PRINT AT 21,17;"TIPP [NEWLINE]
      "
9020 GOSUB 9200
9030 GOTO 3000
9072 RAND USR 16544
9080 FOR I=1 TO 20
9082 PRINT AT 10,16-(LEN M$/2);M$
9085 PRINT AT 10,0;"[ ]{30*SPC}[[
      ]"
9087 NEXT I
9088 GOSUB 9090
9089 RETURN
9090 FOR J=0 TO 21
9092 PRINT AT J,0;"[{32*SPC}]"
9095 NEXT J
9097 PRINT AT 21,0;"<<{32*H}>>"
9110 FOR J=0 TO 20
9114 RAND USR 16583
9117 NEXT J
9130 RETURN
9202 IF INKEY$<>" THEN GOTO 9202
9203 IF INKEY$=" THEN GOTO 9203
9204 LET V$=INKEY$
9205 RETURN
16514 76 76 2A 0C 40 06 16 C5 0243
16522 06 20 23 7E FE 7F 38 04 0280
16530 DE 80 18 02 C6 80 77 10 0345
16538 F1 23 C1 10 EA C9 2A 0C 03CE

```


16546 40 06 20 23 36 80 10 FB 024A
 16554 23 06 14 C5 23 36 80 06 01E1
 16562 1E 23 36 00 10 FB 23 36 01DB
 16570 80 C1 23 10 EE 06 20 23 02AB
 16578 36 80 10 FB C9 2A 10 40 0304
 16586 11 06 00 19 EB 01 20 00 013C
 16594 2A 0C 40 23 ED B0 ED 5B 037E
 16602 0C 40 62 6B 01 21 00 09 0144
 16610 01 B5 02 ED B0 C9 2A 10 0358
 16618 40 11 06 00 19 EB 2A 0C 0191
 16626 40 23 06 16 C5 7E 12 13 01E7
 16634 06 21 23 10 FD C1 10 F4 031C
 16642 2A 0C 40 06 1F 2B 10 FD 01D3
 16650 06 16 C5 01 1F 00 09 23 012D
 16658 23 54 5D E5 1B ED B0 E1 0452
 16666 C1 10 EF C9 2A 10 40 11 0314
 16674 06 00 19 EB 01 B6 02 2A 01ED
 16682 0C 40 09 01 20 00 ED B0 0213
 16690 2A 0C 40 01 B6 02 09 06 013E
 16698 15 C5 01 21 00 54 5D ED 029A
 16706 42 E5 ED B0 E1 C1 10 F1 0567
 16714 C9 2A 10 40 11 06 00 19 0173
 16722 EB 2A 0C 40 2B 06 16 C5 026D
 16730 06 21 23 10 FD 7E 12 13 01FA
 16738 C1 10 F4 2A 0C 40 06 20 0261
 16746 2B 10 FD 06 16 C5 01 1F 0239
 16754 00 09 23 23 E5 11 3C 40 01C1
 16762 ED B0 21 3C 40 D1 D5 13 03F3
 16770 01 1F 00 ED B0 E1 C1 10 036F
 16778 E4 C9 2A 10 40 11 32 00 026A
 16786 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 16794 ED B0 C9 2A 10 40 11 32 0323
 16802 00 19 01 D7 02 ED 5B 0C 0247
 16810 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 16818 09 03 19 EB 01 D7 02 2A 0214
 16826 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 16834 11 09 03 19 01 D7 02 ED 01FD
 16842 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 16850 40 11 E0 05 19 EB 01 D7 0312
 16858 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 16866 10 40 11 E0 05 19 01 D7 0237
 16874 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 16882 2A 10 40 11 B7 08 19 EB 024E
 16890 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 16898 C9 2A 10 40 11 B7 08 19 022C
 16906 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 16914 B0 C9 2A 10 40 11 8E 0B 029D
 16922 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 16930 ED B0 C9 2A 10 40 11 8E 037F
 16938 0B 19 01 D7 02 ED 5B 0C 0252
 16946 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 16954 65 0E 19 EB 01 D7 02 2A 027B
 16962 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 16970 11 65 0E 19 01 D7 02 ED 0264
 16978 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 16986 40 11 3C 11 19 EB 01 D7 027A
 16994 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17002 10 40 11 3C 11 19 01 D7 019F
 17010 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17018 2A 10 40 11 13 14 19 EB 01B6
 17026 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17034 C9 2A 10 40 11 13 14 19 0194
 17042 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17050 B0 C9 2A 10 40 11 EA 16 0304
 17058 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17066 ED B0 C9 2A 10 40 11 EA 03DB
 17074 16 19 01 D7 02 ED 5B 0C 025D
 17082 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 17090 C1 19 19 EB 01 D7 02 2A 02E2
 17098 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17106 11 C1 19 19 01 D7 02 ED 02CB
 17114 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17122 40 11 98 1C 19 EB 01 D7 02E1
 17130 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17138 10 40 11 98 1C 19 01 D7 0206
 17146 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17154 2A 10 40 11 6F 1F 19 EB 021D
 17162 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17170 C9 2A 10 40 11 6F 1F 19 01FB
 17178 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17186 B0 C9 2A 10 40 11 46 22 026C
 17194 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17202 ED B0 C9 2A 10 40 11 46 0337
 17210 22 19 01 D7 02 ED 5B 0C 0269
 17218 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331

17226 1D 25 19 EB 01 D7 02 2A 024A
 17234 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17242 11 1D 25 19 01 D7 02 ED 0233
 17250 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17258 40 11 F4 27 19 EB 01 D7 0348
 17266 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17274 10 40 11 F4 27 19 01 D7 026D
 17282 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17290 2A 10 40 11 CB 2A 19 EB 0284
 17298 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17306 C9 2A 10 40 11 CB 2A 19 0262
 17314 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17322 B0 C9 2A 10 40 11 A2 2D 02D3
 17330 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17338 ED B0 C9 2A 10 40 11 A2 0393
 17346 2D 19 01 D7 02 ED 5B 0C 0274
 17354 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 17362 79 30 19 EB 01 D7 02 2A 02B1
 17370 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17378 11 79 30 19 01 D7 02 ED 029A
 17386 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17394 40 11 50 33 19 EB 01 D7 02B0
 17402 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17410 10 40 11 50 33 19 01 D7 01D5
 17418 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17426 2A 10 40 11 27 36 19 EB 01EC
 17434 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17442 C9 2A 10 40 11 27 36 19 01CA
 17450 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17458 B0 C9 2A 10 40 11 FE 38 033A
 17466 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17474 ED B0 C9 2A 10 40 11 FE 03EF
 17482 38 19 01 D7 02 ED 5B 0C 027F
 17490 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331

17738 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17746 ED B0 C9 2A 10 40 11 B6 03A7
 17754 4F 19 01 D7 02 ED 5B 0C 0296
 17762 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 17770 8D 52 19 EB 01 D7 02 2A 02E7
 17778 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17786 11 8D 52 19 01 D7 02 ED 02D0
 17794 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17802 40 11 64 55 19 EB 01 D7 02E6
 17810 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17818 10 40 11 64 55 19 01 D7 020B
 17826 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17834 2A 10 40 11 3B 58 19 EB 0222
 17842 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17850 C9 2A 10 40 11 3B 58 19 0200
 17858 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17866 B0 C9 2A 10 40 11 12 5B 0271
 17874 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17882 ED B0 C9 2A 10 40 11 12 0303
 17890 5B 19 01 D7 02 ED 5B 0C 02A2
 17898 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 17906 E9 5D 19 EB 01 D7 02 2A 034E
 17914 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17922 11 E9 5D 19 01 D7 02 ED 0337
 17930 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17938 40 11 C0 60 19 EB 01 D7 034D
 17946 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17954 10 40 11 C0 60 19 01 D7 0272
 17962 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17970 2A 10 40 11 97 63 19 EB 0289
 17978 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17986 C9 2A 10 40 11 97 63 19 0267
 17994 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 18002 B0 C9 2A 10 40 11 6E 66 02D8



17498 D5 3B 19 EB 01 D7 02 2A 0318
 17506 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17514 11 D5 3B 19 01 D7 02 ED 0301
 17522 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17530 40 11 AC 3E 19 EB 01 D7 0317
 17538 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17546 10 40 11 AC 3E 19 01 D7 023C
 17554 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17562 2A 10 40 11 83 41 19 EB 0253
 17570 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17578 C9 2A 10 40 11 83 41 19 0231
 17586 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17594 B0 C9 2A 10 40 11 5A 44 02A2
 17602 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 17610 ED B0 C9 2A 10 40 11 5A 034B
 17618 44 19 01 D7 02 ED 5B 0C 028B
 17626 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 17634 31 47 19 EB 01 D7 02 2A 0280
 17642 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 17650 11 31 47 19 01 D7 02 ED 0269
 17658 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 17666 40 11 08 4A 19 EB 01 D7 027F
 17674 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 17682 10 40 11 08 4A 19 01 D7 01A4
 17690 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 17698 2A 10 40 11 DF 4C 19 EB 02BA
 17706 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 17714 C9 2A 10 40 11 DF 4C 19 0298
 17722 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 17730 B0 C9 2A 10 40 11 B6 4F 0309

18010 19 EB 01 D7 02 2A 0C 40 0254
 18018 ED B0 C9 2A 10 40 11 6E 035F
 18026 66 19 01 D7 02 ED 5B 0C 02AD
 18034 40 ED B0 C9 2A 10 40 11 0331
 18042 45 69 19 EB 01 D7 02 2A 02B6
 18050 0C 40 ED B0 C9 2A 10 40 032C
 18058 11 45 69 19 01 D7 02 ED 029F
 18066 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 10 0347
 18074 40 11 1C 6C 19 EB 01 D7 02B5
 18082 02 2A 0C 40 ED B0 C9 2A 0308
 18090 10 40 11 1C 6C 19 01 D7 01DA
 18098 02 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 03FC
 18106 2A 10 40 11 F3 6E 19 EB 02F0
 18114 01 D7 02 2A 0C 40 ED B0 02ED
 18122 C9 2A 10 40 11 F3 6E 19 02CE
 18130 01 D7 02 ED 5B 0C 40 ED 035B
 18138 B0 C9 00 69 19 01 D7 02 02D5
 18146 ED 5B 0C 40 ED B0 C9 2A 0424
 18154 10 40 11 1C 6C 19 EB 01 01EE
 18162 D7 02 2A 0C 40 ED B0 C9 03B5
 18170 2A 10 40 11 1C 6C 19 01 012D
 18178 D7 02 ED 5B 0C 40 ED B0 040A
 18186 C9 2A 10 40 11 F3 6E 19 02CE
 18194 EB 01 D7 02 2A 0C 40 ED 0328
 18202 B0 C9 2A 10 40 11 F3 6E 0365
 18210 19 01 D7 02 ED 5B 0C 40 0287
 18218 ED B0 C9 29 0F 00 F5 2B 03BE
 18226 16 1D 22 21 1D 22 7E 8F 01C2
 18234 01 08 00 00 76 00 00 00 007F

Happy Mac

Rechner: ZX-81
 Programmname: Mc Ronald
 Programmlänge: 22000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 64kByte-Erweiterung

Sicherlich hat es Sie schon lange einmal gereizt, Ihr kaufmännisches Talent zu testen. Hier haben Sie die Gelegenheit, eine Zweigstelle von Mc Ronalds zu übernehmen. Ihre Aufgabe ist es Pommes Frites, Cheeseburger, usw. in den richtigen Mengen einzukaufen, ohne sich zu verkalkulieren. Anstrebenswert ist, das steht außer Frage, soviel wie

möglich weiter zu veräußern. Doch das ist leichter gesagt, als getan, denn das Kaufverhalten der Kunden einzuschätzen ist nicht einfach. Natürlich haben Sie auch mit unvorhergesehenen Ereignissen zu rechnen. Es kann Ihnen unter anderem geschehen, daß Ihr Geschäft Opfer einer Überschwemmung wird. Nach neun Wochen wird Bilanz gezogen. Vielleicht sind Sie dann Millionär, oder ein Anwärter auf einen Platz in der Gosse. Natürlich nur auf dem Papier, versteht sich!

Jochen Sasse

```

1 REM MAC RONALDS
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON JOCHEN SASSE
4 REM
10 DIM P(4)
20 DIM W(4)
30 DIM N(4)
40 LET YU=0
50 LET G=5(4*0)
60 LET ZEIT=0
70 LET XY=0
200 GOSUB 90000
210 CLS
212 IF ZEIT=9 THEN GOTO 70000
215 LET ZEIT=ZEIT+1
220 PRINT "[{11*SPC}]STATISTIK{12*
<SPC>]"
230 PRINT
235 IF YU=0 THEN LET T=528
240 GOSUB 94000
250 PRINT "POMMES FRITES{8*}";" "
AND P(1)<1000;P(1);" X"
260 PRINT "HAMBURGER{12*}";" " AND
P(2)<1000;P(2);" X"
270 PRINT "CHEESEBURGER{9*}";" " A
ND P(3)<1000;P(3);" X"
280 PRINT "BIG MAECS{12*}";" " AND
P(4)<1000;P(4);" X"
290 PRINT AT 10,0;"WIEVIELE PCK. KA
UFEN SIE EIN ?"
300 PRINT AT 12,0;"POMMES FRITES..1
00 POR.=110 DM"
310 PRINT "HAMBURGER{6*}100 STK.=1
70 DM"
320 PRINT "CHEESEBURGER...100 STK.=
185 DM"
330 PRINT "BIG MAECS{6*}100 STK.=3
00 DM"
335 PRINT AT 20,0;"IHR KONTOSTAND:"
;G;" DM"
340 FOR Y=12 TO 15
350 PRINT AT Y,31;"{?}";AT Y-1,31;"
"
360 INPUT W(Y-11)
370 LET G=G-(110*W(Y-11) AND Y-11=1
)-(170*W(Y-11) AND Y-11=2)-(185
*W(Y-11) AND Y-11=3)-(300*W(Y-1
1) AND Y-11=4)
380 PRINT AT 20,0;"IHR KONTOSTAND:"
;G;" DM "
395 NEXT Y
400 IF G<=0 THEN GOTO 8500
405 LET YU=0
410 PRINT "[{6*SPC}]EINE TASTE DRU
ECKEN{7*SPC}]"
420 IF INKEY$="" THEN GOTO 420
430 CLS
440 GOTO INT (RND *6+1)*1000
1000 CLS
1002 PRINT "[{13*SPC}]. WOCHE{12*
SPC}]"
1005 PRINT AT 0,12;CHR$ (156+ZEIT)
1010 PRINT
1020 PRINT "SIE HABEN DIE"
1030 PRINT ZEIT;" WOCHE UEBERSTAND
EN."
1040 PRINT AT 5,0;"[IHRE VERKAUFSZA
HLEN:{12*SPC}]"
1050 GOSUB 95000
1060 PRINT AT 14,0;"[ERGBNIS:{23*
SPC}]"
1070 PRINT "SIE HATTEN"
1080 FOR Q=1 TO 4
1090 PRINT " " AND ABS (100*W(Q)-N(
Q))<100;ABS (100*W(Q)-N(Q));"
";"POMMES FRITES " AND Q=1;"HA
MBURGER " AND Q=2;"CHEESEBURGE
R" AND Q=3;"BIG MAECS " AND Q=
4;"ZU VIEL" AND 100*W(Q)-N(Q)>
0;"ZU WENIG" AND 100*W(Q)-N(Q)
<0
1100 NEXT Q
1102 FOR Q=1 TO 4
1104 LET G=G+INT (RND *(N(Q)*3))
1106 NEXT Q
1110 PRINT "[{6*SPC}]EINE TASTE DR
UECKEN{7*SPC}]"
1120 IF INKEY$="" THEN GOTO 1120
1130 CLS
1135 LET PO=0
1140 FOR Q=1 TO 4
1150 LET PO=PO+ABS (100*W(Q)-N(Q))
1160 NEXT Q
1170 IF PO>1450 THEN GOTO 1500
1200 PRINT "[{12*SPC}]BONUS{15*SP
C}]"
1210 PRINT AT 2,0;"IHR ERGEBNIS WAR
GUT.{11*SPC}VER- UND EINKAU
FSZAHLEN WAREN UNGEFAEHR GLE
ICH."
1220 LET U=INT (RND *5000)+8000
1230 PRINT "SIE ERHALTEN EINEN BONU
S VON{4*SPC}[ ]";U;" DM[ ]"
1240 LET G=G+U
1250 PRINT "IHR KONTOSTAND:";G;" DM
"
1260 PRINT AT 9,0;"[{6*SPC}]EINE T
ASTE DRUECKEN{7*SPC}]"
1270 IF INKEY$="" THEN GOTO 1270
1280 GOTO 210
1500 PRINT "<<{13*H}>>ABZUG<<{14*H}
>>"
1510 PRINT AT 2,0;"IHR ERGEBNIS WAR
SCHLECHT.{6*SPC}VER- UND EI
NKAUFZAHLEN LAGEN WEIT AUSE
INANDER."
1515 PRINT "SIE BEKOMMEN ZWAR DEN G
EWINN DERVERKAUFTEN WARE,MUESS
EN ABER"
1520 LET S=INT (RND *12000)+5000
1530 PRINT "TROTZDEM EINEN VERLUST
VON{6*SPC}<<H>>";S;" DM<<H>>
HINNEHMEN."
1540 LET G=G-S
1550 PRINT "IHR KONTOSTAND:";G;" DM
"
1560 PRINT AT 11,0;"<<{7*H}>>EINE T
ASTE DRUECKEN<<{6*H}>>"
1570 IF INKEY$="" THEN GOTO 1570
1580 IF G<=0 THEN GOTO 8500
1590 GOTO 210
2000 CLS
2010 FOR Q=8 TO 54
2020 PLOT Q,38
2030 PLOT Q,6
2040 NEXT Q
2050 FOR Q=6 TO 38
2060 PLOT 8,Q
2070 PLOT 54,Q
2080 NEXT Q
2090 FOR Q=15 TO 40
2100 PLOT Q,11
2110 PLOT Q,333
2120 NEXT Q
2130 FOR Q=13 TO 31
2140 PLOT 13,Q
2150 PLOT 42,Q
2160 NEXT Q
2170 PLOT 14,12
2180 PLOT 41,12
2190 PLOT 14,32

```

```

2200 PLOT 41,32
2210 FOR Z=44 TO 52
2220 FOR Q=23 TO 34STEP 2
2230 PLOT Z,Q
2240 NEXT Q
2250 NEXT Z
2260 FOR Q=10 TO 20STEP 2
2270 PLOT 45,Q
2280 NEXT Q
2290 PLOT 49,10
2300 PLOT 49,13
2310 PLOT 49,16
2315 PRINT AT 11,10;"[WERBUNG]"
2320 FOR Q=1 TO 5
2340 PRINT AT 9,8;"{11* <SPC>}"
2350 GOSUB 9900
2360 PRINT AT 9,8;"MAC RONALDS"
2370 GOSUB 9900
2380 PRINT AT 9,8;"[MAC RONALDS]"
2390 GOSUB 9900
2400 NEXT Q
2410 PRINT AT 21,0;"[{6*}]EINE TASTE
DRUECKEN{7*}"
2420 IF INKEY$="" THEN GOTO 2420
2430 CLS
2440 PRINT "[>>>MAC RONALDS FERNSEH
WERBUNG<<<]"
2450 PRINT AT 2,0;"SIE HABEN NUN DIE
MOEGELICHKEIT FERNSEHWERBUNG
ZU BETREIBEN.{4* <SPC>}1 SEK.
KOSTET SIE 1000 DM.{6* <SPC>}DI
E WERBUNG WIRKT SICH{10* <SPC>}
NATURLICH AUF DIE VERKAUFS-{4
* <SPC>}ZAHLEN AUS."
2460 PRINT "GEBEN SIE DIE ANZAHL DE
R{8* <SPC>}SEKUNDEN EIN DIE SIE
WERBEN{5* <SPC>}WOLLEN."
2470 PRINT "WENN SIE NICHT WERBEN W
OLLEN{4* <SPC>}GEBEN SIE "0"
EIN."
2475 PRINT "IHR KONTOSTAND: ";G; " DM
"
2480 INPUT L
2485 IF L=0 THEN GOTO 2530
2490 LET G=G-L*1000
2500 IF G<=0 THEN GOTO 8500
2510 LET T=528+L*50
2520 LET YU=1
2530 PRINT AT 21,0;"[{6*}]EINE TASTE
DRUECKEN{7*}"
2540 IF INKEY$="" THEN GOTO 2540
2550 GOTO 10000
3000 PRINT "[{9*}]TEILHABERSCHAFT{8
**}"
3010 PRINT AT 2,0;"IHNNEN WIRD EINE
TEILHABERSCHAFT VON 50.000 DM
ANGEBOTEN."
3020 PRINT AT 5,0;"SIE HABEN NUN 3
MOEGELICHKEITEN:"
3030 PRINT "1. SIE LEHNEN SIE AB"
3040 PRINT "2. SIE NEHMEN SIE AN
UND GEBEN{5* <SPC>}AM ENDE 50 P
ROZENT VON IHREM{4* <SPC>}GEWIN
N AB"
3050 PRINT "3. SIE NEHMEN SIE AN
UND RIS-{6* <SPC>}KIEREN,DASS I
HR TEILHABER MIT DER KASSE T
UERMT"
3060 PRINT "{4*}"GEBEN SIE DIE ENTS
PRECHENDE ZAHLEIN:"
3065 PRINT "(NR.2 KOENNEN SIE NUR E
INMAL IM GANZEN SPIEL WAEHLEN)
"
3070 INPUT M
3075 IF M=2 AND XY=1 THEN GOTO 3070
3080 IF M=1 THEN GOTO 10000
3090 IF M=3 THEN GOTO 3200
3100 CLS
3105 LET XY=1
3110 PRINT "IHR KONTOSTAND ERHOET S
ICH UM 50.000 DM."
3120 LET G=G+5{4*}
3130 PRINT "IHR KONTOSTAND: ";G; " DM
"
3140 PRINT "{4*}"[{6*}]EINE TASTE D
RUECKEN{7*}"
3150 IF INKEY$="" THEN GOTO 3150
3160 GOTO 10000
3205 GOSUB 9700
3350 IF A$="PECH" THEN GOTO 3390
3360 PRINT "SIE ERHALTEN 50.000 D
M OHNE JEDEVERPFLICHTUNG."
3370 LET G=G+5{4*}
3380 PRINT "IHR KONTOSTAND: ";G; " DM
"
3390 PRINT AT 10,0;"[{6*}]EINE TASTE
DRUECKEN{7*}"
3400 IF INKEY$="" THEN GOTO 3400
3410 IF A$="PECH" THEN GOTO 8500
3420 GOTO 10000
4000 PRINT "[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>
>[ ]<<H>>[GEBURTSTAGSPARTY]<<H>
>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]"
4010 PRINT AT 2,0;"EINE GESELLSCHAFT
WILL FEIERT IN IHREM GESCHAFT
EINEN GEBURTSTAG"
4020 LET A=INT (RND *2{4*})+20001
4030 LET B=INT (RND *2{4*})+1
4040 PRINT AT 5,0;"BRUTTOGEWINN: ";A
; " DM","UNKOSTEN{4* <SPC>}: ";B;
" DM","NETTOGEWINN : ";A-B; " DM
"
4050 LET G=G+A-B
4060 PRINT "IHR KONTOSTAND: ";G; "
DM"
4070 PRINT " [ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<
H>>[EINE TASTE DRUECKEN]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>"
4080 IF INKEY$="" THEN GOTO 4080
4090 GOTO 10000
5000 PRINT "[{8*}]UEBERSCHWEMMUNG{9
*-}"
5010 PRINT AT 2,0;"IHR GESCHAFT IST
OPFER EINER UEBERSCHWEMMUN
G GEWORDEN."
5020 LET C=INT (RND *2{4*})+3{4*}
5030 LET D=INT (RND *2{4*})+1{4*}
5040 PRINT "GESAMTSCHADEN: ";C; " D
M","VERSICHERUNG : ";D; " DM","N
ETTSCHADEN : ";C-D; " DM"
5050 LET G=G-C+D
5060 PRINT "IHR KONTOSTAND: ";G; "
DM"
5070 PRINT " [{6*}]EINE TASTE DRUE
CKEN{7*}"
5080 IF INKEY$="" THEN GOTO 5080
5085 IF G<=0 THEN GOTO 8500
5090 GOTO 10000
6000 PRINT "<<{9*5}>>[PERSONALSTREIK]
<<{9*8}>>"
6010 PRINT AT 2,0;"IHR PERSONAL STR
EIKT.{11* <SPC>}ES FORDERT HOEH
ERE LOEHNE."
6020 LET E=INT (RND *1{4*})+5000
6030 PRINT AT 5,0;"SIE HABEN 2 MOEG
LICHKEITEN:"
6040 PRINT "1. EINEN DADURCH BEDI
NGTEN{9* <SPC>}VERLUST VON ";E;
" DM"," ZU AKZEPTIEREN."
6050 PRINT "2. DIE FORDERUNG ABZU
LEHNEN UND{4* <SPC>}RISKIEREN D
AS SIE PLEITG{8* <SPC>}MACHEN."
6060 PRINT "{4*}"GEBEN SIE DIE ENTS
PRECHENDE ZAHLEIN: ";
6070 INPUT I
6080 IF I=2 THEN GOTO 6500
6090 CLS
6100 PRINT "IHR PERSONAL ARBEITET W
IEDER."
6105 LET G=G-E
6110 PRINT "IHR KONTOSTAND: ";G; "
DM"
6120 PRINT " "<<{6*8}>>[EINE TASTE
DRUECKEN]<<{7*8}>>"
6130 IF INKEY$="" THEN GOTO 6130
6140 IF G<=0 THEN GOTO 8500
6150 GOTO 10000
6500 GOSUB 9700
6510 IF A$="PECH" THEN GOTO 6530
6520 PRINT "{4*}"IHR PERSONAL ARBEI
TET OHNE LOHN-ERHOEHUNG WEITER
*"
6530 PRINT " "<<{6*8}>>[EINE TASTE
DRUECKEN]<<{7*8}>>"
6540 IF INKEY$="" THEN GOTO 6540
6550 IF A$="PECH" THEN GOTO 8500
6560 GOTO 10000
7000 CLS
7020 FOR Q=1 TO 11
7030 PRINT "[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>
>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]"
7040 NEXT Q
7041 LET V=1
7042 LET X=20
7050 FOR Q=1 TO 3
7060 PRINT AT V,0;"[ ]<<H>>[ ]<<H>>
[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>
>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<
<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]"
7070 PRINT AT X,0;"<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]
<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>
>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]<<
H>>[ ]<<H>>[ ]<<H>>[ ]"
7080 LET V=V+4
7090 LET X=X-4
7100 NEXT Q
7130 FOR Q=1 TO 5
7140 PRINT AT 10,12;"[9.WOCHE]"
7150 PRINT AT 11,12;"9.WOCHE"
7160 GOSUB 9900
7170 PRINT AT 10,12;"9.WOCHE"
7180 PRINT AT 11,12;"[9.WOCHE]"
7190 GOSUB 9900
7200 NEXT Q
7210 CLS
7215 PRINT "HERZLICHEN GLUECKEWUNSCH
.{8* <SPC>}SIE HABEN ES GESCHAFT
FT"
7220 IF M=2 THEN LET G=G/2
7230 IF G<5{4*} THEN GOTO 7500
7240 IF G>5{4*} THEN GOTO 7400
7400 IF G>1{5*} THEN GOTO 7450
7410 PRINT "UND SOGAR NOCH "G-5{4*
0};" DM","GEWINN GEMACHT."
7420 GOTO 7600
7450 PRINT "SIE SIND EIN FINANZGENI
E.{7* <SPC>}SIE HABEN ";G-5{4*}
0;" DM GEWINN{7* <SPC>}GEMACHT.
"
7460 GOTO 7600
7500 PRINT "SOLLTEN ABER TROTZDEM D
AS{7* <SPC>}GESCHAFTSLEBEN VER
LASSEN DENN SIE HABEN ";5{4*}
0;-G;" DM","VERLUST GEMACHT"
7600 PRINT AT 21,0;"WOLLEN SIE NOCH
MAL SPIELEN(J/N)?"
7610 IF INKEY$="" THEN GOTO 7610
7620 IF INKEY$="J" THEN RUN
7630 STOP
8500 CLS
8510 FOR Q=1 TO 11
8520 PRINT "<<{64*H}>>"
8530 NEXT Q
8535 LET R=21
8540 FOR Q=0 TO 10
8545 PRINT AT Q,15;"E"
8550 PRINT AT R,16;"I"
8555 LET R=R-1
8560 PRINT AT Q,15;"<<H>>";AT R+1,1
6;"<<H>>"
8565 NEXT Q
8570 PRINT AT 11,15;"EI"
8575 LET R=4
8580 LET K=27
8585 LET J=21
8590 FOR Q=1 TO 11

```

```

8595 PRINT AT Q,R;"L";AT J,K;"T"
8600 LET J=J-1
8605 LET K=K-1
8610 LET R=R+1
8615 PRINT AT Q,R-1;"<<H>>";AT J+1,
K+1;"<<H>>"
8620 NEXT Q
8625 PRINT AT 11,14;"LEIT"
8630 LET R=30
8635 FOR Q=1 TO 13
8640 PRINT AT 11,Q;"P";AT 11,R;"E"
8645 LET R=R-1
8650 PRINT AT 11,Q;"<<H>>";AT 11,R+
1;"<<H>>"
8655 NEXT Q
8660 PRINT AT 11,13;"PLEITE"
8665 FOR Q=1 TO 25
8670 NEXT Q
8675 FOR Q=1 TO 20
8680 PRINT AT 11,13;"PLEITE"
8695 PRINT AT 11,13;"[PLEITE]"
8700 NEXT Q
8705 PRINT AT 21,12;"[NOCHMAL?]"
8710 IF INKEY$="" THEN GOTO 8710
8715 IF INKEY$="J" THEN RUN
8720 STOP
9000 CLS
9010 LET V=20
9030 FOR Q=1 TO 11
9040 PRINT "[{64*SPC}]"
9050 NEXT Q
9060 PRINT AT 21,13;"[(C) BY JOCHEN
SASSE]"
9070 FOR Q=0 TO 9
9080 PRINT AT Q,11;"[M C R N L S]"
9090 PRINT AT V,12;"[A O A D]"
9100 FOR H=1 TO 6
9105 NEXT H
9110 PRINT AT V,12;"[{9*SPC}]"
9115 PRINT AT Q,11;"[{11*SPC}]"
9120 LET V=V-1
9125 NEXT Q
9130 PRINT AT 10,11;"[MAC RONALDS]"
9135 FOR Q=1 TO 25
9140 NEXT Q
9145 FOR Q=1 TO 3
9150 PRINT AT 10,0;"[{6*SPC}]M A C
R O N A L D S[{6*SPC}]"
9155 FOR H=1 TO 10
9160 NEXT H
9165 PRINT AT 10,0;"[ M A C{4*SP
C}]R O N A L D S]"
9170 FOR H=1 TO 10
9175 NEXT H
9180 PRINT AT 10,0;"[{6*SPC}]M A C
R O N A L D S[{6*SPC}]"
9185 FOR H=1 TO 10
9190 NEXT H
9195 PRINT AT 10,0;"[{10*SPC}]MAC
RONALDS[{11*SPC}]"
9200 FOR H=1 TO 10
9205 NEXT H
9207 NEXT Q
9210 PRINT AT 17,8;"[SPIELANLEITUNG
?]"
9215 IF INKEY$="" THEN GOTO 9215
9220 IF INKEY$="N" THEN RETURN
9225 CLS
9235 PRINT TAB 10;"<<{13*H}>>"
9240 PRINT TAB 10;"<<H>>[MAC RONALD
S]<<H>>"
9245 PRINT TAB 10;"<<{13*H}>>"
9250 PRINT ", "<<{33*H}>>SIE UEBERNE
HMEN FUER 9 WOCHEN <<HH>>EINE
MAC RONALDS ZWEIGSTELLE. <<H>>
"
9255 PRINT "<<H>>IHRE AUFGABE IST E
S WARE EIN- <<HH>>ZUKAUFEN UND
EINEN MOEGLICHST <<HH>>GROSSE
N GEWINN ZU ERZIELEN. <<H>>"
9260 PRINT "<<H>>DABEI HABEN SIE JE
DOCH EINIGE <<HH>>KNIFFLIGE SI
TUATIONEN ZU BE- <<HH>>WAELTI
GEN.;"TAB 31;"<<H>>"
9265 PRINT "<<H>>SIE MUESSEN Z.B. E
NTSCHEIDEN <<HH>>OB SIE EINE
TEILHABERSCHAFT <<HH>>ANNEHM
EN ODER IM FERNSEHEN{4*SPC}<
<HH>>WERBEN WOLLEN.;"TAB 31;"<
<H>>"
9270 PRINT "<<H>>ALSO STUERZEN SIE
SICH IN DIE <<HH>>GESCHAEFTSWE
LT UND LASSEN SIE <<HH>>SICH N
ICHT ENTMUTIGEN WENN SIE<<HH>>
MAL EINE PLEITE ERWISCHT.{5*SP
PC}<<{33*H}>>"
9280 IF INKEY$="" THEN GOTO 9280
9285 RETURN
9400 FOR Q=1 TO 4
9410 LET P(Q)=(INT (RND *1000))+T
9420 NEXT Q
9430 RETURN
9500 PRINT
9505 GOSUB 9600
9510 PRINT "POMMES FRITES{4*.";" "
AND N(1)<1000;N(1);" (";W(1)*
100;)"
9520 PRINT "HAMBURGER{8*.";" " AND
N(2)<1000;N(2);" (";W(2)*100;
)"
9530 PRINT "CHEESEBURGER{5*.";" "
AND N(3)<1000;N(3);" (";W(3)*1
00;)"
9540 PRINT "BIG MAECS{8*.";" " AND
N(4)<1000;N(4);" (";W(4)*100;
)"
9550 PRINT
9560 PRINT "IN KLAMMERN:EINGEKAFTE
WARE"
9570 RETURN
9600 FOR Q=1 TO 4
9610 LET N(Q)=INT (RND *P(Q)+RND *7
00)
9615 NEXT Q
9620 RETURN
9700 CLS
9710 PRINT "SIE SIND EIN GROSSES RI
SIKO{5*SPC}EINGEGANGEN";
9715 FOR Q=1 TO 3
9720 GOSUB 9900
9730 PRINT ".";
9740 NEXT Q
9750 GOSUB 9900
9760 PRINT "UND";
9770 GOSUB 9900
9780 FOR Q=1 TO 3
9790 PRINT ".";
9800 GOSUB 9900
9810 NEXT Q
9820 LET A$="PECH"
9830 IF RND >.7 THEN LET A$="GLUECK
IF"
9840 PRINT AT 4,0;"HABEN ";A$;" GEH
ABT."
9850 RETURN
9900 FOR H=1 TO 12
9910 NEXT H
9920 RETURN

```

MAC RONALDS

SIE UEBERNEHMEN FUER 9 WOCHEN EINE MAC RONALDS ZWEIGSTELLE. IHRE AUFGABE IST ES WARE EINZUKAUFEN UND EINEN MOEGLICHST GROSSEN GEWINN ZU ERZIELEN. DABEI HABEN SIE JEDOCH EINIGE KNIFFLIGE SITUATIONEN ZU BEWAELTIGEN. SIE MUESSEN Z.B. ENTSCHEIDEN OB SIE EINE TEILHABERSCHAFT ANNEHMEN ODER IM FERNSEHEN WERBEN WOLLEN. ALSO STUERZEN SIE SICH IN DIE GESCHAEFTSWELT UND LASSEN SIE SICH NICHT ENTMUTIGEN WENN SIE MAL EINE PLEITE ERWISCHT.

STATISTIK

POMMES FRITES.....	1275	X
HAMBURGER.....	566	X
CHEESEBURGER.....	1421	X
BIG MAECS.....	1504	X

WIEVIELE PCK. KAUFEN SIE EIN ?

POMMES FRITES..	100	POR.=110	DM
HAMBURGER.....	100	STK.=170	DM
CHEESEBURGER..	100	STK.=185	DM
BIG MAECS.....	100	STK.=300	DM

IHR KONTOSTAND: 50000 DM

*****TEILHABERSCHAFT*****

IHNEN WIRD EINE TEILHABERSCHAFT VON 50.000 DM ANGEBOTEN.

SIE HABEN NUN 3 MOEGlichkeiten:

1. SIE LEHNEN SIE AB
2. SIE NEHMEN SIE AN UND GEBEN AM ENDE 50 PROZENT VON IHREM GEWINN AB
3. SIE NEHMEN SIE AN UND RISKIEREN, DASS IHR TEILHABER MIT DER KASSE TUEERT

GEBEN SIE DIE ENTSPRECHENDE ZAHL EIN:
(NR.2 KOENNEN SIE NUR EINMAL IM GANZEN SPIEL WAERHLEN)

2. WOCHE

SIE HABEN DIE 2. WOCHE UEBERSTANDEN.

IHRE VERKAUFSZAHLEN:

POMMES FRITES.... 571 (100)
HAMBURGER.....1512 (20000)
CHEESEBURGER.....1117 (100)
BIG MAECS.....1450 (300)

IN KLAMMERN: EINGEKaufTE WARE

ERGEBNIS:

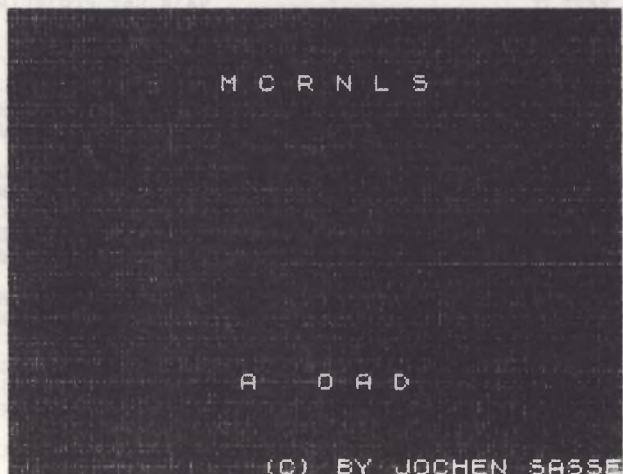
SIE HATTEN
471 POMMES FRITES ZU WENIG
18488 HAMBURGER ZU VIEL
1017 CHEESEBURGER ZU WENIG
1150 BIG MAECS ZU WENIG

EINE TASTE DRUECKEN

ABZUG

IHR ERGEBNIS WAR SCHLECHT. VER- UND EINKAUFSZAHLEN LAGEN WEIT AUSEINANDER. SIE BEKOMMEN ZWAR DEN GEWINN DER VERKAUFTE WARE, MUESSEN ABER TROTZDEM EINEN VERLUST VON 8486 DM HINNEHMEN. IHR KONTOSTAND: 15690 DM

EINE TASTE DRUECKEN



WENN IHR LISTING aus einer Fotokopie besteht, läuft dieses Programm beim Abtippen nicht!

Elektronischer Zeichenstift

Rechner: ZX-81
Programmname: Plotprogramm
Programmlänge: 200 Bytes
Programmiersprache: BASIC
Zubehör: ---

Mit diesem kurzen Programm lassen sich einfache Figuren auf den Bild-

schirm durch Bewegen des Cursors zeichnen. Die Steuerung des Cursors liegt auf den Tasten A, X, D, W. Den Cursor bewegen, ohne daß gezeichnet wird, können Sie mit den Tasten 5, 6, 7, 8. Auf diese Weise können Sie auch Zeichen wieder löschen.
Jochen Sasse

```
1 REM PLOT
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON JOCHEN SASSE
40 LET A=31
20 LET B=21
30 PLOT A,B
40 UNPLOT A,B
50 LET A=A+(1 AND INKEY$="8")-(1 AND INKEY$="5")
```

```
60 LET B=B+(1 AND INKEY$="7")-(1 AND INKEY$="6")
70 PLOT A,B
80 LET A=A+(1 AND INKEY$="D")-(1 AND INKEY$="A")
90 LET B=B+(1 AND INKEY$="W")-(1 AND INKEY$="X")
100 GOTO 30
```



Superlotto

Rechner: ZX-81
 Programmname: Superlotto
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

"7 aus 38" wählen. Die Lotto-Zahlen werden durch die <O>-Taste initiiert.

Hinweis zur Programmeingabe

Saßen Sie auch schon - verzweifelt am Bleistift kauend - über einem Lottozettel. Sie konnten sich nicht entscheiden, welche Zahl Sie nun am Besten anstreichen? Dieses Programm kann Sie dieser schwierigen Entscheidung entheben. In Sekundenschnelle werden die vom Rechner ermittelten Zufallszahlen in einer Graphik, die im Aussehen einem Lottoschein gleicht, ausgegeben. Auf Wunsch können Sie jederzeit, durch Druck der Tasten <6> oder <7>, zwischen "6 aus 49" und

Gehen Sie bitte wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben vor.

Liste der Variablen:

A=2*347

B=190

C=2

D=118

E=16514 bis 17214

Start: RAND USR 16538

Helmut Dursch

```

1 REM 701 Bytes reserviert!
2 SAVE "S[L]"
3 SLOW

16514 76 00 22 00 26 3A 38 00 0130
16522 20 25 00 00 B8 BA B5 AA 0316
16530 B7 96 B1 B4 B9 B9 B4 76 054E
16538 21 66 42 22 0C 40 21 99 01F1
16546 40 11 73 40 01 18 00 ED 020A
16554 B8 EB F9 21 18 43 11 73 039C
16562 42 D5 E5 01 1A 00 ED B0 03B4
16570 E1 D1 E5 3E 02 D9 D1 21 04A2
16578 68 40 01 0B 00 ED B0 13 0264
16586 13 13 13 3D 20 F1 26 28 01D5
16594 05 48 3E EF DB FE 1F 30 03A2
16602 07 09 38 F6 D9 EB 18 D1 03EB
16610 11 E6 43 01 62 01 21 5C 021B
16618 40 AF 08 22 0C 40 21 65 01EB
16626 42 ED B8 01 76 16 21 6E 0303
16634 42 36 8D 23 10 FB 71 C3 0367
16642 F2 42 11 76 00 21 6E 42 028C
16650 0E 16 06 16 2B 73 2B 72 017B
16658 10 FC 0D 20 F5 E5 3E 80 03D1
16666 1E 2F 0E 08 06 16 77 23 0119
16674 10 FC 19 0D 20 F6 E1 0E 0337
16682 16 06 08 77 23 23 23 10 0114
16690 FA 2B 0D 20 F4 21 A4 40 034B
16698 1C 3E 1D 0E 07 06 07 FE 0197
16706 26 20 02 3E 1C 77 23 23 015F
16714 23 3C 10 F3 19 0D 20 ED 0295

16722 21 53 42 3E 20 0E 0A 06 0132
16730 07 FE 1C 28 11 77 2B 2B 0227
16738 2B 0D 20 03 0E 0A 3D 10 00C0
16746 F0 A7 ED 52 18 E9 C9 CD 056D
16754 85 42 3E 01 D9 2A 34 40 027D
16762 6F 22 34 40 D9 ED 5F C6 03F0
16770 2C 30 FC 3C 5F C6 05 47 0305
16778 2A 34 40 ED 5F 84 83 30 0321
16786 FD 3C 5F C6 04 4F ED 5F 03FD
16794 94 83 30 FD 3C C6 03 57 03A0
16802 18 30 3E EF DB FE FE 7F 04CB
16810 20 35 2D 20 F5 25 6C 2D 0255
16818 20 F0 1D 63 25 6C 2D 20 026E
16826 E9 15 5A 1D 63 25 6C 2D 0296
16834 20 E0 0D 51 15 5A 1D 63 024D
16842 25 6C 2D 20 D5 05 48 0D 020D
16850 51 15 5A 1D 63 25 6C 2D 01FE
16858 20 C8 3A 03 43 18 A5 E5 030A
16866 21 03 43 1F 30 2C CB 5F 020C
16874 20 11 36 2C 21 5E 40 36 0188
16882 22 2E 64 36 20 23 36 25 0188
16890 E1 18 82 CB 57 20 10 36 0303
16898 20 21 5E 40 36 23 2E 64 01CA
16906 36 1F 23 36 24 18 E9 E1 02B4
16914 18 98 D9 3A 35 40 BC D9 03CD
16922 28 F5 C5 D5 AF CB 56 20 04A7
16930 0C 04 3E 27 90 4F ED 5F 02A0
16938 91 30 FD 81 80 F5 CD 85 0506
16946 42 21 E7 43 36 07 C1 78 0303
16954 A7 28 17 21 44 40 11 45 01E1
16962 00 19 D6 07 28 02 30 F9 0249

16970 C6 07 23 23 23 3D 20 FA 028D
16978 36 97 21 E7 43 35 28 07 027C
16986 CB 46 28 DA 79 18 D9 3E 03BB
16994 32 C3 F7 42 76 76 76 76 0406
17002 76 76 76 76 76 76 76 03DE
17010 8D B8 BA B5 AA B7 96 B1 055C
17018 B4 B9 B9 B4 8D 8D 8D 8D 050E
17026 B8 BA B5 AA B7 96 B1 B4 0583
17034 B9 B9 B4 8D 8D 8D 76 8D 04D0
17042 00 00 00 00 00 00 00 0000
17050 00 00 00 00 00 00 00 0000
17058 00 00 00 00 00 00 00 0000
17066 00 00 00 00 00 00 8D 76 0103
17074 8D 00 38 39 26 37 39 0E 01A2
17082 39 26 38 39 2A 0B 1C 0B 012C
17090 17 00 2B 34 37 32 26 39 013E
17098 0E 0B 22 16 23 0B 00 8D 010C
17106 76 8D 00 00 00 00 00 00 0103
17114 00 00 3B 2E 2A 31 00 00 00C4
17122 00 00 2C 31 3A 2A 28 30 0119
17130 00 00 00 00 00 00 00 0000
17138 8D 76 8D 00 00 00 00 00 0190
17146 00 00 00 00 00 00 00 0000
17154 00 00 00 00 00 00 00 0000
17162 00 00 00 00 00 00 00 0000
17170 00 8D 76 8D 8D 8D 8D 8D 03C4
17178 8D 8D 8D 8D 8D 8D 8D 8D 0468
17186 8D 8D 8D 8D 8D 8D 8D 8D 0468
17194 8D 8D 8D 8D 8D 8D 8D 8D 0468
17202 8D 8D 8D 76 76 76 76 03F5
17210 76 76 76 76 76 00 00 024E

```

Kalender

Rechner: ZX-81
 Programmname: Kalender
 Programmlänge: 2000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung
 Drucker

Sollten Sie zu den Menschen gehören, die oft die Wochentage oder das Datum durcheinanderschmeißen und sich das eigentlich nicht leisten können, dann sei Ihnen geraten: Greifen Sie zu Ihrem elektronischen Kalender. Was liegt näher, als sich

von einem "Hirn" ohne Gedächtnisschwund helfen zu lassen? Natürlich sollten Sie Ihren ZX-81 zuerst mit diesem Programm füttern. Sonst wird auch er eine schlechte Figur machen. Doch kaum haben Sie dies getan, ist er bereit, Ihnen zu einem vorgegebenen Datum den Wochentag zu bestimmen: Siehe Programmteil "Wochentag". Oder Sie lassen sich einen Kalendermonat, Programmteil "Kalender", ausdrucken.

Markus Förster

```

1 REM K A L E N D E R
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON MARKUS FOERSTER
9 CLS
12 DIM T$(7,10)
13 LET T$(7)="[SAMSTAG]"
14 LET T$(1)="[SONNTAG]"
15 LET T$(2)="[MONTAG]"
16 LET T$(3)="[DIENSTAG]"
17 LET T$(4)="[MITTWOCH]"
18 LET T$(5)="[DONNERSTAG]"
19 LET T$(6)="[FREITAG]"
20 PRINT "[ KALENDER ]"
30 PRINT ", "[W] WOCHENTAG BERECHNEN
"
35 PRINT ", "[K] KALENDER (1 MONAT)
ERSTELLEN"
40 PRINT ", "[S] AUF CASSETTE SAVEN"
42 PRINT ", "[L] PROGRAMM LOESCHEN"
50 IF INKEY$="W" THEN GOTO 100
55 IF INKEY$="S" THEN GOTO 700
60 IF INKEY$="K" THEN GOTO 300
65 IF INKEY$="L" THEN GOTO 600
70 GOTO 50
100 CLS
110 PRINT "[ WOCHENTAG ]"
120 PRINT ", "TAG ?"
130 INPUT T
140 PRINT ", "MONAT ?"
150 INPUT M
160 PRINT ", "JAHR ?"
170 INPUT J
180 IF J<100 THEN LET J=J+1900
185 GOSUB 800
190 PRINT {4*,"DER ",T;","M;","J
200 PRINT ", ("WAR" AND J<1984);("IS
T" AND J>=1984);" EIN";
205 GOSUB 500
210 PRINT ,T$(Z)
220 PRINT {4*,"BITTE EINE TASTE DR
UECKEN."
230 IF INKEY$="" THEN GOTO 230
240 CLS
250 RUN
300 CLS
301 PRINT "[ KALENDER ]"
302 DIM M$(12,10)
303 LET M$(1)="[JANUAR]"
304 LET M$(2)="[FEBRUAR]"
305 LET M$(3)="[MAERZ]"
306 LET M$(4)="[APRIL]"
307 LET M$(5)="[MAI]"
308 LET M$(6)="[JUNI]"
309 LET M$(7)="[JULI]"
311 LET M$(8)="[AUGUST]"
312 LET M$(9)="[SEPTEMBER]"
313 LET M$(10)="[OKTOBER]"
314 LET M$(11)="[NOVEMBER]"
315 LET T=1
317 LET M$(12)="[DEZEMBER]"

```

```

320 PRINT ,,"MONAT ?"
330 INPUT M
340 PRINT ,,"JAHR ?"
350 INPUT J
360 IF J<100 THEN LET J=J+1900
370 CLS
372 GOSUB 800
380 CLS
382 PRINT " [ ]";M$(M);TAB 27-LEN (
STR$ J);J
385 PRINT {4*,,} [SO] [MO] [DI]
[MI] [DO] [FR] [SA]"
390 LET TA=VAL L$(M*2-1 TO M*2)
395 PRINT
396 GOSUB 500
397 LET TAB=-2+Z*4
400 FOR X=1 TO TA
405 PRINT TAB TAB;X;
410 LET TAB=TAB+4
415 IF X=9 THEN LET TAB=TAB-1
420 IF TAB>26 THEN GOSUB 650
430 NEXT X
432 IF TAB<3 THEN GOTO 440
435 PRINT
437 PRINT
440 PRINT " [SO] [MO] [DI] [MI]
[DO] [FR] [SA]"
445 PRINT AT 21,0;" DRUCKEN ? (J/N
)"
450 IF INKEY$="" THEN GOTO 450
455 IF INKEY$="N" THEN RUN
460 PRINT AT 21,0;"{19* <SPC>}"
465 IF INKEY$="J" THEN COPY
470 GOTO 445
499 STOP
500 REM [WELCHER WOCHENTAG?]
505 LET K=INT (.6+(1/M))
510 LET L=J-K
520 LET O=M+12*K
530 LET P=L/100
540 LET Z1=INT (P/4)
550 LET Z2=INT P
560 LET Z3=INT ((5*L)/4)
570 LET Z4=INT (13*(O+1)/5)
580 LET Z=Z4+Z3-Z2+Z1+T-1
590 LET Z=Z-(7*INT (Z/7))+1
595 RETURN
600 REM [NEW]
610 PRINT {4*,,}"BITTE EINGABE MIT [
J] UND [NEWLINE] BESTAETIGEN"
615 PRINT ,,"ODER"
620 PRINT ,,"MIT [NEWLINE] ZURUECK
INS MENUE"
625 INPUT N$
630 IF N$="J" THEN NEW
640 GOTO 1
650 PRINT
660 PRINT
670 LET TAB=1
680 IF X<9 THEN LET TAB=2
690 RETURN
700 REM [SAVE]
710 CLS
720 CLEAR
730 SAVE "KA[L]"
740 RUN
800 REM [EINGABEN KONTROLLIEREN]
805 LET SJ=28
810 IF J/4=INT (J/4) THEN LET SJ=29
820 IF J/100=INT (J/100) AND NOT ((
INT (J/100)/4)=INT (INT (J/100)
/4)) THEN LET SJ=28
830 LET L$="31SJ3130313031313031303
1"
840 IF M<1 OR M>12 OR M<>INT M THEN
GOTO 1000
850 IF J<1582 OR J<>INT J THEN GOTO
1100
870 IF T>0 AND T<=VAL L$(M*2-1 TO M
*2) THEN RETURN
900 CLS
910 PRINT "TAG = ";T;" ?"
920 PRINT ,,"DIESER TAG EXISTIERT N
ICHT."
930 PRINT ,,"BITTE EINGABE WIEDERHO
LEN."
940 INPUT T
950 CLS
960 GOTO 800
1000 CLS
1010 PRINT "MONAT = ";M;" ?"
1020 PRINT ,,"DIESEN MONAT GIBT ES
NICHT."
1030 PRINT ,,"BITTE EINGABE WIEDERH
OLEN."
1040 INPUT M
1050 CLS
1060 GOTO 800
1100 CLS
1110 PRINT "JAHR = ";J;" ?"
1120 PRINT ,,"MIT DIESER JAHRESZAHL
KANN ICH"
1130 PRINT "NICHTS ANFANGEN."
1140 PRINT ,,"BITTE EINGABE WIEDERH
OLEN."
1150 INPUT J
1155 IF J<100 THEN LET J=J+1900
1160 CLS
1170 GOTO 800

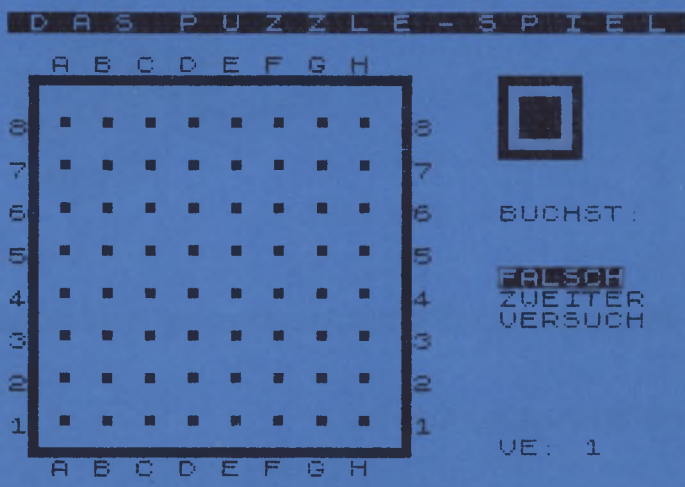
```

ZX-Puzzle

Rechner: ZX-81
 Programmname: Puzzle
 Programmlänge: 10000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

teile werden im Programm ab Zeile 3000 als Binärcode abgelegt.
 Hans Herrmann

Auf einem Spielfeld im Format eines Schachbrettes müssen Sie aus Einzelstücken ein Bild zusammensetzen. Die Einzelteile werden zufällig durch den Computer angeboten und durch Eingabe der Koordinaten auf ihren Platz gelegt. Das im Programm enthaltene Bild ist natürlich nur ein unverbindliches Muster. Sie können sich jedoch relativ leicht Ihre eigenen Bilder entwerfen, indem Sie sich auf einem karierten Blatt das Bildformat mit jeweils 32 Karos Seitenlänge aufzeichnen. Ein Puzzlestück besteht aus 4*4 Karos. Diese Stücke, sowie das ganze Bild, sind immer von links unten nach rechts oben aufgebaut. Teil 1 = A1 = unten links, Teil 64 = H8 = oben rechts. Die neudefinierten Puzzle-



DAS PUZZLE - SPIEL

SOLLTE EIN TEIL NICHT GLEICH PASSEN, GIBT ES EINEN ZWEITEN VERSUCH.

TASTE **S** (WIE STOP) -> ENDE

TASTE DRUECKEN

SEITE 2

MIT **R** (WIE RUN) BEGINNT DAS SPIEL

MIT **H** (WIE HILFE) KANN DAS BILD ANGESEHEN WERDEN.

(DAS PLOTEN DES GESAMTEN BILDES DAUERT JEDOCH CA 1 1/2 MINUTEN)

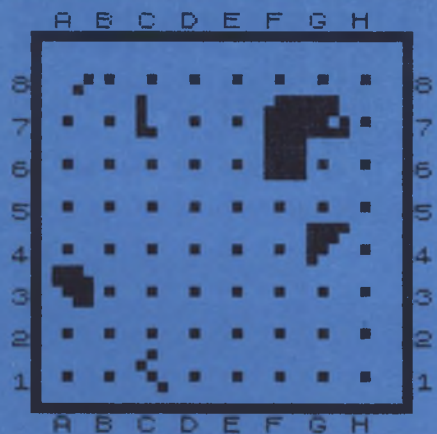
ANFAEINGER SOLLTEN SICH DAS BILD TROTZDEM ERST EINMAL ANSEHEN (WAEREND DES SPIELS GIBT ES DAZU KEINE MOEGlichkeit MEHR).

TASTE R ODER



BITTE
TASTE
DRUECKEN

DAS PUZZLE - SPIEL



BUCHST:

UE: 29
RI: 8

SINCLAIR ZX81



ANLEITUNG? (J/N)

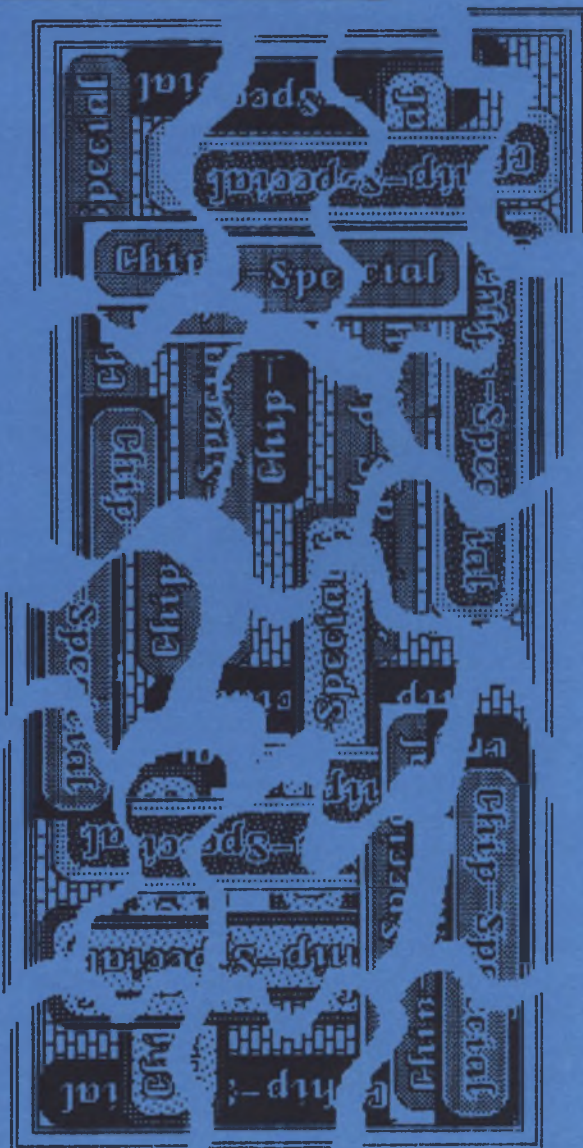
DAS PUZZLE

SPIELANLEITUNG

SEITE 1

DIE ZUFÄELLIG ANGEBOtenEN PUZZLESTUECKE MUESSEN DURCH EINGABE DER KOORDINATEN A-H UND 1-8 AUF IHREN PLATZ GELEGT WERDEN.

EINIGE TEILE SEHEN GLEICH AUS, PASSEN ABER DENNOECH NUR AUF EINEN BESTIMMTEN PATZ.



```

1 REM DAS PUZZLE-SPIEL
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON HANS HERMANN
100 REM {5*-} GLOBALE VARIABLEN
110 LET RI=0
120 LET VE=0
140 LET TE=64
155 DIM I(64)
160 DIM I$(64,16)
190 GOTO 4000
200 REM {5*-} UP - RAHMEN TEIL
210 PRINT AT 3,23;"<<377R>>";
220 PRINT AT 4,23;"<<5>> <<8>>";
230 PRINT AT 5,23;"<<5>> <<8>>";
250 PRINT AT 6,23;"<<WGGQ>>";
290 RETURN
300 REM {5*-} UP-FELD ANWAEHLEN
302 PRINT AT 9,23;"BUCHST.:"
305 IF INKEY$<>" THEN GOTO 305
310 IF INKEY$=" " THEN GOTO 310
315 LET A$=INKEY$
320 IF A$<"A" OR A$>"H" THEN GOTO 3
65
322 PRINT AT 9,23;"ZAHL: "
325 IF INKEY$<>" THEN GOTO 325
330 IF INKEY$=" " THEN GOTO 330
335 LET B$=INKEY$
340 IF B$<"1" OR B$>"8" THEN GOTO 3
65
345 PRINT AT 9,23;"{8* <SPC>}"
350 LET VE=VE+1
355 PRINT AT 20,23;"VE: ";VE;
359 RETURN
365 PRINT AT 15,23;"[FALSCH]";AT 1
6,23;"[EINGABE]";
370 LET PA=70
375 GOSUB 900
380 PRINT AT 15,23;"{7* <SPC>}";AT 1
6,23;"{8* <SPC>}";
390 GOTO 300
400 REM {5*-} UP - POS RECHNEN
420 LET A=((CODE A$)-38)*4+3
440 LET B=VAL (B$)*4
490 RETURN
500 REM {5*-} UP R I C H T I G
510 IF (CODE A$-37)+(VAL B$-1)*8<>S
T THEN RETURN
520 LET I(ST)=1
525 PRINT AT 9,23;"[RICHTIG]";AT 12
,23;"{7* <SPC>}";AT 13,23;"{8* <S
PC>}";AT 14,23;"{8* <SPC>}";
530 LET RI=RI+1
540 PRINT AT 21,23;"RI: ";RI;
550 REM
570 GOSUB 3800
580 PRINT AT 10,23;"{7* <SPC>}";
590 RETURN
600 REM {5*-} UP F A L S C H
605 IF (CODE A$-37)+(VAL B$-1)*8=ST
THEN RETURN
610 PRINT AT 12,23;"[FALSCH]";
620 PRINT AT 13,23;"ZWEITER";AT 14,
23;"VERSUCH";
630 GOSUB 3000
640 GOSUB 4000
650 GOSUB 5000
660 PRINT AT 12,23;"{7* <SPC>}";AT 1
3,23;"{8* <SPC>}";AT 14,23;"{8* <
SPC>}";
690 RETURN
900 REM {5*-} UP--PAUSE
910 FOR N=1 TO PA
920 NEXT N
930 RETURN
1000 REM {5*-} UP T A U B E
1003 PRINT AT ZE,SP+12;"<<4>>"
1004 PRINT AT ZE+1,SP+10;"<<E>>[ ]
<W>>"
1005 PRINT AT ZE+2,SP+10;"<<Q>>[ ]
<<5>>"
1006 PRINT AT ZE+3,SP+9;"<<Q>>[ ]
<<W5>>"
1008 PRINT AT ZE+4,SP+9;"[{5* <SPC>}
]<<5>>"
1010 PRINT AT ZE+5,SP+9;"<<8>>[{4* <
SPC>}]<<5>>"
1012 PRINT AT ZE+6,SP+9;"<<8>>[{4* <
SPC>}]<<1>>"
1014 PRINT AT ZE+7,SP+9;"[{5* <SPC>}
]"
1016 PRINT AT ZE+8,SP+5;"<<Q>>[ ]<<
GQ>>[{4* <SPC>}]<<3>>"
1018 PRINT AT ZE+9,SP+5;"<<3R>>[{5*
<SPC>}]<<3>> <<G4>>"
1020 PRINT AT ZE+10,SP;"<<RW4>> <<
EQ>>[{5* <SPC>}]<<GQ>>[ ]<<5>>"
1022 PRINT AT ZE+11,SP;"<<27>>[{13*
<SPC>}]<<5>>"
1024 PRINT AT ZE+12,SP+4;"<<27>>[ ]
<<7>>[{7* <SPC>}]<<1>>"
1026 PRINT AT ZE+13,SP+8;"<<R>>[{4*
<SPC>}]<<3R>> "
1028 PRINT AT ZE+14,SP+8;"<<8>>[{5*
<SPC>}]"
1030 PRINT AT ZE+15,SP+9;"<<27>>[ ]
<<31>> "
1040 RETURN
1100 REM {5*-} UP--GROBU
1110 FOR A=1 TO LEN T$
1120 LET C=CODE T$(A)
1130 FOR Y=V TO V-7STEP -1
1140 LET Z=PEEK (7680+V-Y+8*C)
1150 LET P=128
1160 FOR X=U TO U+7
1170 LET B=Z)=P
1180 IF B THEN PLOT X,Y
1190 IF B THEN LET Z=Z-P
1200 LET P=P/2
1210 NEXT X
1220 NEXT Y
1230 LET U=U+8
1240 NEXT A
1250 RETURN
1300 REM {5*-} UP--LAUFSCHRIFT
1320 LET L=LEN T$
1330 FOR K=1 TO L-1
1340 PRINT AT ZE,32-K;T$(1 TO K);
1360 NEXT K
1370 FOR I=32-L TO 1STEP -1
1380 PRINT AT ZE,I;T$;
1400 NEXT I
1410 FOR K=1 TO L
1420 PRINT AT ZE,I;T$(K TO L);
1440 NEXT K
1450 RETURN
2000 REM {5*-} HAUPTPROGRAMM
2010 CLS
2220 GOSUB 3500
2240 GOSUB 3000
2260 GOSUB 2000
2270 GOSUB 3700
2280 LET A=47
2290 LET B=32
2300 GOSUB 3800
2310 GOSUB 3000
2320 GOSUB 4000
2340 GOSUB 5000
2350 GOSUB 6000
2400 GOTO 2270
2990 STOP
3000 REM {5*-} UP - INHALT BILD
3026 LET I$(1)="{4*1}01{4*0}1{4*0}1
"
3028 LET I$(2)="{101{4*0}1{7*0}1}"
3030 LET I$(3)="{001001001{4*0}100}"
3032 LET I$(4)="{16*0}"
3034 LET I$(5)="{7*0}100110011"
3036 LET I$(6)="{0{15*1}"
3038 LET I$(7)="{1100{12*1}"
3040 LET I$(8)="{16*0}"
3042 LET I$(9)="{4*1}{12*0}"
3044 LET I$(10)="{101{13*0}"
3046 LET I$(11)="{001{10*0}111"
3048 LET I$(12)="{8*0}{8*1}"
3050 LET I$(13)="{001100{10*1}"
3052 LET I$(14)="{16*1}"
3054 LET I$(15)="{1110{12*1}"
3056 LET I$(16)="{0100111011101110}"
3058 LET I$(17)="{00110{10*1}0"
3060 LET I$(18)="{10*1}{6*0}"
3062 LET I$(19)="{8*1}0001{4*0}"
3064 LET I$(20)="{12*1}0111"
3066 LET I$(21)=I$(14)
3068 LET I$(22)=I$(14)
3070 LET I$(23)="{12*1}0001"
3072 LET I$(24)="{1110111011101110}"
3074 LET I$(25)="{16*0}"
3076 LET I$(26)=I$(25)
3078 LET I$(27)="{0010001100110001}"
3080 LET I$(28)="{0{13*1}00"
3082 LET I$(29)="{12*1}0111"
3084 LET I$(30)=I$(14)
3086 LET I$(31)="{100011001110{4*1}"
3088 LET I$(32)="{111{13*0}"
3090 LET I$(33)="{11*0}10010"
3092 LET I$(34)="{00{4*1}0100010001"
3094 LET I$(35)="{1100101110001000"
3096 LET I$(36)="{8*0}1{4*0}100"
3098 LET I$(37)="{0011001100010001"
3100 LET I$(38)=I$(14)
3110 LET I$(39)=I$(14)
3112 LET I$(40)="{12*0}1000"
3114 LET I$(41)="{0111010110001000"
3116 LET I$(42)="{0001100111010111"
3118 LET I$(43)="{1000100110{5*1}0"
3120 LET I$(44)="{1110101{4*0}10001"
3122 LET I$(45)="{0001000100010001"
3124 LET I$(46)="{0{14}1"
3126 LET I$(47)=I$(14)
3128 LET I$(48)="{1000100010001000"
3130 LET I$(49)="{1000114*0}10001000"
3132 LET I$(50)="{0011000100010001"
3134 LET I$(51)="{1100100010001000"
3136 LET I$(52)="{00010001000100010"
3138 LET I$(53)="{00010001{8*0}"
3140 LET I$(54)="{12*1}0111"
3142 LET I$(55)="{6*1}0{4*1}01110"
3144 LET I$(56)="{15*0}"
3146 LET I$(57)="{001{4*0}1{8*0}"
3148 LET I$(58)="{0001000111010011"
3150 LET I$(59)="{1000100010{4*1}00"
3152 LET I$(60)="{01001{11*0}"
3154 LET I$(61)=I$(25)
3156 LET I$(62)="{01110011{8*0}"
3158 LET I$(63)="{110010001{7*0}"
3160 LET I$(64)=I$(25)
3190 RETURN
3200 REM {5*-} UP-AUSDRUCK BILD
3220 FOR P=0 TO 7
3240 FOR O=1 TO 8
3260 FOR M=0 TO 3
3280 FOR N=1 TO 4
3300 LET X=O*4+N-1
3320 LET Y=P*4+M+4
3340 IF I$(O+P*8,N+M*4)="1" THEN PL
OT X,Y
3360 IF I$(O+P*8,N+M*4)="0" THEN UN
PLOT X,Y
3380 NEXT N
3400 NEXT M
3420 NEXT O
3440 NEXT P
3490 RETURN
3499 STOP
3500 REM {5*-} UP - RAHMEN-BILD
3510 PRINT AT 0,0;"[ D A S P U Z Z
L E - S P I E L ]"
3520 FOR N=2 TO 37
3525 PLOT 2,N
3530 PLOT 37,N
3540 NEXT N
3550 FOR N=3 TO 36
3560 PLOT N,2
3570 PLOT N,37
3580 NEXT N
3590 FOR N=1 TO 8
3600 PRINT AT 21,N*2;CHR$(N+37);AT
2,N*2;CHR$(N+37);
3610 PRINT AT 21-N*2,0;N;AT 21-N*2,
19;N
3620 FOR M=1 TO 8
3630 PLOT N*4+1,M*4+1
3640 NEXT M
3650 NEXT N
3690 RETURN

```

```

3700 REM {5*-} UP-TEIL AUSSUCHEN
3710 IF RI=64 THEN GOTO 4500
3740 LET ST=INT (RND *TE)+1
3760 IF I(ST)=1 THEN GOTO 3740
3790 RETURN
3800 REM {5*-} TEIL ZEICHNEN
3810 FOR M=0 TO 3
3820 FOR N=1 TO 4
3830 LET X=A+N
3840 LET Y=B+M
3850 IF I$(ST,N+M*4)="1" THEN PLOT
X,Y
3860 IF I$(ST,N+M*4)="0" THEN UNPLO
T X,Y
3870 NEXT N
3880 NEXT M
3990 RETURN
4000 REM {5*-} TITEL-SEITE
4010 CLS
4020 PRINT "[{4*<SPC>}S I N C L A I
R Z X 8 1 ]"
4023 LET ZE=5
4024 LET SP=16
4025 GOSUB 10000
4030 LET V=36
4035 LET U=0
4040 LET T$="PUZZLE"
4050 GOSUB 11000
4058 PRINT AT 11,0;"[{11*<SPC>}]
"
4060 PRINT AT 12,0;"[ DAS{7*<SPC>}]
"
4062 PRINT AT 13,0;"[ PUZZLE- ]"
4064 PRINT AT 14,0;"[ SPIEL{5*<SPC>}
]"
4068 PRINT AT 15,0;"[{11*<SPC>}]
"
4070 LET PA=2
4080 LET ZE=21
4090 LET T$="ANLEITUNG? (J/N)"
4095 LET T$=T$+" "
4100 GOSUB 13000
4110 IF INKEY$="J" THEN GOTO 4200
4120 IF INKEY$="N" THEN GOTO 2000
4130 GOTO 4100
4200 REM {5*-} ANLEITUNG
4210 CLS
4220 PRINT "[{4*<SPC>}S I N C L A I
R Z X 8 1 ]"
4225 PRINT ,,"{8*<SPC>}DAS PUZZLE-S
PIEL"
4230 PRINT {4*,}{[ SPIELANLEITUNG ]
{9*<SPC>}SEITE 1"
4240 PRINT ,,"DIE ZUFAELLIG ANGEBO
TENEN{7*<SPC>}PUZZLESTUECKE MUE
SSEN DURCH{5*<SPC>}EINGABE DER
KOORDINATEN A-H UND 1-8 AUF I
HREN PLATZ GELEGT{6*<SPC>}WERD
EN."
4250 PRINT ,,"EINIGE TEILE SEHEN GL
EICH AUS, PASSEN ABER DENNOCH
NUR AUF{5*<SPC>}EINEN BESTIMM
TEN PATZ."
4260 PRINT ,,"SOLLTE EIN TEIL NICHT
GLEICH{4*<SPC>}PASSEN, GIBT E
S EINEN ZWEITEN VERSUCH."
4270 PRINT AT 21,0;"[BITTE TASTE DR
UECKEN]"
4278 IF INKEY$="" THEN GOTO 4278
4280 IF INKEY$="" THEN GOTO 4280
4290 PRINT AT 5,25;"SEITE 2"
4300 PRINT ,,"MIT [R] (WIE RUN) BEG
INNT{15*<SPC>}DAS SPIEL{17*<SP
C>}"
4310 PRINT "{32*<SPC>}MIT [H] (WIE
HILFE) KANN DAS BILD{7*<SPC>}A
NGESEHEN WERDEN.{9*<SPC>}"
4320 PRINT "{32*<SPC>}(DAS PLOTTEN
DES GESAMTEN BILDES DAUERT JEDO
CH CA 6 MINUTEN)"
4330 PRINT "{32*<SPC>}ANFAENGER SOL
LTEN SICH DAS BILD TROTZDEM ER
ST EINMAL ANSEHEN{4*<SPC>}(WAE
HREND DES SPIELS GIBT ES{4*<SP
C>})DAZU KEINE MOEGLICHKEIT MEH
R). "
4335 PRINT ,,"[BITTE TASTE ]R[ ODER
]H[ DRUECKEN]"
4340 IF INKEY$="R" THEN GOTO 2000
4350 IF INKEY$="H" THEN GOTO 4400
4360 GOTO 4340
4400 REM {5*-} UP-KONTROLLDRUCK
4405 CLS
4410 GOSUB 35000
4420 GOSUB 30000
4430 GOSUB 32000
4440 PRINT AT 10,23;"[ BITTE]";AT
11,23;"[ TASTE]";AT 12,23;"
[DRUECKEN]"
4450 IF INKEY$="" THEN GOTO 4450
4460 GOTO 2000
4500 REM {5*-} SPIEL ENDE
4504 PRINT AT 15,23;"[ENDLICH]";AT
16,23;"[GESCHAFFT]";
4506 LET PA=2000
4508 GOSUB 9000
4510 CLS
4512 LET GW=INT ((VE-1)/10)*10
4515 PRINT "[{4*<SPC>}S I N C L A I
R Z X 8 1 ]"
4520 PRINT ,,"{7*<SPC>}D A S P U Z
Z L E"
4525 PRINT {4*,}{VE;" VERSUCHE WAREN
LEIDER"
4527 PRINT "ETWAS ZU VIEL."
4530 PRINT ,,"MIT ";GW;" VERSUCHEN
HAETTEST"
4540 PRINT "DU EIN FAHRRAD GEWONNEN
."
4550 PRINT ,,"VIELLEICHT KLAPPT ES
DAS{8*<SPC>}NAECHSTE MAL."
4560 PRINT {6*,}{WENN DU ES NOCH EI
NMAL{10*<SPC>}PROBIEREN WILLST
, MUSST DU EINE TASTE DRUECKEN
."
4580 PRINT {4*,}{[4*<SPC>}S I N C
L A I R Z X 8 1 ]"
4590 IF INKEY$="" THEN GOTO 4590
4595 RUN
5000 SAVE "PUZZL[E]"
5010 RUN
9999 STOP

```

ZX-Memory

Rechner: ZX-81
 Programmname: Memory
 Programmlänge: 15000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Memory ist ein Spiel, das das Ange-
 nehme mit dem Nützlichen verbindet.
 Einerseits vermittelt es Spaß am
 Spiel, andererseits trainiert es
 das Gedächtnis ohne großen Aufwand.
 Bei dieser ZX-81-Version können bis
 zu neun Personen teilnehmen. Es ist
 für die Mitspieler jederzeit
 möglich, aus dem Spiel auszusteigen,
 ohne daß die übrigen Mitspieler
 aufhören müssen. Auch kann mit
 der Taste "S" der Spielstand abge-
 speichert und das Spiel später
 wieder aufgenommen werden. Sollte
 Ihr Gedächtnis bei jederman ge-
 fürchtet sein und es gelingt Ihnen

daher nicht, einen Gegner zu fin-
 den, so wird sich zumindest der
 Computer als Spielpartner zur Ver-
 fügung stellen. Seine Spielstärke
 kann natürlich nach Belieben fest-
 gelegt werden.

Kartenzauber

Dieses Programm birgt zudem eine
 kleine Abweichung von der üblichen
 Version. Sie können sich schon
 einmal umgedrehte Karten markieren,
 oder sich auf Wunsch die Spiel-
 steine kurz zeigen lassen. Die
 Karten werden gewählt, indem Sie
 zuerst die Zeilen- und dann die
 Spaltennummer mit den entsprechen-
 den Zahlen eingeben. Die oberste
 Karte hat die Bezeichnung "1/1".
 Die Karte eine Zeile weiter unten
 die Bezeichnung "2/1". Beachten Sie

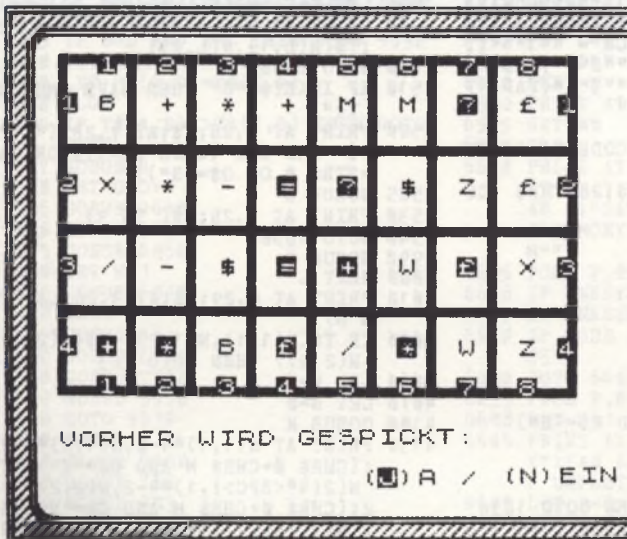
dazu den Bildschirm rechts oben. Unter dem Wort "Karte" sehen Sie, welche Karte gerade zu ziehen ist. Ganz oben steht wie oft Sie wiederholen dürfen, und wie oft Sie schon bei Paarheit wiederholt haben. Erscheint unter dem Wort "Karte" das Wort "Key", so wartet der Computer, bis Sie eine Taste gedrückt haben.

Nur nicht drängeln

Solange können Sie sich die Karten ansehen. Dieser Warteprozess dauert an, bis Sie eine Taste drücken. Wenn der Rechner allerdings merkt, daß Sie sich die Karten zu lange ansehen, führt er das Spiel automatisch weiter. Nach jedem Zug er-

folgt für jeden einzelnen Spieler eine Spielstandsanzeige. Haben Sie eine falsche Angabe gemacht, können Sie diese, solange Sie nicht die letzte Koordinate eingegeben haben, mit der RUBOUT-Taste korrigieren. Stellt der Computer eine falsche Eingabe fest, zeigt er dies mit drei Fragezeichen im Eingabefeld an und erwartet von Ihnen eine neuerliche Eingabe. Sollte vorzeitig ein Spieler das Handtuch werfen, drücken Sie nach der Spielerauflistung die Nummer des entsprechenden Spielers. Der Computer wird das Spiel ohne diesen Spieler weiterführen. Und nun viel Spaß beim Rätseln: "Wo war doch gleich die Karte gelegen?"

Roland Schuff



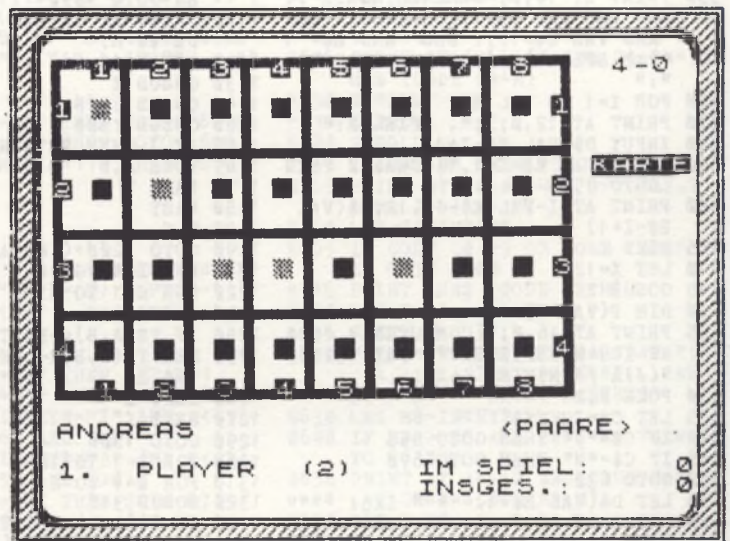
ICH BIN DABEI; BITTE WAEHLE SPIELCHARAKTER:

FLASCHE = "0"
 SCHWACH = "1"
 NORMAL = "2"
 GUT = "3"
 PERFEKT = "4"

UMGEDREHTE KARTEN WERDEN:
 MARKIERT = "M"

Memory

"N" = NICHT MARKIERT



```

5 RUN 370
10 FOR I=0 TO 51
20 PLOT 51-I,10
30 PLOT I,43
40 NEXT I
60 FOR I=11 TO 42
70 PLOT 0,I
80 PLOT 51,53-I
90 NEXT I
95 RETURN
100 FOR U=7 TO 48STEP 6
105 FOR E=11 TO 42
110 PLOT U,E
115 NEXT E
120 NEXT U
125 FOR U=18 TO 34STEP 8
130 FOR E=1 TO 50
    
```

```

135 PLOT E,U
140 NEXT E
145 NEXT U
150 RETURN
160 FOR A=1 TO 4
165 FOR B=1 TO 8
175 IF M$(A,B)=F$ THEN GOTO 210
180 FOR C=1 TO 4
185 FOR D=1 TO 8
190 IF A=C AND B=D THEN GOTO 210
195 IF M$(A,B)<>F$ AND M$(C,D)<>F$
    AND M$(A,B)=M$(C,D) THEN GOTO 5
    120
200 NEXT D
205 NEXT C
210 NEXT B
215 NEXT A
    
```

```

225 GOTO 5490
240 FOR C=1 TO 4
245 FOR D=1 TO 8
260 IF M$(C,D)<>F$ AND M$(A,B)=M$(C,D) AND NOT (C=A AND D=B) THEN
    GOTO 5560
265 NEXT D
270 NEXT C
275 GOTO 5530
290 IF CODE INKEY$ THEN GOSUB 6555
300 RETURN
310 LET A=INT (RND *4)+1
315 LET B=INT (RND *8)+1
320 RETURN
330 LET C=INT (RND *4)+1
335 LET D=INT (RND *8)+1
340 RETURN
    
```

```

345 FOR E=1 TO 15
350 PRINT AT E,1;"** SPIELRUNDE ZU
ENDE ***"
355 NEXT E
360 RETURN
370 SLOW
375 GOSUB 6290
380 GOTO 6600
385 CLS
390 PRINT AT 7,13;"DATUM";AT 10,10;
"<"L$( TO 8);">"AT 15,12;"->
N/L"
395 LET J$=""
400 IF NOT CODE INKEY$ THEN GOTO 400
405 LET E$=INKEY$
410 IF CODE E$=118 THEN GOTO 490
420 IF CODE E$<>119 AND LEN J$<8 TH
EN LET J$=J$+E$
430 LET J$=J$( TO LEN J$-(CODE E$=1
19 AND LEN J$>0))
440 PRINT AT 10,11;J$;(CHR$ 0 AND L
EN J$<8)
450 GOTO 400
490 CLS
495 GOSUB 6280
500 GOSUB 6355
505 PRINT AT 6,0;"WIEVIELE SPIELER?
";TAB 22;"(1-9)"
515 POKE P,2
520 LET E$=INKEY$
525 IF CODE E$=118 THEN GOTO 6595
530 IF CODE E$>37 OR CODE E$<29 THE
N GOTO 520
535 PRINT AT 6,0;L$( TO 8);AT 6,7;C
HR$ (CODE E$+M);TAB 16;"."L$
540 DIM D$(VAL E$+1,20)
545 DIM G(VAL E$+1)
550 PRINT AT 10,0;"NAMENSEINGABE";(
" N" AND VAL E$>1);CHR$ 0;"DER"
AND VAL E$>1);("DES" AND E$="1
");" SPIELER";("S" AND E$="1");
";"
560 FOR I=1 TO VAL E$
570 PRINT AT 12,0;I;" . SPIELER:"
580 INPUT D$(VAL E$-I+1)
590 IF D$(VAL E$-I+1)=CHR$ 0 THEN
GOTO 6595
600 PRINT AT I-VAL E$-12,12;D$(VAL
E$-I+1)
605 NEXT I
610 LET X=12
615 GOSUB Z
620 DIM P(VAL E$+1)
625 PRINT AT 16,0;"[COMPUTER]: ""DA
RF ICH MITSPIELEN?""";AT 18,10;
"(J)A / (N)EIN"
630 POKE P,2
635 LET C$=INKEY$
640 IF C$="J" THEN GOTO 655
645 IF C$="N" THEN GOTO 670
650 GOTO 630
655 LET D$(VAL E$+1)="*** ZX81 ***"
660 PRINT AT 16,0;L$,L$;TAB 4;"DAN
KE ";("DIR;" AND VAL E$=1);("EU
CH;" AND E$<>STR$ 1);TAB 16;D$(
VAL E$+1,4 TO 8);" = DABEI."
665 GOTO 680
670 PRINT AT 16,0;L$,L$;TAB 4;"OK,
";("IHR" AND VAL E$>1);("DU" A
ND E$="1");" SPIEL";("T" AND VA
L E$>1);("ST" AND E$="1");" ALL
EINE."
690 IF J AND C$<>"J" AND Q>VAL E$ T
HEN LET W=0
700 LET X=20
710 GOSUB Z
750 PRINT AT 0,10;"[KARTENFORMAT]";
AT 5,2;"(S)YMPOLE";TAB 21;"(Z)A
HLEN";AT 8,7;"BITTE WAEHL";("E"
AND E$="1");("T" AND VAL E$>1)
;" FORMAT."
770 LET K$=INKEY$
795 IF K$<>"S" AND K$<>"Z" THEN GOT
O 770
805 PRINT AT 8,0;L$;AT 6,3+(19 AND
K$="Z");CHR$ 3;AT 10,0;VAL E$+(
C$="J");" SPIELER:"
820 FOR I=1 TO VAL E$+1
830 PRINT AT 9+I,12;D$(I)
840 NEXT I
870 LET X=10
885 GOSUB Z
900 PRINT AT 12,0;"UMGEDREHTE KARTE
N WERDEN:","MARKIERT = ""M"""
;AT 16,11;"N" = NICHT MARKIE
RT"
920 LET G$=INKEY$
940 IF G$<>"N" AND G$<>"M" THEN GOT
O 920
950 PRINT AT 14+(2 AND G$="N"),12;C
HR$ (CODE G$+M)
970 LET X=12
980 GOSUB Z
1005 PRINT AT 8,0;"VORHER WIRD GESP
ICKT:";AT 10,15;"(J)A / (N)EIN
"
1010 LET W$=INKEY$
1020 IF W$<>"N" AND W$<>"J" THEN GO
TO 1010
1040 PRINT AT 10,16+7*(W$="N");CHR$
(CODE W$+M)
1070 IF C$="N" THEN GOTO 1125
1080 PRINT AT 15,0;"ICH BIN DABEL;
BITTE WAEHL";("T" AND VAL E$>1
);("E" AND E$="1");"SPIELCHARA
KTER:";AT 17,17;"FLASCHE = ""0
""";TAB 17;"SCHWACH = ""1""";T
AB 17;"NORMAL = ""2""";TAB 17
;"GUT";TAB 25;" = ""3""";TAB 17
;"PERFEKT = ""4"""
1095 LET Y$=INKEY$
1100 IF CODE Y$>32 OR CODE Y$<28 TH
EN GOTO 1090
1120 PRINT AT 17+VAL Y$,28;CHR$ (CO
DE Y$+M)
1125 LET X=14
1130 GOSUB Z
1140 GOSUB 8500
1150 GOSUB 7500
1155 IF J THEN RETURN
1165 POKE P,0
1175 RAND T
1180 FAST
1185 CLS
1190 GOTO 1200+(100 AND K$="S")
1215 FOR I=1 TO 16
1220 FOR E=1 TO 2
1230 GOSUB 310
1240 IF T$(A,B)<>F$ THEN GOTO 1230
1255 LET T$(A,B,3-LEN STR$ I TO )=S
TR$ I
1260 NEXT E
1270 NEXT I
1290 GOTO 1500
1305 FOR I=1 TO 16
1310 FOR E=1 TO 2
1320 GOSUB 310
1330 IF T$(A,B)<>F$ THEN GOTO 1320
1335 LET T$(A,B,2)="[#+*=?]/-M$+X*Z
#BW"(I)
1380 NEXT E
1385 NEXT I
1500 SLOW
1505 GOSUB 1520
1510 GOTO 1570
1520 FOR I=1 TO 4
1530 FOR E=1 TO 8
1540 PRINT AT I*4-2,E*3-2;CHR$ 0+CH
R$ M
1550 NEXT E
1560 NEXT I
1565 RETURN
1600 GOSUB 9
1620 IF H$="K" THEN GOSUB 100
1650 IF X$="J" THEN GOSUB 8955
1655 IF W$="J" THEN GOSUB 6900
1680 IF J THEN RETURN
1685 GOSUB 6505
1690 LET W=0
1695 LET Q=1
1700 LET Y=1
1740 IF W THEN GOTO 1760
1750 FOR N=0 TO VAL I$
1760 GOSUB 6800
1770 DIM N(2,2)
1790 IF NOT W OR J1 THEN GOSUB 9E3
1795 LET G(Q)=G(Q)+1
1800 FOR L=1 TO 2
1820 PRINT AT 3,26;"(S)AVE";AT 7,28
;L$( TO 3);AT 5,27;"[KARTE]";A
T 6,29;CHR$ (CODE STR$ L+M)
1850 LET O$=INKEY$
1860 IF LEN O$=0 THEN GOTO 1850
1870 IF CODE O$>32 OR CODE O$<29 TH
EN GOTO 2500
1880 PRINT AT 7,28;CHR$ (CODE O$+12
8);CHR$ 152;
1885 LET N(L,1)=VAL O$
1900 GOSUB S
1920 LET O$=INKEY$
1925 IF LEN O$=0 THEN GOTO 1920
1930 IF CODE O$>36 OR CODE O$<29 TH
EN GOTO 2500
1935 LET N(L,2)=VAL O$
1960 PRINT AT 7,30;CHR$ (CODE O$+M)
1985 IF N(1,1)=N(2,1) AND N(1,2)=N(
2,2) THEN GOTO 2500
1990 IF T$(N(1,1),N(L,2))=F$ THEN G
OTO 2500
1995 LET K=K+(M$(N(L,1),N(L,2))=F$)
2100 PRINT AT N(L,1)*4-2,N(L,2)*3-2
;T$(N(L,1),N(L,2))
2490 GOTO 2550
2510 IF INKEY$="S" THEN SAVE "MEMOR
[Y]"
2520 PRINT AT 7,28;F$;AT 7,28;"[??
?]" AND NOT (CODE O$=119 OR O$
=STR$ 0 OR O$="S"))
2525 GOSUB S
2530 PRINT AT 7,28;L$( TO 3)
2540 GOTO 1850
3990 GOSUB S
4000 NEXT L
4010 PRINT AT 6,29;F$;AT 3,26;L$( T
O 6)
4030 IF T$(N(1,1),N(1,2))=T$(N(2,1)
,N(2,2)) THEN GOTO 6E3
4060 LET W=0
4070 LET N=0
4100 GOSUB R
4130 PRINT AT N(1,1)*4-2,N(1,2)*3-2
;(CHR$ 0+CHR$ M AND G$="N");AT
N(2,1)*4-2,N(2,2)*3-2;
(CHR$ 0+CHR$ M AND G$="N");A
T N(1,1)<<Q>>{4*SPC}>>)*4-2,N(1
,2)*3-2;(CHR$ 0+CHR$ 8 AND G$=
"M");AT N(2,1){4*SPC}>>)*4-2,N(
2,2)*3-2;(CHR$ 0+CHR$ 8 AND G$
="M")
4135 GOSUB 9E3
4140 FOR U=1 TO 2
4160 LET M$(N(U,1),N(U,2))=T$(N(U,1)
,N(U,2))
4170 NEXT U
4780 GOSUB 7500
4785 IF W AND Q$="J" THEN NEXT N
4795 GOSUB 9690
4825 IF Q<=VAL E$ THEN GOTO 1740
4850 IF C$="J" AND N<=VAL I$ THEN G
OTO 4900
4860 GOTO 1690
4980 IF W THEN GOTO 5E3
4990 FOR N=0 TO VAL I$
5000 GOSUB 6800
5010 LET Q=VAL E$+1
5020 IF NOT W OR J1 THEN GOSUB 9E3
5035 IF U$="F" THEN FAST
5040 LET G(Q)=G(Q)+1
5045 LET W=0
5050 IF VAL Y$=0 AND O<>15 THEN GOT
O 5490
5065 IF RND >((.7-(.3*(Y$="1"))) AN
D O<15) AND VAL Y$<3 THEN GOTO
5490

```

```

5100 GOTO 155
5125 LET W=1
5150 LET K=K+(M$(A,B)=F$)+(M$(C,D)=
F$)
5155 SLOW
5160 GOSUB R
5170 GOSUB 9680
5230 GOSUB 6850
5260 GOSUB 7E3
5280 GOSUB 6780
5300 GOSUB 6200
5320 GOSUB 9E3
5340 LET O=O+1
5350 GOSUB 7500
5370 GOSUB 5950
5380 IF Q$="J" THEN NEXT N
5450 GOTO 1690
5490 GOSUB 310
5505 IF T$(A,B)=F$ OR (M$(A,B)<>F$
AND K<31) THEN GOTO 5490
5510 LET K=K+(M$(A,B)=F$)
5515 PRINT AT A#4-2,B#3-2;(T$(A,B)
AND U$<"F")
5520 LET M$(A,B)=T$(A,B)
5525 IF VAL Y$>1 AND RND <(VAL Y$/5
) OR Y$=STR$ 4 THEN GOTO 240
5530 GOSUB 330
5540 IF T$(C,D)=F$ THEN GOTO 5530
5545 IF VAL Y$=1 AND RND >.5 THEN G
OTO 5560
5550 IF M$(C,D)<>F$ AND K>32 THEN
GOTO 5530
5555 IF B=D AND A=C THEN GOTO 5530
5560 LET K=K+(M$(C,D)=F$)
5565 LET M$(C,D)=T$(C,D)
5570 SLOW
5575 IF T$(A,B)<>T$(C,D) THEN GOTO
5700
5577 GOSUB R
5580 LET O=O+1
5585 GOSUB 9680
5590 GOSUB 7E3
5595 GOSUB 6850
5600 LET W=1
5605 GOSUB 6210
5610 SLOW
5615 GOSUB 9E3
5620 GOSUB 6780
5640 GOSUB 7500
5645 GOSUB 5950
5650 GOTO 5930
5700 GOSUB R
5730 GOSUB 9680
5740 GOSUB 7E3
5750 GOSUB 9E3
5850 GOSUB 7500
5860 GOSUB 5950
5930 IF W AND Q$="J" THEN NEXT N
5935 GOSUB 9700
5940 GOTO 1690
5950 PRINT AT A#4-2,B#3-2;(F$ AND W
);AT C#4-2,D#3-2;(F$ AND W);AT
A#4-2,B#3-2;(CHR$ 0+CHR$ 8 AN
D G$="M" AND NOT W);AT C#4-2,D
#3-2;(CHR$ 0{4<SPC}>}+CHR$ 8 A
ND G$="M" AND NOT W);AT A#4-2,
B#3-2;(CHR$ 0+CHR$ M AND G$="N
" AND NOT W);AT C#4-2<<W>>{4<
SPC>},D#3-2;(CHR$ 0+CHR$ M AND
G$="N" AND NOT W)
5960 RETURN
6015 GOSUB 6780
6040 LET W=1
6070 GOSUB 6200
6090 LET O=O+1
6095 GOSUB 9010
6100 PRINT AT N(1,1)#4-2,N(1,2)#3-2
;F$;AT N(2,1)#4-2,N(2,2)#3-2;F
$
6150 LET T$(N(1,1),N(1,2))=F$
6155 LET T$(N(2,1),N(2,2))=F$
6170 GOTO 4140
6210 LET P(Q)=P(Q)+1
6220 LET S(Q)=S(Q)+1
6250 RETURN
6265 PRINT AT 20,18;L$( TO 14);TAB
18;L$( TO 14);TAB 18;L$( TO 14
)
6275 RETURN
6280 LET T=INT (RND *6E4)+1
6285 RETURN
6290 DIM L$(32)
6295 LET F$=CHR$ 0+CHR$ 0
6300 LET J=0
6310 LET J1=0
6315 LET N=0
6320 DIM T$(4,8,2)
6325 RAND
6330 LET Z=6725
6335 LET P=16418
6340 LET S=250
6345 LET Q=1
6350 RETURN
6360 LET K=0
6365 LET O=0
6370 LET M=128
6375 LET R=6575
6385 DIM M$(4,8,2)
6500 RETURN
6510 DIM S(VAL E$+1)
6550 RETURN
6555 PRINT AT 23,11;"[LOSLASSEN]"
6560 IF CODE INKEY$ THEN GOTO 6555
6565 PRINT AT 23,11;L$( TO 10)
6570 RETURN
6575 GOSUB S
6576 PRINT AT 7,28;("[KEY]" AND Y)
6578 FOR U=1 TO 40
6579 IF CODE INKEY$ THEN GOTO 6582
6580 NEXT U
6582 PRINT AT 7,28;(F$+F$ AND Y)
6585 RETURN
6595 CLS
6600 PRINT AT 7,10;"[M E M O R Y]";
AT 12,1;"[START] = NEWLINE",,T
AB 1;"SAVE = "S" THEN LOAD
"MEMORY",,TAB 1;"MOTIV = "
M"
6605 POKE P,0
6610 IF INKEY$="M" THEN GOSUB 6635
6615 IF INKEY$="S" THEN GOTO 6695
6620 IF CODE INKEY$=118 THEN GOTO 3
85
6630 GOTO 6605
6635 POKE P,0
6640 LET K=1
6645 PRINT AT 22,8;">(CURSORTASTEN)
<" ;TAB 0;"ENDE=(E) / PLOT=(1)
/ UNPLOT=(0)"
6650 LET A=0
6655 LET B=0
6660 IF INKEY$="0" THEN LET K=1
6665 IF INKEY$="1" THEN LET K=0
6670 LET A=A+(INKEY$="7" AND A<43)-
(INKEY$="6" AND A>0)
6675 LET B=B+(INKEY$="8" AND B<63)-
(INKEY$="5" AND B>0)
6680 IF INKEY$="E" THEN GOTO 6715
6682 UNPLOT B,A
6683 PLOT B,A
6685 IF K THEN UNPLOT B,A
6690 GOTO 6660
6695 CLEAR
6700 SAVE "MEMOR[Y]"
6705 GOSUB 6290
6710 GOTO 6605
6715 PRINT AT 22,0;L$;L$
6720 RETURN
6725 POKE P,2
6735 FOR U=1 TO X
6740 SCROLL
6750 NEXT U
6760 RETURN
6770 PRINT AT 23,26;"[*PAAR*]"
6785 RETURN
6800 PRINT AT 0,28;I$;"-" ;N
6820 RETURN
6850 LET T$(A,B)=F$
6855 LET T$(C,D)=F$
6860 LET M$(A,B)=F$
6865 LET M$(C,D)=F$
6870 RETURN
6875 POKE P,0
6900 FOR I=1 TO 4
6920 FOR E=1 TO 8
6930 PRINT AT I#4-2,E#3-2;T$(I,E)
6935 NEXT E
6940 NEXT I
6945 GOSUB 7500
6950 GOSUB 1520
6970 RETURN
7000 PRINT AT 7,28;CHR$ (CODE STR$
C+M);CHR$ 152;CHR$ (CODE STR$
D+M);AT 8,28;"UND";AT 9,28;CHR
$ (CODE STR$ A+M);CHR$ 152;CHR
$ (CODE STR$ B+M)
7010 RETURN
7500 POKE P,0
7505 SLOW
7515 GOSUB S
7520 PRINT AT 23,11;"<<3>>[ TASTE ]
<<R>>"
7530 FOR E=1 TO 3
7535 IF CODE INKEY$ THEN GOTO 8E3
7540 NEXT E
7545 PRINT AT 23,11;L$( TO 9)
7550 FOR E=1 TO 3
7555 IF CODE INKEY$ THEN GOTO 8E3
7560 NEXT E
7570 GOTO 7520
8030 PRINT AT 23,8;L$( TO 24);AT 7,
28;L$( TO 3);TAB 28;L$( TO 3);
TAB 28;L$( TO 3)
8050 IF O=16 THEN GOSUB 9120
8200 RETURN
8500 LET I$=STR$ 0
8510 PRINT AT 10,0;"BEI PAARBILDUNG
KANN WIEDERHOLT WERDEN: (J)A
/ (N)EIN"
8515 LET Q$=INKEY$
8520 IF Q$<>"J" AND Q$<>"N" THEN GO
TO 8515
8525 PRINT AT 11,9+(7 AND Q$="N");C
HR$ (CODE Q$+M)
8530 SCROLL
8535 SCROLL
8540 SCROLL
8550 IF Q$="N" THEN GOTO 8580
8555 PRINT AT 10,0;"WIE OPT MAX.? (
ZAHL 1-9) >> ";
8560 LET I$=INKEY$
8565 IF CODE I$<29 OR CODE I$>37 TH
EN GOTO 8560
8575 PRINT CHR$ (CODE I$+M)
8580 LET X=11
8585 GOSUB Z
8620 PRINT AT 10,0;"FELDAUFBAU:";AT
14,1;"KARIERT ="K""",,TAB 1
0;"N" = NICHT KARIERT"
8630 LET H$=INKEY$
8640 IF H$<>"K" AND H$<>"N" THEN GO
TO 8630
8650 PRINT AT 14+(2 AND CODE H$>50)
,11;CHR$ (CODE H$+M)
8660 LET X=10
8665 GOSUB Z
8680 PRINT AT 10,0;"KOORDINATENRAND
:";AT 14,9;"(N)EIN",,TAB 9;"(
J)A"
8685 LET X$=INKEY$
8690 IF X$<>"N" AND X$<>"J" THEN GO
TO 8685
8695 PRINT AT 14+(2 AND CODE X$<50)
,10;CHR$ (CODE X$+M)
8700 LET X=17
8705 GOSUB Z
8720 IF C$="N" THEN RETURN
8725 PRINT AT 10,0;"WELCHEN MODUS B
EI ZX-81 AKTION:";AT 14,20;"(S
)LOW",,TAB 20;"(F)AST"
8730 LET U$=INKEY$
8735 IF U$<>"F" AND U$<>"S" THEN GO
TO 8730
8740 PRINT AT 14+(2 AND U$="F"),21;
CHR$ (CODE U$+M)
8900 RETURN

```

```

8960 FOR U=1 TO 8
8965 PRINT AT U*2,0;(CHR$(CODE STR
$(U/2)+M+1) AND U/2<>INT(U/2
));AT U*2,25;(CHR$(CODE STR$(
(U/2)+M+1) AND U/2<>INT(U/2)
);AT 0,U*3-1;CHR$(CODE STR$ U+
M);AT 16,U*3-1;CHR$(CODE STR
$ U+M)
8970 NEXT U
8995 RETURN
9015 GOSUB 6260
9020 PRINT AT 18,0;D$(Q);TAB 22;"<P
AARE>";AT 20,0;Q;".";F$;"PLAYE
R";F$;"( ";VAL E$(C$="J");")"+
F$;AT 23,0;J$;AT 20,18;"IM SPI
EL.";TAB 32-LEN STR$(S(Q));S(
Q);TAB 18;"INSGES.";TAB 32-LE
N STR$(P(Q));P(Q);TAB 18;"AKT
.";TAB 32-LEN STR$(G(Q));G(Q
)
9025 LET J1=0
9050 RETURN
9120 GOSUB 345
9130 LET O=0
9135 LET J=1
9140 GOSUB 7500
9145 CLS
9150 PRINT TAB 10;"[SPIELERDATEN]",
,"AKTIONEN / PAARE > SPIEL/IN
SGES."
9155 FOR E=1 TO VAL E$(C$="J")
9160 PRINT AT E+3,0;D$(E);AT E+3,23
-LEN STR$ G(E);G(E);TAB 27-LEN
STR$ S(E);S(E);TAB 32-LEN STR
$ P(E);P(E)
9165 NEXT E
9175 LET N=N+1
9180 LET Y=0
9185 PRINT AT 16,0;"KARTEN WERDEN G
EMISCHT.";TAB 25;"(N)EIN";AT 1
8,25;"(J)A"
9190 LET P$=INKEY$
9195 IF P$<>"J" AND P$<>"N" THEN GO
TO 9190
9200 PRINT AT 16+(2 AND P$="J"),26;
CHR$(CODE P$+M);AT 21,0;"NEUE
PARAMETER.";TAB 25;"(J)A";AT
23,25;"(N)EIN"
9205 GOSUB S
9210 LET Z$=INKEY$
9215 IF Z$<>"J" AND Z$<>"N" THEN GO
TO 9210
9220 PRINT AT 21+(2 AND Z$="N"),26;
CHR$(CODE Z$+M)
9230 GOSUB R
9235 CLS
9240 PRINT AT 12,0;"ES SCHEIDEN SPI
ELER AUS: (J)A",,TAB 25;"(N)E
IN"
9245 LET A$=INKEY$
9250 IF A$<>"J" AND A$<>"N" THEN GO
TO 9245
9260 PRINT AT 12+(2 AND A$="N"),26;
CHR$(CODE A$+M)
9265 GOSUB R
9270 IF A$="N" THEN GOTO 9500
9280 CLS
9290 PRINT AT 0,0;L$;AT 0,0;"NR.- D
ELETE";"0 = RETURN"
9295 FOR U=1 TO VAL E$
9300 PRINT AT U*2+2,0;CHR$(CODE ST
R$ U+M);TAB 10;D$(U)
9305 NEXT U
9315 PRINT AT 23,9;"[PRESS THE KEY]
"
9320 PRINT AT 0,13;F$;AT 0,13;"->"
9325 IF NOT CODE INKEY$ THEN GOTO 9
320
9330 LET R$=INKEY$
9345 PRINT AT 23,0;L$
9360 IF (CODE R$-(VAL E$<>1)<CODE E
$) AND CODE R$>27 THEN GOTO 93
80
9375 GOTO 9315
9380 IF NOT VAL R$ THEN GOTO 9500
9390 IF VAL R$=Q THEN LET W=0
9395 LET Q=Q-(VAL R$<Q AND Q>0)
9410 PRINT AT VAL R$*2+2,0;L$;AT 0,
0;L$;AT 0,0;"ICH SORTIERE...";
AT 23,0;L$
9430 FOR U=VAL R$ TO VAL E$
9440 LET D$(U)=D$(U+1)
9450 LET P(U)=P(U+1)
9455 LET G(U)=G(U+1)
9475 NEXT U
9485 LET E$=STR$(VAL E$-1)
9495 GOTO 9280
9505 POKE P,2
9510 CLS
9515 IF Z$="J" THEN GOSUB 625
9520 IF P$="J" THEN GOSUB 6280
9530 POKE P,0
9535 GOSUB 1165
9550 GOSUB 6355
9570 GOSUB 6505
9600 LET J1=1
9620 LET Y=1
9625 IF Q<VAL E$ AND N>VAL I$ THEN
GOSUB 9690
9650 GOTO 4820
9680 PRINT AT A*4-2,B*3-2;T$(A,B);A
T 0,31;CHR$(0*0*0*0*0*0*0*0*0*0-1);AT
C*4-2,D*3-2;T$(C,D)
9685 RETURN
9690 LET N=0
9695 LET Q=Q+1
9700 LET W=0
9710 RETURN

```

Vorsicht Sturzgefahr

Programmname: Clou
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Stellen Sie sich einmal vor: Sie befinden sich in einem alten baufälligen Haus im obersten Stockwerk. Was würden Sie wohl empfinden? Sicherlich etwas mehr als nur ein bißchen Unbehagen. Genau so geht es Ihrer Spielfigur. Denn diese hat das Pech, in oben beschriebene Situation geraten zu sein. Sie wartet jetzt verzweifelt auf Ihre Hilfe. Dummerweise ist das Treppenhaus eingestürzt, so daß die einzige Möglichkeit sich zu retten darin besteht, ein Loch im Boden zu suchen, um sich durch dieses hinabzulassen. Doch sind die Löcher nur schwer zu finden. Außerdem ist der Boden an manchen Stellen sehr dünn

und es besteht die Gefahr durchzubrechen. In Sicherheit befindet sich Ihre Spielfigur erst, wenn sie das Parterre erreicht hat. Im ersten Stockwerk müssen Sie noch einmal stark aufpassen, denn hier ist der Boden besonders baufällig. In jedem Stockwerk haben Sie einen Bonus von 610 Punkten. Jeder Fehlversuch, ein Loch zu finden, kostet Sie 40 Punkte. Ist ein Loch gefunden, rutschen Sie in das darunter liegende Stockwerk - die über gebliebenen Punkte werden Ihnen auf einem Totalpunktezähler gutgeschrieben. Sollten Sie den Boden durchbrechen, sind Hopfen und Malz nicht unbedingt verloren. Mit etwas Glück läßt Ihnen eine gute Fee noch eine Chance. Es kann aber auch sein, daß die Fee gerade mit anderen wichtigen Dingen beschäftigt ist. Dann ist für Sie das Spiel zu

Ende.

Mit den Tasten "1" und "0" steuern Sie die Figur nach links und rechts. Mit der Taste "9" können Sie versuchen ein Loch zu finden, und Taste "P" startet einen neuen Spielablauf.

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=3*156

B=226

C=1

D=118

E=16514 bis 16994

Start: RAND USR 16573

Helmut Dursch

```

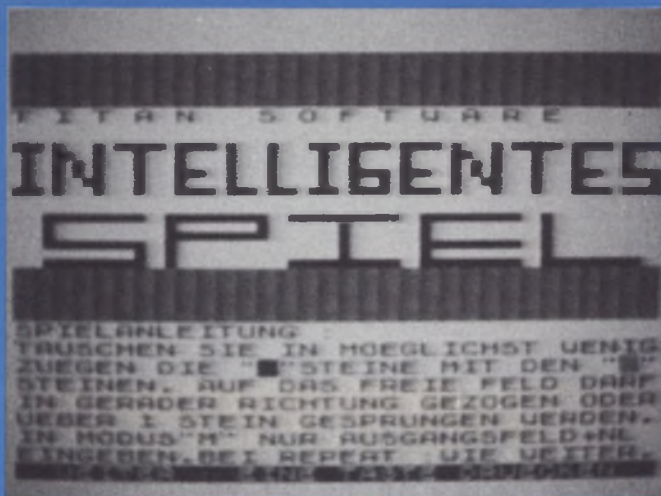
1 REM 481 Bytes reserviert!
2 SAVE "C[L]"
3 SLOW

16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181
16522 00 00 1C 00 37 2A 30 34 00E1
16530 37 29 0E 00 00 00 1C 76 0100
16538 35 3A 33 30 39 2A 0E 00 0143
16546 00 00 1C 97 97 A8 80 B1 0323
16554 80 B4 80 BA 97 97 76 2A 043C
16562 54 40 09 22 54 40 0E 64 01C5
16570 C3 E7 43 11 5C 40 21 82 033D
16578 40 01 2F 00 ED B0 58 ED 0352
16586 43 36 40 0E 0C ED B0 11 0281
16594 FD 43 01 79 01 21 5C 40 0278
16602 F9 AF 08 22 0C 40 21 60 029F
16610 42 ED B8 13 EB E9 11 63 0442
16618 0B 3E 80 01 16 14 2B 36 0155
16626 76 2B 77 0D 20 FB 2B 36 02A1
16634 76 2B 77 2B 36 08 10 FB 028C
16642 2B 77 15 20 E6 31 56 40 0284
16650 54 C5 23 E5 CD 00 40 06 0334
16658 06 3E 07 90 4F 21 5B 40 01E6
16666 ED 5F C6 14 30 FC 0D 28 0387
16674 06 2B BE 28 EC 18 F7 77 0389
16682 10 E7 E1 36 17 7D FE 29 03C9
16690 CB 4C D9 01 3D 00 28 0A 0260
16698 CB 77 C2 96 43 38 03 01 0319
16706 C2 01 C5 69 60 11 7B 40 031D
16714 CD 07 40 C1 D9 11 17 1E 02F4
16722 10 FE 15 20 FB 3E 08 77 02FB
16730 01 FE EF ED 40 CB 40 28 044E
16738 13 CB 48 28 15 06 F7 ED 034D
16746 40 CB 40 20 04 2B BE 20 0278
16754 03 73 18 D9 23 BE 20 F5 035D
16762 18 F7 E5 19 73 19 36 80 034F
16770 0D 20 FD 10 FB 0D 2B 0C 0279
16778 BE 28 FB 21 56 40 06 06 02A4
16786 7E B9 28 03 23 10 F9 E1 036F
16794 3E 28 BD CB 4C 3E 80 28 0320
16802 0C 30 0A AF 90 C6 03 3E 028C
16810 80 0E FF 38 47 05 04 28 023D
16818 12 05 28 40 05 28 12 19 00D7
16826 77 19 73 E5 D9 11 63 40 0375
16834 C3 AB 42 E5 73 19 77 18 03B0
16842 11 E5 CD CF 43 3E 80 E1 0474
16850 E5 23 BE 20 02 2B 2B 73 02B1
16858 E3 19 19 36 08 E1 B9 D9 03C6
16866 2E 1E 38 02 2E 04 0B 2D 00F0
16874 20 FC CB 78 28 03 01 00 028B
16882 00 C3 E1 42 CD CF 43 ED 04B2
16890 5B 54 40 2A 36 40 A7 ED 0323
16898 52 EB 30 09 22 36 40 11 021F
16906 6F 40 CD 07 40 11 A7 40 02BB
16914 21 C3 43 01 0C 00 ED B0 02D1
16922 21 85 42 3E DF DB FE 1F 03FD
16930 38 F9 E9 00 17 2C 26 32 02B5
16938 2A 17 17 34 3B 2A 37 17 013F
16946 06 46 21 8A 40 23 7E FE 02D6
16954 76 28 FA FE 11 28 06 17 02EC
16962 3F 1F 77 18 F0 10 EB C9 03A1
16970 06 00 3E 1B 3C A7 ED 42 0271
16978 30 FA 09 12 13 B9 0E 0A 0229
16986 38 F0 3E 1C 85 12 C9 00 02E2
16994 76 00 00 00 00 00 00 00 0076

```

Gripsi

Rechner:	ZX-81	Zubehör:	16kByte-Erweiterung
Programmname:	Intelligentes Spiel		
Programmlänge:	7000 Bytes	Halten Ihre Freunde Ihre grauen	
Programmiersprache:	BASIC	Zellen für graue Mäuse? Dem kann	



abgeholfen werden: Trainieren Sie Ihr Gehirn mit diesem Programm! Ihre Aufgabe besteht darin, acht graue Steine gegen ebenso viele schwarze auszutauschen. Dies mag zwar einfach klingen, doch wird es durch die Form des Spielfeldes erschwert. So haben Sie zwei Rechtecke zu je neun Quadraten, welche sich mit einem Quadrat überlappen, zur Verfügung. Das Schnittfeld ist dabei unbesetzt. Um das Problem zu lösen, dürfen Sie Ihre Spielsteine durch Ziehen in gerader Richtung oder Überspringen eines anderen Steines beliebiger Farbe auf ein freies Feld bewegen. Der Spielsinn ist selbstverständlich, dafür möglichst wenige Züge zu benötigen (maximal 66).

Damit Sie sich besser eingewöhnen, können Sie durch Drücken der Taste "Z" einen Demonstrations-Durchlauf aufrufen. Möchten Sie hingegen selbst spielen, tippen Sie "M". In dieser Variante brauchen Sie immer nur die Position des Steines einzugeben, den Sie bewegen möchten. Ihr ZX-81 springt dann selbständig auf das freie Feld. Als besonderes "Bonbon" bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit, mit "W" zwischen diesen beiden Alternativen zu wechseln. Des weiteren gibt es noch die Betriebsart "REPEAT", in welche Sie mit "R" gelangen; dabei wird durch Drücken einer beliebigen Taste (außer O, SHIFT und BREAK) das vorangegangene Spiel noch einmal gezeigt. Schließlich kann der jeweilige Modus durch Betätigen der Taste "O" verlassen werden, um ins Menü zu gelangen. Viel Spaß beim Tüfteln!

Hinweis zur Programmeingabe

Das Spiel kann auch im FAST - Modus ablaufen. Der Computer schaltet nach dem Zeichnen des Spielfeldes immer in den MODE, der vor dem Start des Spieles durch RUN eingestellt war. Das letzte Spiel ist stets in A\$ abgespeichert. Falls Sie "Gripsi" mit GOTO 7000 aufzeichnen, können Sie dieses nach dem Laden mit Autostart noch einmal ansehen.

Helmut Dursch

```

3 LET AZ=1
4 IF PEEK 16443<128 THEN LET AZ=0
5 GOTO 7010
6 FAST
7 LET A$=""
9 CLS
10 FOR Q=3 TO 27
15 PLOT 40,Q
20 PLOT 32,Q
25 PLOT 24,Q
30 PLOT 24,Q+16
35 PLOT 16,Q
40 PLOT 16,Q+16
45 PLOT 8,Q+16
50 PLOT 0,Q+16
60 NEXT Q
70 FOR G=0 TO 24
75 PLOT G,43
80 PLOT G,35
85 PLOT G,27
90 PLOT G+16,27
95 PLOT G,19
100 PLOT G+16,19
105 PLOT G+16,11
110 PLOT G+16,3
115 NEXT G
150 LET I=1
160 SLOW
170 RETURN
200 FAST
205 FOR A=0 TO 7
210 PRINT AT A+13,0;"{8* <SPC>}"
215 PRINT AT A,13;"{8* <SPC>}"
220 NEXT A
225 FOR E=0 TO 21
230 PRINT AT E,21;"{11* <SPC>}"
235 NEXT E
250 DIM D$(17,9)
255 LET D$(1)="CGBD{4*0}4"
260 LET D$(2)="HACE{4*0}4"
265 LET D$(3)="AIBF{4*0}4"
270 LET D$(4)="FEAG{4*0}4"
275 LET D$(5)="DFHB{4*0}4"
280 LET D$(6)="LDEIC0005"
285 LET D$(7)="IAHD{4*0}4"
290 LET D$(8)="JBIEG0005"
295 LET D$(9)="GKOCHJFL8"
300 LET D$(10)="HPIKM0005"
305 LET D$(11)="IQJN{4*0}4"
310 LET D$(12)="NFIMO0005"
315 LET D$(13)="LJNP{4*0}4"
320 LET D$(14)="LMKQ{4*0}4"
325 LET D$(15)="QILP{4*0}4"
330 LET D$(16)="JOMQ{4*0}4"
335 LET D$(17)="OKNP{4*0}4"
420 DIM B$(17,5)
425 LET B$(1)="S0102"
430 LET B$(2)="S0106"
435 LET B$(3)="S0110"
440 LET B$(4)="S0502"
445 LET B$(5)="S0506"
450 LET B$(6)="S0510"
455 LET B$(7)="S0902"
460 LET B$(8)="S0906"
465 LET B$(9)="00910"
470 LET B$(10)="G0914"
475 LET B$(11)="G0918"
480 LET B$(12)="G1310"
485 LET B$(13)="G1314"
490 LET B$(14)="G1318"
495 LET B$(15)="G1710"
500 LET B$(16)="G1714"
505 LET B$(17)="G1718"
600 FOR T=1 TO 8
610 PRINT AT VAL B$(T,2 TO 3),VAL B

```

```

$(T,4 TO 5);"[ ]"
620 PRINT AT VAL B$(T+9,2 TO 3),VAL
    B$(T+9,4 TO 5);"<<H>>"
630 PRINT AT VAL B$(T,2 TO 3)+2,VAL
    B$(T,4 TO 5)-1;CHR$(T+37)
640 PRINT AT VAL B$(T+9,2 TO 3)+2,V
    AL B$(T+9,4 TO 5)-1;CHR$(T+46)
650 NEXT T
660 PRINT AT 9,10;" "
670 PRINT AT 11,9;"I"
690 RETURN
1000 FOR C=1 TO 8
1010 IF B$(C,1)<>"G" OR B$(9,1)<>"0"
    THEN RETURN
1020 NEXT C
1030 PRINT AT 20,2;"[BRAVO]"
1040 LET M=1
1050 RETURN
1100 GOSUB 1110
1101 SLOW
1102 FOR J=0 TO 450
1103 IF INKEY$="R" THEN GOTO 5000
1104 IF INKEY$="M" THEN GOTO 1200
1105 IF INKEY$="Z" THEN GOTO 3000
1106 IF INKEY$="W" THEN GOTO 2000
1108 NEXT J
1109 GOTO 7010
1110 LET M=0
1120 PRINT AT 1,13;"MENSCH=M"
1130 PRINT AT 2,13;"ZX 81 =Z"
1140 PRINT AT 3,13;"STOP =0"
1150 PRINT AT 4,13;"REPEAT=R"
1160 PRINT AT 5,13;"M<>ZX =W"
1165 RETURN
1168 GOSUB 1110
1169 FOR K=0 TO 200
1170 IF INKEY$="R" THEN GOTO 5000
1175 IF INKEY$="M" THEN GOTO 1200
1180 IF INKEY$="Z" THEN GOTO 3000
1185 IF INKEY$="W" THEN GOTO 2000
1190 NEXT K
1195 GOTO 3000
1200 REM MENSCH
1210 LET Y=9
1220 GOSUB 200
1230 LET A$=""
1240 LET N=1
1250 PRINT AT 1,13;"ZURUECK";AT 3,1
    5;"= CC"
1255 POKE 16418,2
1258 SLOW
1260 FOR U=N TO 66
1270 LET I=0
1280 INPUT Z$
1290 IF Z$="0" THEN GOTO 1100
1300 IF Z$<>"CC" OR A$="" THEN GOTO
    1370
1310 LET W=CODE A$(LEN A$)-37
1320 LET A$=A$(TO LEN A$-2)
1330 LET U=U-1
1340 PRINT AT ((U-1)/22-INT((U-1)/
    22))*22,INT(U/22.2)*4+22;" "
1350 LET U=U-1
1360 GOTO 1470
1370 IF LEN Z$<>1 THEN GOTO 1280
1380 LET W=CODE Z$-37
1390 IF W>17 OR W<1 THEN GOTO 1280
1400 IF B$(W,1)="0" THEN GOTO 1280
1410 FOR O=1 TO VAL D$(Y,9)
1420 IF Z$=D$(Y,O) THEN GOTO 1450
1430 NEXT O
1440 GOTO 1280
1450 PRINT AT ((U-1)/22-INT((U-1)/
    22))*22,INT(U/22.2)*4+22;Z$+C
    HR$(Y+37)
1460 LET A$=A$+Z$+CHR$(Y+37)
1470 LET B$(Y,1)=B$(W,1)
1480 LET B$(W,1)="0"
1490 IF B$(Y,1)="G" THEN PRINT AT V
    AL B$(Y,2 TO 3),VAL B$(Y,4 TO
    5);"<<H>>"
1500 IF B$(Y,1)="S" THEN PRINT AT V
    AL B$(Y,2 TO 3),VAL B$(Y,4 TO
    5);"[ ]"
1510 PRINT AT VAL B$(W,2 TO 3),VAL
    B$(W,4 TO 5);" "
1515 IF LEN A$<19 THEN PRINT AT 16,
    0;"{8* <SPC>}"
1520 IF LEN A$>3 THEN PRINT AT 16,0
    ;LEN A$/2;" ZUEGE";
1530 LET Y=W
1540 GOSUB 1000
1550 LET N=1
1560 IF M THEN GOTO 1100
1570 NEXT U
1580 PRINT AT 1,13;"[NUR]{4* <SPC>}"
    ;AT 3,15;"[NICHT]";AT 5,13;"[V
    ERZAGEN]"
1590 PAUSE 250
1600 POKE 16437,255
1610 GOTO 1100
2000 REM WECHSEL
2010 IF NOT LEN A$ THEN GOTO 1100
2020 FOR P=1 TO 7
2030 PRINT AT P,13;"{8* <SPC>}"
2040 NEXT P
2050 LET S=0
2060 PRINT AT 20,2;"{5* <SPC>}"
2070 IF I>=10 THEN GOTO 2130
2080 IF I=1 THEN GOTO 2110
2090 LET N=U
2100 GOTO 3060
2110 LET N=L
2120 GOTO 1250
2130 LET N=D+1
2140 LET A$=A$(TO D*2)
2150 IF I=11 THEN GOTO 1250
2160 GOTO 3060
3000 REM ZX81
3010 GOSUB 200
3020 LET Y=9
3030 LET A$=""
3040 LET S=1
3050 LET N=1
3060 IF AZ THEN SLOW
3063 IF NOT AZ THEN FAST
3065 FOR L=N TO 66
3070 IF INKEY$="0" THEN GOTO 1100
3080 GOSUB 1000
3090 IF M THEN GOTO 1100
3100 LET E$=""
3110 LET M$=""
3120 LET I$=""
3130 LET C$=""
3140 LET I=1
3150 LET C$=D$(Y,TO VAL D$(Y,9))
3160 IF LEN A$=26 AND S THEN GOTO 3
    480
3170 FOR R=1 TO LEN C$
3180 LET F=CODE C$(R)-37
3190 IF NOT LEN A$ THEN GOTO 3240
3200 LET M$=B$(CODE A$(LEN A$)-37)
    ,1)
3210 IF LEN A$=42 AND S THEN GOTO 3
    240
3220 IF B$(F,1)="G" AND F>Y AND M$=
    "S" THEN LET E$=E$+C$(R)
3230 IF B$(F,1)="S" AND F<Y AND M$=
    "G" THEN LET E$=E$+C$(R)
3240 IF B$(F,1)="S" AND F<Y AND M$<
    >"G" OR B$(F,1)="G" AND F>Y AND
    M$<>"S" THEN LET I$=I$+C$(R)
3250 NEXT R
3260 IF LEN E$ THEN LET Z=3280
3270 IF LEN E$ THEN GOTO 3320
3280 IF I$="" THEN GOTO 3480
3290 LET E$=I$
3300 LET Z=3480
3310 GOTO 3350
3320 IF LEN A$<100 OR Y>9 THEN GOT
    O 3350
3330 IF E$="J" AND I$="G" OR E$="L"
    AND I$="C" THEN GOTO 3640
3340 IF E$="H" AND I$="K" OR E$="F"
    AND I$="O" THEN GOTO 3640
3350 LET O$=""
3360 FOR X=1 TO LEN E$
3370 LET K$=E$(X)
3380 IF Y<9 THEN GOTO 3400
3390 IF K$="H" OR K$="F" OR K$="J"
    OR K$="L" THEN LET O$=O$+K$
3400 IF Y=6 AND K$="D" OR Y=8 AND K
    $="B" OR Y=10 AND K$="P" OR Y=
    12 AND K$="N" THEN LET O$=K$
3410 IF K$="A" AND (Y=3 OR Y=7) OR
    K$="Q" AND (Y=11 OR Y=15) THEN
    LET O$=K$
3420 NEXT X
3430 IF O$<>" " THEN LET E$=O$
3440 LET V=INT(RND*LEN E$+1)
3450 LET I$=E$(V)
3460 LET E$=E$(TO V-1)+E$(V+1 TO )
3470 GOTO 3630
3480 IF B$(9,1)<>"0" AND (Y=3 OR Y=
    6 OR Y=7 OR Y=8 OR Y=10 OR Y=1
    1 OR Y=12 OR Y=15) THEN LET I$
    ="I"
3490 IF I$<>" " THEN LET Z=3510
3500 IF I$<>" " THEN GOTO 3640
3510 LET I$=""
3520 FOR H=1 TO LEN C$
3530 LET F$=C$(H)
3540 IF LEN A$<6 THEN GOTO 3560
3550 IF F$=A$(LEN A$-5) AND CHR$(Y
    +37)=A$(LEN A$-4) THEN GOTO 35
    70
3560 IF (F$="H" OR F$="F" OR F$="J"
    OR F$="L") AND CODE F$-37<>Y
    THEN LET E$=E$+F$
3570 IF (F$="G" OR F$="K" OR F$="O"
    OR F$="C") AND CODE F$-37<>Y
    THEN LET I$=I$+F$
3580 NEXT H
3590 LET F$=I$
3600 IF LEN E$ THEN LET Z=3620
3610 IF LEN E$ THEN GOTO 3440
3620 LET E$=F$
3625 GOTO 3440
3630 IF LEN A$<6 THEN GOTO 3660
3640 IF A$(LEN A$)=I$ AND E$="" THE
    N GOTO Z
3650 IF A$(LEN A$)=I$ AND E$<>" TH
    EN GOTO 3440
3660 PRINT AT ((L-1)/22-INT((L-1)/
    22))*22,INT(L/22.2)*4+22;I$;C
    HR$(Y+37)
3670 LET A$=A$+I$+CHR$(Y+37)
3680 LET W=CODE I$-37
3690 LET B$(Y,1)=B$(W,1)
3700 LET B$(W,1)="0"
3710 IF B$(Y,1)="S" THEN PRINT AT V
    AL B$(Y,2 TO 3),VAL B$(Y,4 TO
    5);"[ ]"
3720 IF B$(Y,1)="G" THEN PRINT AT V
    AL B$(Y,2 TO 3),VAL B$(Y,4 TO
    5);"<<H>>"
3730 PRINT AT VAL B$(W,2 TO 3),VAL
    B$(W,4 TO 5);" "
3740 LET Y=W
3750 IF LEN A$>3 THEN PRINT AT 16,0
    ;LEN A$/2;" ZUEGE"
3760 LET N=1
3770 NEXT L
3780 GOSUB 1000
3790 GOTO 1100
5000 REM REPEAT
5010 GOSUB 200
5015 SLOW
5020 IF NOT LEN A$ THEN GOTO 1100
5030 FOR D=1 TO 66
5040 IF I=1 THEN LET I=11
5050 IF NOT I THEN LET I=10
5060 LET X$=A$(D*2)
5070 LET W$=A$(D*2-1)
5080 PRINT AT ((D-1)/22-INT((D-1)/
    22))*22,INT(D/22.2)*4+22;W$;X
    $
5090 LET Y=CODE W$-37
5100 LET W=CODE X$-37
5110 LET B$(W,1)=B$(Y,1)
5120 LET B$(Y,1)="0"
5130 IF B$(W,1)="S" THEN PRINT AT V
    AL B$(W,2 TO 3),VAL B$(W,4 TO
    5);"[ ]"
5140 IF B$(W,1)="G" THEN PRINT AT V

```

```

AL B$(W,2 TO 3),VAL B$(W,4 TO
5);"<<H>>"
5150 PRINT AT VAL B$(Y,2 TO 3),VAL
B$(Y,4 TO 5);" "
5160 IF LEN A$=2*D THEN GOTO 1100
5170 IF INKEY$="0" THEN GOTO 1100
5180 IF INKEY$=" " THEN GOTO 5170
5190 IF INKEY$="0" THEN GOTO 1100
5200 NEXT D
5210 GOTO 1100
5220 STOP
6010 PRINT AT 3,0;"T I T A N   S O
F T W A R E"
6020 PRINT AT 5,0;"<<R1W>> <<573137
8>> <<8>> <<23871378482R787137
>>"
6030 PRINT AT 6,0;"<<8>> <<555>> <<
5>> <<W48>> <<8>> <<58G4W4888
>> <<8>> <<8G>> <<WG>>"
6040 PRINT AT 7,0;"<<Q4525>> <<5>>
<<WG8G8GEW8G5WG8>> <<R>> <<8>>
<<8G4GQ>>"
6050 PRINT AT 9,1;"<<8{4*7}18{4*7}5
277377>> <<3{4*7}>> <<5>>"
6060 PRINT AT 10,1;"<<8{4*G}48{4*7}
1>> <<5>> <<W{4*G}>> <<5>>
"
6070 PRINT AT 11,1;"<<E{4*G}58>>{5*
<SPC>}<<EGGWGG>> <<W{4*G}>> <<
W{4*G}>>"
6080 POKE 16418,0
6090 PRINT AT 23,0;"[ WEITER : EIN
E TASTE DRUECKEN ]"
6110 LET V$="<<FGFGFGFGFGFGFGFGFG
FGFGFGFGFGFG>>"
6120 LET U$="<<GFGFGFGFGFGFGFGFGFG
FGFGFGFGFGFG>>"
6130 FOR B=1 TO 50
6135 IF B/2-INT (B/2) THEN GOTO 618
0
6140 PRINT AT 0,0;V$;AT 1,0;U$;AT 2
,0;V$;AT 12,0;U$;AT 13,0;V$;AT
14,0;U$
6150 IF NOT B/2-INT (B/2) THEN GOTO
6190
6180 PRINT AT 0,0;U$;AT 1,0;V$;AT 2
,0;U$;AT 12,0;V$;AT 13,0;U$;AT
14,0;V$
6190 IF INKEY$="" THEN NEXT B
6200 RETURN
7000 SAVE "IS"
7005 GOTO 3
"
7010 CLS
7015 SLOW
7040 PRINT AT 19,0;"COPYRIGHT : H.D
URSCH"
7060 GOSUB 6000
7070 PRINT AT 15,0;"SPIELANLEITUNG
:{15* <SPC>}"
7080 PRINT "TAUSCHEN SIE IN MOEGLIC
HST WENIG"
7090 PRINT "ZUEGEN DIE "[ ]"STEIN
E MIT DEN ""<<A>>""
7100 PRINT "STEINEN. AUF DAS FREIE
FELD DARF"
7110 PRINT "IN GERADER RICHTUNG GEZ
OGEN ODER"
7120 PRINT "UEBER 1 STEIN GESPRUNGE
N WERDEN."
7130 PRINT "IN MODUS""M"" NUR AUSGA
NGSFELD+NL"
7140 PRINT "EINGEBEN.BEI REPEAT :WI
E WEITER."
7150 GOSUB 6000
7160 GOSUB 6
7170 GOTO 1168
21332

```

Lawine

Rechner: ZX-81
 Programmname: Lawine
 Programmlänge: 1500 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

'Lawine' ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Das Spielfeld ist schachbrettartig aufgebaut. Durch mehrmaliges Setzen auf ein Feld kann dieses zur Explosion gebracht werden. Um eine solche Explosion zu erzeugen, müssen Sie ein inneres Feld mit vier Spielsteinen besetzen, ein Kantenfeld mit dreien und ein Eckfeld mit zweien. Die Spielsteine werden durch die Explosion auf ihre Nachbarfelder geschleudert. Sollte dabei ein Nachbarfeld von gegnerischen Steinen belegt sein, wandeln sich diese in eigene um. So können sich Explosionen lawinenartig über das ganze Spielfeld ausbreiten. Ziel des Spieles ist, sämtliche gegnerische Spielsteine in eigene umzuwandeln.

Hinweis zur Programmeingabe

Um das Maschinenprogramm im Speicher ablegen zu können, müssen Sie zuerst eine große REM-Zeile erzeugen. Geben Sie in die Zeile eins

eine REM-Zeile mit mindestens 1336 Zeichen ein. Darauf sichern Sie diese mit:

```
POKE 16510,0 (N/L)
```

Jetzt hat die REM-Zeile die Zeilennummer Null und ist vor dem Editieren geschützt. Dann geben Sie das BASIC-Programm 'Lawine' ein und starten mit RUN 60 die Eingaberoutine für die Hexadezimalzahlen. Der Computer verlangt nun die erste Zeile des Hex-Listings.

So sieht die Eingabe aus: Adresse, NEW LINE, vier Zahlen, NEW LINE, vier Zahlen, NEW LINE, usw. Verzichten Sie auf Zwischenräume zwischen den Zahlen. Nach dem fünften NEW LINE tippen Sie bitte die dezimale Prüfsumme ein: Sie ist am rechten Rand des Listings angegeben. Der Computer überprüft die Eingabe und verlangt die Neueingabe der Zeile, falls Sie einen Fehler gemacht haben. Ist das gesamte Listing eingegeben, löschen Sie die Eingaberoutine und speichern nun das Programm auf Band. Jetzt steht Ihrem Spielvergnügen nichts mehr im Wege. Viel Spaß! Andreas Reuter

```

Ø REM 15Ø1 Bytes reserviert!
5 CLS
1Ø RAND USR 17663
2Ø PRINT AT 15,1;"NOCH EIN SPIEL ?
  Y/N"
3Ø IF INKEY$="" THEN GOTO 3Ø
4Ø IF INKEY$="Y" THEN GOTO 5
5Ø STOP
6Ø REM [EINGABEROUTINE]
7Ø INPUT I
8Ø LET T=Ø
9Ø PRINT AT 21,Ø;I;" ";
1ØØ FOR N=I TO I+7STEP 2
11Ø INPUT A$
12Ø LET L=LEN A$
13Ø IF L<>4 THEN GOTO 11Ø
14Ø FOR K=1 TO LSTEP 2
15Ø LET D=(CODE A$(K)-28)*16+CODE A
  $(K+1)-28
16Ø LET T=T+D
17Ø POKE N+(1 AND K<>1),D
18Ø NEXT K
19Ø PRINT A$;" ";
2ØØ NEXT N
21Ø INPUT X
22Ø IF X<>T THEN GOTO 8Ø
23Ø PRINT " ";T
24Ø GOTO 7Ø
16514 B1 A6 BC AE B3 AA 80 00 049E
16522 27 3E 00 26 1B 37 2A 3A 0141
16530 39 2A 37 76 76 00 12 00 0198
16538 33 26 32 2A 00 38 35 2E 0150
16546 2A 31 2A 37 00 1D 00 0E 00E7
16554 00 09 00 2A 2E 33 2C 26 00E6
16562 27 2A 00 1D 00 00 00 00 006E
16570 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16578 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16586 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16594 00 0D 00 2D 26 39 00 2C 00C5
16602 2A 3C 34 33 33 2A 33 06 0163
16610 00 2A 37 37 34 37 06 00 0109
16618 4E 23 ED BØ C9 C5 D5 E5 0556
16626 CD BB 02 44 4D 51 14 3E 02BE
16634 00 28 04 CD BD 07 7E E1 031C
16642 D1 C1 C9 2A 0C 40 3E 16 0325
16650 11 23 00 0E 07 19 06 13 007B
16658 23 77 10 FC 11 50 00 0D 0214
16666 C2 0F 41 2A 0C 40 3E 0E 01D4
16674 11 23 00 0E 13 06 07 19 007B
16682 23 77 11 02 00 10 F8 11 01C6
16690 0E 00 0D C2 27 41 2A 0C 017B
16698 40 3E 26 23 11 03 00 06 00E1
16706 06 19 77 3C 10 FB 2A 0C 0213
16714 40 3E 1D 11 44 00 06 06 00FC
16722 19 77 3C 11 63 00 10 F8 0248
16730 C9 CD EF 40 36 80 FE 00 0479
16738 20 F7 CD EF 40 FE 00 28 0439
16746 F9 C9 0E 01 D5 CD 5B 41 040F
16754 FE 76 28 18 C5 06 3A 0E 02C7
16762 40 B9 28 05 0C 10 FA 18 0254
16770 03 C1 18 E9 C1 77 0C 23 032C
16778 12 13 18 E1 E1 2B 2B 71 02C6
16786 79 06 10 0E 00 B9 C8 0C 022A
16794 10 FB 36 0F C9 2A 0C 40 028F
16802 11 B6 02 19 22 52 4E 11 01B5
16810 21 00 19 22 54 4E 21 21 0140
16818 4E 06 24 36 00 23 10 FB 01DC
16826 21 5A 4E 36 00 3E 17 32 0186
16834 67 4E 3E 15 32 85 4E C9 02D6
16842 21 45 4E 36 00 2A 58 4E 01BA
16850 7E FE 00 20 01 C9 CB 7A 03AB
16858 20 09 CB 7F 20 01 C9 32 028F
16866 45 4E C9 CB 7F 28 01 C9 0398
16874 32 45 4E C9 ED 5B 54 4E 0378
16882 21 E1 40 CD E8 40 11 40 0388
16890 9C 1B 7A B3 20 FB C9 3A 0402
16898 5A 4E 3C 32 5A 4E 2A 58 0240
16906 4E 7E CB 7A 20 12 CB BF 03CD
16914 CB 47 28 10 CB 4F 28 10 029C
16922 CB 57 28 10 CB DF 18 0E 032A
16930 CB FF 18 EC CB C7 18 06 047E
16938 CB CF 18 02 CB D7 77 C9 0496
16946 CD 5B 41 06 25 0E 01 B9 025C
16954 28 F6 0C 10 FA 06 D3 0E 031B
16962 2C B9 28 EC 0C 10 FA 32 0341
16970 56 4E 77 23 CD 5B 41 06 02AD

```

```

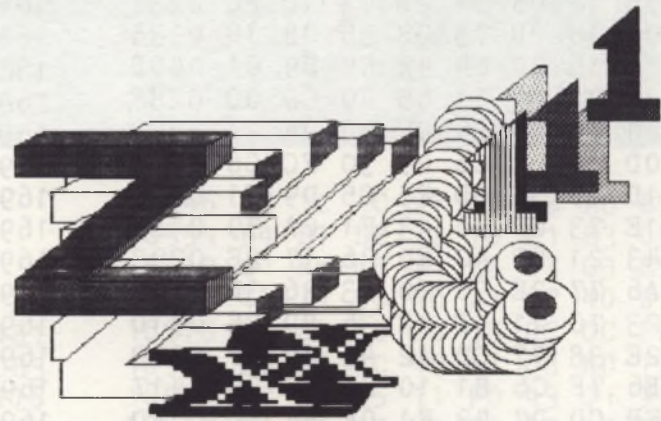
16978 1C 0E 01 B9 28 F6 0C 10 021E
16986 FA 06 DC 0E 23 B9 28 EC 03DA
16994 0C 10 FA 32 57 4E 77 3A 029E
17002 56 4E 06 25 90 67 3A 57 0257
17010 4E 06 1D 90 FE 00 28 06 022D
17018 47 AF C6 06 10 FC 84 26 0378
17026 00 6F 11 20 4E 19 22 58 0181
17034 4E C9 ED 5B 52 4E 21 B5 03D5
17042 40 CD E8 40 ED 5B 54 4E 041F
17050 21 B5 40 CD E8 40 C9 D5 04A9
17058 11 06 00 19 D1 C9 D5 11 02BØ
17066 06 00 ED 52 D1 C9 ED 5B 0427
17074 54 4E 21 D3 40 CD E8 40 03CB
17082 11 60 EA 1B 7A B3 20 FB 03BE
17090 3E 01 32 5B 4E C9 CD 8C 033C
17098 42 ED 5B 52 4E 21 84 4E 031D
17106 CD E8 40 CD BØ 42 C9 CD 054A
17114 8C 42 ED 5B 52 4E 21 66 033D
17122 4E CD E8 40 CD BØ 42 C9 04CB
17130 7E CB 4F C8 3E 01 32 5D 032E
17138 4E 3A 5C 4E 36 00 CB 7F 02B2
17146 28 0F E5 23 CD 0B 42 E1 033A
17154 E5 CD A1 42 CD 0B 42 E1 0490
17162 C9 CB 77 28 0F E5 2B CD 041F
17170 0B 42 E1 E5 CD A1 42 CD 0490
17178 0B 42 E1 C9 CB 6F 28 0F 0368
17186 E5 23 CD 0B 42 E1 E5 CD 04B5
17194 A8 42 CD 0B 42 E1 C9 E5 0493
17202 2B CD 0B 42 E1 E5 CD A8 0480
17210 42 CD 0B 42 E1 C9 7E CB 044F
17218 57 C8 3E 01 32 5D 4E 3A 0275
17226 5C 4E 36 00 CB 7F 28 15 0267
17234 E5 2B CD 0B 42 E1 E5 23 0413
17242 CD 0B 42 E1 E5 CD A1 42 0490
17250 CD 0B 42 E1 C9 CB 77 28 042E
17258 17 E5 23 CD 0B 42 E1 E5 03FF
17266 CD A1 42 CD 0B 42 E1 E5 0490
17274 CD A8 42 CD 0B 42 E1 C9 047B
17282 CB 6F 28 17 E5 2B CD 0B 0361
17290 42 E1 E5 CD A1 42 CD 0B 0490
17298 42 E1 E5 CD A8 42 CD 0B 0497
17306 42 E1 C9 E5 2B CD 0B 42 0416
17314 E1 E5 23 CD 0B 42 E1 E5 04C9
17322 CD A8 42 CD 0B 42 E1 C9 047B
17330 7E CB 5F C8 3E 01 32 5D 033E
17338 4E 36 00 E5 23 CD 0B 42 02A6
17346 E1 E5 2B CD 0B 42 E1 E5 04D1
17354 CD A1 42 CD 0B 42 E1 E5 0490
17362 CD A8 42 CD 0B 42 E1 C9 047B
17370 E5 C5 F5 D5 2A 0C 40 11 03FB
17378 46 00 19 22 50 4E 11 21 0151
17386 4E 06 06 1A CB 7F 20 3E 021C
17394 0E 17 CB 47 28 3C 71 23 022F
17402 CB 4F 28 3A 71 D5 11 21 02F4
17410 00 19 D1 CB 57 28 33 71 02D8
17418 2B CB 5F 28 31 71 2A 50 0299
17426 4E 23 23 23 22 50 4E 13 018A
17434 10 D1 D5 11 51 00 19 22 0253
17442 50 4E D1 7B FE 45 C2 EB 04DA
17450 43 D1 F1 C1 E1 C9 0E 15 0493
17458 18 CØ 36 00 18 C1 36 00 021D
17466 18 C3 36 00 18 CA 36 00 0229
17474 18 CC AF 32 5D 4E 21 21 02B2
17482 4E CB FF 32 5C 4E CD EA 04AB
17490 42 CD DA 43 06 04 23 CD 0326

```

```

17498 40 43 CD DA 43 10 F7 23 0397
17506 AF CB F7 32 5C 4E CD EA 0504
17514 42 CD DA 43 0E 04 AF CB 03B8
17522 F7 32 5C 4E 23 CD 40 43 0346
17530 CD DA 43 06 04 23 CD B2 0396
17538 43 CD DA 43 10 F7 23 AF 0406
17546 CB EF 32 5C 4E CD 40 43 03B6
17554 CD DA 43 0D 20 D8 23 CD 03DF
17562 EA 42 CD DA 43 AF CB E7 0577
17570 32 5C 4E 06 04 23 CD 40 0216
17578 43 CD DA 43 10 F7 23 CD 0424
17586 EA 42 CD DA 43 D5 11 00 03FC
17594 00 06 24 21 20 4E 23 7E 015A
17602 CB 47 28 08 CB 7F 20 03 02AF
17610 14 18 01 1C 10 FO 3A 5A 01DD
17618 4E 47 10 FE FE 01 28 22 02EC
17626 AF 32 5B 4E D5 7A FE 00 03D7
17634 CC C8 42 D1 7B FE 00 CC 04EC
17642 D9 42 D1 3A 5B 4E FE 01 03CE
17650 C8 3A 5D 4E FE 01 CA 44 03BA
17658 44 C9 D1 C9 00 CD 05 41 03BA
17666 CD 9F 41 ED 5B 52 4E 21 03B6
17674 98 40 CD E8 40 2A 54 4E 0399
17682 11 68 4E CD 6C 41 2A 52 02BD
17690 4E 11 0E 00 19 36 1E ED 01C7
17698 5B 54 4E 21 B5 40 CD E8 03C8
17706 40 2A 54 4E 11 86 4E AF 02AO
17714 32 5B 4E CD 6C 41 CD 8C 03AE
17722 42 ED 5B 52 4E 21 AB 40 0336
17730 CD E8 40 13 21 66 4E CD 03AA
17738 E8 40 2A 54 4E CD 32 42 0335
17746 16 00 CD CA 41 3A 45 4E 02BB
17754 FE 00 28 08 CD EE 41 CD 03F7
17762 8C 42 18 D5 16 00 CD 01 029F
17770 42 CD DA 43 16 00 CD 44 0353
17778 44 3A 5B 4E FE 01 C8 44 03BB
17786 8C 42 ED 5B 52 4E 21 AB 0382
17794 40 CD E8 40 21 84 4E CD 03F5
17802 E8 40 2A 54 4E CD 32 42 0335
17810 16 80 CD CA 41 3A 45 4E 033B
17818 FE 00 28 05 CD EE 41 18 033F
17826 D6 16 80 CD 01 42 CD DA 0423
17834 43 16 80 CD 44 44 3A 5B 02C3
17842 4E FE 01 C8 C3 38 45 00 0355
17850 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17858 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17866 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17874 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17882 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17890 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17898 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17906 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17914 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17922 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17930 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17938 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17946 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17954 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17962 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17970 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17978 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17986 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
17994 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
18002 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
18010 00 00 1C 1C 76 00 00 00 00AE

```



Duell mit Ihrem ZX-81

Rechner: ZX-81
 Programmname: Duell
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Steuerung:
 1=runter, 0=rechts.
 2 Spielgeschwindigkeiten:
 P=normal, Q=schnell.
 Ein Spiel hat 50 Runden!

In diesem Reaktionsspiel gilt es, schneller als ein vom Computer gesteuerter Läufer (x) zu sein. Dieser startet stets zufällig in eine von zwei Richtungen zum Ziel. Reagieren Sie nun rechtzeitig, so kann Ihr Läufer schneller im Ziel sein! Haben Sie den Lauf gewonnen, erhalten Sie dafür 10 mal die angegebene Punktezahl. Erscheint im Ziel ein "\$"-Zeichen bedeutet dies einen Joker! Jetzt schaltet sich ein Spielautomat ein, der Ihren Punktegewinn ermittelt.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=3*172
 B=18
 C=2
 D=118
 E=16514 bis 17012
 Start: RAND USR 16577

Helmut Dursch

1 REM 529 Bytes reserviert!
 2 SAVE "D[U]"
 3 SLOW

16514	76	35	3A	33	30	39	2A	0E	01B9	16730	5F	47	16	09	1D	20	FD	15	0214
16522	00	00	00	00	1C	00	17	17	004A	16738	20	FA	1E	19	CB	79	28	16	02D3
16530	37	3A	33	29	2A	0E	00	00	0105	16746	79	DB	FE	0F	38	08	E3	36	03BA
16538	1C	76	37	2A	30	34	37	29	01B7	16754	08	23	E3	4B	18	08	3E	F7	02AE
16546	0E	00	00	00	00	1C	00	97	00C1	16762	DB	FE	0F	38	17	4A	CB	41	038D
16554	A9	80	BA	80	AA	80	B1	80	04BE	16770	28	02	1E	02	E3	7D	FE	38	02E0
16562	B1	97	76	E1	E3	09	C1	E5	0531	16778	28	09	FE	A6	28	05	36	08	0240
16570	C5	01	64	00	C3	EB	43	11	032C	16786	19	36	17	E3	36	08	78	1F	021E
16578	5C	40	21	82	40	01	33	00	01B3	16794	15	5A	38	02	1E	E7	19	7E	0245
16586	ED	B0	58	0E	0C	ED	B0	31	03DD	16802	FE	17	28	0D	36	BD	FE	08	0343
16594	5C	40	AF	08	ED	73	0C	40	02FF	16810	28	B0	21	33	34	0E	00	18	0186
16602	C5	11	FD	43	01	A9	01	21	02E2	16818	0D	D9	7B	D9	FE	0D	28	14	0381
16610	91	42	ED	B8	13	EB	E9	11	0470	16826	6F	26	1C	D6	1C	4F	06	00	01F8
16618	76	12	06	04	2B	73	10	FC	023C	16834	C5	22	36	40	21	FA	40	CD	0385
16626	06	18	2B	73	2B	36	08	10	0135	16842	A5	43	18	2D	ED	5F	C6	64	03A3
16634	FB	15	20	F4	48	C5	D9	01	040B	16850	30	FC	06	00	60	6F	C5	2C	02F2
16642	33	00	D9	11	65	40	CD	00	028F	16858	3E	64	BD	20	02	2E	0A	3D	01F6
16650	40	ED	5F	E6	0F	20	04	3E	02E3	16866	20	FD	E5	11	36	40	CD	E8	043E
16658	0D	18	06	C6	09	30	FC	C6	02EC	16874	43	3E	1C	13	12	CD	D7	43	02A9
16666	1D	D9	5F	0D	F5	C5	D9	E1	04D6	16882	CD	A2	43	E1	C1	10	DF	4D	0490
16674	1E	73	CD	E8	43	F1	CA	79	04BD	16890	C5	16	00	1D	20	FD	15	20	024A
16682	43	21	8F	40	E5	36	17	2E	0293	16898	FA	CD	D7	43	C1	E1	36	08	04C1
16690	A6	77	2E	36	70	23	36	3D	0287	16906	C3	71	42	C1	E1	A7	ED	42	04EE
16698	23	70	21	4F	42	36	BD	E5	031D	16914	30	03	21	00	00	09	E5	1E	0160
16706	2E	38	77	CD	A2	43	ED	5F	03DB	16922	7E	CD	06	40	21	C9	42	36	02F3
16714	E6	7F	C6	81	10	FE	3D	20	0417	16930	09	3E	DF	DB	FE	1F	30	09	0357
16722	FB	CD	D7	43	E1	0E	EF	ED	05AD	16938	36	05	3E	FB	DB	FE	1F	38	03A4
										16946	EB	2E	55	E9	21	F2	40	0E	03B8
										16954	36	06	40	E5	11	08	00	0A	0184
										16962	03	43	21	F8	1D	3C	19	3D	020E
										16970	20	FC	7E	E3	07	23	30	02	02D9

```
16978 36 97 1D 20 F7 1E 11 19 0249
16986 1E 08 E3 23 10 EC E1 11 031A
16994 40 FF 19 7D FE 0A 20 D1 03CE
17002 C9 21 F3 40 0E 08 06 18 0251
17010 36 08 23 10 FB 23 0D 20 01BC
```

```
17018 F5 C9 01 0A 00 3E 1B 3C 025E
17026 A7 ED 42 30 FA 09 12 13 032E
17034 B9 38 EF 3E 1C 85 12 C9 039A
17042 76 00 00 00 00 00 00 00 007E
```

Wilder Westen

Rechner: ZX-81
 Programmname: Victory
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Eine kleine Stadt im wilden Westen wird von 4 Bösewichten bedroht. Diese haben sich am rechten Stadtrand verschanzt und schießen ununterbrochen in die Straßen der Stadt. Führen Sie den Sheriff und vertreiben Sie die Unholde! Leider hat Ihr Sheriff seinen Revolver gerade in Reparatur. Und so bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich von Haus zu Haus in Deckung gehend - zu den Banditen vorzuwagen. Ausgangspunkt seiner Bemühungen ist sein Büro, am linken oberen Spielfeldrand. Werden seine Unternehmungen nicht von Erfolg gekrönt, erhalten Sie, als sein einziger Freund, sein letztes Gehalt. Die Höhe desselben hängt davon ab, wieviele Felder sich der Sheriff von seinem Ausgangspunkt entfernt hat, multipliziert mit 10.

Nur keine Panik

Gelingt es ihm aber die gegnerische Linie zu erreichen, erhält er dafür 100 Punkte pro Feld der Angriffsreihe von oben gerechnet. Überras-

pelt er dabei einen der Banditen wird die Punktezahl verdoppelt, gar vervierfacht wenn der Anführer der Bande, der stets die unterster Stelle der Angriffsreihe besetzt, der Überraschung erbeutet ist. Das Spiel ist beendet, wenn die Zeit, ca. 160 Sekunden, angezeigt in 250 Zeiteinheiten, abgelaufen ist. Sollten Sie Ihren Sheriff vor Ablauf der Zeit verlieren, besteht kein Grund zur Panik. Selbstverständlich haben Sie eine 'Sheriffreserve'. Die jeweils höchste erreichte Punktezahl wird angezeigt.

Steuerung:
 1=auf, 0=ab,
 0+1 (gleichzeitig)=rechts.
 P=Start

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=3*162
 B=244
 C=1
 D=118
 E=16514 bis 17011
 Start: RAND USR 16571

Helmut Dursch

```
1 REM 498 Bytes reserviert!  
2 SAVE "V[I]"  
3 SLOW
```

```
16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181  
16522 00 00 00 1C 17 17 3F 2A 00B3  
16530 2E 39 0E 1C 1C 1C 76 37 0176  
16538 2A 30 34 37 29 0E 1C 1C 0134
```

```
16546 1C 1C 1C 97 BB AE A8 B9 03B5  
16554 B4 B7 BE 97 76 E1 E3 09 0503  
16562 C1 E5 C5 01 E8 03 C3 E5 04FF  
16570 43 11 5C 40 21 82 40 01 01D4  
16578 2D 00 ED B0 58 0E 0C ED 0329  
16586 B0 31 5C 40 AF 08 ED 73 0394  
16594 0C 40 C5 11 FD 43 01 91 02F4  
16602 01 21 73 42 ED B8 13 EB 037A
```

```

16610 E9 11 76 0B 3E 07 3C 01 01FD
16618 0A 15 2B 73 2B 77 10 FC 026B
16626 2B 73 2B 77 2B 36 80 0D 022E
16634 20 F8 2B 77 15 20 E8 C5 039C
16642 0B ED 43 34 40 03 11 63 0226
16650 40 CD 00 40 11 16 00 06 017A
16658 03 21 87 40 ED 5F 19 C6 0316
16666 07 30 FB 3E 08 19 BE 20 026F
16674 FC 36 93 10 EC 21 6B 42 038F
16682 36 97 21 89 40 3E F7 DB 03C7
16690 FE 4F 3E EF DB FE B9 3E 054A
16698 08 77 38 47 20 49 CB 41 0273
16706 20 4B 23 BE 0E 0A 28 14 01A0
16714 0E 14 7E FE 93 38 0E 28 029F
16722 02 0E 28 73 35 20 FD 10 020D
16730 FA 93 30 F7 23 CB 76 2B 0443
16738 28 2B 7D 43 21 9D 40 72 0283
16746 E5 19 30 FD E1 36 08 19 0363
16754 10 F5 2E 87 04 19 BD 20 02B4
16762 FB 62 6A 59 19 10 FD 44 038A
16770 4D 18 83 19 BE 28 06 A7 0294
16778 ED 52 BE 20 F6 36 17 E5 0445
16786 2A 34 40 29 29 29 7C 62 01F7
16794 C6 FB 38 01 7A 6F F5 11 03E9
16802 6F 40 CD E2 43 F1 30 7F 0441
16810 11 16 00 01 02 01 3E 08 0071
16818 21 87 40 D9 0D CB 41 D9 03B3
16826 28 02 06 03 19 BE 28 FC 022E
16834 10 FA E5 2B BE 20 06 73 0371
16842 10 FD 77 18 F6 CB 46 E1 0484
16850 28 34 E1 77 0E FE 2B 0C 02F7
16858 BE 28 FB 23 0C A7 ED 52 03F6
16866 BE 28 F9 06 32 21 88 40 0300
16874 23 7E FE 76 28 FA FE 11 0446
16882 28 06 17 3F 1F 77 18 F0 0222
16890 10 EB 43 21 87 40 19 36 0275
16898 08 10 FB C3 92 42 ED 5F 03F6
16906 1F 3E 08 46 77 38 04 19 0177
16914 BE 28 06 A7 ED 52 BE 20 03B0
16922 F6 70 06 01 0D 20 9D 26 025D
16930 96 19 30 FD E1 C3 B9 42 047B
16938 E1 C1 E1 A7 ED 42 30 02 048B
16946 6F 67 09 E5 1E 7A CD 06 032F
16954 40 0E 09 1E D1 21 D9 43 0283
16962 ED B0 21 6D 42 3E DF DB 0465
16970 FE 1F 38 F9 E9 2C 26 32 03BB
16978 2A 00 34 3B 2A 37 01 64 015F
16986 00 3E 1B 3C A7 ED 42 30 029B
16994 FA 09 12 13 B9 CB 40 20 030C
17002 ED 0E 0A 38 EC 3E 1C 85 0308
17010 12 C9 00 00 00 00 00 00 00DB

```

Quick-Bunny

Rechner: ZX-81
 Programmname: Pace
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Flink, wie ein Hase, sollten Sie bei diesem Spiel sein. Sie müssen sich durch ein Labyrinth den Weg bahnen, ohne dabei von einem recht schießwütigen Wächter getroffen zu werden. Je weiter Sie dabei nach unten rechts vordringen, desto mehr Punkte erhalten Sie. Sollten Sie, wider Erwarten, von dem Wächter doch einmal erwischt werden, können Sie auf einen Joker hoffen. Dieser erlaubt es Ihnen den Versuch fort-

zusetzen, das Labyrinth zu überwinden. Ihre Spielfigur steuern Sie mit den Tasten:
 1=links; 9=ab; 0=rechts.

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=2*162 und 1*164

B=246

C=1

D=118

E=16514 bis 17241

Start: RAND USR 16571 Helmut Dursch

```

1 REM 501 Bytes reserviert!
2 SAVE "P[A]"
3 SLOW

```

```

16514 76 39 34 39 26 31 0E 1C 019D
16522 1C 1C 1C 1C 17 3F 2A 2E 011E
16530 39 0E 1C 1C 1C 1C 76 37 0164
16538 2A 30 34 37 29 0E 1C 1C 0134
16546 1C 1C 1C 95 B5 80 A6 80 0344

```

```

16554 A8 80 AA 95 76 E1 E3 09 04AA      16786 21 88 40 23 7E FE 76 28 0326
16562 C1 E5 C5 01 E8 03 C3 E5 04FF      16794 FA FE 11 28 06 17 3F 1F 02AC
16570 43 11 5C 40 21 82 40 01 01D4      16802 77 18 F0 10 EB ED 5F E6 04AC
16578 2D 00 ED B0 58 0E 0C ED 0329      16810 01 C1 E1 28 2C 42 04 2B 0268
16586 B0 31 5C 40 AF 08 ED 73 0394      16818 CB 4E 28 FA 3E 17 3D 19 02E6
16594 0C 40 C5 11 FD 43 01 91 02F4      16826 CB 76 20 FA 68 62 01 19 033F
16602 01 21 73 42 ED B8 13 EB 037A      16834 00 3D 28 03 09 18 FA E5 0268
16610 E9 11 16 16 3E 07 3C 01 01A8      16842 11 8B 40 CD 06 40 13 EB 02ED
16618 80 14 2B 36 76 2B 71 2B 0232      16850 36 1C CD BA 43 C1 C3 AE 044E
16626 77 10 FC 07 79 30 02 3E 0273      16858 42 ED 52 E5 C5 CD B7 43 04F2
16634 08 15 20 EB 48 C5 C5 E5 03DF      16866 E1 ED 5F 1F 3E 80 77 38 03B9
16642 D9 D1 E1 D9 2E B4 06 14 0460      16874 04 19 BE 28 06 A7 ED 52 02EF
16650 E5 ED 5F 23 C6 07 30 FB 044C      16882 BE 20 F6 36 97 26 96 19 0376
16658 36 08 E1 19 10 F2 21 87 02E2      16890 30 FD E1 D9 E5 1E 6E CD 0525
16666 40 ED 5F 19 C6 06 30 FB 039C      16898 06 40 E1 23 01 23 FA 09 0271
16674 36 97 11 63 40 CD 00 40 028E      16906 30 1B C1 E1 ED 42 30 03 034F
16682 11 16 00 21 89 40 E5 3E 0234      16914 21 00 00 09 E5 1E 7A CD 0274
16690 F7 DB FE 1F 3E 08 77 30 03DC      16922 06 40 21 6D 42 3E DF DB 030E
16698 14 3E EF DB FE 1F 30 08 0371      16930 FE 1F 38 F9 E9 ED 42 D9 053F
16706 1F 38 0F 3E 08 19 18 06 00E3      16938 C3 BA 42 21 E1 43 3E 0E 0350
16714 3E 08 23 18 01 2B BE 20 018B      16946 D5 11 8F 40 D5 01 06 00 0291
16722 01 E3 E1 E5 36 17 01 96 038E      16954 ED B8 0E 07 09 30 FD E1 03D1
16730 BD 09 30 18 E1 77 ED 5F 03B2      16962 E5 D1 13 3D 20 EE 01 01 0316
16738 6F E6 01 F6 02 67 ED 5F 0401      16970 14 36 80 2B 10 FB D1 C9 039A
16746 E6 07 20 06 CD B7 43 21 02FB      16978 80 2F 34 30 2A 37 01 64 01D9
16754 B0 04 18 53 3E 80 21 87 0285      16986 00 3E 1B 3C A7 ED 42 30 029B
16762 40 19 BE 28 FC E5 3E 08 0366      16994 FA 09 12 13 B9 CB 40 20 030C
16770 2B BE 20 06 73 10 FD 77 0306      17002 ED 0E 0A 38 EC 3E 1C 85 0308
16778 18 F6 CB 46 28 52 77 43 0353      17010 12 C9 00 00 76 00 00 00 0151

```

Formel 1 mit Hindernissen

Rechner: ZX-81
 Programmname: Roadrace
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Autofahren ist nicht immer einfach. Vor allem, wenn irgendwelche Hindernisse die Straße verschmälern. Genau solche Situationen simuliert dieses Geschicklichkeitsspiel. Sie müssen ein Auto sicher durch eine mit Hindernissen übersäte Strecke manövrieren, wobei sich Ihre Fahrgeschwindigkeit stetig erhöht. Hoffentlich haben Sie ein gutes Reaktionsvermögen, sonst werden Sie es niemals zu Meisterehren bringen. Je schneller Sie werden, desto mehr Punkte erhalten Sie. Bei einem Zusammenprall summieren sich die

erreichten Punkte auf einem Totalpunktezähler.

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben vor.

Liste der Variablen:

A=3*179 und 1*182

B=227

C=2

D=118

E=16514 bis 17251

Start: RAND USR 16581

Helmut Dursch

**WENN IHR LISTING aus einer
 Fotokopie besteht, läuft dieses
 Programm beim Abtippen nicht!**


```
1 REM 738 Bytes reserviert!
2 SAVE "R[R]"
3 SLOW
```

```
16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181
16522 00 00 00 1C 35 3A 33 30 00EE
16530 39 2A 0E 00 00 00 00 1C 008D
16538 00 3F 2A 2E 39 0E 00 00 00DE
16546 1C 76 37 2A 30 34 37 29 01B7
16554 0E 00 00 00 00 1C 97 97 0158
16562 97 80 B7 B4 A6 A9 80 96 04E7
16570 80 B7 A6 A8 AA B7 80 97 04FD
16578 97 97 76 21 EB 42 22 0C 0320
16586 40 3E FD DB FE 1F 38 F9 04A4
16594 11 5C 40 21 82 40 01 43 01D4
16602 00 ED B0 31 5C 40 AF 08 0321
16610 ED 73 0C 40 C5 11 EB 43 03B0
16618 21 EA 42 01 F6 01 ED B8 03EA
16626 13 EB E9 01 76 0E 2B 71 0308
16634 10 FC 48 C5 C5 21 00 99 0398
16642 22 34 40 D9 C1 AF C5 47 03EB
16650 4F D9 C1 F5 11 63 40 CD 045F
16658 C4 43 F1 DA 7F 43 21 9E 0453
16666 40 11 76 0A 06 20 3E 80 01B5
16674 CB 52 28 02 3E 08 23 77 0227
16682 10 FC 23 73 15 20 ED 21 02E5
16690 DF 40 36 17 21 C6 41 36 02CA
16698 17 21 70 41 D9 2A 34 40 0260
16706 29 29 29 6C 26 00 30 01 013E
16714 6C C5 F5 11 7A 40 CD D0 048E
16722 43 F1 38 B5 E1 1E 6F 23 03B2
16730 E5 CD CB 43 C1 00 D9 36 0490
16738 08 3E EF DB FE 4F 3E F7 0492
16746 DB FE B9 3E 80 E5 11 21 0467
16754 00 28 0D 30 05 A7 ED 52 0250
16762 18 01 19 CB 7E 20 01 E3 027F
16770 E1 36 3D 01 07 00 10 FE 026A
16778 0D 20 FB E5 21 E0 40 2B 0379
16786 BE 28 FC 77 06 07 19 10 028F
16794 FD 77 7D FE A7 20 03 21 03DA
16802 C7 41 2B 36 17 06 07 A7 0234
16810 ED 52 10 FB 36 17 3E AE 0383
16818 21 01 41 06 04 23 E5 CB 0240
16826 76 20 49 BE 28 06 19 10 01F4
16834 FA E1 18 EF BE 20 06 2B 03F1
16842 CB 46 20 1B 23 19 10 F4 028C
16850 E1 E5 06 04 BE 20 09 36 02ED
16858 08 2B CB 76 20 01 77 23 022F
16866 19 10 F1 E1 00 18 CC E1 03C0
16874 06 28 E1 21 5C 40 23 7E 026D
16882 FE 76 28 FA FE 01 28 06 03C3
16890 17 3F 1F 77 18 F0 10 EB 02EF
16898 D9 C3 08 42 D9 78 A7 3E 041C
16906 00 20 01 79 D9 ED 44 0E 02B2
16914 00 0C D6 0B 30 FB 00 00 0218
16922 00 10 FE 0D 20 FB 21 37 028E
16930 40 35 7E E6 0F E1 E1 C2 046C
```

```
16938 3F 42 ED 5F E6 0F FE 09 03C9
16946 30 F5 E5 21 21 41 0E AE 0349
16954 A7 20 05 71 19 71 18 07 01E6
16962 3D 20 06 19 71 19 71 18 018F
16970 07 3D 20 06 71 19 71 19 017E
16978 18 04 3D 20 03 71 18 06 010B
16986 3D 20 05 71 19 19 18 07 0124
16994 3D 20 06 71 19 19 71 18 018F
17002 06 3D 20 05 19 19 71 18 0123
17010 05 3D 20 03 19 19 19 71 0121
17018 E1 C3 3F 42 C1 E1 E5 A7 0553
17026 ED 42 E1 30 0C C5 1E AA 03D9
17034 21 B0 43 01 0A 00 ED B0 02BC
17042 E1 E5 1E 85 CD CB 43 0E 0452
17050 0A 21 BA 43 11 91 41 ED 02F8
17058 B0 3E FD DB FE 10 FA 1F 04ED
17066 38 F7 C3 FD 41 0D 0D 37 0381
17074 2A 30 34 37 29 0D 0D 2C 0134
17082 26 32 2A 00 00 34 3B 2A 011B
17090 37 2A 58 40 09 22 58 40 01BC
17098 01 E8 03 18 03 01 64 00 016C
17106 3E 1B 3C A7 ED 42 30 FA 0395
17114 09 12 13 B9 CB 40 20 ED 02FF
17122 0E 0A 38 EC 3E 1C 85 12 022D
17130 C9 76 76 76 76 76 76 76 0403
17138 76 76 76 76 97 97 97 B7 0454
17146 B4 A6 A9 80 96 80 B7 A6 04F6
17154 A8 AA B7 97 97 B7 B4 A6 0548
17162 A9 80 96 80 B7 A6 A8 AA 04EE
17170 B7 97 97 97 76 97 00 38 03C1
17178 39 2A 3A 2A 37 3A 33 2C 0197
17186 0E 00 0B 1D 1A 1C 0B 00 0077
17194 00 38 35 2E 2A 31 0E 00 0104
17202 0B 26 0B 00 97 76 97 97 0277
17210 97 90 A8 91 9D A5 A4 9F 04E5
17218 80 AD 9B A9 BA B7 B8 A8 0542
17226 AD 80 80 BC AA AE A9 AA 0514
17234 B3 80 80 97 97 97 76 76 0464
17242 76 76 76 76 76 76 76 76 03B0
17250 76 76 00 00 00 00 00 00 00EC
```

```
*****
*
* BEIM ABTIPPEN ARBEIT SPAREN
* können Sie sich, wenn Sie mit
* der Anforderungskarte am Heft-
* ende die Programme auf Daten-
* träger anfordern.
* Anwenden und auf Ihre Belange
* abändern lassen sich diese
* Programme allerdings nur mit
* Hilfe dieser CHIP-SPECIAL-
* Ausgabe.
*
* *****
```

Gewitter

Rechner: ZX-81
 Programmname: Gewitter
 Programmlänge: 4000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Es gibt wenig unangenehmere Dinge im Leben, als im Regen zu stehen, seinen Weg nicht genau zu kennen, und dann ist es auch noch stockdunkel. Man kann nicht einmal mehr die Land vor Augen sehen. Doch in genau diese Situation begeben Sie sich, wenn Sie dieses Spiel in Gang bringen. Glücklicherweise erhellt ab und zu ein Blitz die düstere Umge-

bung. Diese Augenblicke müssen Sie nutzen, um Ihren Weg zu erkennen. Laufen können Sie allerdings nur im Dunklen. Lassen Sie sich überraschen, wo Sie landen! Aber Ich möchte Sie noch unterstützen, indem ich Ihnen kleinen Tip gebe: Ihr Ziel ist das Haus. Na, werden Sie sagen, das wußte ich doch längst. Sicher! Aber Sie wissen bestimmt noch nicht, daß das Haus den Schutz durch verschiedene Minen besitzt. Oder haben Sie diese bereits kennengelernt?

Und nun viel Spaß im Dunklen!

Markus Förster

```

1 REM G E W I T T E R
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON MARKUS FOERSTER
6 CLS
8 GOTO 200
9 REM [INIT]
10 LET T=0
11 FAST
12 LET Z=0
15 LET H=INT (RND *16)+4
17 LET X$="[{32*-}]"
20 LET S=INT (RND *22)
25 LET B=1+PEEK 16396+256*PEEK 1639
7
30 FOR X=1 TO 120-SCH
35 LET Y=INT (RND *704)
40 POKE Y+B+INT (Y/32),52
42 NEXT X
45 PRINT AT S,T;"*"
46 PRINT AT H-2,29;"<<Q>>[ ]<<W>>";
  AT H-1,29;"<<ADA>>";AT H,29;"<<A
  >> <<A>>";
47 RETURN
50 PRINT AT H-2,29;"<<Q>>[ ]<<W>>";
  AT H-1,29;"<<ADA>>";AT H,29;"<<A
  >> <<A>>";
52 REM [SPIELEN]
55 LET P=INT (RND *200)+50
57 LET Z=Z+1
60 FOR X=1 TO P
62 IF X/10<>INT (X/10) THEN NEXT X
65 PRINT AT S,T;" "
67 LET Z=Z+1
70 LET T=T-(INKEY$="5" AND T>0)+(IN
  KEY$="8" AND T<31)
75 LET S=S+(INKEY$="6" AND S<21)-(I
  NKEY$="7" AND S>0)
80 IF PEEK (B+T+S*33)=CODE "0" THEN
  GOTO 125
85 PRINT AT S,T;"*"
90 IF S=H AND T=30 THEN GOTO 145
95 NEXT X
100 SLOW
105 FOR X=1 TO SCH
110 NEXT X
115 FAST
120 GOTO 50
122 REM [ENDE]
125 SLOW
130 PRINT AT 0,0;"SIE SIND AUF EINE
  MINE GETRETEN."
132 PRINT X$
135 GOTO 160
145 SLOW
150 PRINT AT 0,0;"SIE HABEN IHR HAU
  S IN ";Z;"{7*<SPC>}";AT 1,0;"ZE
  ITEINHEITEN ERREICHT.{9*<SPC>}"
151 PRINT X$
152 PRINT AT H-2,29;"<<Q>>[ ]<<W>>"
  ;AT H-1,29;"<<ADA>>";AT H,29;"<
  <AAA>>";
160 REM [NEUES SPIEL?]
170 PRINT AT 20,0;X$;"WOLLEN SIE NO
  CHMAL SPIELEN? J/N"
180 IF INKEY$="J" THEN GOTO 200
185 IF INKEY$="N" THEN STOP
190 GOTO 180
195 CLEAR
197 SAVE "GE[W]"
200 REM [ANLEITUNG]
210 CLS
220 PRINT "[ G E W I T T E R ]",""

```

```

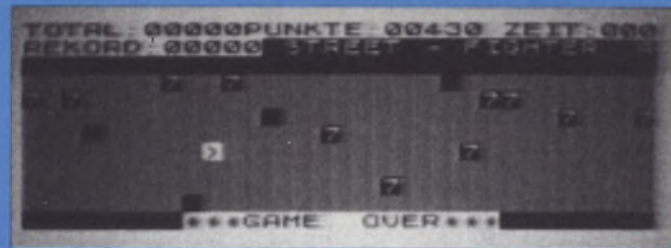
(C) MARKUS FOERSTER"
230 PRINT "{4*<SPC>}HEILIGENBERG 14
    ","{4*<SPC>}8451 ASCHACH"
240 PRINT ,,"ERREICHEN SIE IHR HAUS
    AUF DER ANDEREN SEITE EINES M
    INENFELDES."
250 PRINT "ES IST STOCKDUNKLE NACHT
    UND SIESIND MITTEN IN EINEM GE
    WITTR."
260 PRINT "DEN WEG KOENNEN SIE NUR
    SEHEN, WENN ES BLITZT. BEWEGEN
    KOENNEN"
270 PRINT "SIE SICH NUR BEI DUNKELH

EIT. DIESTEUERUNG ERFOLGT MIT D
EN PFEIL-"
280 PRINT "TASTEN OHNE SHIFT.",,,"A
LLES KLAR ?"
290 PRINT ,,"WAEHLEN SIE EINEN SCHW
IERIG-{4*<SPC>}KEITSGRAD.(10=SC
HWER,100=LEICHT)"
300 INPUT SCH
310 IF SCH<10 OR SCH>100 THEN GOTO
    300
315 CLS
320 GOSUB 10
330 GOTO 100
    
```

Die glorreichen Sieben

Rechner: Zx-81
 Programmname: Street-Fight
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Sie betreten die Straße. Totenstil-
 le. Der Wind treibt kleine Staub-
 wolken vor sich her. Stiefelabsätze
 kratzen mit einem harten Geräusch
 über den schwarzen Asphalt. Da!
 Objekte bewegen sich auf Sie zu!
 Sie greifen langsam an die Tastatur
 und harren der Dinge, die da kom-
 men. Was anderes bleibt Ihnen
 übrig, als diese unheimlichen Sie-
 bener abzuschießen, um die nackte
 Haut zu retten? Eine richtige Ent-
 scheidung, denn die Siebener bring-
 en 70 Punkte. Und wenn Sie schon
 beim Abschießen sind, sollten Sie
 auch die "X" aufs Korn nehmen, denn
 diese retten Ihre Punkte auf den
 Totalpunktezähler. Doch Vorsicht!
 Nicht immer hilft Ihnen rohe Gewalt
 aus der Patsche. Den schwarzen



Blöcken müssen Sie wohl oder übel
 ausweichen, sonst werden Sie auf
 den Boden der Tatsachen zurückge-
 bracht.

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte wie in dem Artikel:
 "So geben Sie Maschinenprogramme
 ein" beschrieben vor.

Liste der Variablen:
 A=3*179 und 1*182
 B=227
 C=2
 D=118
 E=16514 bis 17251
 Start: RAND USR 16581

Helmut Dursch

```

1 REM 738 Bytes reserviert!
2 SAVE "S[F]"
3 SLOW

16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181
16522 00 00 00 1C 35 3A 33 30 00EE
16530 39 2A 0E 00 00 00 1C 008D
16538 00 3F 2A 2E 39 0E 00 000DE
16546 1C 76 37 2A 30 34 37 29 01B7
16554 0E 00 00 00 1C 80 B8 0162
16562 B9 B7 AA AA B9 80 96 80 0513
16570 AB AE AC AD B9 AA B7 80 054C
16578 80 A6 76 21 EB 42 22 0C 0318
16586 40 3E FD DB FE 1F 38 F9 04A4
16594 11 5C 40 21 82 40 01 43 01D4
16602 00 ED B0 31 5C 40 AF 08 0321
16610 ED 73 0C 40 C5 11 EB 43 03B0
16618 21 EA 42 01 F6 01 ED B8 03EA
    
```

16626	13	EB	E9	01	76	0E	2B	71	0308	16946	18	02	36	A3	E1	C3	2A	42	0303
16634	10	FC	48	C5	C5	21	00	99	0398	16954	C1	E1	E5	A7	ED	42	30	0C	0499
16642	22	34	40	D9	C1	11	00	00	0241	16962	E1	C5	1E	A7	01	10	00	21	029D
16650	D9	21	9E	40	11	76	10	01	0270	16970	87	43	ED	B0	E1	E5	1E	85	04D0
16658	80	20	3E	07	CB	5A	28	02	0234	16978	CD	CB	43	0E	10	21	97	43	02F4
16666	0E	08	23	71	10	FC	23	73	024C	16986	11	D0	41	ED	B0	11	9D	40	03AD
16674	BA	15	38	EB	21	6E	41	D9	039B	16994	21	A3	42	36	0C	3E	FD	DB	035E
16682	D5	11	63	40	CD	BD	43	2A	0380	17002	FE	10	FA	1F	30	0C	36	06	029F
16690	34	40	29	29	29	6C	60	30	01EB	17010	3E	DF	DB	FE	10	FA	CB	47	0512
16698	01	6C	F5	1E	7A	CD	D0	43	03DA	17018	20	E9	EB	36	A6	30	02	36	0338
16706	F1	E1	DA	3B	43	23	E5	1E	0450	17026	B5	C3	FD	41	0D	0D	33	2A	032D
16714	6F	CD	CB	43	D1	48	D9	36	0472	17034	3A	2A	37	00	37	2A	30	34	0160
16722	12	E5	3E	F7	DB	FE	57	3E	049A	17042	37	29	0D	0D	17	17	17	2C	00EB
16730	EF	DB	FE	BA	11	21	00	20	03D4	17050	26	32	2A	00	00	34	3B	2A	011B
16738	2C	1F	38	37	23	7E	FE	08	0261	17058	37	17	17	17	21	5C	40	23	015C
16746	20	0A	06	96	36	16	10	FC	021E	17066	7E	FE	76	28	FA	FE	01	28	043B
16754	36	08	18	F0	FE	81	38	23	0320	17074	06	17	3F	1F	77	18	F0	10	020A
16762	36	08	E1	D9	0E	07	FE	A4	03AF	17082	EB	C9	2A	58	40	09	CB	7C	03C6
16770	38	08	06	0A	CD	A7	43	42	0249	17090	28	03	21	00	00	22	58	40	0106
16778	4B	00	D9	18	11	36	08	30	01BB	17098	01	E8	03	18	03	01	64	00	016C
16786	02	19	19	A7	ED	52	CB	7E	0363	17106	3E	1B	3C	A7	ED	42	30	FA	0395
16794	20	01	E3	E1	36	12	E5	01	0313	17114	09	12	13	B9	CB	40	20	ED	02FF
16802	0C	00	10	FE	0D	20	FB	21	0263	17122	0E	0A	38	EC	3E	1C	85	12	022D
16810	BF	40	3E	12	06	08	23	E5	0265	17130	C9	76	76	76	76	76	76	76	0403
16818	CB	76	20	48	CB	7E	20	06	0318	17138	76	76	76	76	97	B8	B9	B7	0497
16826	19	10	F9	E1	18	EE	CB	7E	0452	17146	AA	AA	B9	96	AB	AE	AC	AD	0555
16834	28	05	2B	BE	28	1C	23	19	0196	17154	B9	AA	B7	80	80	B8	B9	B7	0542
16842	10	F4	E1	E5	06	08	CB	7E	0421	17162	AA	AA	B9	96	AB	AE	AC	AD	0555
16850	28	0A	7E	36	08	2B	CB	76	025A	17170	B9	AA	B7	97	76	97	38	39	042F
16858	20	01	77	23	19	10	EF	E1	02B4	17178	2A	3A	2A	37	0E	1C	1A	1D	0126
16866	18	C8	23	E3	06	32	CD	A7	0392	17186	00	38	35	2E	2A	31	0E	26	012A
16874	43	E1	CB	46	E1	D9	01	9C	048C	17194	1A	35	00	2B	2E	37	2A	0E	0117
16882	FF	20	06	ED	62	ED	52	E5	0498	17202	1C	15	1D	00	97	76	97	97	0289
16890	C1	C3	08	42	E1	D9	7A	A7	04A9	17210	97	90	A8	91	9D	A5	A4	9F	04E5
16898	3E	FF	20	01	7B	D9	10	FE	03C0	17218	80	AD	9B	A9	BA	B7	B8	A8	0542
16906	C6	0A	30	FA	ED	5F	E6	0F	043B	17226	AD	80	80	BC	AA	AE	A9	AA	0514
16914	FE	08	E1	D2	2A	42	E5	3C	0446	17234	B3	80	80	97	97	97	76	76	0464
16922	21	BE	40	19	3D	20	FC	3A	02CB	17242	76	76	76	76	76	76	76	76	03B0
16930	34	40	E6	1F	20	04	36	BD	0290	17250	76	76	00	00	00	00	00	00	00EC
16938	18	0A	FE	08	30	04	36	80	0212										

Vabanque

Rechner: ZX-81
 Programmname: Vabanque
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Sind Sie ein Glückspilz? Spätestens nach dem Eingeben und Absolvieren dieses Spiels wissen Sie es. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele auf einem Spielfeld verteilte Punk-

te einzusammeln. Dazu dient der von Ihnen bediente Fänger, der von der linken oberen Ecke in die rechte untere Ecke bewegt werden kann. Der Fänger wird mit der Taste <1> nach unten, mit der Taste <0> nach rechts gesteuert. Treffen Sie auf ein Punktefeld, so erhalten Sie dessen zehnfachen Wert gutgeschrieben. Kommen Sie auf eine Null bedeutet dies einen zufallsgesteuer-

ten Positionswechsel innerhalb des Feldes für Sie. Treffen Sie dagegen auf ein <A>-Feld, setzt sich eine automatische Auslosung in Gang. Als Ergebnis erhalten Sie entweder Punkte zwischen 100 und 900 gutgeschrieben, oder eine <O>, die die oben beschriebene Wirkung hat. Sollten Sie ein <A> erhalten, werden Sie in die Anfangsposition zurückgesetzt.

Glück und Unglück

Eine Besonderheit ist die Spalte mit den schwarzen Zahlen am rechten Spielfeldrand. Besetzt der Fänger eine der Zahlen von 1 bis 6, erhält er den hundertfachen Wert als Punkte gutgeschrieben und rückt dann ein Feld nach unten. Trifft er dabei auf ein <O>-Feld, bedeutet dies einen zufälligen Positionswechsel innerhalb der Spalte. Bei

einer <7> kommt der Vabanque-Generator ins Spiel. Je nach Spielglück erhalten Sie bis zu mehreren Tausend Punkten, oder - wenn Sie Pech haben - eine <O>. Diese Null reduziert allerdings Ihren Gesamtpunktestand auf Null.

Ein neue Höchstpunktzahl wird als Punkterekord angezeigt. Das Spiel wird mit <P> neu gestartet.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=3*163

B=247

C=1

D=118

E=16514 bis 17015

Start: RAND USR 16581

Helmut Dursch

```
1 REM 502 Bytes reserviert!
2 SAVE "V[A]"
3 SLOW
```

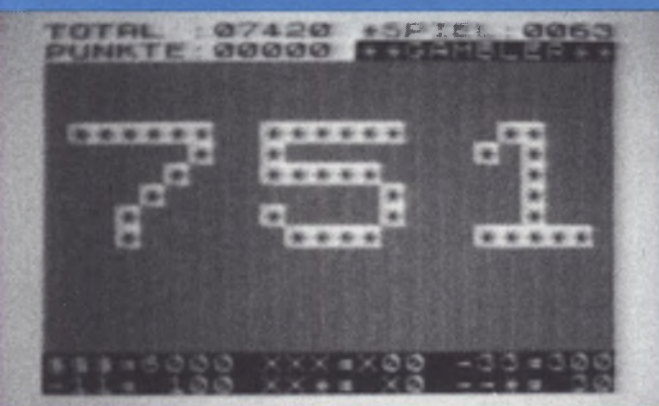
```
16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181
16522 00 00 00 1C 35 3A 33 30 00EE
16530 39 2A 0E 00 00 1C 1C 76 011F
16538 37 2A 30 34 37 29 0E 00 0133
16546 00 00 00 1C 97 BB A6 A7 02BB
16554 A6 B3 B6 BA AA 97 76 2A 04AA
16562 58 40 09 22 58 40 06 03 0164
16570 C3 E0 43 11 5C 40 21 82 0336
16578 40 01 2F 00 ED B0 58 31 0296
16586 5C 40 C5 0E 0C ED B0 11 0329
16594 FD 43 01 8F 01 21 5C 40 028E
16602 AF 08 22 0C 40 21 75 42 01FD
16610 ED B8 13 EB E9 11 63 15 0415
16618 2B 36 76 01 80 16 2B 36 01CF
16626 76 2B 71 10 FC 15 20 F3 0346
16634 48 31 5A 40 C5 54 E5 CD 03DE
16642 00 40 11 17 00 21 A1 40 016A
16650 06 14 E5 0E 11 ED 5F C6 0330
16658 15 30 FC 3C E1 E5 23 3D 03A3
16666 20 FC ED 5F C6 0B 30 FC 0465
16674 C6 1C 77 0D 20 E7 E1 19 0367
16682 10 E0 06 15 21 A0 40 ED 02F9
16690 5F 81 E6 07 C6 9C 77 4E 03F4
16698 19 10 F4 E1 73 06 02 4B 02C4
16706 15 20 FD 0D 20 FA 36 80 030F
16714 10 F5 E5 3E EF DB FE 1F 050F
16722 30 11 3E F7 DB FE 1F 38 03A6
16730 E2 01 AA BD 09 38 DC E1 0448
```

```
16738 19 18 07 23 CB 76 20 D3 028F
16746 E1 23 E5 7E FE 80 28 CB 04D8
16754 73 01 1C 00 21 6F 40 71 01D1
16762 23 71 D5 EB 30 51 91 28 038E
16770 27 FE 0A 38 1A 0E 0B CD 0267
16778 CD 43 28 1C FE 0A 38 09 029D
16786 D1 E1 36 80 21 8B 40 18 036C
16794 B1 47 AF C6 0A 10 FC 4F 03D2
16802 1E 63 CD 00 40 D1 18 93 030A
16810 3A 34 40 47 D1 21 8B 40 02B2
16818 36 80 23 7E FE 76 28 FA 03ED
16826 FE 11 28 F1 FE 80 20 F2 04B8
16834 73 93 30 FC 10 EA 0D 20 0359
16842 E7 E3 36 80 C3 B4 42 D6 050F
16850 9C 28 3C FE 07 0E 0A 38 0255
16858 0F 1B 0E 03 CD CD 43 20 0238
16866 05 CD 04 40 18 0F 0E 64 01AF
16874 60 68 09 3D 20 FC E5 C1 03D0
16882 1E 63 CD 00 40 D1 E1 E5 0425
16890 ED 5F 0D 20 FD 10 F9 01 0380
16898 94 BD 09 E1 38 22 E6 07 0382
16906 C6 9C 77 19 C3 F4 42 D1 04BC
16914 E1 36 9D ED 5F 4F 21 89 03F9
16922 40 19 7E CB 7F 28 F7 73 03B3
16930 10 FD 77 0D 20 F3 18 E4 03A0
16938 E1 D1 A7 ED 52 38 08 19 03F1
16946 E5 11 7B 40 CD 07 40 D5 039A
16954 21 6F 42 3E DF DB FE 1F 03E7
16962 38 F9 E9 ED 5F 81 30 FD 0514
16970 C6 1C 12 2D 20 FC D6 1C 032F
16978 10 F1 65 1E 63 C9 0E E8 03A6
16986 3E 1B 3C A7 ED 42 30 FA 0395
```

```
16994 09 12 13 B9 CB 40 01 64 0257
17002 00 20 ED 0E 0A 38 E9 3E 0284
17010 1C 85 12 C9 00 76 00 00 01F2
```

in Z-80

Spielhallen-Gambler



Einen Spielautomaten, wie er in jeder Spielhalle zu finden ist imitiert dieses Programm. Leider können Sie nur Punkte gewinnen. Dafür müssen Sie kein Geld in Ihren Computer werfen.

Steuerung:
1=Start, 0=Stop, A=Neues Spiel.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=7*103
B=247
C=2
D=118
E=16514 bis 17271
Start: RAND USR 16626

Helmut Dursch

Rechner: ZX-81
Programmname: Gambler
Programmlänge: 1000 Bytes
Programmiersprache: Assembler
Zubehör: 16kByte-Erweiterung

```
1 REM 758 Bytes reserviert!
2 SAVE "G[A]"
3 SLOW
16514 76 39 34 39 26 31 00 0E 0181
16522 00 00 00 00 1C 00 17 38 006B
16530 35 2E 2A 31 0E 00 00 00 00CC
16538 1C 76 35 3A 33 30 39 2A 01C7
16546 0E 00 00 00 00 1C 00 97 00C1
16554 97 AC A6 B2 A7 B1 AA B7 0554
16562 97 97 76 E1 E3 09 C1 E5 0517
16570 C5 01 E8 03 C3 E5 43 8D 0429
16578 8D 8D 94 A2 9C 9C 9C 80 04A4
16586 BD BD BD 94 BD 9C 9C 80 0540
16594 96 9F 9F 94 9F 9C 9C 76 04B5
16602 96 9D 9D 94 80 9D 9C 9C 04B9
16610 80 BD BD 97 94 80 BD 9C 04FE
16618 80 96 96 97 94 80 9F 9C 0492
16626 21 FF 42 22 0C 40 3E DF 02ED
16634 DB FE 1F 38 F9 11 5C 40 03D6
16642 21 82 40 01 33 00 ED B0 02B4
16650 58 0E 0C ED B0 31 5C 40 02DC
16658 AF 08 ED 73 0C 40 11 FD 0371
16666 43 01 D9 01 21 FE 42 ED 036C
16674 B8 C3 25 42 EB 06 07 36 0310
16682 76 2B 10 FB EB 21 F1 40 03E9
16690 0E 31 ED B8 CD CE 43 C5 0487
16698 D9 C1 D9 C5 C5 60 69 11 04D7
16706 7D 40 CD 06 40 C1 1E 64 0313
16714 CD 00 40 1E 71 D9 C5 03 033D
16722 D9 E1 CD 06 40 0E C8 3E 03E1
16730 FD DB FE 1F E1 30 D5 E5 05C0
16738 10 F5 0D 20 F2 ED 5F 47 03B7
16746 0E 78 C5 3A 34 40 47 0E 024E
16754 78 C5 ED 5F 81 47 0E A0 03FF
16762 C5 C1 79 A7 28 2E FE 3C 0436
16770 20 02 0E B4 FE AF 38 15 02DE
16778 0C 11 A3 41 21 8F 43 CD 02C1
16786 87 43 3E F7 DB FE 1F 38 042F
16794 02 0E 3B 18 0E 0D 16 21 00B5
16802 CD 60 43 2E 36 D6 05 D4 0383
16810 77 43 72 37 E1 C5 44 4D 039A
16818 38 04 79 A7 28 0F 11 AB 024F
16826 41 3E F7 CD 53 43 2E 37 033E
16834 CD 69 43 72 37 E1 E3 C5 04AB
16842 44 4D 38 04 79 A7 28 38 024D
16850 11 B3 41 3E EF CD 53 43 0395
16858 2E 38 16 17 A7 28 16 16 018E
16866 1F 3D 28 11 16 21 3D 28 0131
```

16874	OC	16	25	3D	28	07	16	1D	00E6	17074	07	23	30	02	36	17	1D	20	00E6
16882	D6	04	D4	7C	43	72	D1	E1	0491	17082	F7	1E	11	19	1E	08	E3	23	026B
16890	C5	D5	E5	06	50	10	FE	CD	04B0	17090	10	EC	E1	11	40	FF	19	7D	03C3
16898	CE	43	CD	99	43	C3	7A	42	0439	17098	FE	D8	20	D1	C9	21	8F	40	0480
16906	E1	E1	01	00	00	3A	38	40	0275	17106	11	76	08	0E	0E	06	18	72	013B
16914	2A	36	40	FE	17	20	11	7C	0262	17114	23	10	FC	73	23	0D	20	F5	02E7
16922	BD	28	04	0E	03	18	1B	0E	013B	17122	C9	01	64	00	3E	1B	3C	A7	026A
16930	3C	D6	1C	38	01	4F	18	12	01E0	17130	ED	42	30	FA	09	12	13	B9	0340
16938	BC	20	0F	D6	1C	38	0D	FE	0320	17138	CB	40	20	ED	0E	0A	38	EC	0354
16946	04	30	09	47	AF	C6	0A	10	0213	17146	3E	1C	85	12	C9	76	76	76	031C
16954	FC	4F	18	13	C6	1C	BD	20	0335	17154	76	76	76	76	76	76	76	76	03B0
16962	0E	01	58	02	D6	1C	38	07	019A	17162	97	97	AC	80	A6	80	B2	80	04B2
16970	47	AF	C6	0A	10	FC	4F	C3	03E4	17170	A7	80	B1	80	AA	80	B7	97	04D0
16978	3D	42	38	0B	0D	CD	84	43	0263	17178	97	AC	80	A6	80	B2	80	A7	04C2
16986	DB	FE	1F	38	02	0E	00	05	0245	17186	80	B1	80	AA	80	B7	97	97	04C0
16994	78	26	40	C6	0A	30	FC	C9	03A3	17194	76	97	38	35	2E	2A	31	0E	0211
17002	16	1D	A7	C8	16	21	D6	03	02B2	17202	35	00	28	31	2A	26	37	0E	0123
17010	D8	16	1F	D6	02	D8	16	25	02F8	17210	26	00	38	39	26	37	39	18	0145
17018	D6	02	D8	16	23	D6	02	D8	0399	17218	38	39	34	35	0E	1D	1A	1C	013B
17026	16	0D	C9	21	94	43	C5	01	02AA	17226	97	76	97	97	90	A8	91	9D	04A1
17034	05	00	ED	B0	C1	C9	38	39	039D	17234	A5	A4	9F	80	AD	9B	A9	BA	0513
17042	26	37	39	38	39	34	35	00	0170	17242	B7	B8	A8	AD	80	A4	A0	A4	052C
17050	21	C0	40	0E	36	06	40	E5	0290	17250	9C	80	BC	AA	AE	A9	AA	B3	0536
17058	11	08	00	0A	03	43	21	F8	0182	17258	97	97	76	76	76	76	76	76	03F2
17066	1D	3C	19	3D	20	FC	7E	E3	032C	17266	76	76	76	76	76	76	00	00	02C4

Gesetze der Mechanik

Rechner: ZX-81
 Programmname: Physikalische Bewegungsgesetze
 Programmlänge: 7000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung Drucker

Tagtäglich begegnen wir ihnen, ohne sie besonders zu registrieren: Die Bewegungsgesetze der Mechanik. Dabei ist die Berechnung und die graphische Darstellung von gleichförmigen und beschleunigten Bewegungen, vor allem für Schüler, nicht uninteressant. Genau diese Möglichkeiten bietet das Programm, das Ihnen folgende Optionen bietet:

Tabelle und Diagramm

Gleichförmige und beschleunigte Bewegungen werden als Tabelle und als Diagramm ausgewertet. Achten Sie bitte darauf, daß bei der Eingabe der Funktionen keine Einheiten,

sondern nur Zahlen und Größen angegeben werden. Beispiel: $s=4.9*t*t$ entspricht $s=1/2*a*t^2$, mit $a=9.8 \text{ m/s}^2$.

Drei Diagramme übereinander

Hier können drei verschiedene Bewegungen in einem Diagramm dargestellt werden. Sie müssen allerdings vor Eingabe der Funktionen die maximalen Zahlenwerte für die x- und y-Achse abschätzen.

Freier Fall

Der freie Fall in Vakuum wird in Tabellenform ausgegeben.

Freier Fall in Luft

Der freie Fall in Luft wird tabellarisch dargestellt. Dazu erwartet das Programm von Ihnen die Eingabe der Querschnittsfläche des fallenden Körpers, sowie die Angabe eines

Cw-Wertes für denselben. Eine Tabelle mit Cw-Werten für verschiedene Körper hilft Ihnen hierbei. Das Zeitintervall dt für die Darstellung sollte nicht kleiner als 0,2 Sekunden sein, da sonst die Rechenzeit erheblich zunimmt.

Zur Programmeingabe

Nach der Eingabe des BASIC-Programmes starten Sie dieses mit GOTO 9990. Daraufhin wird das Programm auf Band abgespeichert und nach Beendigung des Vorganges sofort gestartet. Manfred Amann

TABELLE CW-WERTE

KREISSCHEIBE	1.1
KUGEL	0.45
STROMLINIENFORM	0.05
PKW	0.3 - 0.8
LKW	0.8 - 1.5
HALBKUGEL, (1.4
HALBKUGEL,)	0.34
FALLSCHIRM	0.9
WALZE	0.85

EINGABE VON AF, M, CW UND ZEITSCHRITT DT

FREIER FALL

FREIER FALL IN LUFT

GLEICHUNGEN:

```

V=A*T
S=A/2*T*T
A=DU/DT
CW=A*DT

F=M*A
A=F/M
FG=M*G
FW=(CW*AF*RHO*U*U)/2
A=(FG-FW)/M
A=(M*G-((CW*AF*RHO*U*U)/2))/M
    
```

T (S)	S (M)	V (M/S)
0	0	0
1	5	10
2	20	20
3	45	30
4	80	40
5	125	50
6	180	60
7	245	70
8	320	80
9	405	90
10	500	100
11	605	110
12	720	120
13	845	130

FALLBESCHL.=10 M/S*S

RHO=DICHTE D. LUFT (1.25 KG/CBM)

CW=WIDERSTANDSBEIWER
AF=O-FLAECHE (QM), M=MASSE (KG)

```

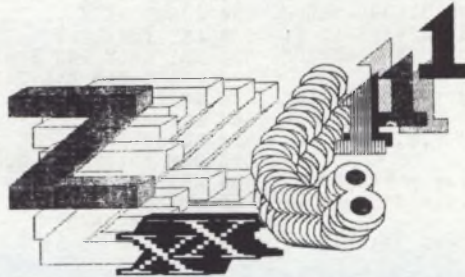
1 REM BEWEGUNGSGESETZE
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON M. AMANN
4 REM
220 REM *AUSWAHL*
230 CLEAR
240 CLS
250 PRINT "BEWEGUNG";TAB 0;"{8*~}"
260 PRINT {4*,"TASTE DRUECKEN FUER
..."}
270 PRINT {4*,"TABELLE U. DIAGRAMM
";TAB 31;"T",,"3 DIAGRAMME UEB
EREINANDER:";TAB 31;"M";,"FREI
ER FALL (G VARIABEL,TAB.):";TAB
31;"F",,"FREIER FALL IN LUFT:"
;TAB 31;"L",,"ENDE:";TAB 31;"E"
280 IF INKEY$="" THEN GOTO 280
290 IF INKEY$="T" THEN GOTO 350
300 IF INKEY$="M" THEN GOTO 900
310 IF INKEY$="F" THEN GOTO 1490
320 IF INKEY$="L" THEN GOTO 1770
330 IF INKEY$="E" THEN GOTO {4*9}
340 GOTO 280
350 CLS
360 PRINT "GLEICHFOERMIGE UND BESCH
LEUNIGTE";TAB 0;"{32**}";TAB 0;
"BEWEGUNG (TABELLE UND DIAGRAMM
)",,"{31**}"
370 PRINT ,,"FUNKTION Y=F(X)"{4*,"}
EINGABEN GROESSEN UND EINHEITEN
",,"[Y]:GROESSE (S,V,T,A)=";
380 INPUT A$
390 PRINT CHR$ 8;" ";A$;" ";CHR$ 8,
" EINHEIT(M,M/S,S,M/S*S)=";
400 INPUT B$
410 PRINT CHR$ 5;B$;CHR$ 133;TAB 0;
,, "[X]:GROESSE (S,V,T,A)=";
420 INPUT C$
430 PRINT CHR$ 8;" ";C$;" ";CHR$ 8,
" EINHEIT(M,M/S,S,M/S*S)=";
440 INPUT D$
450 PRINT CHR$ 5;D$;CHR$ 133;TAB 0;
,, "EINGABE FUNKTION: ";A$;"=F("
;C$;"",A$;"=";
460 INPUT F$
470 PRINT F${4*,"}SCHRIITWEITE (IN
";D$;"": ";
480 INPUT H
490 IF H<=0 THEN GOTO 480
500 PRINT H
510 GOSUB 2550
520 PRINT AT 0,0;C$;"(";D$;"");AT 0
,16;A$;"(";B$;"")"
530 FOR N=0 TO 63
540 PLOT N,41
550 NEXT N
560 REM BERECHNUNG
570 LET D=-1E38
580 LET B=H*17
590 FOR L=0 TO B+H/2STEP H
600 GOSUB 1410
610 LET Y=VAL F$
620 LET D=(Y AND Y>=D)+(D AND Y<D)
630 PRINT TAB 0;L;TAB 16;Y
640 NEXT L
650 LET B=H*17
660 GOSUB 2550
670 REM *DIAGRAMM,SCHRIITWEITE*
680 LET C=B/63
690 LET HM=63/B
700 LET VM=38/D
710 FOR I=0 TO 63
720 PLOT I,5
730 IF I>=5 AND I<=43 THEN PLOT 0,I
740 NEXT I
750 PRINT AT 0,1;D
760 PRINT AT 1,1;A$;"(";B$;"")"
770 PRINT AT 20,27;B
780 PRINT AT 18,25;C$;"(";D$;"")"
790 FOR L=0 TO BSTEP C
800 GOSUB 1410
810 LET Y=VAL F$
820 LET X=L*HM
830 LET Y=Y*VM+5
840 IF X<0 OR X>63 OR Y<5 OR Y>43 T
HEN GOTO 870
850 PLOT X,Y
860 NEXT L
870 GOSUB 2550
880 GOTO 230
890 REM BEWEGUNGSDIAGRAMME
900 CLS
910 PRINT "BEWEGUNGSDIAGRAMME",,"{18
**}""
920 PRINT "ES WERDEN JEWELIS 3 DIAG
RAMME",,"UEBEREINANDERGEZEICHNET
.",,"
930 PRINT "SKALENBESCHRIFTUNG Y-ACH
SE",,"GROESSE: ";
940 INPUT A$
950 PRINT A$;TAB 0;"EINHEIT: ";
960 INPUT B$
970 PRINT B${4*,"}SKALENBESCHRIFTUN
G X-ACHSE",,"GROESSE: ";
980 INPUT C$
990 PRINT C$;TAB 0;"EINHEIT: ";
1000 INPUT D$
1010 PRINT D${4*,"}MAXIMALWERT ";A$
    
```



```

;";";
1020 INPUT A
1030 IF NOT A THEN GOTO 1020
1040 PRINT A;" ";B$;TAB 0;"MAXIMALW
ERT ";C$;" ";";
1050 INPUT B
1060 IF NOT B THEN GOTO 1050
1070 PRINT B;" ";D$;,,,
1080 REM SCHRITTWEITE
1090 LET C=B/63
1100 PRINT "EINGABE FUNKTION: ";A$;
"=F(";C$;")"
1110 GOSUB 2550
1120 LET HM=63/B
1130 LET VM=36/A
1140 GOSUB 1320
1150 FOR N=0 TO 2
1160 PRINT AT 19+N,0;N+1;"");A$;"="
;
1170 INPUT F$
1180 PRINT F$
1190 GOSUB 1230
1200 NEXT N
1210 GOSUB 2550
1220 GOTO 230
1230 FOR L=0 TO BSTEP C
1240 GOSUB 1410
1250 LET Y=VAL F$
1260 LET X=L*HM
1270 LET Y=Y*VM+7
1280 IF X<0 OR X>63 OR Y<7 OR Y>43
THEN GOTO 1310
1290 PLOT X,Y
1300 NEXT L
1310 RETURN
1320 FOR I=0 TO 63
1330 PLOT I,7
1340 IF I>=7 AND I<=43 THEN PLOT 0,
I
1350 NEXT I
1360 PRINT AT 1,1;A$;"(";B$;")"
1370 PRINT AT 0,1;A
1380 PRINT AT 17,25;C$;"(";D$;")"
1390 PRINT AT 19,27;B
1400 RETURN
1410 IF C$="T" THEN LET T=L
1420 IF C$="S" THEN LET S=L
1430 IF C$="V" THEN LET V=L
1440 IF C$="A" THEN LET A=L
1450 RETURN
1460 REM FREIER FALL
1470 REM BERECHNET FALLWEG UND FALL
GESCHW. FUER 0 BIS 14 SEK.(SCH
RITTWEITE 1 SEK.)
1480 REM FALLBESCHLEUNIGUNG FREI WA
EHLBAR
1490 CLS
1500 PRINT "FREIER FALL"{4*;}
1510 PRINT "FALLBESCHLEUNIGUNG ?","
(NUR ZAHLENWERT OHNE EINHEIT",
"EINGEBEN){4*;}
1520 INPUT G
1530 IF G<=0 THEN GOTO 1520
1540 PRINT G;" M/S*S"{4*;} "MOMENT B
ITTE"
1550 FOR M=1 TO 50
1560 NEXT M
1570 CLS
1580 PRINT AT 0,10;"FREIER FALL";TA
B 10;"{11*}"
1590 PRINT AT 3,0;"T(S)";AT 3,12;"S
(M)";AT 3,24;"V(M/S)"
1600 FOR N=0 TO 31
1610 PRINT AT 4,N;"-"
1620 NEXT N
1630 LET K=5
1640 FOR T=0 TO 13
1650 LET S=G/2*T*T
1660 LET V=G*T
1670 PRINT AT K,0;T;AT K,12;S;AT K,
24;V
1680 LET K=K+1
1690 NEXT T
1700 FOR N=0 TO 31
1710 PRINT AT 19,N;"-"
1720 NEXT N
1730 PRINT AT 20,0;"FALLBESCHL.=";G
;" M/S*S"
1740 GOSUB 2550
1750 GOTO 230
1760 REM FREIER FALL IN LUFT
1770 CLS
1780 PRINT "FREIER FALL IN LUFT","{
19*}"
1790 PRINT ,,"GLEICHUNGEN:";TAB 0;"
{11*}"
1800 PRINT "V=A*T";TAB 0;"S=A/2*T*T
";TAB 0;"A=DV/DT";TAB 0;"DV=A*
DT"
1810 PRINT ,,"F=M*A";TAB 0;"A=F/M";
TAB 0;"FG=M*G";TAB 0;"FW=(CW*A
F*RHO*V^V)/2";TAB 0;"A=(FG-FW)
/M";TAB 0;"A=(M*G-((CW*AF*RHO*
V^V)/2))/M"
1820 LET RHO=1.25
1830 PRINT ,,"RHO=DICHTE D. LUFT";"
(RHO; " KG/CBM)"
1840 PRINT ,,"CW=WIDERSTANDSBEIWERT
","AF=Q-FLAECHE (QM),M=MASSE (
KG)"
1850 FOR N=0 TO 63
1860 PLOT N,25
1870 PLOT N,10
1880 PLOT N,7
1890 NEXT N
1900 GOSUB 2550
1910 CLS
1920 PRINT "TABELLE CW-WERTE","{16*
*}"
1930 PRINT ,,"KREISSCHEIBE","1.1","
KUGEL","0.45","STROMLINIENFORM
","0.05","PKW","0.3 - 0.6","LK
W","0.8 - 1.5","HALBKUGEL","1.4"
,"HALBKUGEL,),"0.34","FAL
LSCHIRM","0.9","WALZE","0.85"
1940 FOR N=0 TO 63
1950 PLOT N,18
1960 NEXT N
1970 PRINT {6*}"EINGABE VON AF, M,
CW UND","ZEITSCHRITT DT"
1980 GOSUB 2550
1990 PRINT "NUR ZAHLENWERTE EINGEBE
N","{24*}-",,,"EINGABE AF (QM)
"
2000 INPUT AF
2010 IF AF<=0 THEN GOTO 2000
2020 PRINT AF;TAB 0;"EINGABE M (KG)
"
2030 INPUT M
2040 IF M<=0 THEN GOTO 2030
2050 PRINT M;TAB 0;"EINGABE CW"
2060 INPUT CW
2070 IF CW<=0 THEN GOTO 2060
2080 PRINT CW;TAB 0;"EINGABE DT (SE
K)"
2090 INPUT Z
2100 IF Z<=0 THEN GOTO 2090
2110 PRINT Z{4*;} "AUSGABE DER ERGEB
NISSE IN","DREI SPALTEN: "
2120 PRINT "LINKS T(S), MITTE S(M),
","RECHTS V(M/S)."
2130 POKE 16418,0
2140 PRINT AT 22,0;"VOR UND NACH BE
RECHNUNG:";AT 23,0;"TASTE DRUE
CKEN (C=COPY)"
2150 POKE 16418,2
2160 GOSUB 2580
2170 LET A=9.81
2180 LET G=9.81
2190 LET T=0
2200 LET S=0
2210 LET V=0
2220 LET B=(.5*CW*RHO*AF)/M
2230 POKE 16418,0
2240 PRINT AT 23,0;"T(S)";AT 23,9;"
S(M)";AT 23,20;"V(M/S)"
2250 POKE 16418,2
2260 FOR N=1 TO 4
2270 LET A=G-B*V*V
2280 LET W=V+A*Z/8
2290 LET A=G-B*W*W
2300 LET V=V+A*Z/4
2310 IF N=1 OR N=3 THEN LET S=S+V*Z
/2
2320 NEXT N
2330 LET T=T+Z
2340 SCROLL
2350 PRINT TAB 0;T;TAB 9;INT ((S*10
0)+0.5)/100;TAB 20;INT ((V*100
)+0.5)/100
2360 IF A<=0.05 THEN GOTO 2380
2370 GOTO 2260
2380 GOSUB 2580
2390 PRINT "ERREICHTE ENDGESCHWINDI
GKEIT:";"{29*}"
2400 PRINT ,,"V=";INT ((V*100)+0.5)
/100;" M/S."
2410 LET Q=V*3.6
2420 PRINT "DAS ENTSPRICHT ";INT ((
Q*100)+0.5)/100;" KM/H";"NACH
";T;" SEK. FALLZEIT","UND ";I
NT ((S*100)+0.5)/100;" METERN
FALLSTRECKE."
2430 PRINT ,,"VERGLEICH FREIER FALL
IN VAKUUM:";TAB 0;"{32*}"
2440 LET S=G/2*T*T
2450 LET V=G*T
2460 PRINT "T=";T;" S";" S=";INT
((S*100)+0.5)/100;" M";TAB 0
;"V=";INT ((V*100)+0.5)/100;"
M/S"
2470 LET Q=V*3.6
2480 PRINT "Q=";INT ((Q*100)+0.5)/10
0;" KM/H."
2490 GOSUB 2550
2500 PRINT "NEUE RECHNUNG J/N"
2510 INPUT X$
2520 IF X$="J" THEN GOTO 1910
2530 IF X$<>"N" THEN GOTO 2510
2540 GOTO 230
2550 POKE 16418,0
2560 PRINT AT 23,0;"BELIEB. TASTE D
RUECKEN (C=COPY)"
2570 POKE 16418,2
2580 IF INKEY$=" " THEN GOTO 2580
2590 IF INKEY$="C" THEN GOSUB 2620
2600 CLS
2610 RETURN
2620 COPY
2630 FOR N=1 TO 16
2640 LPRINT
2650 NEXT N
2660 RETURN
9990 SAVE "[B]"
9991 GOTO 200
9999 STOP

```



Vektorrechnung

Rechner: ZX-81
 Programmname: Vektorrechnung
 Programmlänge: 3000 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

In der Mathematik spielen Vektoren eine nicht unerhebliche Rolle. Dieses Programm soll Ihnen das Lösen von Schnittproblemen in der Vektorrechnung erleichtern. Die mathematische Form, in der die Eingaben erfolgen müssen, wird im Anschluß an die Optionen geschildert. Es werden Ihnen folgende Optionen geboten:

1. Winkel zwischen zwei Vektoren.

Geben Sie die Vektoren in x,y,z Koordinaten ein.

2. Vektorprodukt (Kreuzprodukt)

Nach der Eingabe der Koordinaten zweier Vektoren erhalten Sie einen Vektor der senkrecht auf diesen Beiden steht.

3. Windschiefe Geraden

Dieses Unterprogramm stellt fest, ob zwei Geraden sich schneiden oder aneinander vorrüberlaufen. Die Geraden haben die Form einer Geradengleichung. Dazu müssen Sie zuerst die Koordinaten x,y,z der ersten Geraden eingeben, sodann den Richtungsvektor derselben. Ebenso verfahren Sie bei der Eingabe der Zweiten.

4. Schnitt Gerade-Ebene

Geben Sie den Ortsvektor und dann den Richtungsvektor der Geradengleichung an. Die Ebene muß Normalenform besitzen. Darauf folgt die Berechnung der Schnittkoordinaten und des Schnittwinkels.

5. Schnitt Ebene-Ebene

Es werden die Schnittgerade und der Schnittwinkel zweier Ebenen ermit-

telt. Ebene 1 muß als Ebenengleichung, Ebene 2 in Normalenform angegeben werden.

6. Schnitt Kreis-Gerade

Der Schnitt von Gerade in Normalenform und Kreis ist nur in einer Grundebene möglich.

7. Schnitt Kreis-Kreis

Gegeben sind zwei Kreise, deren Mittelpunktskoordinaten und Radien angegeben werden. Es wird eine gemeinsame Gerade, die durch die Schnittpunkte geht, berechnet und mit einem der Kreise geschnitten. Die Schnittpunktberechnung der Kreise ist nur in einer Grundebene möglich.

8. Abstand Punkt-Ebene

Der Abstand eines Punktes von einer Ebene in Normalenform wird berechnet.

Mathematische Form der Eingaben:

a) Vektor

$$\vec{r} = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$$

b) Geradengleichung

$$\vec{r} = \begin{pmatrix} x_1 \\ y_1 \\ z_1 \end{pmatrix} + \lambda \begin{pmatrix} x_2 \\ y_2 \\ z_2 \end{pmatrix}$$

c) Gerade in Normalenform

$$\begin{pmatrix} nx \\ ny \end{pmatrix} \vec{r} = c$$

d) Ebene in Normalenform

$$\begin{pmatrix} nx \\ ny \\ nz \end{pmatrix} \vec{r} = c$$

e) Ebenengleichung

$$\vec{r} = \begin{pmatrix} x_1 \\ y_1 \\ z_1 \end{pmatrix} + \lambda \begin{pmatrix} x_2 \\ y_2 \\ z_2 \end{pmatrix} + \mu \begin{pmatrix} x_3 \\ y_3 \\ z_3 \end{pmatrix}$$

Andreas Hentschel

```

1 REM VEKTORRECHNUNG
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON ANDREAS HENTSCHEL
4 REM
5 PRINT AT 3,5;" [ ]";AT 4,5;"{4*
<SPC>}" [ ]";AT 5,5;"[{6*SPC}]" ;A
T 6,5;"{4*SPC}" [ ]";AT 7,5;" [
]"
10 FOR N=8 TO 11
12 PRINT AT N,6;"[ ] [ ]"
13 NEXT N
14 PRINT AT 12,7;"[ ] [ ]";AT 13,8;
"[ ] EKTORRECHNUNG"
30 FOR N=1 TO 150
40 NEXT N
50 CLS
60 PRINT AT 0,13;"MENUE:";AT 2,0;"(
1) WINKEL ZWEIER VEKTOREN"
70 PRINT "(2) VEKTORPRODUKT"
80 PRINT "(3) WINDSCHIEFE GERADEN"
90 PRINT "(4) SCHNITT: GERADE-EBENE"
"
100 PRINT "(5) SCHNITT: EBENE-EBENE"
"
110 PRINT "(6) SCHNITT: KREIS-GERAD
E"
120 PRINT "(7) SCHNITT: KREIS-KREIS"
"
130 PRINT "(8) ABSTAND: PUNKT-EBENE"
"
140 IF INKEY$<>" THEN GOTO 140
150 LET I$=INKEY$
160 IF I$="" THEN GOTO 150
170 IF I$<"1" OR I$>"8" THEN GOTO 1
50
180 GOTO VAL I$*200
200 CLS
205 PRINT "WINKEL ZWEIER VEKTOREN"
210 DIM X(2)
220 DIM Y(2)
230 DIM Z(2)
240 FOR N=1 TO 2
250 PRINT AT 3+(N-1)*10,0;"KOORDINA
TEN VEKTOR ";N
260 PRINT "X=";
270 INPUT X(N)
280 PRINT X(N)
290 PRINT "Y=";
300 INPUT Y(N)
310 PRINT Y(N)
320 PRINT "Z=";
330 INPUT Z(N)
340 PRINT Z(N)
350 NEXT N
380 PRINT ", "WINKEL: ";180/PI *ACS
ABS ((X(1)*X(2)+Y(1)*Y(2)+Z(1)
*Z(2))/(SQR (X(1)*X(1)+Y(1)*Y(1)
)+Z(1)*Z(1))*SQR (X(2)*X(2)+Y(2)
)*Y(2)+Z(2)*Z(2){4*})
390 CLEAR
395 GOTO 2000
400 CLS
404 PRINT "VEKTORPRODUKT"
410 DIM X(2)
415 DIM Y(2)
420 DIM Z(2)
430 FOR N=1 TO 2
440 PRINT AT 3+(N-1)*4,0;"XYZ-KOORD
INATEN VEKTOR ";N
450 INPUT X(N)
455 PRINT X(N);";";
460 INPUT Y(N)
465 PRINT Y(N);";";
470 INPUT Z(N)
480 PRINT Z(N)
485 NEXT N
490 PRINT AT 10,0;"KOORDINATEN DES
NEUEN VEKTORS:"
500 PRINT "X=";Y(1)*Z(2)-Z(1)*Y(2)
510 PRINT "Y=";Z(1)*X(2)-X(1)*Z(2)
520 PRINT "Z=";X(1)*Y(2)-Y(1)*X(2)
530 CLEAR
540 GOTO 2000
600 CLS
610 PRINT "WINDSCHIEFE GERADEN"
615 DIM X(4)
620 DIM Y(4)
630 DIM Z(4)
635 FOR N=1 TO 4
640 PRINT AT 4*N-1,0;"XYZ-KOORDINAT
EN ";
642 IF N=1 OR N=3 THEN PRINT "ORTSV
EKTOR ";(N+1)/2
645 IF N=2 OR N=4 THEN PRINT "RICHT
UNGSVEKTOR"
650 INPUT X(N)
652 PRINT X(N);";";
654 INPUT Y(N)
657 PRINT Y(N);";";
660 INPUT Z(N)
665 PRINT Z(N)
670 NEXT N
675 LET A=Y(2)*Z(4)-Z(2)*Y(4)
680 LET B=Z(2)*X(4)-X(2)*Z(4)
685 LET C=X(2)*Y(4)-Y(2)*X(4)
690 LET D=(X(3)-X(1))*A+(Y(3)-Y(1)
)*B+(Z(3)-Z(1))*C
695 IF D<>0 THEN PRINT ", "DIE GERAD
EN SIND WINDSCHIEF."
697 IF D=0 THEN PRINT ", "DIE GERADE
N SCHNEIDEN SICH"
700 CLEAR
710 GOTO 2000
800 CLS
805 PRINT "SCHNITT: GERADE-EBENE"
810 DIM X(3)
815 DIM Y(3)
820 DIM Z(3)
825 FOR N=1 TO 3
830 PRINT AT 3*N,0;"XYZ-KOORDINATEN
";
835 IF N=1 THEN PRINT "ORTSV. GERAD
E"
840 IF N=2 THEN PRINT "RICHTUNGSVEK
TOR"
845 IF N=3 THEN PRINT "NORMALENV. E
BENE"
850 INPUT X(N)
855 PRINT X(N);";";
860 INPUT Y(N)
870 PRINT Y(N);";";
872 INPUT Z(N)
875 PRINT Z(N)
880 NEXT N
885 PRINT AT 12,0;"C=";
890 INPUT C
900 PRINT C
910 LET D=X(3)*X(2)+Y(3)*Y(2)+Z(3)*
Z(2)
920 IF D=0 THEN PRINT ", "DIE GERADE
IST PARALLEL ZUR{5*SPC}EBENE
."
930 IF D=0 THEN GOTO 2000
940 LET LA=(C-(X(3)*X(1)+Y(3)*Y(1)+
Z(3)*Z(1)))/D
945 PRINT ", "KOORDINATEN DES SCHNIT
TPUNKTES: X=";X(1)+LA*X(2)
950 PRINT "Y=";Y(1)+LA*Y(2)
960 PRINT "Z=";Z(1)+LA*Z(2)
965 PRINT ", "SCHNITTWINKEL: ";180/
PI *ASN ABS ((X(2)*X(3)+Y(2)*Y(
3)+Z(2)*Z(3 ))/(SQR (X(2)*X(2)
)+Y(2)*Y(2)+Z(2)*Z(2))*SQR (X(3)
)*X(3)+Y(3)*Y(3)+Z(3)*Z(3){4*})
970 CLEAR
980 GOTO 2000
1000 CLS
1005 PRINT "SCHNITT: EBENE-EBENE"
1006 DIM X(4)
1007 DIM Y(4)
1008 DIM Z(4)
1010 FOR N=1 TO 4
1011 PRINT AT 3*N,0;"XYZ-KOORDINATE
N ";
1015 IF N=1 THEN PRINT "ORTSV. EBEN
E 1"
1020 IF N=2 OR N=3 THEN PRINT "RICH
TUNGSV. ";N-1
1025 IF N=4 THEN PRINT "NORMALENV.
E2"
1030 INPUT X(N)
1035 PRINT X(N);";";
1040 INPUT Y(N)
1043 PRINT Y(N);";";
1045 INPUT Z(N)
1048 PRINT Z(N)
1050 NEXT N
1055 PRINT AT 15,0;"C=";
1058 INPUT C
1060 PRINT C
1062 LET A=X(4)*X(2)+Y(4)*Y(2)+Z(4)
*Z(2)
1065 LET B=X(4)*X(3)+Y(4)*Y(3)+Z(4)
*Z(3)
1067 LET C=C-(X(4)*X(1)+Y(4)*Y(1)+Z
(4)*Z(1))
1070 IF A<>0 THEN GOTO 1100
1072 IF B<>0 THEN GOTO 1075
1073 PRINT "DIE EBENEN SIND PARALLE
L"
1074 GOTO 2000
1075 LET MY=C/B
1078 PRINT "XYZ-KOORDINATEN ORTSV.
SCHNITTG."
1079 PRINT X(1)+MY*X(3);";";Y(1)+MY
*Y(3);";";Z(1)+MY*Z(3)
1080 PRINT "XYZ-KOORDINATEN RICHTUN
GSVEKTOR"
1085 PRINT X(2);";";Y(2);";";Z(2)
1090 GOTO 1150
1100 PRINT "XYZ-KOORDINATEN ORTSSV.
SCHNITTG"
1110 PRINT X(1)+C/A*X(2);";";Y(1)+C
/A*Y(2);";";Z(1)+C/A*Z(2)
1120 PRINT "XYZ-KOORDINATEN RICHTUN
GSVEKTOR"
1130 PRINT X(3)-B/A*X(2);";";Y(3)-B
/A*Y(2);";";Z(3)-B/A*Z(2)
1150 LET X(1)=Y(2)*Z(3)-Z(2)*Y(3)
1155 LET Y(1)=Z(2)*X(3)-X(2)*Z(3)
1160 LET Z(1)=X(2)*Y(3)-Y(2)*X(3)
1165 LET X(2)=X(4)
1170 LET Y(2)=Y(4)
1175 LET Z(2)=Z(4)
1180 GOTO 380
1200 CLS
1205 PRINT "SCHNITT KREIS-GERADE"
1210 DIM X(2)
1215 DIM Y(2)
1220 PRINT AT 3,0;"KREISMITTELPUNKT
";AT 4,0;"X=";
1225 INPUT X(1)
1230 PRINT X(1)
1232 PRINT "Y=";
1235 INPUT Y(1)
1238 PRINT Y(1)
1239 PRINT "RADIUS=";
1240 INPUT R
1243 PRINT R
1245 PRINT ", "NORMALENVEKTOR DER GE
RADEN"
1248 PRINT "X=";
1250 INPUT X(2)
1252 PRINT X(2)
1255 PRINT "Y=";
1258 INPUT Y(2)
1260 PRINT Y(2)
1265 PRINT "C=";
1268 INPUT C
1270 PRINT C
1275 LET A=X(2)*X(2)+Y(2)*Y(2)
1278 LET LA=(C-X(1)*X(2)-Y(1)*Y(2)
)/A
1280 LET MY=R**2/A-LA*LA
1285 IF MY>=0 THEN GOTO 1290
1287 PRINT ", "KEIN SCHNITTPUNKT VOR
HANDEN"
1289 GOTO 2000
1290 IF MY>0 THEN GOTO 1330
1295 PRINT ", "BERUEHRPUNKT:"
1300 PRINT "B(";X(1)+LA*X(2);"/";Y(
1)+LA*Y(2);")"
1310 GOTO 2000
1330 PRINT ", "SCHNITTPUNKTE:"
1332 LET MY=SQR MY

```

```

1335 PRINT "S1(";X(1)+LA*X(2)-MY*Y(
2);"/";Y(1)+LA*Y(2)+MY*X(2);"
"
1340 PRINT "S2(";X(1)+LA*X(2)+MY*Y(
2);"/";Y(1)+LA*Y(2)-MY*X(2);"
"
1345 CLEAR
1350 GOTO 2000
1400 CLS
1405 PRINT "SCHNITT: KREIS-KREIS"
1410 DIM X(2)
1420 DIM Y(2)
1425 DIM R(2)
1430 FOR N=1 TO 2
1435 PRINT AT 5*N-2,0;"XY-KOORDINAT
EN MITTELPUNKT KR. ";N
1440 INPUT X(N)
1445 PRINT X(N);";";
1450 INPUT Y(N)
1455 PRINT Y(N)
1460 PRINT "RADIUS=";
1465 INPUT R(N)
1470 PRINT R(N)
1475 NEXT N
1480 LET C=(R(1)*R(1)-R(2)*R(2)+Y(2
)*Y(2)+X(2)*X(2)-X(1)*X(1)-Y(1
)*Y(1))/2
1485 LET X(2)=X(2)-X(1)
1490 LET Y(2)=Y(2)-Y(1)
1493 LET R=R(1)
1495 GOTO 1275
1600 CLS
1605 PRINT "ABSTAND: PUNKT-EBENE"
1610 DIM X(2)
1615 DIM Y(2)
1620 DIM Z(2)
1630 FOR N=1 TO 2
1635 PRINT AT 5*N-2,0;"XYZ-KOORDINA
TEN ";
1640 IF N=1 THEN PRINT "DES PUNKTES
"
1645 IF N=2 THEN PRINT "NORMALENV.
EBENE"
1650 INPUT X(N)
1655 PRINT X(N);";";
1658 INPUT Y(N)
1660 PRINT Y(N);";";
1665 INPUT Z(N)
1670 PRINT Z(N)
1675 NEXT N
1680 PRINT ",,C=";
1685 INPUT C
1690 PRINT C
1695 PRINT {4*,"}ABSTAND=";ABS ((X(
1)*X(2)+Y(1)*Y(2)+Z(1)*Z(2)-C)
/(SQR (X(2)*X(2)+Y(2)*Y(2)+Z(2
)*Z(2{4*}))
1700 CLEAR
2000 POKE 16418,0
2010 PRINT AT 22,7;"<TASTENDRUCK>";
AT 23,7;"< Z TO COPY >"
2020 IF INKEY$<>" THEN GOTO 2020
2030 LET I$=INKEY$
2040 IF I$=" " THEN GOTO 2030
2050 IF I$="Z" THEN COPY
2055 POKE 16418,2
2060 GOTO 50
9998 SAVE "VEKTO[R]"
9999 RUN

```

Assembler

Programmlänge: 2662 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung dis

Eine wesentliche Erleichterung bei der Arbeit in Maschinensprache bietet ein Assembler. Dieser Assembler befindet sich in den oberen 2,6 KBytes des 16-K Speichers, und ist vor Überschreiben und NEW geschützt. Die Mnemonics, die der Assembler versteht, sind die Standard Zilog Mnemonics. Sie werden wie ein BASIC Programm in REM-Zeilen eingegeben. Innerhalb einer Basic-Zeile können mehrere Assemblerbefehle stehen, wenn sie durch ein Semikolon (;) getrennt sind. Bei der Beschreibung des Assemblers werden folgende Abkürzungen benutzt: (Hier möchte ich auch auf Anhang A (S.181-187) im Sinclair ZX81 Handbuch, das jedem Computer beiliegt, verweisen).

Beispiel: 123, \$78, -1, "A"

Steht für eine Distanz bei einem relativen Sprung. Besteht die Zahl aus nur einem Byte, wird sie direkt als Distanz eingesetzt. Andernfalls wird sie als Label angenommen, und die Distanz berechnet.

nn Steht für eine 16 Bit Zahl, also eine Zahl zwischen 0 und 65535.
 Beispiel: -40000, \$0f01, \$12-3762

const Steht für eine 16-Bit Zahl, bei der Labels verwendet werden dürfen.

addr Steht für eine 16-Bit Zahl, bei der Labels verwendet werden dürfen.

n Steht für eine 8 bit-Zahl, also eine Zahl zwischen 0 und 255. Diese wird normalerweise als Dezimal angenommen, wenn vorher nicht das '\$'-Zeichen als Kennzeichen für eine hexadezimale Zahl steht. Die ZX-81 Charakter-Codes werden durch "" gebildet ("A").

b Bit bei Befehlen zur Bit-Manipulation. b=0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

p Restart-Vektor beim RST-Befehl. p=0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56.

c Symbol für eine Bedingung. c=M, P, PE, PO, C, NC, Z, NZ.

r	r=A, B, C, D, E, H, L, ind.	=	Weist einer Konstanten einen 16 Bit-Wert zu: Konst = -44; Konst1 = Konst + 10
rr	rr=BC, DE, mem.		
mem	mem=HL, iX, iY.		
ind	ind=(HL), (iX+D), (iY+D).	*	Steht ein '*' vor einem Assemblerbefehl, so wird dieser Befehl überlesen und als Kommentar aufgefasst.

Eine Konstante oder ein Label stellen feste Adressen, bzw. Zahlen dar. Sie bestehen aus Buchstaben und Ziffern (Leerzeichen werden ignoriert). Das erste Zeichen muß ein Buchstabe sein, die Länge ist beliebig. Um Verwechslungen zu vermeiden, sollten sie nicht mit einem Assemblerbefehl, oder einem speziellen Z80-Symbol wie A, B, C, NC, ..., übereinstimmen. Konstanten und labels werden von diesem Assembler getrennt verarbeitet. Daher darf der gleiche Name zweimal, für eine Konstante und ein Label angewendet werden. Als Operatoren sind '"', '\$', '+', '-', '>' und '<' erlaubt.

'>' und '<' stehen hinter einer Zahl und bilden das Höherwertige bzw. das niederwertige BYTE einer Zahl.

Spezielle Pseudo-Befehle:

ORG addr 1, addr2

Das Programm wird ab der Adresse addr 1 in den Speicher geschrieben. Es wird dabei so assembliert, als ob es bei der Adresse addr 2 stände. Fehlt addr 2, so setzt der Assembler addr 2 = addr 1

BEGIN Zeigt den Beginn des Assemblerprogramms an.

END Zeigt das Ende des Assemblerprogramms an.

DEF Ab der Adresse im Assemblerprogramm, an der der DEF-Befehl steht, wird die auf DEF folgende Liste von Ausdrücken, die durch Leerzeichen voneinander getrennt sind, geschrieben. Zum Beispiel:
DEF 1 2 -3 \$1234 "h"

Das Setzen oder Weglassen von Leerzeichen stören den Assembler meist nicht. So ist z.B. SBC HL, SP das Gleiche wie SBCHL,SP. Lediglich bei den Befehlen, bei denen Verwechslungen auftreten könnten, wie CP, RLC, RRC, RL, RR, müssen vor dem Argument Leerzeichen gesetzt werden.

Eine Assemblerprogramm wird folgendermaßen eingegeben:

Zuerst kommt der ORG-Befehl, mit dem die Startadresse des Programmes angegeben wird. Darauf folgt die Festlegung der Konstanten. Jetzt erteilen Sie den BEGIN-Befehl, hinter dem das eigentliche Assemblerprogramm steht. Labels werden dabei durch einen Doppelpunkt hinter dem Label gekennzeichnet. Am Schluß steht der END-Befehl.

ASSEMBLIEREN Sie mit :
PRINT USR 30195.

Befindet sich der Computer im SLOW-Modus, so wird während des assemblierens das Programm auf dem Bildschirm ausgegeben. Der Assembler benötigt zwei Durchläufe um zu assemblieren. Ist kein Fehler aufgetreten, erscheint die Meldung: ASSEMBLY COMPLETE, NO ERRORS. Darunter wird die Länge des Code-Files in Bytes angegeben. Die Fehlermeldungen erscheinen wie in BASIC, wobei bedeutet:

- 1 Kein Programm oder kein BEGIN
- 2 SYNTAX-ERROR oder Bereichsüberschreitung
- 3 Relativer Sprung zu weit
- 4 Konstante schon definiert
- 5 Label schon gesetzt
- 6 Fehler in einer DEF-Anweisung

Wenn das Programm zufriedenstellend läuft, kann das im BASIC-Speicher befindliche Quellprogramm einfach mit SAVE abgespeichert werden. Ist das Programm in eine zuvor erzeugte REM-Zeile assembliert worden, kann

der Rest des BASIC-Speichers, in dem das nicht mehr benötigte Quellprogramm steht, folgendermaßen gelöscht werden:

Man stellt mit Hilfe des LIST-Befehls den BASIC-Cursor auf die Zeile, in der der ORG-Befehl steht. Verlängern Sie nun diese Zeile mit LET PACK=USR 30113 bis zu der Zeile, in der der END-Befehl steht. Löscht man jetzt die verlängerte Zeile, so wird auch das Quellprogramm gelöscht. Die REM-Zeile, in der eventuell das Code-File stand, bleibt erhalten.

Programm-Beispiel

Um die Anwendung des Assemblers zu verdeutlichen, folgt nun ein Maschinenprogramm, das den Bildschirm mit "A" füllt:

```
10 REM ORG 25000
20 REM DFILE=$400C
30 REM BEGIN
40 REM LD HL, (DFILE); INC HL
50 REM LD C, 22; *ZEILEN
60 REM LOOP 1:
70 REM LD B, 32; *SPALTEN
80 REM LOOP 2:
90 REM LD (HL), "A"
100 REM INC HL
110 REM DJNZ LOOP 2
120 REM INC HL
130 REM DEC C
140 REM JR NZ, LOOP 1
150 REM RET
160 REM END
```

Eine kleine Änderung des Programmes läßt den Bildschirminhalt sich invertieren:

```
90 REM RL (HL); CCF; RR (HL)
```

Natürlich könnte das Programm auch innerhalb einer einzigen Zeile untergebracht werden, aber dadurch würde die Übersichtlichkeit, sowie die Korrigierbarkeit sehr leiden. Assemblieren Sie nun, wie oben beschrieben. Anschließend erscheint die Meldung: ASSEMBLY COMPLETE, NO ERRORS. Darunter wird die Programmlänge mit 21 Bytes angegeben.

Wenn Sie nur die Länge des Programmes feststellen möchten, muß mit ORG 0 das Programm an die gleiche Stelle wie das ROM gelegt werden. Es ist ratsam, das Quellprogramm mit SAVE zu sichern, bevor Sie das

Programm ausprobieren. Proberhalber wurde das Programm an die Adresse 25000 gelegt. Legen Sie das Programm nie direkt hinter den BASIC-Speicher, da sich hier die Label- und Konstantentabelle befindet. Mit PRINT USR Adresse bringen Sie das Programm zum Laufen, in diesem Fall: PRINT USR 25000.

Wenn alles funktioniert, will man meist das Programm in eine Form bringen, die erlaubt, es abzuspeichern. Dazu schreibt man das Programm in eine leere REM-Zeile: Erzeugen Sie eine REM-Zeile mit so vielen Zeichen, wie die Länge des Programmes beträgt. In unserem Fall eine REM-Zeile mit 21 Zeichen:

```
1 REM .....
```

Da diese Zeile am Anfang steht, hat sie die feste Startadresse 16514. Der ORG-Befehl muß daher zu ORG 16514 abgeändert werden. Der Befehl:

```
PRINT USR 30195
```

schreibt das Programm in die REM-Zeile.

Da das Quellprogramm nicht mehr benötigt wird, können Sie es auf oben beschriebene Art und Weise löschen. Damit steht im BASIC-Speicher nur noch die REM-Zeile mit dem Maschinenprogramm, die Sie mit USR 16514 aufrufen, und mit anderen BASIC-Programmen nutzen können.

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=27*99

B=15

C=11

Die restlichen Variablen entfallen. Hinzu kommt folgender Befehl im Direkt-Modus:

```
POKE 16510,0
```

F. Beer / W. Labus

18482	OF	17	1F	27	2F	37	3F	40	0151	18730	26	1A	C0	26	33	29	C0	3D	027F	18978	B3	37	2A	39	AE	2E	32	9C	02F7	
18490	76	40	41	42	4A	43	4B	44	0255	18738	34	37	C0	34	37	C0	28	35	02B3	18986	2E	32	9D	2E	32	9E	31	29	0255	
18498	45	4D	46	56	5E	47	57	67	0291	18746	C0	37	38	39	C6	33	34	B5	034A	18994	2E	1A	A6	31	29	26	1A	AE	0236	
18506	6F	A0	A1	A2	A3	A8	A9	AA	04F0	18754	2A	3D	26	2B	1A	26	2B	8B	01AE	19002	37	37	A9	37	31	A9	31	29	0282	
18514	AB	B0	B1	B2	B3	B8	B9	BA	059C	18762	29	2F	33	3F	C1	29	2F	33	0216	19010	AE	28	35	AE	2E	33	AE	34	02FC	
18522	BB	4F	5F	27	2E	39	45	1A	0256	18770	3F	1A	C1	2F	37	C1	2F	37	02A7	19018	3A	39	AE	31	29	A9	28	35	0281	
18530	C8	37	31	28	00	C8	37	37	028E	18778	1A	C1	2F	37	33	3F	1A	C1	028E	19026	A9	2E	33	A9	34	3A	39	A9	0303	
18538	28	00	C8	37	31	00	C8	37	0257	18786	2F	37	3F	1A	C1	2F	37	33	0219	19034	31	29	2E	B7	28	35	2E	B7	0281	
18546	37	00	C8	38	31	26	C8	38	028E	18794	28	1A	C1	2F	37	28	1A	C1	026C	19042	2E	33	2E	B7	34	39	2E	B7	0298	
18554	37	26	C8	38	31	2E	26	C8	02AA	18802	31	29	4A	1A	C3	26	29	29	01F9	19050	31	29	29	B7	28	35	29	B7	0277	
18562	38	37	31	C8	37	2A	38	45	0246	18810	4C	1A	CA	31	29	10	27	28	01E9	19058	2E	33	29	B7	34	39	29	B7	028E	
18570	1A	C8	38	2A	39	45	1A	C8	02A4	18818	11	1A	A6	31	29	26	1A	10	017B	19066	31	29	37	1A	A6	31	29	26	01D1	
18578	26	29	29	26	1A	C8	26	29	01CF	18826	27	28	91	31	29	10	29	2A	019D	19074	1A	B7	32	00	35	00	35	2A	0197	
18586	28	26	1A	C8	38	3A	27	C8	0291	18834	11	1A	A6	31	29	26	1A	10	017B	19082	35	34	28	00	33	28	3F	00	012B	
18594	38	3A	27	26	1A	C8	38	27	0200	18842	29	2A	91	31	29	10	43	11	01A2	19090	33	3F	26	00	26	00	31	00	00EF	
18602	28	26	1A	C8	26	33	29	C8	027A	18850	1A	CC	31	29	4C	1A	10	43	01F9	19098	2D	00	2A	00	29	00	28	00	00A8	
18610	3D	34	37	C8	34	37	C8	28	02CB	18858	91	31	29	10	43	11	1A	A6	020F	19106	27	00	38	35	38	35	29	2A	0154	
18618	35	00	C8	37	2A	B9	C7	35	0293	18866	31	29	26	1A	10	43	91	2E	01AC	19114	27	28	26	2B	26	2B	29	2A	0144	
18626	34	35	C8	37	2A	B9	2A	3D	02B5	18874	33	28	CA	29	2A	28	CA	2E	0298	19122	27	28	2D	31	2E	3D	2E	3E	0184	
18634	BD	2F	35	10	4C	91	31	29	0268	18882	33	28	C9	29	2A	28	C9	31	0299	19130	00	01	00	0A	00	64	03	E8	015A	
18642	38	35	1A	CC	2F	35	47	1A	0218	18890	29	49	1A	C0	37	31	28	A6	0282	19138	27	10	29	2A	2B	34	37	2C	014C	
18650	C4	2F	35	C4	34	39	10	02A3	18898	37	37	28	A6	37	31	A6	37	0281	19146	27	2A	2C	2A	33	29	26	38	0161		
18658	40	11	1A	A6	2E	33	26	1A	01B2	18906	37	A6	29	26	A6	28	35	B1	02E0	19154	38	2A	32	27	31	3E	00	28	0152	
18666	10	40	91	2A	3D	10	38	35	01C5	18914	38	28	AB	28	28	AB	31	29	0260	19162	34	32	35	31	2A	39	2A	1A	0173	
18674	11	1A	CC	2A	3D	29	2A	1A	01CB	18922	49	1A	C8	2D	26	31	B9	2E	0296	19170	00	33	34	00	2A	37	37	34	0133	
18682	2D	B1	29	AE	2A	AE	28	26	02DB	18930	33	49	1A	10	28	91	34	3A	01CD	19178	37	38	1B	76	00	03	14	00	0117	
18690	31	31	47	1A	C4	35	3A	38	022E	18938	39	49	1A	10	28	91	38	27	01C4	19186	EA	21	A1	75	22	04	40	11	0298	
18698	2D	CB	28	26	31	C1	C4	26	0292	18946	28	2D	31	1A	CA	26	29	28	01E1	19194	BA	40	EB	01	33	0A	ED	BO	03C0	
18706	29	29	26	1A	C0	26	29	28	01C9	18954	2D	31	1A	CA	31	29	10	43	01EF	19202	C3	C3	03	76	00	00	00	00	01FF	
18714	26	1A	C0	38	3A	27	C0	38	0291	18962	11	1A	CA	31	29	4A	1A	10	01C3											
18722	3A	27	26	1A	C0	38	27	28	01E8	18970	43	91	33	2A	AC	37	2A	39	0277											

Disassembler

Rechner: ZX-81
 Programmname: Disassembler
 Programmlänge: 1800 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

POKE 32705,7 (dez 7 = hex 07)
 RAND USR 32032

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=27*99

B=15

C=11

Die restlichen Variablen entfallen. Hinzu kommt folgender Befehl im Direkt-Modus:

POKE 16510,0

Wenn Sie den kurzen BASIC-Teil des Programmes eingegeben haben, starten Sie den Disassembler mit RUN. Dann wird dieser gesaved.

F. Beer/W. Labus

Ein Disassembler ist ein nützliches Werkzeug bei der Arbeit in Maschinensprache, oder bei der Erforschung und Nutzung des ROM. Dieser Disassembler befindet sich in den oberen 1,7 Kilobyte des Speichers. Dort ist er vor Überschreiben und NEW geschützt. Es können jederzeit beliebige andere Programme dazugeladen werden.

Nach dem Laden erscheint die Aufforderung: "Press any key". Wenn Sie nun eine Taste, außer BREAK, drücken, wird der Disassembler automatisch oberhalb RAMTOP geladen, und NEW ausgeführt.

Das Programm wird mit:

USR 32032

aufgerufen, die Startadresse in 32704/32705 gepoked.

Wollen Sie z.B. die CHR\$-PRINT-Routine im ROM, die dort ab der hexadezimalen Adresse 07F1 steht, untersuchen, geben Sie ein:

POKE 32704,241 (dez 241 = hex F1)

ZX-81

Super-Monitor

Rechner: ZX-81
 Programmname: Monitor
 Programmlänge: 2300 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Einer der größten Nachteile des ZX-81-Betriebssystems ist seine Geschwindigkeit. Viele Programmierer versuchen diese Einschränkung durch Programmieren in Maschinensprache zu umgehen. Da jedoch im ROM kein Monitorprogramm, das die Eingabe und das Testen von Maschinenprogrammen ermöglicht, integriert ist, werden Maschinenprogramme schnell unübersichtlich. Hinzu kommt, daß die meisten Unterprogramme die das ROM bietet, stark verbesserungsbedürftig sind, wie z.B. die CLS- und die PRINT-Routine.

Neue INPUT-Routine

Diese Mängel beseitigt das folgende Maschinenprogramm. Es enthält eine vollkommen neue INPUT-Routine, deren Editiersystem vom Sinclair-System abweicht. Der Cursor ist immer das invertierte Zeichen, auf dem er steht. Mit der Taste "shifted 5" wird der Cursor nach links, mit "shifted 8" nach rechts bewegt, vorausgesetzt, daß dort bereits ein Zeichen steht, oder daß der Cursor nicht den Anfang oder das Ende des INPUT-Puffers unter- bzw. überschreitet. Die Länge des INPUT-Puffers beträgt 262 Zeichen. Ist der Puffer vollständig vollgeschrieben und steht der Cursor an letzter Stelle, wird dieser als Zeichen mit der Codennummer 8 (Schachbrettmuster) ausgegeben. Durch das Drücken einer Taste wird grundsätzlich das Zeichen, auf dem der Cursor steht, überschrieben und der Cursor um eine Stelle nach vorn gerückt. Die NEWLINE-Taste (N/L-Taste) bewirkt die Übernahme aller Zeichen die links vom Cursor stehen, sowie das vom Cursor Überschriebene. "shifted N/L" verursacht die Rückkehr ins Hauptprogramm des Monitors, wobei die Mel-

dung "EXTRA IGNORED" ausgegeben wird. Die Ein- und Ausgabe von Zahlen erfolgt immer hexadezimal. Im Gegensatz zur ursprünglichen PRINT-Routine wird der Bildschirm, sobald er gefüllt ist, nach oben gescrollt. Hat die Ausführung eines Befehls die Ausgabe von mehr als einer Bildschirmseite zur Folge, wartet das Programm bis entweder die N/L-Taste zur Fortsetzung, oder eine andere Taste zum Verlassen des Befehls gedrückt wird.

14 Routinen

Jeder Monitorbefehl wird durch das Drücken einer einzigen Taste erreicht. In der folgenden Aufführung der Monitorbefehle ist unter "Syntax" nur angegeben, was von Ihnen eingegeben werden muß, jedoch nicht, welche Ergänzungen auf dem Bildschirm erscheinen. Das Zeichen " " steht für Space.

Befehle:

B)asic

Syntax: B
 Rücksprung in das BASIC-Betriebssystem.

C)hecksum

Syntax: C Startadresse N/L
 Endadresse N/l

Berechnet für den eingegebenen Speicherbereich Prüfsummen. Zu diesem Zweck wird der Speicherbereich in 256 Byte große Blöcke unterteilt, und für diese Blöcke jeweils eine 16-Bit-Prüfsumme ermittelt.

F)ill

Syntax: F Startadresse N/L
 Endadresse N/L Wert N/l
 Füllen des Speicherbereichs von Startadresse bis Endadresse mit dem angegebenen 8-Bit-Wert.

G)o

Syntax: G Startadresse N/L
Starten eines Programmes. Sämtliche CPU-Register werden mit ihren alten Werten geladen, bevor ein Sprung zur angegebenen Adresse erfolgt. Die Rücksprungadresse befindet sich auf dem Stack. Nach dem Rücksprung werden sämtliche Registerinhalte gerettet und können ausgegeben und verändert werden.

H)ome

Syntax: H
Dieser Befehl löscht den Bildschirm.

I)n

Syntax: I Peripherieadresse N/L
Ein Wert wird von einer Peripherieeinheit mit der angegebenen Adresse gelesen. Die Ausgabe des Wertes erfolgt sowohl binär als auch hexadezimal.

J)ump relativ Berechnung

Syntax: J Startadresse N/L
Zieladresse N/L

Durch Angabe der Adresse, an der der Jump relativ OP-Code steht, und der Zieladresse des Sprunges, wird das dazugehörige Sprungbyte berechnet. Darauf fragt das Programm mit der Meldung "POKE?", ob der Wert gleich hinter den Jump relativ OP-Code geschrieben werden soll. Wenn Sie dies wünschen, betätigen Sie die Taste "Y". Ist ein Jump relativ von der angegebenen Startadresse nicht möglich, so wird ein "OUT OF RANGE ERROR" angezeigt.

M)ove

Syntax: M Startadresse N/L
Endadresse N/L Zieladresse N/L

Mit diesem Befehl kann ein Speicherbereich kopiert werden. Dabei wird der Bereich ab Startadresse bis Endadresse in den Bereich ab Zieladresse kopiert, wobei darauf zu achten ist, daß sich die beiden Bereiche nicht überschneiden, da sonst eine korrekte Durchführung des Befehls nicht gewährleistet ist.

O)ut

Syntax: O Peripherieadresse N/L
Wert N/L
Ausgabe des 8-Bit-Wertes an eine Peripherieeinheit.

R)ead

Syntax: R Startadresse N/L
Programmname N/L

Mit diesem Befehl können Daten, die unter einem bestimmten Namen auf Band gespeichert wurden, wieder eingelesen werden. Startadresse ist die Adresse, in die das erste Byte gelesen wird. Durch Drücken der BREAK-Taste während der Ausführung dieses Befehls, können folgende Fehlermeldungen erscheinen:

1. "BREAK, NO BYTES LOADED", wenn noch ein Byte geladen wurde.
2. "BREAK, LAST BYTE LOADED", sowie die Adresse und der Wert des zuletzt geladenen Bytes.

S)ubstitute

Syntax: S Startadresse N/L
Bytes, bzw. Texte durch Spaces getrennt N/L

Diese Option erlaubt Ihnen Programme, Text und Daten einzugeben. Startadresse ist die Adresse, ab der die folgenden Bytes geschrieben werden sollen. Auf die Startadresse folgen die 8 Bit Hexadezimalzahlen, die jeweils durch mindestens ein Space getrennt eingegeben werden müssen. Es kann auch die Eingabe eines Textes erfolgen, indem dieser einfach in Anführungsstriche gesetzt wird.

T)ext

Syntax: T Startadresse N/L
(optional: Endadresse N/L)

Der Speicherbereich von Startadresse bis Endadresse wird in Gruppen von je 4 Bytes ausgegeben. Dahinter erscheinen die zugehörigen Zeichen. Wird die Endadresse weggelassen, nimmt diese automatisch den Wert FFFF an.

V)erify

Syntax: V Startadresse N/L
Endadresse N/L Zieladresse N/L

Der Speicherbereich von Startadresse bis Endadresse wird mit dem Speicherbereich ab Zieladresse verglichen. Stimmt ein Wert nicht überein, so wird die Adresse im Startbereich und der dazugehörige Wert, sowie die Adresse im Zielbereich und deren Wert ausgegeben. Außerdem erfolgt die binäre Ausgabe der Exklusiv-Oder-Verknüpfung beider Bytes. Dadurch läßt sich erkennen, welche Bits in in beiden Bytes überein- oder nicht übereinstimmen. Eine Null bedeutet, daß sie übereinstimmen, eine 1, daß sie nicht übereinstimmen.

W)rite

Syntax: W Startadresse N/L
Endadresse N/L Programmname N/L
Nachdem der Programmname auf den Kassettenrecorder ausgegeben wurde, wird der Speicherbereich von Startadresse bis Endadresse ausgegeben. Wird während des Abspeicherns die BREAK-Taste gedrückt, erscheint die Meldung "BREAK, LAST BYTE SAVED", sowie die Adresse und der Wert des zuletzt abgespeicherten Bytes. Die Geschwindigkeit des Abspeicherns läßt sich ändern und so den Fähigkeiten des Kassettenrecorders anpassen. Dazu muß lediglich der Inhalt der Speicherzelle 4569, in der normalerweise BO steht, geändert werden. Je größer der Wert ist, desto geringer ist die Abspeichergeschwindigkeit.

X)amine

Syntax: X Registername N/L
Wert N/L

Verändern der Registerinhalte. Zuerst wird der Name des Registers eingegeben, dessen Wert geändert werden soll. Als Registernamen sind zulässig:

A, B, C, D, E, H, L, F, I, R, A",
B", C", D", E", H", L", F".

Außerdem die Doppelregister BC, DE, HL, SP, IX, IY. Nach der Eingabe des Registernamens wird zuerst der alte Wert des Registers ausgegeben. Darauf kann ein 8-Bit-Wert eingegeben werden. Bei den Doppelregistern sind natürlich 16-Bit-Zahlen zulässig.

Z)

Syntax: Z

Es erfolgt die Ausgabe aller Registerinhalte, wobei der Inhalt des F-Registers auch binär mit der Bedeutung der jeweiligen Bits ausgegeben wird. S: Sign Flag; Z: Zero Flag; X: dieses Bit wird nicht verwendet; H: Halbüberlauf; P: Paritäts- oder Überlaufflag; N: Additions- oder Subtraktionsflag; C: Carry Flag.

Außer den bereits erwähnten Fehlermeldungen können noch folgende erscheinen:

- "SYNTAX ERROR" bei syntaktisch falschen Eingaben.
- "OVERFLOW ERROR" nach Eingabe einer Zahl, die größer als FFFF ist.
- "OUT OF RANGE ERROR" nach Eingabe einer Zahl größer als FF, wenn eine 8-Bit-Zahl erwartet wurde.

Hinweis zur Programmeingabe

Zuerst muß eine REM-Zeile erzeugt werden, die groß genug ist, das Maschinenprogramm und den Input-Puffer aufzunehmen. Daher geben Sie zuerst eine Zeile 1 REM mit 99 Zeichen ein. Danach die Zeile mit dem EDIT-Befehl editieren und die Zeilennummer um eins erhöhen. Dies setzen Sie solange fort, bis Sie 27 REM-Zeilen mit je 99 Zeichen erstellt haben. Zur Kontrolle können Sie PRINT PEEK 19343 eingeben. Erscheint der Wert 118, so haben Sie alles richtig gemacht. Nun tippen Sie das Hexadezimal-Eingabeprogramm in den Rechner und im Anschluß daran folgende Befehle, die Sie jeweils mit NEWLINE abschließen müssen:

POKE 16510,0
POKE 16511,15
POKE 16512,11

Starten Sie jetzt das Eingabeprogramm mit RUN 100. Nach dem Eingeben der Adresse können beliebig viele zweistellige Bytes eingetippt werden. Tritt ein ERROR 5 auf, geben Sie CONT ein. Haben Sie die Eingabe der Bytes beendet, löschen Sie das Eingabeprogramm. Mit den folgenden Zeilen wird das Programm abgespeichert und nach dem Laden sofort gestartet:

10 SAVE "MONITOR"
20 RAND USR 16514

Und jetzt viel Spaß mit Ihrem neuen
Monitor!

Jens Kroth

```

0130:33 B9 38 36 N150 -->S:7000:"REGISTERINHALTE ZX-81
0140:B7 38 2C B3 BSGN "
0144:26 27 B8 35 ABSP
0148:2A 2A B0 3A EEQU -->Z
014C:38 B7 38 39 SBST A F B C D E H L I
0150:37 8D 28 2D RECH BC A9 00 82 00 CB 40 3C 1E
0154:37 8D 33 34 RENO
0158:B9 17 97 34 T*RD A" F" B" C" D" E" H" L" R
015C:B7 26 33 A9 BANO D5 81 D2 00 00 2B 00 40 B9
0160:13 94 12 94 <E>E
0164:13 92 39 2D <RTH SZXHXPN0 SP IX IY
0168:2A B3 39 B4 ENTO 10101001 7FE6 0281 4000
016C:38 39 2A B5 STEP
0170:31 35 37 2E LPRI -->Z
0174:33 B9 31 31 N1LL A F B C D E H L I
0178:2E 38 B9 38 ISIS BC A9 00 82 00 CB 40 3C 1E
017C:39 34 B5 38 TOPS
0180:31 34 BC 2B LOLF A" F" B" C" D" E" H" L" R
0184:26 38 B9 33 ASTN D5 81 D2 00 00 2B 00 40 B9
0188:2A BC 38 28 EUSC
018C:37 34 31 B1 ROLL SZXHXPN0 SP IX IY
10101001 7FE6 0281 4000
    
```

Ø REM 2830 Bytes reserviert!
10 SAVE "MONITO[R]"
20 RAND USR 16514

16514 CD D5 40 21 AE 40 CD 79 0437	16826 7E D1 C1 E1 C9 F5 0F 0F 04CD	17178 FF C4 EE 41 EB E1 C9 3E 05C5
16522 4A 21 CF 40 CD 37 41 CD 038C	16834 0F 0F CD C8 41 F1 F5 E6 04C0	17186 0E CD EF 40 C3 C0 44 CD 049E
16530 8B 41 FE 40 D2 47 41 CD 0431	16842 0F C6 1C CD EF 40 F1 C9 04A7	17194 23 42 C3 32 42 47 41 71 0295
16538 EF 40 D6 26 FA 47 41 87 0434	16850 F5 7C CD BF 41 7D CD BF 0547	17202 4A 51 44 47 41 47 41 CD 02BC
16546 06 00 4F 21 2F 43 09 5E 014F	16858 41 F1 C9 06 08 17 4F 3E 02AD	17210 43 05 4A 73 4A 63 43 38 022D
16554 23 56 EB E9 C0 EF D8 F2 05C6	16866 1C CE 00 CD EF 40 79 10 036F	17218 48 47 41 95 43 E6 43 47 0318
16562 C0 F8 F4 EB F9 FC E6 F7 0769	16874 F4 17 7F C9 C5 D5 11 88 0486	17226 41 84 43 47 41 47 41 DE 02F6
16570 EA C0 FF E4 DC C0 F2 F4 070F	16882 4A 21 00 00 1A 47 CD 1C 01B5	17234 45 C1 48 F9 43 47 41 CC 03DE
16578 F3 EE F9 F4 F7 C0 FB C0 0740	16890 42 78 38 1B 47 CD 1C 42 027F	17242 44 A5 45 80 47 47 41 C5 0342
16586 DD DB DF 00 FF 76 76 16 0498	16898 38 13 29 DA 51 41 29 38 0241	17250 46 3E 33 CD EF 40 CD F5 0475
16594 16 12 FF F5 E5 C5 2A 0C 03FC	16906 FA 29 38 FB 29 38 FB B5 0467	17258 42 3E 0E CD EF 40 ED 78 03EF
16602 40 22 0E 40 AF 0E 18 23 01A8	16914 6F 13 1A 18 E7 78 3F D1 0323	17266 CD BF 41 47 AF CD EF 40 04BF
16610 06 20 77 23 10 FC 0D 20 01F9	16922 C1 C9 D6 1C D8 FE 10 3F 04A1	17274 78 CD DD 41 C3 8B 40 3A 042B
16618 F6 C1 E1 F1 C9 E5 D5 C5 06D1	16930 C9 CD C0 44 CD EE 41 DA 0570	17282 39 FF 21 81 43 CD 37 41 0362
16626 F5 06 76 B8 2A 0E 40 20 02C1	16938 47 41 FE 76 C2 47 41 C9 040F	17290 CD F5 42 CD 00 43 ED 41 0442
16634 05 7E B8 23 20 FB 7E B8 03AF	16946 F5 7C A7 C2 4C 41 F1 C9 0521	17298 C3 8B 40 CD 07 43 3E 76 0359
16642 20 01 23 ED 5B 10 40 A7 0283	16954 21 87 4A 36 FF 23 E5 01 0330	17306 CD EF 40 0E 14 CD D2 41 03FE
16650 EB ED 52 EB 20 19 01 21 0370	16962 06 01 36 00 23 0B 78 B1 0194	17314 3E 0E CD EF 40 06 08 7E 02D4
16658 00 2A 0C 40 23 54 5D 09 0153	16970 20 F8 36 FF E1 7E FE 76 0520	17322 CD BF 41 CD A3 46 00 00 0383
16666 01 F7 02 ED B0 06 20 2B 02E8	16978 20 01 AF CB FF CD EF 40 0496	17330 00 00 00 CA 8B 40 23 10 01C8
16674 AF 2B 77 10 FC 62 6B F1 041B	16986 CD 8B 41 FE 40 30 12 47 0360	17338 EE 3E 76 CD EF 40 0D 20 03CB
16682 FE 76 28 02 77 23 22 0E 0268	16994 23 7E 2B C3 65 4A 78 CD 0383	17346 DC CD 8B 41 FE 76 28 D3 04E4
16690 40 C1 D1 E1 C9 E5 F5 7E 05D4	17002 C9 42 CD EF 40 77 23 18 03B9	17354 C3 8B 40 CD E9 42 E5 CD 0538
16698 FE FF 28 06 CD EF 40 23 044A	17010 DC FE 76 20 0B CD C9 42 0453	17362 00 43 E1 EB 70 EB ED 52 04A9
16706 18 F5 F1 E1 C9 21 64 41 046E	17018 77 2A 0E 40 E5 C3 B1 44 038C	17370 44 4D 62 6B 13 78 B1 28 02C2
16714 18 08 21 6C 41 18 03 21 012A	17026 FE 79 20 05 C3 4D 4A 00 02F6	17378 02 ED B0 C3 8B 40 CD E9 04E3
16722 7A 41 CD 37 41 21 84 41 02E6	17034 00 FE 72 20 21 2B 7E 3C 0296	17386 42 D5 A7 ED 52 23 44 4D 03B1
16730 CD 37 41 ED 7B 02 40 C3 03B2	17042 23 28 C5 CD C9 42 7E FE 0464	17394 CD DA 42 EB E1 18 EA CD 0584
16738 8B 40 76 38 3E 33 39 26 0249	17050 76 20 01 AF CD EF 40 CD 040F	17402 07 43 3E 76 CD EF 40 0E 0308
16746 3D FF 76 34 3A 39 00 34 028D	17058 9F C2 CD C9 42 2B 7E CB 0457	17410 14 CD D2 41 3E 0E CD EF 03FC
16754 2B 00 37 26 33 2C 2A FF 0210	17066 FF CD EF 40 18 AA FE 73 052E	17418 40 06 04 E5 7E CD BF 41 037A
16762 76 34 3B 2A 37 2B 31 34 01D6	17074 20 A6 23 7E FE 76 2B 28 032E	17426 CD A3 46 00 00 00 00 01B6
16770 3C FF 00 2A 37 37 34 37 023E	17082 9F FE FF 28 9B CD 42 0537	17434 28 03 23 10 EF E1 CD EF 03EA
16778 FF E5 C5 D5 2A 25 40 E5 04F2	17090 7E CD EF 40 23 18 86 E5 0420	17442 40 CD EF 40 06 04 7E CB 038F
16786 2A 25 40 C1 E5 A7 ED 42 040B	17098 F5 2A 0E 40 2B 7E FE 76 038A	17450 77 28 02 3E 1B CD EF 40 02F6
16794 28 F6 E1 CD BB 02 ED 4B 04C1	17106 28 FA 22 0E 40 F1 E1 C9 042D	17458 A7 E5 ED 52 E1 CA 8B 40 0541
16802 25 40 22 25 40 78 C6 02 022C	17114 3E 0E CD EF 40 CD 23 42 037A	17466 23 10 EB 3E 76 CD EF 40 03CE
16810 ED 42 3A 27 40 B4 B5 20 0359	17122 C9 CD DA 42 44 4D C9 CD 04D9	17474 0D 20 BE CD 8B 41 FE 76 03F8
16818 EA ED 4B 25 40 CD BD 07 0418	17130 DA 42 3E 16 CD EF 40 EB 0457	17482 C2 8B 40 18 B2 14 50 CD 0388
	17138 C3 23 42 3E 10 CD AB 44 0332	17490 E9 42 22 4F 44 0E 14 3E 0240
	17146 3E 11 4D C3 EF 40 3E 1A 02E6	17498 76 CD EF 40 EB CD D2 41 053D
	17154 CD AB 44 45 C9 CD DA 42 04B3	17506 EB 3E 16 CD EF 40 21 00 035C
	17162 3E 16 CD EF 40 E5 CD C0 04C2	17514 00 44 1A D5 16 00 5F 19 01C1
	17170 44 3A 88 4A FE 76 21 FF 03E4	17522 D1 E5 2A 4F 44 ED 52 E1 0493

Schachmatt

Rechner: ZX-81
 Programmname: Schachmatt
 Programmlänge: 3000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

In vielen Zeitungen und Zeitschriften findet man sie: Die Knobelecke. Oft stellen Schachprobleme einen wesentlichen Teil dieser Rubrik dar. Und nicht selten bedarf es einiger geistiger Anstrengung bis ein solches Problem gelöst ist. Doch mit der Hilfe Ihres ZX-81 und des Programmes "Schach" ist die Zeit des Rätselns vorbei.

Schnelle Maschinensprache

Das Programme könnte, wenn es nicht so lange dauern würde, Mattprobleme bis zu 18 Zügen lösen. Kleinere Probleme werden aber dank der Programmierung in Assembler schnell gelöst. Daher wird auch weniger Speicherplatz benötigt, als etwa bei einem äquivalenten BASIC-Programm. Die Länge des Maschinenprogrammes beträgt circa 2260 Byte, außerdem wird der Speicherplatz ab Adresse 23040 belegt, um die Zuglisten abzuspeichern.

Hinweis zur Programmeingabe

Um das Maschinenprogramm auf Kassette aufzeichnen zu können, muß der Maschinencode in einer genügend großen REM-Zeile untergebracht werden. Eine solche wird im folgenden Verfahren erzeugt:

a) Geben Sie eine REM-Zeile mit Zeilennummer 1 und 94 beliebigen Zeichen ein (z.B. 94 * 'x'). Dies können Sie mit PRINT PEEK 16511 überprüfen. Das Ergebnis muß 96 lauten.

b) Editieren Sie nun Zeile 1 und ändern die Zeilennummer zu 2 ab. Dann editieren Sie die gerade erzeugte Zeile 2 und ändern die Zeilennummer zu 3 ab. Diesen Vorgang wiederholen Sie solange, bis Sie 23 REM-Zeilen mit den Zeilennummern von 1 bis 23 erzeugt haben. Falls

Sie jetzt alles richtig gemacht haben, ergibt sich PEEK 18808 zu 118.

Jetzt geben Sie im Direktmodus die Kommandos:

```
POKE 16512,8
POKE 16511,248
POKE 16510,0
POKE 16514,118
```

Dadurch entsteht eine REM-Zeile mit Zeilennummer Null und einer Länge von 2296 Byte.

Nach dieser Prozedur wird das BASIC-Programm in gewohnter Form eingegeben.

Ist dies geschehen starten Sie das Programm mit RUN 600. Dieses Kommando ruft eine Hilfsroutine auf. Sie erlaubt Ihnen das Eintippen des Hexcodes. Eine weitere Hilfsroutine erleichtert die Suche nach eventuell falsch eingegeben Hexcodes. Sie wird mit RUN 435 aufgerufen. Nach dem Festlegen einer Anfangsadresse wird ab dieser Adresse der Hexcode aufgelistet.

Bedienung

"Schach" wird durch den Befehl RUN gestartet. Den weiteren Verlauf zeigt ein Beispiel:

Problem:

Weiß Ta1, Bb6, Kc8.

Schwarz Ka8, Lb8, Ba7, Bb7.

Weiß am Zug.

Programm:

Wieviele Züge?

Ihre Eingabe:

2 NEWLINE

Programm:

Figureneingabe wie folgt:

FPL (Figur Platz)

Weiß

Ihre Eingabe:

TA1 NEWLINE

BB6 NEWLINE

KC8 NEWLINE

NEWLINE

(Eine leere Eingabe bedeutet, daß alle Figuren einer Farbe eingegeben sind)

Programm:

Schwarz

Ihre Eingabe:

KA8 NEWLINE
 LB8 NEWLINE
 BA7 NEWLINE
 BB7 NEWLINE
 NEWLINE

(Nun sind alle Figuren eingegeben)

Programm:

Wer ist am Zug ? (1/0)

(1=Weiß, 0=Schwarz)

(Es erscheint eine graphische Darstellung des Schachbrettes)

Programm:

Richtig ? (J/N)

Ihre Eingabe:

J NEWLINE

(Falls die Stellung nicht richtig sein sollte, geben Sie N ein. Das Programm beginnt darauf noch einmal von vorne)

Da das Programm im FAST-Modus arbeitet, wird der Bildschirm während der Problemlösung schwarz. In unserem Fall lautet der Lösungszug Ta1-a6. Existiert keine Lösung wird dies vom Rechner gemeldet. Um das Programm von neuem zu starten, genügt ein Tastendruck.

Übrigens nimmt das Programm immer an, daß eine Rochade möglich ist, da es davon ausgeht, daß König und Turm noch nicht gezogen wurden. Dies können Sie natürlich ändern:

Geben Sie nach der Abfrage "Wieviele Züge ?" STOP ein, und einen oder mehrere der folgenden Befehle.

POKE 16524,1: Keine weiße Rochade erlaubt.

POKE 16525,1: Keine kurze weiße Rochade erlaubt.

POKE 16526,1: Keine lange weiße Rochade erlaubt.

POKE 16527,1: Keine schwarze Rochade.

POKE 16528,1: Keine kurze schwarze Rochade.

POKE 16529,1: Keine lange schwarze Rochade.

Nun können Sie ganz normal mit GOTO 30 fortfahren. Der ZX-81 zieht die verbotenen Rochaden bei seiner Zuggenerierung nicht in Betracht.

Bei folgendem Problem findet der Rechner zunächst keine Lösung:

Problem:

Weiß Kd5, Tg7, Lc2, Ld6, Bf5, Bf6, Bh7.

Schwarz Kh8, Be4, Be5.

Weiß am Zug.

Matt in zwei Zügen!

Bei genauerem Hinsehen stellt man fest, daß der letzte schwarze Zug e7-e5 gewesen sein muß, also daß Weiß diesen Bauern en passant schlagen kann. Um das Programm mitzuteilen, muß man zuerst e5 (der Platz, an den der schwarze Bauer zog) umwandeln:

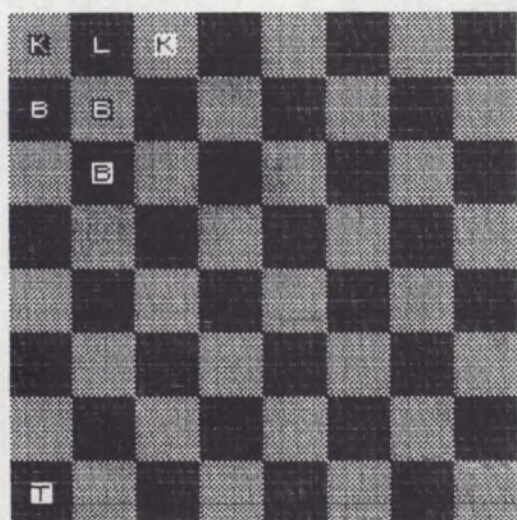
Sei a=1, b=2, c=3, ..., h=8 (Wert der Buchstaben).

Dann ist X=Wert (von Buchstabe)+10*(Wert (von Zahl)+1).

In diesem Fall ist X=5+10*(5+1)=65. Jetzt brauchen Sie lediglich noch den Befehl POKE 16541,X einzugeben, und das Programm erneut mit RUN zu starten. Nun wird f5xe6 e.p. mit einbezogen und ist die Lösung.

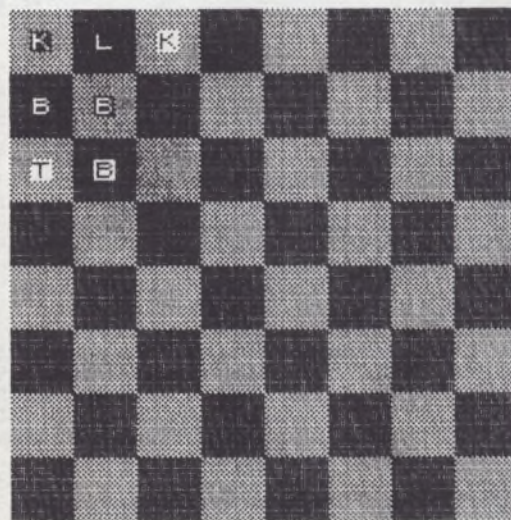
Gerhard Scheuermann

PROBLEMSTELLUNG



RICHTIG?
(J/N)

LOESUNG



die Anzahl der Stunden, sodann, durch einen Punkt getrennt, zweistellig die Anzahl der Minuten ein. Die Eingabe beenden Sie mit NEWLINE. Nun kann die Partie begonnen werden. Hat sich Weiß zu einem Zug entschieden, drückt der Spieler eine beliebige Taste, außer SHIFT, BREAK, NEWLINE. Daraufhin fordert ihn der Computer auf, seinen gewählten Zug einzutippen. Nennen Sie bitte jetzt das Ausgangsfeld und das Zielfeld des Zuges. Der Zug wird vom Computer auf seine Gültigkeit überprüft. Am oberen Bildrand können Sie die jeweilige Bedenkzeit, sowie die verbleibende Zeit eines jeden Spielers ablesen. Möchten Sie rochieren, genügt es, den Königszug einzugeben. Haben Sie dagegen einen Bauern durchgebracht, registriert dies Ihr ZX-81, und fragt, in welche Figur der Bauer umgewandelt werden soll. Schlagen Sie einen Bauern 'en passant' müssen Sie vor der Eingabe des Zuges "E" und NEWLINE drücken. Bieten Sie Schach, geben Sie nach

dem Zug noch ein "+" ein (z.B. "A8H8+").

Möchten Sie aufgeben, was wir natürlich nicht hoffen, drücken Sie "A" und NEWLINE.

Soll der Drucker eine Graphik ausgeben, erfolgt dies durch "D"+NEWLINE und der Eingabe des Zuges. Setzen Sie Ihren Gegner matt, was wir natürlich hoffen, geben Sie bitte nach dem Zug noch "++" ein. Der Drucker gibt ein letztes Diagramm aus, und der Rechner beendet die Partie.

Hinweis zur Programmeingabe

Da das Programm eine kleine Maschinenroutine enthält, gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

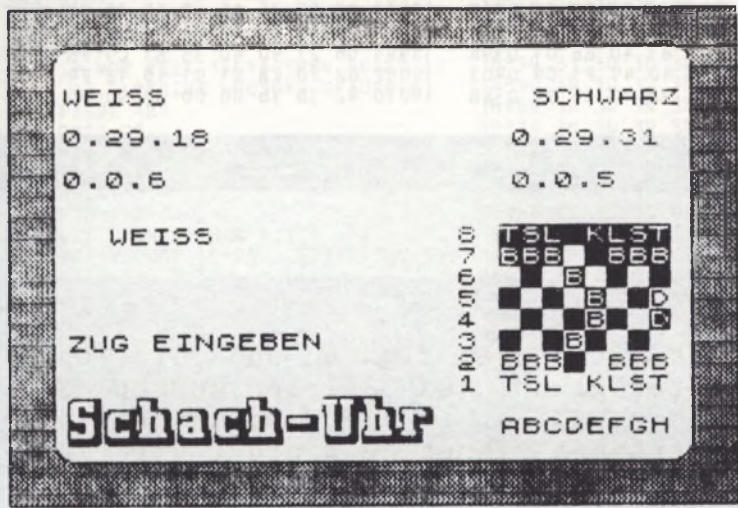
A=1*65

Befehl: POKE 16510,0

Die anderen Variablen entfallen.

R. und J. Schmidt

Bildschirmausdruck



ZX-81

Spielprotokoll

WEISS:	ANDREAS	
SCHWARZ:	JAN	
WEISS		SCHWARZ
1	BE2-E4	BE7-E5
2	BD2-D3	BD7-D6
3	DD1-H4	DD8XH4

```

0 REM ) YCOPY MORND UPRND U9RND RE
TURN COPY ASN [9]RND GOSUB [K]RND
UORND YCOPY [(]M[M]RND TAN. UPRND
[W]ASN [:]RND <<<F>>RND <<5>> [U
15[9*.]6
1 REM SCHACHUHR{23*{SPC}}{22*-} V
ON ROLAND U.JOHANNES SCHMIDT
2 FAST
3 LET FR=0
10 DIM C$(8,8,1)
20 DIM B$(8,8)
30 LET B$(8)="[TSLDKLST]"
40 LET B$(7)="[{8*B}]"
50 LET B$(6)=" [ ] [ ] [ ] [ ]"
60 LET B$(5)=" [ ] [ ] [ ] [ ]"
70 LET B$(4)=" [ ] [ ] [ ] [ ]"
80 LET B$(3)=" [ ] [ ] [ ] [ ]"
90 LET B$(2)=" {8*B}"
100 LET B$(1)="TSLDKLST"
110 FOR M=1 TO 8
120 FOR N=1 TO 8
130 LET C$(N,M)=B$(M,N)
140 NEXT N
150 NEXT M
160 SLOW
170 PRINT "WELCHER SPIELER NIMMT DI
E WEI- SSEN STEINE?"
180 INPUT W$
190 CLS
200 PRINT "WER NIMMT DIE SCHWARZEN?"
210 INPUT S$
220 CLS
230 PRINT "ZUEGE AUSDRUCKEN? (J/N)"
240 LET A$=INKEY$
250 IF A$<>"J" AND A$<>"N" THEN GOT
    
```

```

O 240
260 IF A$="J" THEN LPRINT "WEISS:
      ";W$;TAB 0;"SCHWARZ: ";S$;TAB
      2;"WEISS";TAB 17;"SCHWARZ"
270 IF A$="J" THEN LET Y=1
280 IF A$="N" THEN LET Y=0
290 IF Y=1 THEN GOSUB 2180
300 CLS
310 PRINT "WIEVIEL BEDENKZEIT HAT "
      ,W$,"(STD;"";"MIN)"
320 INPUT Q$
330 IF Q$(2)<> "." OR LEN Q$<>4 THEN
      GOTO 320
340 LET TW=60*((60*VAL Q$(1))+VAL Q
      $(3 TO 4))
350 CLS
360 PRINT "WIEVIEL BEDENKZEIT HAT "
      ;S$;" ?"
370 INPUT E$
380 IF E$(2)<> "." OR LEN E$<>4 THEN
      GOTO 370
390 LET TS=60*((60*VAL E$(1))+VAL E
      $(3 TO 4))
400 CLS
410 PRINT AT 15,7;" IST AM ZUG."
420 PRINT AT 15,0;" WEISS";AT 0,3;
      "WEISS";AT 0,25;"SCHWARZ"
430 LET SW=1
440 GOSUB 680
450 LET TW=TW-A
460 IF TW<=0 THEN GOTO 730
470 LET U=TW
480 GOSUB 810
490 PRINT AT 2,3;A$
500 LET U=A
510 GOSUB 810
520 PRINT AT 4,3;A$
530 IF Y=1 THEN GOSUB 900
540 LET Z=0
550 PRINT AT 15,0;"SCHWARZ"
560 LET SW=2
570 GOSUB 680
580 LET TS=TS-A
590 IF TS<=0 THEN GOTO 770
600 LET U=TS
610 GOSUB 810
620 PRINT AT 2,24;A$
630 LET U=A
640 GOSUB 810
650 PRINT AT 4,24;A$
660 IF Y=1 THEN GOSUB 900
670 GOTO 420
680 POKE 16421,255
690 POKE 16422,255
700 IF USR 16514 THEN
710 LET A=INT {4*(256*PEEK 16561+P
      EEK 16560)*256+PEEK 16562}/50)+
      0.5)
720 RETURN
730 PRINT AT 20,0;"WEISS VERLIERT W
      EGEN ZETUBER- SCHREITUNG"
740 PRINT AT 20,0;
750 IF Y=1 THEN LPRINT TAB 0;"WEISS
      VERLIERT WEGEN ZEITUEBER- SCHR
      EITUNG."
760 STOP
770 PRINT AT 20,0;"SCHWARZ VERLIERT
      WEGEN ZEITUE- BERSCHREITUNG."
780 PRINT AT 20,0;
790 IF Y=1 THEN LPRINT TAB 0;"SCHWA
      RZ VERLIERT WEGEN ZEITUE- BERS
      CHREITUNG."
800 STOP
810 LET S=INT (U/3600)
820 LET U=U-S*3600
830 LET M=INT (U/60)
840 LET U=U-M*60
850 LET A$=STR$ S+"."+STR$ M+"."+ST
      R$ U
860 FOR T=1 TO 7-LEN A$
870 LET A$=A$+" "
880 NEXT T
890 RETURN
900 LET D=0
910 PRINT AT 20,0;"ZUG EINGEBEN"
920 LET E=0
930 INPUT Z$
940 IF Z$="D" THEN LET D=1
950 IF Z$="A" THEN GOTO 2010
960 GOSUB 1070
970 IF Z$="E" THEN LET E=1
980 IF F=1 THEN SLOW
990 IF F=1 THEN GOTO 930
1000 PRINT AT 20,0;"{12* <SPC>}"
1010 IF LEN Z$=6 THEN LET D=1
1020 IF D=1 THEN GOSUB 1650
1030 IF BD=1 THEN GOSUB 2060
1040 SLOW
1050 IF LEN Z$=6 THEN GOTO 1940
1060 RETURN
1070 LET F=0
1080 FAST
1090 IF LEN Z$<>4 AND LEN Z$<>5 AND
      LEN Z$>6 THEN LET F=1
1100 IF F=1 THEN RETURN
1110 IF Z$(1 TO 2)=Z$(3 TO 4) THEN
      LET F=1
1120 IF F=1 THEN RETURN
1130 IF CODE Z$(1)<38 OR CODE Z$(1)
      >45 OR CODE Z$(2)>36 OR CODE Z
      $(2)<29 OR CODE Z$(3)<38 OR CO
      DE Z$(3)>45 OR CODE Z$(4)<29 O
      R CODE Z$(4)>36 THEN LET F=1
1140 IF LEN Z$=5 THEN IF Z$(5)<> "+"
      THEN LET F=1
1150 IF LEN Z$=6 THEN IF Z$(5)<> "+"
      OR Z$(6)<> "+" THEN LET F=1
1160 IF F=1 THEN RETURN
1170 LET F$="{10* <SPC>}"
1180 LET F$(2 TO 3)=Z$(1 TO 2)
1190 LET F$(5 TO 6)=Z$(3 TO 4)
1200 LET Y$=Z$
1210 LET Z$(1)=STR$ (CODE Y$(1)-37)
1220 LET Z$(3)=STR$ (CODE Y$(3)-37)
1230 LET M=VAL Z$(1)
1240 LET N=VAL Z$(2)
1250 LET O=VAL Z$(3)
1260 LET P=VAL Z$(4)
1270 IF C$(M,N)=" " OR C$(M,N)="[ ]
      " THEN LET F=1
1280 IF F=1 THEN RETURN
1290 IF SW=1 THEN LET FR=FR+1
1300 LET F$(4)="-"
1310 IF C$(O,P)<> " " AND C$(O,P)<> "
      [ ]" THEN LET F$(4)="X"
1320 IF SW=1 THEN LET F$(1)=C$(M,N)
1330 IF SW=2 AND CODE C$(M,N)<167 T
      HEN LET F=1
1335 IF SW=1 AND CODE C$(M,N)>63 TH
      EN LET F=1
1340 IF F=1 THEN RETURN
1350 LET C$(O,P)=C$(M,N)
1360 IF SW=2 THEN LET F$(1)=CHR$ (C
      ODE C$(M,N)-128)
1370 LET C$(M,N)=" "
1380 IF (M+N)/2=INT ((M+N)/2) THEN
      LET C$(M,N)="[ ]"
1390 IF E=1 THEN GOSUB 1750
1400 IF F$(1)="K" AND F$(2)="E" AND
      (F$(5)="C" OR F$(5)="G") THEN
      GOSUB 1800
1410 IF P<>8 AND P<>1 THEN GOTO 155
      0
1420 IF F$(1)<>"B" THEN GOTO 1550
1430 PRINT AT 20,0;"WELCHE FIGUR SO
      LL DER BAUER WER-DEN?"
1440 SLOW
1450 LET E$=INKEY$
1460 IF E$<>"D" AND E$<>"L" AND E$<
      >"S" AND E$<>"T" THEN GOTO 145
      0
1470 FAST
1480 PRINT AT 20,0;"{36* <SPC>}"
1490 PRINT AT 20,0;
1500 LET F$(7)=" "
1510 LET F$(8)=E$
1520 IF SW=2 THEN LET E$=CHR$ (CODE
      E$+128)
1530 LET C$(O,P)=E$
1540 LET SW=SW+0.5
1550 IF LEN Z$=4 THEN GOTO 1610
1560 IF LEN Z$>=5 THEN LET F$(9)="+
      "
1570 IF LEN Z$=6 THEN LET F$(10)="+
      "
1580 IF SW=INT SW THEN LET F$(7 TO
      8)=F$(9 TO 10)
1590 IF SW=INT SW THEN LET F$(9 TO
      10)=" "
1600 LET SW=INT SW
1610 LET SW=INT SW
1620 IF SW=1 THEN LPRINT FR;TAB 4;F
      $;
1630 IF SW=2 THEN LPRINT TAB 19;F$
1640 RETURN
1650 FOR M=1 TO 8
1660 FOR N=1 TO 8
1670 LET B$(M,N)=C$(M,N)
1680 NEXT N
1690 NEXT M
1700 FOR N=8 TO 1STEP -1
1710 LPRINT TAB 11;N;" ";B$(N)
1720 NEXT N
1730 LPRINT ,,TAB 13;"ABCDEFGH"
1740 RETURN
1750 LET C$(O,N)=" "
1760 IF (O+N)/2=INT ((O+N)/2) THEN
      LET C$(O,N)="[ ]"
1770 LET F$(7 TO 8)="EP"
1780 LET SW=SW+0.5
1790 RETURN
1800 LET N=8
1810 LET P=8
1820 IF SW=1 THEN LET N=1
1830 IF SW=1 THEN LET P=1
1840 LET M=1
1850 LET O=4
1860 IF F$(5)="G" THEN LET M=8
1870 IF F$(5)="G" THEN LET O=6
1880 LET C$(O,P)=C$(M,N)
1890 LET F$="{7* <SPC>}"
1900 IF M=1 THEN LET F$(4 TO 5)="-0
      "
1910 LET C$(M,N)=" "
1920 IF (M+N)/2=INT ((M+N)/2) THEN
      LET C$(M,N)="[ ]"
1930 RETURN
1940 LPRINT " "
1950 IF SW=1 THEN LPRINT "ICH GRATU
      LIERE ";W$;" ."
1960 IF SW=2 THEN LPRINT "ICH GRATU
      LIERE ";S$;" ."
1970 CLS
1980 PRINT AT 15,0;"HERZLICHEN GLUE
      CKWUNSCH."
1990 SLOW
2000 STOP
2010 IF SW=1 THEN PRINT AT 20,0;W$;
      " GIBT AUF. "
2020 IF Y=1 AND SW=1 THEN LPRINT TA
      B 0;W$;" GIBT AUF."
2030 IF SW=2 THEN PRINT AT 20,0;S$;
      " GIBT AUF. "
2040 IF Y=1 AND SW=2 THEN LPRINT TA
      B 0;S$;" GIBT AUF."
2050 STOP
2060 FOR M=1 TO 8
2070 FOR N=1 TO 8
2080 LET B$(M,N)=C$(M,N)
2090 NEXT N
2100 NEXT M
2110 LET BADR=8
2120 FOR N=8 TO 1STEP -1
2130 PRINT AT BADR,20;N;" ";B$(N)
2140 LET BADR=BADR+1
2150 NEXT N
2160 PRINT AT 17,22;"ABCDEFGH"
2170 RETURN
2180 PRINT "BILDSCHIRMDIAGRAMM? (J/
      N)"
2190 LET A$=INKEY$
2200 IF A$<>"J" AND A$<>"N" THEN GO
      TO 2190
2210 IF A$="J" THEN LET BD=1
2220 IF A$="N" THEN LET BD=0

```

2230 RETURN

16514 11 00 00 3E FF 32 34 40 01F4
16522 3A 35 40 67 3A 25 40 FE 02B3

16530 FF CA A5 40 ED 53 B0 40 04DE
16538 3A 34 40 47 3E FF 90 32 02F4
16546 B2 40 C9 3A 35 40 BC CA 03F0
16554 8E 40 13 C3 8A 40 05 00 0273

16562 BA 21 1B 1B 1B 1B 1B 1B 017D
16570 1B 1B 1B 22 76 00 00 00 00E9

Nummern-Sammler

Rechner: ZX-81
Programmname: Bomber
Programmlänge: 1000 Bytes
Programmiersprache: Assembler
Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Sie stehen mitten in einem Feld voller Zahlen. Packen Sie soviele Zahlen wie möglich in Ihren Korb, und bringen Sie sie in Ihr sicheres Zuhause rechts unten. Allerdings wird das Feld von einem Aufpasser, dem sogenannten "Bomber", bewacht. Der "Bomber" schießt wild um sich in das Feld. Wenn Sie von ihm getroffen werden, müssen Sie mit dem Sammeln wieder von vorne anfangen.

Übrigens können Sie nur dann sammeln, wenn der Wächter schießt.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben vor.

Liste der Variablen:

A=4*177
B=216
C=2
D=118
E=16514 bis 17240
Start:
RAND USR 16567

Helmut Dursch

1 REM 727 Bytes reserviert!
2 SAVE "B[O]"
3 SLOW

16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181
16522 00 00 1C 77 3F 2A 2E 39 0103
16530 0E 00 00 1C 76 37 2A 30 0131
16538 34 37 29 0E 00 00 00 1C 00BE
16546 97 A7 B4 B2 A7 AA B7 97 0543
16554 76 2A 58 40 09 CB 7C C2 034A
16562 E0 43 C3 E3 43 21 C0 42 042F
16570 22 0C 40 3E FD DB FE 1F 03A1
16578 38 F9 11 5C 40 21 82 40 02C1
16586 01 29 00 ED B0 0E 0C 58 0239
16594 ED B0 31 5C 40 AF 08 ED 040E
16602 73 0C 40 C5 11 FD 43 21 02F6
16610 BF 42 01 D4 01 ED B8 EB 0467
16618 23 E9 11 76 15 2B 73 06 024C
16626 13 2B 73 2B 36 08 10 FB 0225
16634 15 20 F4 48 C5 D9 01 EF 03FF
16642 02 16 01 D9 21 56 41 36 01E0
16650 97 06 64 CD AC 43 10 FB 03C8
16658 21 27 42 36 BD 21 85 40 0263
16666 E5 D9 0B C5 D9 E1 CB 7C 058F
16674 C2 4B 43 11 6D 40 CD E6 03C1
16682 43 E1 E5 0E 0A 10 FE 0D 033C
16690 20 FB 11 01 00 3E F7 DB 033D
16698 FE 1F 30 17 1F 30 0F 3E 0200
16706 EF DB FE 1F 30 10 1F 38 037E

16714 1A 11 14 00 18 08 11 EC 015C
16722 FF 18 03 11 FF FF 3E 08 036F
16730 77 19 CD 9B 43 30 04 BE 032D
16738 20 09 E3 00 AF 47 4F 3D 028E
16746 F5 18 1D 7E FE 76 28 F4 0438
16754 FE 97 28 FA FE BD 06 02 047A
16762 20 06 36 17 3E 2B 06 28 010A
16770 E3 F5 D6 1C 4F CD CA 43 04F3
16778 11 63 40 CD 00 40 F1 E1 0393
16786 CA 50 42 36 17 D9 15 7A 0311
16794 E6 01 7A D9 C2 58 42 E5 047B
16802 21 56 41 E6 1F 20 2E ED 02F8
16810 5F E6 07 3C D9 6F D9 4F 03F8
16818 06 28 E5 0D 20 02 0E 08 0158
16826 79 CD 7E 43 19 36 80 00 02D6
16834 E3 E3 3C 20 F8 36 20 E1 0451
16842 10 E8 EB 19 36 08 E1 CB 03E6
16850 46 E5 28 2B EB D9 7D D9 0498
16858 CD 7E 43 19 01 D9 BD CD 040B
16866 9E 43 01 FB FF D2 A3 42 0493
16874 3E 08 BE 20 07 36 15 10 0186
16882 FC 77 18 E7 7E FE 76 28 048C
16890 EC FE 17 36 08 20 08 06 026D
16898 28 CD CA 43 01 00 80 F5 0378
16906 C3 C8 42 E1 C1 E1 A7 ED 05E4
16914 42 30 03 21 00 00 09 E5 0184
16922 1E 78 CD E6 43 0E 09 1E 02C1
16930 9E 21 75 43 ED B0 21 2A 035F
16938 42 3E FD DB FE 1F 38 F9 04A6

16946	E9	00	00	00	00	2C	26	32	016D	17098	97	97	80	A7	80	B4	80	B2	04BB
16954	2A	00	34	3B	2A	37	11	FF	020A	17106	80	A7	80	AA	80	B7	80	97	049F
16962	FF	3D	C8	1E	EB	3D	C8	1C	042E	17114	97	80	A7	80	B4	80	B2	80	04A4
16970	3D	C8	1C	3D	C8	11	01	00	0238	17122	A7	80	AA	80	B7	80	97	97	04B6
16978	3D	C8	1E	15	3D	C8	1D	3D	0297	17130	76	97	00	00	00	00	00	00	010D
16986	C8	1D	C9	01	D8	BD	E5	09	0432	17138	00	00	00	00	38	39	2A	3A	00D5
16994	E1	38	07	E5	01	7B	BF	09	0349	17146	2A	37	3A	33	2C	00	00	00	00FA
17002	E1	D8	A7	C9	ED	5F	2A	33	04D2	17154	00	38	35	2E	2A	31	00	00	00F6
17010	40	6F	11	A2	01	19	30	FD	02A9	17162	97	76	97	00	39	26	38	39	0274
17018	11	84	40	19	7E	FE	08	C0	0332	17170	2A	33	0E	00	00	0B	1D	1A	00AD
17026	ED	5F	C6	0A	30	FC	C6	1D	042B	17178	1E	1A	25	1A	1C	0B	00	00	009E
17034	77	C9	21	5C	40	23	7E	FE	039C	17186	00	00	00	0B	26	0B	00	00	003C
17042	76	28	FA	FE	11	28	06	17	02EC	17194	00	97	76	97	97	90	A8	91	0404
17050	3F	1F	77	18	F0	10	EB	C9	03A1	17202	9D	A5	A4	9F	80	AD	9B	A9	04F6
17058	21	00	00	22	58	40	01	64	0140	17210	BA	B7	B8	A8	AD	80	A4	A0	0542
17066	00	3E	1B	3C	A7	ED	42	30	029B	17218	A4	9C	80	BC	AA	AE	A9	AA	0527
17074	FA	09	12	13	B9	0E	0A	38	0231	17226	B3	97	97	76	76	76	76	76	042F
17082	F0	3E	1C	85	12	C9	76	76	0396	17234	76	76	76	76	76	76	76	00	033A
17090	76	76	76	76	76	76	76	76	03B0										

High Speed Racing

Rechner: ZX-81
 Programmname: Street Racer
 Programmlänge: 6500 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Die meisten Kriminalfilme kommen nicht ohne die obligatorischen Verfolgungsjagden aus: Die Guten fahren hinter den Bösen her - oder auch umgekehrt - mit quietschenden Reifen und dabei munter aus allen Rohren schießend. In diesem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Verfolgers, der mit seinem Auto durch eine mit Hindernissen übersäte Straße rast. Da Sie aber ein friedliebender Verfolger sind, ist Ihr Opfer nicht ein anderer Wagen, sondern eine sich ständig verändernde Zielscheibe. Während der Fahrt erhöht sich kontinuierlich Ihre Fahrgeschwindigkeit, so daß es immer schwieriger wird gleichzeitig zu lenken und zu zielen. Natürlich sollten Sie eine Kollision mit den Hindernissen vermeiden. Wem bekommt das schon?

Wenn Sie allerdings ein "B" abgeschossen haben, was nichts anderes als Bonus bedeutet, können Sie sich einen Zusammenprall mit

einem Hinderniß erlauben. Mehr sei zu den zu erreichenden Punkten nicht gesagt, außer: Es kann passieren, daß Sie den Rückwärtsgang einlegen. Sie sehen, in der Zielscheibe sind einige Überraschungen verborgen. Und jetzt: Auf in den Kampf!

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=37*191

B=117

C=28

D=118

Hinzu kommen folgende Befehle im Direktmodus:

POKE 16509,0

POKE 16510,0

POKE 16515,118

Start: RAND USR 21300

Helmut Dursch

in Z-80
Maschinencode


```

22602 03 03 03 85 80 80 85 80 0293 23002 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23402 08 08 08 08 08 08 08 B8 00F0
22610 80 85 82 06 84 05 03 03 021C 23010 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23410 B5 AE AA B1 A6 B3 B1 AA 0572
22618 03 03 05 03 03 03 03 80 0097 23018 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23418 AE B9 BA B3 AC 08 08 08 08 0398
22626 80 05 80 80 80 80 76 80 037B 23026 08 08 76 08 08 08 08 08 00AE 23426 08 08 08 08 08 08 08 08 0070
22634 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23034 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23434 39 2A 3A 2A 37 33 00 38 0169
22642 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23042 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23442 2E 2A 00 2E 2D 37 2A 33 0147
22650 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23050 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23450 00 38 39 37 2A 2A 39 16 014B
22658 80 80 80 80 80 80 80 76 03F6 23058 08 08 08 76 08 08 08 08 00AE 23458 37 26 28 2A 37 08 08 38 012E
22666 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23066 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23466 2E 28 2D 2A 37 00 29 3A 0147
22674 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23074 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23474 37 28 2D 00 26 31 31 2A 013E
22682 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23082 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23482 00 2D 2E 33 29 2A 37 33 014B
22690 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23090 08 08 08 76 08 08 08 08 00AE 23490 2E 38 38 2A 1B 08 08 26 0119
22698 76 80 05 83 83 83 83 85 038C 23098 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23498 27 2A 37 00 26 28 2D 39 013C
22706 87 83 83 83 83 04 05 83 031F 23106 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23506 3A 33 2C 00 0E 00 27 2A 00F8
22714 83 83 83 83 81 87 83 83 041A 23114 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23514 2E 00 2A 2E 33 2A 32 00 0115
22722 83 83 83 05 83 83 83 83 039A 23122 08 08 08 08 08 76 08 08 00AE 23522 28 37 26 38 2D 08 08 2C 0126
22730 85 76 80 05 00 87 83 83 030D 23130 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23530 2E 27 39 00 2A 38 00 35 0125
22738 81 02 03 03 03 03 01 05 0095 23138 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23538 3A 33 30 39 2A 26 27 3F 018C
22746 80 80 80 80 80 80 02 03 0305 23146 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23546 3A 2C 00 3A 33 29 00 27 0123
22754 03 03 03 03 05 00 87 83 011B 23154 08 08 08 08 08 08 76 08 00AE 23554 2A 2E 00 00 00 08 08 2A 0092
22762 83 81 76 80 05 80 82 83 0384 23162 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23562 2E 33 2A 32 00 13 16 26 010C
22770 03 80 85 80 80 80 80 05 030D 23170 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23570 27 38 28 2D 3A 38 38 00 015E
22778 05 03 03 03 03 03 84 02 009A 23178 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23578 2E 38 39 00 29 26 38 00 0126
22786 03 03 03 03 03 05 80 82 0116 23186 08 08 08 08 08 08 08 76 00AE 23586 38 35 2E 2A 31 08 08 26 012C
22794 83 03 80 76 80 80 80 80 037C 23194 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23594 3A 38 1B 38 34 33 38 39 019D
22802 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23202 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23602 00 3C 2A 33 33 00 29 2E 0123
22810 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23210 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23610 2A 00 38 35 2E 2A 31 3F 015F
22818 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23218 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23618 2A 2E 39 00 1C 08 08 2E 00EB
22826 80 80 80 80 76 08 08 08 028E 23226 76 08 08 08 08 08 08 08 00AE 23626 38 39 1B 29 2A 37 00 27 013D
22834 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23234 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23634 34 33 3A 38 10 27 11 00 0121
22842 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23242 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23642 2A 37 31 26 3A 27 39 00 0152
22850 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23250 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23650 2A 2E 33 2A 33 08 08 28 0120
22858 08 08 08 08 08 76 08 00 00A6 23258 08 76 08 B8 B5 AE AA B1 03FC 23658 37 26 38 2D 00 34 29 2A 0149
22866 38 35 2E 2A 31 38 39 26 018D 23266 B8 B9 A6 B7 B9 8E 80 B9 054E 23666 37 00 13 16 26 27 38 28 010D
22874 2A 37 30 2A 00 00 00 00 00BB 23274 A6 B8 B9 AA 80 8B B5 8B 050C 23674 2D 3A 38 38 1B 29 2A 37 017C
22882 00 00 00 0E 00 00 13 00 0021 23282 80 A9 B7 BA AA A8 B0 AA 0546 23682 00 2B 26 30 16 08 08 39 00E0
22890 27 00 12 00 00 08 76 08 00BF 23290 B3 08 35 35 35 35 35 01F9 23690 34 37 10 2B 11 00 3B 2A 011C
22898 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23298 35 35 80 80 80 80 80 80 036A 23698 37 3B 2E 2A 31 2B 26 28 0174
22906 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23306 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23706 2D 39 00 29 2E 2A 00 26 010D
22914 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23314 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23714 33 3F 2A 2E 16 08 08 2C 011C
22922 08 08 08 08 08 08 08 76 00AE 23322 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23722 2A 35 3A 33 30 39 2A 1B 017A
22930 08 00 00 1D 1B 38 35 2E 00DB 23330 80 80 35 35 35 35 76 00 024A 23730 37 2A 39 37 34 14 37 3A 018A
22938 2A 31 2A 37 00 00 0E 00 00CA 23338 09 7C 00 EA 35 35 35 35 0243 23738 2A 28 30 3C 26 2A 37 39 017E
22946 00 00 20 20 20 1F 00 35 00B4 23346 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8 23746 38 31 26 3A 2B 08 08 27 012B
22954 3A 33 30 39 2A 00 00 08 0108 23354 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8 23754 37 2E 33 2C 39 00 29 34 015A
22962 76 15 00 00 1E 1B 38 35 0131 23362 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8 23762 35 35 2A 31 39 2A 00 10 0138
22970 2E 2A 31 2A 37 00 00 0E 00F8 23370 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8 23770 15 3A 33 29 16 11 35 3A 0141
22978 00 00 00 20 23 1F 21 00 0083 23378 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8 23778 33 30 39 2A 1B 08 08 34 0125
22986 35 3A 33 30 39 2A 00 00 0135 23386 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8 23786 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
22994 08 76 08 08 08 08 08 08 00AE 23394 35 35 35 35 35 35 08 08 014E 23794 34 34 34 76 00 00 00 00 0112

```

Tanz auf dem Vulkan

Rechner: ZX-81
 Programmname: Vulcano Dancing
 Programmlänge: 7000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

heit "Wilde" genannt - alljährlich begangen werden. Ein in den kühlen Wintertagen sehr beliebter Brauch ist: Der Tanz auf dem Vulkan. Er erhebt sich inmitten der Insel.

Auf dieser Welt gibt es viele Bräuche, von Kulturkreis zu Kulturkreis verschiedene. Auch auf einer kleinen Insel - mitten in der Südsee - die schon seit ewigen Zeiten der rauhen See zum Trotz einigen wenigen Einwohnern Schutz und Unterschlupf gewährt. Hier haben sich Bräuche entwickelt, die von den wenigen Einwohnern - in unseren Breitengraden mit einiger Sicher-

Wir bitten zum Tanz

Hier bietet sich Ihnen nun einmal die Gelegenheit an einem dieser Tänze teilzuhaben. Und Sie haben zudem den Vorteil, daß sich Ihre Umgebung etwas freundlicher gestaltet. Ihr Bestreben liegt darin, daß Sie möglichst oft den Krater des Vulkans überspringen, und dabei so viele Punkte wie möglich sammeln.



Erschwert wird die Aufgabe durch die andauernden Eruptionen des Vulkan, sowie das den Vulkan umgebende Gestein. Treffen Sie auf einem mit "+" gekennzeichneten Ort auf, hüpfen Sie eine Stufe höher, treffen Sie auf ein "-", klettern Sie eine hinab. Ein "?" dagegen befördert Sie nach dem Auftreffen an einen unbestimmten Ort, unter Umständen gar mitten in den Vulkan.

Ungeschriebene Gesetze

Dann sind Sie Ihre Punkte losgeworden. Diese verlieren Sie auch, wenn Sie direkt in eine Eruption springen. Sogar die Gesamtpunktezahl verringert sich um die Hälfte. Die Gesamtpunktezahl erhöht sich, wenn Sie einen Abstieg wagen, oder auf ein "\$" springen. Doch es sei noch

nicht alles verraten, was der Vulkan an Geheimnissen birgt. Nur einen Hinweis noch: Kühlen Kopf bewahren!

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=37*191

B=117

C=28

D=118

Hinzu kommen noch folgende Befehle im Direktmodus:

POKE 16509,0

POKE 16510,0

POKE 16515,118

Start: RAND USR 21300

Helmut Dursch

0 REM 7060 Bytes reserviert!	16714 3B 34 31 28 26 33 34 00 0155	16946 04 80 82 03 86 80 01 74 0284
1000 SAVE "V[D]"	16722 29 26 33 28 2E 33 2C 34 016B	16954 34 08 00 00 00 00 00 00 003C
1030 SLOW	16730 2A 0C 40 01 F8 02 09 EB 0265	16962 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16514 76 76 00 00 00 00 00 00 00EC	16738 01 20 00 21 B0 40 ED B0 02CF	16970 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16522 00 00 00 00 00 00 01 00 0001	16746 21 7B 40 36 32 C9 40 01 024E	16978 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16530 01 00 26 09 32 01 07 00 006A	16754 F8 02 09 EB 01 20 80 85 0314	16986 08 08 00 00 00 00 00 00 0010
16538 00 00 00 00 00 00 00 00 0000	16762 80 80 80 85 07 83 83 84 0396	16994 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16546 00 00 1D 00 00 00 00 00 001D	16770 05 80 80 80 86 83 81 07 0316	17002 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16554 00 00 7B 60 8C 60 17 17 01F5	16778 83 83 84 05 84 80 85 07 031F	17010 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16562 17 3C 2A 2E 39 2A 37 0E 0153	16786 83 83 84 80 80 80 80 82 040C	17018 08 08 00 00 00 00 00 00 0010
16570 00 39 26 38 39 2A 00 0B 0105	16794 84 80 86 80 05 80 80 85 0394	17026 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16578 35 0B 00 29 37 3A 2A 28 012C	16802 05 80 80 85 80 85 80 05 030F	17034 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16586 30 2A 33 17 17 17 80 80 01D2	16810 03 03 85 05 82 84 85 05 0220	17042 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
16594 80 80 80 80 80 80 80 0400	16818 80 80 85 80 80 80 80 80 0405	17050 08 08 10 28 11 00 1D 25 009B
16602 80 80 80 80 80 80 80 0400	16826 82 86 80 80 82 03 03 81 0311	17058 24 1F 00 2D 1B 29 3A 37 0125
16610 80 80 80 80 80 80 80 0400	16834 05 03 03 80 06 03 84 05 011D	17066 38 28 2D 00 00 24 20 24 00F5
16618 80 80 80 80 80 80 80 0400	16842 80 80 85 05 80 82 85 82 0393	17074 1C 00 3C 2A 2E 29 2A 33 0136
16626 80 80 80 80 80 80 80 0400	16850 03 03 81 80 80 80 80 0307	17082 08 08 00 00 00 00 2A 0C 0046
16634 80 80 80 80 80 80 80 0400	16858 80 87 83 84 80 80 86 83 06 039D	17090 40 0E 0A 06 20 23 36 80 0157
16642 80 80 80 80 80 80 80 0400	16866 80 05 84 80 85 80 86 83 0397	17098 10 FB 23 0D 20 F5 00 2A 027A
16650 80 80 80 80 80 80 80 0400	16874 81 80 83 87 81 80 02 80 038E	17106 0C 40 11 22 00 19 EB 21 01A4
16658 80 80 80 80 80 08 08 0298	16882 05 80 07 83 06 80 80 80 0295	17114 78 41 3E 03 01 20 00 ED 0208
16666 08 08 08 08 08 08 08 0040	16890 80 85 80 85 80 02 03 01 0290	17122 B0 13 3D 20 F7 EB 3E 03 0343
16674 08 08 08 08 08 08 08 0040	16898 80 05 82 84 85 80 85 80 0395	17130 0E 42 09 EB 01 20 00 ED 0252
16682 3B 34 31 28 26 33 34 00 0155	16906 80 80 80 85 80 80 85 06 0390	17138 B0 13 3D 20 F7 C9 00 2A 030A
16690 29 26 33 28 2E 33 2C 08 013F	16914 05 80 05 07 03 80 80 80 0214	17146 0C 40 01 4A 01 09 0E 0E 00BD
16698 08 08 08 08 08 08 08 0040	16922 80 02 03 81 80 85 80 05 0290	17154 06 20 23 36 08 10 FB 23 01B5
16706 08 08 08 08 08 08 08 0040	16930 80 05 80 82 85 80 06 03 0295	17162 0D 20 F5 C9 C9 00 00 037D
	16938 84 80 03 02 84 80 85 80 0312	17170 2A 0C 40 01 AE 01 09 EB 021A

Table with 31 columns and 1000 rows of alphanumeric data for a 'Geschicklichkeit' test. Columns are numbered 1-31, and rows are numbered 17178-17850. Each row contains a sequence of 31 characters representing test results.


```

23298 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23394 00 08 76 08 08 08 08 08 00A6 23490 39 2A 00 00 08 76 08 08 00F1
23306 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23402 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23498 08 08 08 08 08 08 08 08 0040
23314 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23410 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23506 08 08 08 08 08 08 08 08 0040
23322 80 80 80 80 80 80 80 80 0400 23418 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23514 08 08 08 08 08 08 08 08 0040
23330 76 08 08 08 08 08 08 08 00AE 23426 08 08 08 76 15 00 00 1D 00C0 23522 08 08 08 08 08 08 35 35 009A
23338 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23434 1B 38 35 2E 2A 31 2A 37 0172 23530 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
23346 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23442 00 00 0E 00 00 00 23 22 0053 23538 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
23354 08 08 08 08 08 08 08 08 0040 23450 22 1E 00 35 3A 33 30 39 014B 23546 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
23362 08 76 08 00 38 35 2E 2A 014B 23458 2A 00 00 08 76 08 00 00 00B0 23554 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
23370 31 38 39 26 2A 37 30 2A 0183 23466 1E 1B 38 35 2E 2A 31 2A 0159 23562 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
23378 00 00 00 00 00 00 00 0E 000E 23474 37 00 00 0E 00 00 00 23 0068 23570 35 35 35 76 00 00 00 00 0115
23386 00 00 13 00 26 00 12 00 004B 23482 1C 24 1C 00 35 3A 33 30 012E

```

Sternschnuppen

Rechner: ZX-81
 Programmname: Klicker
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Versuchen Sie Ihr Glück! Mit etwas Geschick und Glück können Sie einen fallenden Stern so ablenken, daß er in ein Zahlenfeld mit einem möglichst hohen Wert fällt. Diesen Wert bekommen Sie mit zehn multipliziert gutgeschrieben. Fällt der Stern dagegen in ein Zeichenfeld, erwarten Sie einige Überraschungen. Mit der Taste Null wird der Stern abgelenkt. Auch besteht die Möglichkeit,

zwischen zwei Spielstufen zu wählen. Das erste Spiel muß immer mit Spielstufe "A", der langsameren Stufe, begonnen werden.

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=3*177 und 1*178

B=217

C=2

D=118

E=16514 bis 17241

Start: RAND USR 16587

Helmut Dursch

```

1 REM 728 Bytes reserviert!
2 SAVE "K[L]"
3 SLOW

```

```

16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181
16522 00 00 00 1C A6 2C 26 32 0146
16530 2A 0E 00 1C 76 37 2A 30 015B
16538 34 37 29 0E 00 00 00 00A2
16546 1C B0 B1 AE A8 B0 AA B7 04E4
16554 76 E1 E3 09 C1 E5 C5 01 04AF
16562 E8 03 C3 E2 43 97 95 A8 04A7
16570 A6 A3 A2 9F 9E 9D 9D 9D 04FF
16578 9E A0 A1 A4 A5 A7 AF 8D 050B
16586 76 21 C1 42 22 0C 40 3E 0246
16594 FD DB FE 1F 38 F9 21 82 04C9
16602 40 11 5C 40 01 29 00 ED 0204
16610 B0 58 0E 0C ED B0 AF 08 0376
16618 31 5C 40 ED 73 0C 40 C5 033E
16626 21 C0 42 11 FD 43 01 C1 0336
16634 01 ED B8 C3 3D 42 0E 14 030A
16642 2E CA ED B8 EB 11 08 15 03B6
16650 01 80 09 36 76 2B 71 CB 029D

```

```

16658 42 20 01 73 2B 73 10 F5 0279
16666 2B 73 28 01 71 2B 15 20 0198
16674 E7 48 C5 D9 01 15 00 D9 03BC
16682 11 63 40 CD 00 40 D9 0D 02A7
16690 C5 D9 E1 F5 1E 6E 0E 0A 0418
16698 CD E2 43 F1 CA 7D 43 21 048E
16706 8E 40 36 17 ED 5F 00 00 0267
16714 10 FC 3D 20 F9 11 14 00 0287
16722 19 E5 36 17 3E EF DB FE 0451
16730 1F 38 3D 3A 34 40 4F 00 0191
16738 3E 80 E1 E5 36 08 2B BE 03AB
16746 28 03 23 23 BE E1 E5 19 030E
16754 20 0F E1 E5 CB 41 2B 28 0354
16762 02 23 23 CB 76 20 19 C1 0283
16770 E5 23 CB 76 28 FB 3E 3C 03E6
16778 BD 28 0D 06 13 2B CB 7E 027F
16786 36 80 28 02 36 08 10 F5 0223
16794 E1 36 17 0E 16 ED 5F 3D 02DB
16802 20 FD 0D 20 F8 36 08 19 0299
16810 CB 7E 28 1A E5 01 D7 BD 0405
16818 09 E1 38 14 ED 5F 1F 30 02D1
16826 06 23 CB 76 28 08 2B 2B 01F0

```

16834	CB	76	28	02	23	23	18	89	0252	17042	00	37	2A	30	34	37	29	00	0125
16842	7E	CB	BE	FE	A6	30	0D	FE	04E6	17050	2C	26	32	2A	00	00	34	3B	011D
16850	9D	38	09	0E	00	10	FE	0D	0207	17058	2A	37	00	3E	1B	3C	A7	ED	028A
16858	20	FB	18	10	16	18	0E	19	0198	17066	42	30	FA	09	12	13	B9	CB	031E
16866	10	FE	0D	20	FB	17	3F	1F	02AB	17074	40	01	64	00	20	ED	0E	0A	01CA
16874	77	15	20	F2	CB	FE	FE	AF	0514	17082	38	E9	3E	1C	85	12	C9	76	0351
16882	20	1F	ED	5F	23	CB	76	28	0317	17090	76	76	76	76	76	76	76	76	03B0
16890	05	A7	ED	52	18	F6	CB	BE	0482	17098	76	BD	BD	BD	80	B0	B1	AE	053C
16898	E3	E3	10	FA	CB	FE	3D	20	04F6	17106	A8	B0	AA	B7	80	BD	BD	BD	0570
16906	EB	7E	FE	AF	20	01	2B	18	037A	17114	BD	BD	BD	BD	BD	80	B0	B1	0592
16914	B7	0E	32	FE	A7	28	12	0E	02E4	17122	AE	A8	B0	AA	B7	80	BD	BD	0561
16922	64	30	0E	FE	97	01	F4	01	032D	17130	BD	76	BD	00	00	00	00	00	01F0
16930	28	07	38	08	D6	9C	4F	06	0236	17138	00	00	00	00	00	38	39	26	0097
16938	00	C3	67	42	0E	00	FE	95	030D	17146	37	39	00	00	00	00	30	31	00D1
16946	20	08	D9	0C	0C	0C	0C	D9	020A	17154	2E	28	30	2A	37	00	00	00	00E7
16954	18	ED	0E	2C	18	EB	C1	E1	03E4	17162	00	BD	76	BD	00	39	26	38	0287
16962	E5	A7	ED	42	30	0C	E1	C5	049D	17170	39	2A	33	0E	00	00	0B	26	00D5
16970	01	0C	00	21	CA	43	1E	9D	01F6	17178	1A	35	0B	00	00	00	00	00	005A
16978	ED	B0	E1	E5	1E	78	CD	06	04CC	17186	00	0B	1C	0B	00	00	00	00	0032
16986	40	0E	0C	1E	ED	21	D6	43	029F	17194	00	00	BD	76	BD	BD	90	A8	03E5
16994	ED	B0	11	68	40	21	DB	42	0394	17202	91	9D	A5	A4	9F	80	AD	9B	04DE
17002	36	16	3E	FD	DB	FE	10	FA	046A	17210	A9	BA	B7	B8	A8	AD	80	A4	054B
17010	1F	30	0C	36	0A	3E	DF	DB	0293	17218	A0	A4	9C	80	BC	AA	AE	A9	051D
17018	FE	10	FA	CB	47	20	E6	EB	050B	17226	AA	B3	BD	BD	76	76	76	76	04AF
17026	36	A6	30	01	34	21	28	42	01CC	17234	76	76	76	76	76	76	76	76	03B0
17034	C3	44	42	33	2A	3A	2A	37	0241	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	

Tag der offenen Zoo-Tür



Programmiersprache: Assembler
Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Aus einem Zoo sind mehrere gänzlich ungefährliche Tierchen entwichen. Es ist Ihre Aufgabe, diese wieder einzufangen. Ihre Spielfigur (*) zieht dabei ständig eine dicke Spur hinter sich her, die von den Tieren (x) nicht überschritten werden kann. Somit läßt sich deren Bewegungsspielraum immer mehr eingengen. Haben Sie ein Tier eingefangen, erscheint sofort der nächste Ausreißer auf dem Bildschirm. Je schneller Sie die Tiere fangen, desto besser! Sollte es Ihnen gelingen, alle 12 Flüchtlinge innerhalb der vorgegebenen Zeit festzusetzen, können Sie noch Punkte durch das Schwärzen der Restspielfläche erringen.

Rechner: ZX-81
Programmname: Chase
Programmlänge: 1000 Bytes

Steuerung:
1=links, 0=rechts, 2=runter,
9=rauf, P=Neustart.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.
Liste der Variablen:

A=3*162
B=244
C=1
D=118
E=16514 bis 17012
Start: RAND USR 16571

Helmut Dursch

```
1 REM 499 Bytes reserviert!  
2 SAVE "C[H]"  
3 SLOW
```

```
16514 76 39 34 39 26 31 0E 00 0181  
16522 00 00 00 1C 17 17 3F 2A 00B3  
16530 2E 39 0E 00 00 1C 76 37 013E  
16538 2A 30 34 37 29 0E 00 00 00FC  
16546 00 00 1C 97 97 A8 AD A6 0345  
16554 B8 AA 97 97 76 2A 58 40 03C8  
16562 09 22 58 40 06 03 C3 DE 026D  
16570 43 11 5C 40 21 82 40 01 01D4  
16578 2D 00 ED B0 58 0E 0C ED 0329  
16586 B0 31 5C 40 AF 08 ED 73 0394  
16594 0C 40 C5 11 FD 43 01 91 02F4  
16602 01 21 73 42 ED B8 13 EB 037A  
16610 E9 11 16 76 01 00 15 2B 01C7  
16618 72 2B 36 07 34 10 FA 1D 0235  
16626 20 F2 C5 11 20 99 ED 53 03E1  
16634 34 40 D9 0E 0B D9 E5 ED 0411  
16642 5F 87 26 00 6F 29 EB 21 02B0  
16650 72 40 19 16 08 23 7E FE 0288  
16658 11 28 05 BA 20 F7 18 05 022C  
16666 2B 7E BA 20 FB 36 BD E3 0454  
16674 E5 11 63 40 CD 00 40 E1 0387  
16682 11 16 00 E5 0E 12 10 FE 023A  
16690 0D 20 FB 3E F7 DB FE 1F 0455  
16698 38 10 2B 3E 08 BE 28 05 01A4  
16706 3E 80 BE 20 03 E3 36 80 0338  
16714 18 18 1F 38 03 19 18 EB 01A6  
16722 3E EF DB FE 1F 38 03 23 0383  
16730 18 F4 1F 38 05 A7 ED 52 034E  
16738 18 F6 E1 36 17 E5 21 88 03CA
```

```
16746 40 01 E8 FF 23 7E FE 08 03CF  
16754 28 FA FE 11 28 03 03 18 0277  
16762 F3 C5 CD C6 43 F5 11 6F 0503  
16770 40 CD E2 43 F1 C1 DA 9B 0559  
16778 43 21 34 FE 09 01 EE 02 0290  
16786 38 F4 D9 CB 79 D9 20 8F 04D1  
16794 E1 E3 E5 ED 5F 0E 05 E6 04EE  
16802 03 47 3E 08 11 16 00 28 00DF  
16810 11 05 28 17 05 28 1D E1 0180  
16818 E5 0D 28 2B 19 BE 28 1D 0261  
16826 E1 E5 0D 28 22 23 BE 28 0326  
16834 14 E1 E5 0D 28 19 2B BE 0311  
16842 28 0B E1 E5 0D 28 10 A7 02E5  
16850 ED 52 BE 20 DA D1 36 BD 04BB  
16858 E3 E5 EB 77 C3 B3 42 CD 05AF  
16866 C6 43 E5 00 06 28 21 88 02C5  
16874 40 23 7E FE 76 28 FA FE 0475  
16882 BD 28 FA FE 11 28 06 17 0333  
16890 3F 1F 77 18 EC 10 E7 E1 03B1  
16898 29 44 4D E1 D9 0D CB 79 03C5  
16906 D9 CA 8B 42 C3 AB 42 1E 043E  
16914 63 CD 00 40 E1 E1 C1 E1 04D4  
16922 ED 42 30 03 21 00 00 09 018C  
16930 E5 1E 7A CD 07 40 0E 09 02A8  
16938 1E D1 21 D5 43 ED B0 21 03E6  
16946 6D 42 3E DF DB FE 1F 38 03FC  
16954 F9 E9 2A 34 40 29 29 29 02FB  
16962 6C 26 00 30 01 6C C9 00 01F8  
16970 00 2C 26 32 2A 00 34 3B 011D  
16978 2A 37 0E E8 18 03 01 64 01D7  
16986 00 3E 1B 3C A7 ED 42 30 029B  
16994 FA 09 12 13 B9 CB 40 20 030C  
17002 ED 0E 0A 38 EC 3E 1C 85 0308  
17010 12 C9 76 00 00 00 00 0151
```

Der wilde Cruzia

Rechner: ZX-81
Programmname: Cruzia
Programmlänge: 1000 Bytes
Programmiersprache: Assembler
Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Die 'wilde Cruzia' ist ausgebrochen. Sie muß wieder eingefangen werden. Dies kann nur mit dem 'schwarzen Fänger' geschehen, den

Sie mit den vier Cursortasten steuern können. Doch leichter gesagt, als getan, denn die 'wilde Cruzia' verändert ständig ihre Position. Haben Sie 'Cruzia' gefangen und in ihren Käfig in der rechten unteren Ecke gebracht, oder ist die maximale Spielzeit von ca. 2,3 Minuten abgelaufen, ist das Spiel beendet. Es stehen Ihnen zwei

Spielstufen zur Verfügung.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=2*194 und 1*195

B=85

C=2

D entfällt

E=16514 bis 17109

Start:RAND USR 16538

Helmut Dursch

ZX-81

16514	EA	0E	17	11	76	76	21	0C	0239	16794	EB	D9	D5	D9	E1	36	BD	A7	05ED
16522	44	06	16	2B	73	2B	10	FC	0235	16802	ED	52	28	0E	01	FF	FF	21	0395
16530	1E	08	72	0D	20	F3	23	36	0211	16810	00	14	09	38	FD	EB	E3	C3	03E3
16538	80	E5	0B	ED	43	34	40	ED	0401	16818	B6	40	EB	36	3D	3E	0F	11	02B2
16546	5F	0F	6F	24	CB	6E	28	01	0263	16826	41	42	01	08	00	21	F3	41	01E1
16554	23	36	3D	E3	E5	21	F4	43	03B6	16834	ED	B0	21	10	00	19	EB	3D	030F
16562	36	BD	EB	D9	E1	E5	3E	08	04C3	16842	20	F0	E1	21	AA	41	36	14	0347
16570	11	17	00	01	FE	F7	ED	40	034B	16850	3E	EF	DB	FE	1F	30	09	3E	039C
16578	CB	60	20	18	2B	BE	20	6B	02D7	16858	F7	DB	FE	1F	38	F2	36	0A	0459
16586	19	BE	20	67	36	80	23	77	02AE	16866	C3	82	40	76	00	00	00	00	01FB
16594	E1	77	23	CB	7E	28	01	77	0364	16874	1C	00	35	3A	33	30	39	2A	0151
16602	2B	2B	18	53	06	EF	ED	40	02E3	16882	00	00	97	A8	B7	BA	BF	AE	041D
16610	CB	58	28	1C	CB	50	28	37	02E1	16890	A6	97	76	31	5C	40	21	1D	02BE
16618	CB	60	21	47	19	CB	46	20	02DD	16898	42	22	0C	40	3E	EF	DB	FE	03B6
16626	42	23	BE	20	3E	36	80	2B	0262	16906	1F	30	07	3E	F7	DB	FE	1F	0383
16634	36	80	C1	02	03	02	18	34	01CA	16914	38	F2	21	E4	41	AF	08	22	0349
16642	A7	ED	52	BE	20	2D	23	BE	03D2	16922	0C	40	18	AF	76	76	76	76	02EB
16650	20	29	36	80	2B	36	80	E3	02C3	16930	76	76	76	76	76	76	97	A8	0403
16658	19	CB	7E	28	01	77	E1	E5	03C8	16938	B7	BA	BF	AE	A6	97	97	A8	055A
16666	19	77	23	77	E1	18	15	23	025B	16946	B7	BA	BF	AE	A6	97	97	A8	055A
16674	CB	46	20	0F	19	BE	20	0B	0242	16954	B7	BA	BF	AE	A6	97	97	A8	055A
16682	36	80	2B	77	E1	77	23	36	0309	16962	B7	BA	BF	AE	A6	97	76	97	0528
16690	80	18	01	E1	D9	21	06	04	027E	16970	38	39	26	37	39	00	16	39	0156
16698	ED	5F	94	30	FD	8C	47	AF	048F	16978	26	38	39	2A	33	0E	0B	1C	0129
16706	85	10	FD	95	21	7C	41	77	037C	16986	0B	16	0B	1D	0B	10	15	39	00B2
16714	06	03	2A	34	40	29	10	FD	01DD	16994	2A	32	35	34	11	00	97	76	01E3
16722	4C	21	E6	41	79	06	1B	04	0232	17002	97	38	3A	2A	3A	2A	37	16	01E4
16730	D6	64	30	FB	C6	64	70	23	0422	17010	39	26	38	39	2A	33	0E	0B	0146
16738	06	1B	04	D6	0A	30	FB	C6	02F6	17018	00	21	16	24	00	0B	00	00	0066
16746	0A	70	23	C6	1C	77	0C	0D	020F	17026	00	00	00	00	00	00	00	97	0097
16754	28	42	3E	08	12	D9	E3	77	02F5	17034	76	97	38	35	2E	2A	31	0E	0211
16762	44	4D	18	00	60	69	2B	BE	025B	17042	27	37	2E	33	2C	2A	00	28	013D
16770	28	14	60	69	19	BE	28	0E	0212	17050	37	3A	3F	2E	26	10	3D	11	0162
16778	60	69	23	BE	28	08	60	69	02A3	17058	00	33	26	28	2D	00	BD	00	016B
16786	A7	ED	52	BE	20	E6	36	3D	041D	17066	97	76	97	A8	B7	BA	BF	AE	052A

17074	A6	97	97	A8	B7	BA	BF	AE	055A	17114	00	F8	0B	28	B7	0B	76	00	0263
17082	A6	97	97	A8	B7	BA	BF	AE	055A	17122	03	02	00	E4	76	FF	FF	FF	045C
17090	A6	97	97	A8	B7	BA	BF	AE	055A	17130	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	07F8
17098	A6	97	76	76	76	76	76	76	0401	17138	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	07F8
17106	76	76	76	76	76	00	02	06	0256	17146	FF	FF	FF						

007 läßt grüßen

Rechner: ZX-81
Programmname: Superblitzer
Programmlänge: 1000 Bytes
Programmiersprache: Assembler
Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Auf einer Fahrbahn kommen Ihrem Auto, durch '*' dargestellt, ständig verschiedene Fahrzeuge entgegen, mit denen Sie nicht kollidieren dürfen. Dazu sind Sie in der Lage, diese - wie James Bond - mittels einer eingebauten Kanone abzuschießen. Jedes getroffene Fahrzeug bringt Punkte. Bei einem '3' erhalten Sie 30, bei einem '<' 100 Punkte auf Ihr Konto. Zudem kommt Ihnen ein 'V' entgegen, das - ebenso wie das '<' - die Brücke hinter Ihrem Auto nicht erreichen darf. Sonst sind alle Ihre Zeitpunkte vertan. Diese Zeitpunkte werden

Ihnen immer dann gutgeschrieben, sobald Sie ein 'V' getroffen haben. Mit dem Ablauf der Zeit ist das Spiel zu Ende.

Die Spielgeschwindigkeit kann mit den Tasten <A> (für normal), und <P> (für schnell) gewählt werden. Das jeweils erste Spiel muß mit <A> begonnen werden.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben vor. Liste der Variablen: A=3*179 und 1*182
B=227
C=2
D=118
E=16514 bis 17251
Start: RAND USR 16581

Helmut Dursch

1 REM 738 Bytes reserviert!	16650	D9	3E	10	21	E9	41	11	76	02F9									
2 SAVE "S[B]"	16658	06	01	80	20	CB	5F	28	02	01FB									
3 SLOW	16666	0E	08	2B	73	2B	71	10	FC	025C									
	16674	72	3D	BA	20	EC	2E	E3	D9	045F									
	16682	D5	11	63	40	CD	BD	43	2A	0380									
16514	76	39	34	39	26	31	0E	00	0181	16690	34	40	29	29	29	6C	60	30	01EB
16522	00	00	00	1C	35	3A	33	30	00EE	16698	01	6C	F5	1E	7A	CD	D0	43	03DA
16530	39	2A	0E	00	00	00	00	1C	008D	16706	F1	E1	DA	44	43	23	E5	1E	0459
16538	00	3F	2A	2E	39	0E	00	00	00DE	16714	6F	CD	CB	43	D1	48	D9	36	0472
16546	1C	76	37	2A	30	34	37	29	01B7	16722	12	E5	3E	F7	DB	FE	57	3E	049A
16554	0E	00	00	00	00	1C	80	80	012A	16730	EF	DB	FE	BA	11	21	00	20	03D4
16562	B8	BA	B5	AA	B7	80	96	80	051E	16738	2F	1F	38	3A	23	7E	FE	08	0267
16570	A7	B1	AE	B9	BF	AA	B7	80	055F	16746	20	0A	06	96	36	16	10	FC	021E
16578	80	9D	76	21	EB	42	22	0C	030F	16754	36	08	18	F0	FE	76	28	26	0308
16586	40	3E	FD	DB	FE	1F	38	F9	04A4	16762	36	08	E1	D9	0E	03	FE	9F	03A6
16594	11	5C	40	21	82	40	01	43	01D4	16770	28	0B	0E	0A	38	07	06	0A	009A
16602	00	ED	B0	31	5C	40	AF	08	0321	16778	CD	A7	43	42	4B	D9	18	11	0346
16610	ED	73	0C	40	C5	11	EB	43	03B0	16786	36	08	30	02	19	19	A7	ED	0236
16618	21	EA	42	01	F6	01	ED	B8	03EA	16794	52	CB	7E	20	01	E3	E1	36	03B6
16626	13	EB	E9	01	76	0E	2B	71	0308	16802	17	E5	01	0C	00	10	FE	0D	0224
16634	10	FC	48	C5	C5	21	00	99	0398	16810	20	FB	21	C0	40	3E	17	06	0297
16642	22	34	40	D9	C1	11	00	00	0241										

```

16818 08 23 E5 CB 76 20 4E CB 038A    17042 37 2A 30 34 37 29 0D 0D 013F
16826 7E 20 06 19 10 F9 E1 18 02BF    17050 00 2C 26 32 2A 00 00 34 00E2
16834 EE CB 7E 28 05 2B BE 28 0375    17058 3B 2A 37 00 21 5C 40 23 017C
16842 22 23 19 10 F4 E1 E5 06 032E    17066 7E FE 76 28 FA FE 01 28 043B
16850 08 CB 7E 28 10 7E 2B CB 02FD    17074 06 17 3F 1F 77 18 F0 10 020A
16858 5E 20 06 FE 9F 20 0C 18 0265    17082 EB C9 2A 58 40 09 CB 7C 03C6
16866 01 77 23 36 08 19 10 E9 01EB    17090 28 03 21 00 00 22 58 40 0106
16874 E1 18 C2 23 E3 06 32 CD 03C6    17098 01 E8 03 18 03 01 64 00 016C
16882 A7 43 E1 CB 56 E1 D9 01 04A7    17106 3E 1B 3C A7 ED 42 30 FA 0395
16890 9C FF 20 06 ED 62 ED 52 044F    17114 09 12 13 B9 CB 40 20 ED 02FF
16898 E5 C1 C3 08 42 E1 D9 7A 04E7    17122 0E 0A 38 EC 3E 1C 85 12 022D
16906 A7 3E FF 20 01 7B D9 10 0369    17130 C9 76 76 76 76 76 76 76 0403
16914 FE C6 0A 30 FA ED 5F E6 052A    17138 76 76 76 76 97 97 B8 BA 0478
16922 1F FE 08 E1 D2 2A 42 E5 0429    17146 B5 AA B7 96 A7 B1 AE B9 056B
16930 3C 21 BE 40 19 3D 20 FC 02CD    17154 BF AA B7 97 97 B8 BA B5 0575
16938 3A 34 40 E6 0F 20 04 36 01FD    17162 AA B7 96 A7 B1 AE B9 BF 0575
16946 BB 18 0A FE 04 30 04 36 0249    17170 AA B7 97 97 76 97 38 39 040D
16954 93 18 02 36 9F E1 C3 2A 0350    17178 2A 3A 2A 37 0E 1C 1A 1D 0126
16962 42 C1 E1 E5 A7 ED 42 30 04CF    17186 00 38 35 2E 2A 31 0E 26 012A
16970 0C E1 C5 1E AA 01 0A 00 0285    17194 1A 35 00 2B 2E 37 2A 0E 0117
16978 21 91 43 ED B0 E1 E5 1E 0476    17202 1C 15 1D 00 97 76 97 97 0289
16986 85 CD CB 43 0E 0C 21 9B 0336    17210 97 90 A8 91 9D A5 A4 9F 04E5
16994 43 11 D2 41 ED B0 11 9D 03B2    17218 80 AD 9B A9 BA B7 B8 A8 0542
17002 40 21 A6 42 36 0C 3E FD 02C6    17226 AD 80 80 BC AA AE A9 AA 0514
17010 DB FE 10 FA 1F 30 0C 36 0374    17234 B3 80 80 97 97 97 76 76 0464
17018 06 3E DF DB FE 10 FA CB 04D1    17242 76 76 76 76 76 76 76 76 03B0
17026 47 20 E9 EB 36 9D 30 02 0340    17250 76 76 00 00 00 00 00 00 00EC
17034 36 9E C3 FD 41 00 0D 0D 02EF

```

Der weiße ZX-81 Hai

Rechner: ZX-81
 Programmname: U-Boot
 Programmlänge: 6700 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Schlüpfen Sie in die Rolle eines U-Boot Kapitäns! Ihre Aufgabe besteht darin, möglichst viele der Frachter, die Ihren Weg kreuzen, zu versenken. Dazu stehen Ihnen 50 Torpedos zur Verfügung, die Sie allerdings nicht allzu leichtfertig vergeuden sollten, denn Sie könnten diese auch zu Ihrer Verteidigung benötigen. Schlachtschiffe, dem Begleitschutz der Frachter, können Sie sich noch mit etwas Glück erwehren, wenn jedoch Bomber am Horizont auftauchen, hilft Ihnen nur noch die schnelle Flucht!

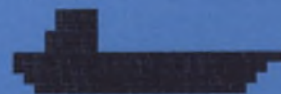
Nach der Eingabe der BASIC-Zeilen wird das Programm mit RUN gestartet.

Jens Evers

```

15000-T-FRACHTER IN SICHT.
BEFEHL?

```



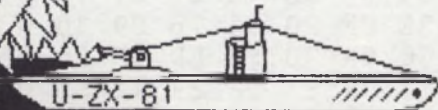
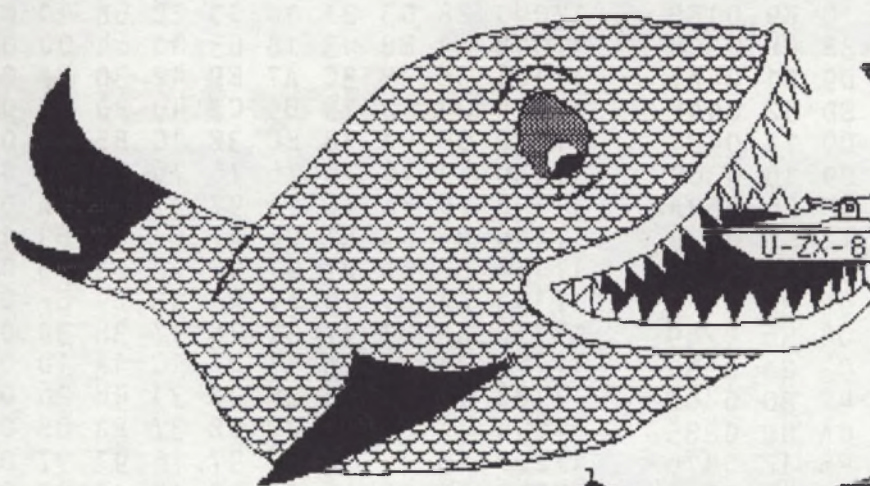
```
FRACHTER VERSENKT
```



```
7700 TONNEN VERSENKT
BEFEHL?

```

Der weiße Hai



```

1 REM U-BOOT
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON JENS EVERS
4 LET S2=0
5 LET S1=0
6 LET ZAehler=1
7 LET INSGESAMT=0
8 DIM P(10)
9 LET T=0
10 LET X=50
11 CLS
15 GOSUB 3000
16 CLS
20 PRINT "SIE SIND DER KAPITAEN EIN
ES{5*

```

```

PC><<8>>[ ]{28*

```

```

525 GOTO 1170
530 RAND 0
540 LET S=RND
550 IF S<=0.35 THEN GOTO 1040
560 IF S>0.35 THEN GOTO 1060
590 STOP
600 PRINT AT 0,0;"ACHTUNG,BOMBER IM
ANFLUG.{7*

```

```

N SIE DESSHALB DEN BEFEHL S." 2030 RETURN
1140 GOTO 30 3000 REM [ALLEINE-ODER ZU ZWEIT ] 5070 NEXT N
1170 PRINT AT 0,0;"SIE HABEN ";X;" 3010 PRINT "[U-BOOT]"{4*}, 5080 PRINT
TORPEDOS.{7*}WIEVIELE WOL 3020 PRINT "ALS ERSTES MUESSEN SIE 5090 PRINT "INSGESAMT: ";INSGESAMT;
LEN SIE ABSCHIESSEN?{35*}  ANGEBEN OB SIE ZU ZWEIT ODER  " T VERSENKT"
"  ALLEINE{4*}SPIELEN WOLLEN 5100 LET ZAEHLER=ZAEHLER+1
1180 INPUT R 3030 PRINT 5110 IF ZAEHLER>10 THEN GOTO 5200
1190 LET X=X-R 3040 PRINT "ALLEINE- EINGABE VON A 5120 PRINT
1200 IF X<0 THEN GOTO 2000 {9*}ZU ZWEIT- (IMMER ABWE 5130 PRINT "ANY KEY TO START FOR T
1215 FOR L=1 TO R CHSELND){13*}EINGABE VON  HE NEXT PLAY"
1230 IF RND <=0.1 THEN GOTO 1300 Z" 5140 IF INKEY$="" THEN GOTO 5140
1235 NEXT L 3050 INPUT Z$ 5145 CLS
1240 PRINT AT 0,0;"SIE HABEN LEIDER 3060 CLS 5146 LET X=50
NICHT GETROFFENIHR NAECHSTERB 3065 IF Z$="Z" THEN GOTO 3100 5147 LET T=0
EFEHL IST ALSO "F".{48*} 3070 PRINT "SIE HABEN INSGESAMT 10 5150 GOTO 140
}"  SPIELE" 5200 PRINT
1250 INPUT I$ 3080 PRINT AT 20,0;"ANY KEY TO BEGI 5210 PRINT "ANY KEY - NOCHEINMAL 10
1260 IF I$<>"F" THEN GOTO 1020 N"  SPIELE"
1270 GOTO 530 3090 IF INKEY$="" THEN GOTO 3090 5220 IF INKEY$="" THEN GOTO 5220
1300 PRINT AT 0,0;"SIE HABEN DIE ZE 3095 RETURN 5230 RUN
RSTOERER VER- SENKT.IHR NAECH 6000 LET P(ZAEHLER)=T
STER BEFEHL{6*}LAUTET NA 6010 PRINT "{5*}";N$,"{4*}
TUELICH S.{46*} 10*}(NACHEINANDER)"  };M$
1305 GOSUB 2020 3110 INPUT N$ 6015 PRINT
1310 GOTO 30 3115 INPUT M$ 6020 FOR N=1 TO ZAEHLER
2000 CLS 3120 CLS 6030 PRINT N;"." ";P(N);" PKT",
2005 PRINT "DA SIE NICHT GENUEGEND 3125 PRINT N$;" FAENGT AN" 6040 NEXT N
TORPEDOS HATTEN WURDEN SIE VER 3130 PRINT 6050 IF ZAEHLER/2<>INT (ZAEHLER/2)
SENKT" 3140 PRINT "IHR HABT ZUSAMMEN 10 SP  THEN GOTO 6100
2010 GOTO 5000 IELE UND SPIELT IMMER ABWECHSE 6055 LET S2=S2+P(ZAEHLER)
2020 PRINT AT 4,0;"{10*}<SPC><<G4>> 3150 GOTO 3080 6060 PRINT
<<1>>{25*}<SPC><<414>> <<51>> 5000 REM [PUNKTETABELLE] 6061 PRINT
<<1R87>>{21*}<SPC><<4G4555W82 5010 PAUSE 250 6065 FOR N=0 TO 31
4G>>{23*}<SPC><<54W44WQ>>{25*} 5020 CLS 6066 PRINT "<<7>>";
SPC><<W4>> <<W>> [ ]<<EQ77>>{ 5030 IF Z$="Z" THEN GOTO 6000 6067 NEXT N
20*}<SPC><<42>> <<WG8Q>>[ ]<<8 5040 LET P(ZAEHLER)=T 6070 PRINT ";" ;S1;" PKT"," ";S2;
G2>>{22*}<SPC><<8G>> <<8>>[{4* 5045 LET INSGESAMT=INSGESAMT+P(ZAEH  " PKT"
<SPC>]<<5>>{27*}<SPC>[ ]<<HH  LER) 6080 GOTO 5100
>[ ]{28*}<SPC>[ ]<<HH>>[ ]{6*} 5050 FOR N=1 TO ZAEHLER 6100 LET S1=S1+P(ZAEHLER)
SPC>]{22*}<SPC><<2771>>{11*}SP 5060 PRINT N;".SPIEL: ";P(N);" T V 6110 GOTO 6060
C>}"

```

Schafe hüten

Rechner: ZX-81
 Programmname: Treibjagd
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Sie sind ein Schäfer. In Ihre Schafherde hat sich ein Wolf eingeschlichen. Wer hat das schon gerne? Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich in das Getümmel zu stürzen, und den Wolf - durch ein invertiertes "X" dargestellt - zu vertreiben. Das ist leichter gesagt, als getan, denn Ihnen versperren einige Hindernisse den Weg. Um den Wolf zu fassen, muß er an den Rand gedrängt werden. Dazu stellen Sie sich ihm mit Ihrer Spielfigur, einem "*", in den Weg. Haben Sie dies geschafft, werden Ihnen doppelt so viele Punkte, wie der Zeitzähler anzeigt gutgeschrieben. Doch denken Sie nicht, damit

wäre die Arbeit schon getan! Ihre Figur wird mit den Tasten: 1=links; 2=auf; 9=ab; 0=rechts gesteuert. Mit der Taste "P" starten Sie das Spiel, und wenn Sie eine schnellere Gangart wünschen betätigen Sie die Taste "Q".

Zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben vor.

Liste der Variablen:

A=3*155
 B=223
 C=1
 D=118
 E=16514 bis 16991
 Start: RAND USR 16575

Helmut Dursch

```
1 REM 478 Bytes reserviert!
2 SAVE "T[R]"
3 SLOW
```

```
16514 76 35 3A 33 30 39 2A 0E 01B9
16522 00 00 00 00 1C 17 17 17 0061
16530 3F 2A 2E 39 0E 00 00 1C 00FA
16538 76 37 2A 30 34 37 29 0E 01A9
16546 00 00 00 00 1C 97 B9 B7 0223
16554 AA AE A7 AF A6 AC A9 97 0540
16562 76 2A 58 40 09 22 58 40 01FB
16570 0E E8 C3 DE 43 11 5C 40 0387
16578 21 82 40 01 31 00 ED B0 02B2
16586 58 0E 0C ED B0 31 5C 40 02DC
16594 AF 08 ED 73 0C 40 C5 11 0339
16602 FD 43 01 78 01 21 5E 42 027B
16610 ED B8 13 EB E9 2B 36 76 0463
16618 11 08 15 01 80 15 2B 36 0125
16626 76 2B 71 7A FE 01 28 07 02BA
16634 B8 28 04 1F 38 07 4B 2B 01B8
16642 71 10 FC 18 10 3E 06 06 01EF
16650 05 2B 73 2B 77 2B 77 2B 0212
16658 77 10 F6 2B 73 2B 36 80 02FC
16666 15 20 D0 48 C5 2E A6 E5 03CB
16674 21 20 99 22 34 40 21 A0 0231
16682 41 36 BD E3 E5 11 64 40 03B1
16690 CD 00 40 E1 E5 11 18 00 02FC
16698 0E 14 10 FE 0D 20 FB 3E 0296
16706 F7 DB FE 1F 30 0F 1F 30 037D
16714 0F 3E EF DB FE 1F 30 0D 0371
16722 1F 30 0D 18 0C 2B 18 09 00CC
16730 A7 ED 52 18 04 23 18 01 023E
```

```
16738 19 3E 08 BE 20 02 E3 77 0299
16746 E1 36 17 E5 CD D1 43 F5 04E9
16754 11 71 40 CD E2 43 F1 38 03DD
16762 77 D9 0D 79 D9 E6 03 20 03B8
16770 B2 E1 E3 E5 ED 5F 01 08 04B0
16778 80 71 E6 03 11 18 00 28 022B
16786 26 3D 28 17 3D 28 0A E1 01F2
16794 E5 19 7E B9 28 23 B8 28 0360
16802 20 E1 E5 23 7E B9 28 19 0381
16810 B8 28 16 E1 E5 A7 ED 52 04A2
16818 7E B9 28 0D B8 28 0A E1 0337
16826 E5 2B 7E B9 28 03 B8 20 034A
16834 D6 D1 36 BD E3 07 D2 D5 052B
16842 42 E3 CD D1 43 E5 06 28 0419
16850 21 A4 40 23 7E FE 76 28 0342
16858 FA FE BD 28 FA FE 11 28 050E
16866 06 17 3F 1F 77 18 EC 10 0206
16874 E7 E1 29 44 4D C3 C7 42 044E
16882 E1 E1 C1 E1 A7 ED 42 30 056A
16890 03 21 00 00 09 E5 1E 7C 01AC
16898 CD 07 40 0E 09 1E C4 21 022E
16906 C8 43 ED B0 21 1F 43 3E 0369
16914 DF DB FE 1F 38 04 36 03 034C
16922 18 09 3E FB DB FE 1F 38 038A
16930 EE 36 01 21 86 42 E9 2C 0323
16938 26 32 2A 00 34 3B 2A 37 0152
16946 2A 34 40 29 29 29 00 6C 0185
16954 26 00 D0 6C C9 06 03 18 024C
16962 03 01 64 00 3E 1B 3C A7 01A4
16970 ED 42 30 FA 09 12 13 B9 0340
16978 CB 40 20 ED 0E 0A 38 EC 0354
16986 3E 1C 85 12 C9 76 00 00 0230
```

Überlebenstraining

Rechner: ZX-81
 Programmname: Space
 Programmlänge: 8600 Bytes
 Programmiersprache: BASIC
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

In diesem Action-Spiel gilt es, sich einiger schießwütiger Gegner zu entledigen. Schauplatz dieses "Kampfes der Giganten" ist das Weltall, bekanntlich der Tummelplatz so manch seltsamer Wesen. Vergessen Sie jedoch nicht auf Ihren Spritverbrauch, und die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit zu achten, sonst werden Sie das Opfer einer Bruchlandung!

Die Steuerung Ihres Raumschiffes erfolgt über die Cursortasten. Nach

der Eingabe des BASIC-Listings wird das Spiel mit RUN gestartet. Vor dem Spielbeginn begrüßt Sie übrigens eine nette Ansagerin. Falls Sie auf eine solche Begrüßung keinen Wert legen, oder falls Sie sich ein bißchen Arbeit beim Eingeben ersparen möchten, können Sie die Zeilen von 1 bis 6600 weglassen.

Jens Evers

```

1 REM SPACE
2 REM FUER CHIP SPECIAL
3 REM VON JENS EVERS
4 REM
6000 REM [ANSAGERIN{14*}]
6005 LET N=1
6010 DIM F$(6,128)
6020 LET F$(1)="{7*<<8>>[ ]<
<4>> <<GGG>> <<E>>[ ]<<5>
>{15*<<8>>[ ]<<W>> <<7
G>> <<G7>> <<Q>>[ ]<<5>>{15*
<SPC><<8>>[ ]<<W>> <<271>>
<<Q>>[ ]<<5>>{15*<<8
>>[{4*<<8>>[ ]<<W>>{5*<<Q
>>[{4*<<8>>[ ]<<5>>{8*}]
6610 CLS
6620 PRINT "[ SPACE ]"{4*,>
6630 PRINT "SPIELWEISE:"{4*,>
6640 PRINT "ALLEINE (EINGABE VON A)
{9*>ZU ZWEIT:IMMER ABWECH
SELND{6*>(EINGABE VON Z)"
6650 INPUT I$
6652 CLS
6655 IF I$="A" THEN GOTO 6700
6660 PRINT "EINGABE DER NAMEN (NACH
EINANDER)"
6670 INPUT N$
6680 INPUT M$
6690 CLS
6700 PRINT "[ SPACE ] INSTRUCTION
{10*>",",,
6710 PRINT "ZIEL: SOVEILE GEGNER WI
E{8*>MOEGLICH VERNICHTEN{
12*>",",,
6720 PRINT "BEACHTE: VERSUCHE MIT M
OEGLICHSTWENIG SPRIT UND ZEIT
AUSZUKOMMENVERSUCHE NICHT DANE
BN ZU{8*>SCHIESSEN"
6730 PRINT "BEFEHLE(BEWEGUNGSRICHTU
NG) :{4*>5- LINKS{8*>
}8- RICHTS{8*>6- UNTEN{8*
<SPC>>7- OBEN{8*>",",,
6735 PRINT "0- FEUER(IN PFEILRICHTU
NG:[< ] )"
6738 PRINT
6740 IF I$="Z" THEN PRINT N$;" BEGI
NNT"
6750 PRINT
6760 PRINT "ANY KEY TO START"
6770 IF INKEY$="" THEN GOTO 6770
6800 REM [VARIABLENBESTIMMUNG{5*>}]
6801 LET V=0
6802 LET M=0
6805 DIM A$(11)
6810 DIM X(11)
6820 DIM Y(11)
6825 DIM P(10)
6826 LET INSGESAMT=0
6828 LET ZAEHLER=1
6830 LET Y$=" [>]"
6850 LET X$=" [<]"
6860 LET SCORE=0

```



```

6861 LET D=0
6862 LET X(11)=10
6864 LET Y(11)=15
6865 LET F=50
6868 LET T=50
6870 FOR N=1 TO 8
6880 LET A$(N)="[=]"
6890 NEXT N
6895 LET A$(11)=Y$
6900 LET Z=RND
6910 IF Z>.8 THEN GOTO 7000
6920 IF Z>.6 THEN GOTO 7100
6930 IF Z>.4 THEN GOTO 7200
6940 GOTO 7500
7000 REM [GEFECHTSFORMATION{6*<SPC>
}]{9*<SPC>}[ (GERADE) ]
7028 FOR N=1 TO 7STEP 2
7029 LET Y(N)=1
7032 NEXT N
7035 FOR N=2 TO 8STEP 2
7040 LET Y(N)=30
7060 NEXT N
7062 LET X(1)=3
7064 LET X(2)=9
7065 LET X(3)=11
7066 LET X(4)=17
7068 LET X(5)=7
7070 LET X(6)=13
7072 LET X(7)=15
7075 LET X(8)=5
7080 GOTO 7600
7100 REM [GEFECHTSFORMATION{6*<SPC>
}]{9*<SPC>}[ (VERTEILT) ]
7130 LET X(1)=7
7135 LET X(2)=13
7140 LET X(3)=9
7145 LET X(4)=11
7150 LET X(5)=15
7155 LET X(6)=5
7160 LET X(7)=3
7165 LET X(8)=17
7180 LET Y(1)=15
7185 LET Y(2)=15
7186 LET Y(3)=25
7187 LET Y(4)=5
7188 LET Y(5)=10
7189 LET Y(6)=20
7190 LET Y(7)=1
7191 LET Y(8)=30
7199 GOTO 7600
7200 REM [GEFECHTSFORMATION{6*<SPC>
}]{9*<SPC>}[ (MITTELGERADE) ]
7210 FOR N=1 TO 8
7220 LET Y(N)=15
7230 NEXT N
7240 FOR N=1 TO 4
7260 LET X(N)=N*4-1
7270 NEXT N
7280 FOR N=5 TO 8
7290 LET X(N)=X(N-4)+2
7300 NEXT N
7350 GOTO 7600
7500 REM [GEFECHTSFORMATION{6*<SPC>
}]{9*<SPC>}[ (ZUFALL) ]
7505 FOR N=1 TO 8
7510 LET X(N)=2*N+1
7520 LET Y(N)=(INT (RND *30)+1)
7530 NEXT N
7600 REM [GEFECHTAUFSTELLUNG+{5*<SPC>
}UMRANDUNG + ANGABEN{12*<SPC>
}]
7610 CLS
7620 PRINT "<<3{30*7}R>>";AT 21,0;"
<<W{30*G}Q>>"
7630 PRINT AT 20,0;"FUEL:";F;AT 20,
10;"ZEIT:";T
7800 FOR N=1 TO 8
7810 PRINT AT X(N),Y(N);A$(N)
7820 NEXT N
7830 PRINT AT X(11),Y(11);A$(11)
8000 REM [GEFECHTSABLAUF{9*<SPC>}]
8055 LET B=(INT (RND *3))-1
8058 LET A=(INT (RND *3))-1
8068 FOR N=1 TO 10
8069 IF A$(N)=" " THEN GOTO 8165
8070 IF X(N)+A>=20 OR X(N)+A<=0 OR
Y(N)+B<=0 OR Y(N)+B>=31 THEN G
OSUB 8600
8074 IF INKEY$<>" " THEN GOSUB 8200
8075 GOSUB 9000
8080 IF INKEY$<>" " THEN GOSUB 8200
8090 LET Y(N)=Y(N)+B
8100 LET X(N)=X(N)+A
8120 PRINT AT X(N)-A,Y(N)-B;" ";AT
X(N),Y(N);A$(N)
8125 IF INKEY$<>" " THEN GOSUB 8200
8131 GOSUB 9000
8132 IF INKEY$<>" " THEN GOSUB 8200
8140 LET T=T-1
8150 PRINT AT 20,15;T;" "
8160 IF T<=0 THEN GOTO 9300
8165 NEXT N
8170 GOTO 8000
8200 REM [BEWEGUNG D. A-JAEGERS ]
8204 IF INKEY$="0" THEN GOSUB 8400
8205 PRINT AT X(11),Y(11);" "
8210 LET X(11)=X(11)+(INKEY$="6" AN
D X(11)<19)-(INKEY$="7" AND X(
11)>1)
8220 LET Y(11)=Y(11)+2*(INKEY$="8"
AND Y(11)<31)-2*(INKEY$="5" AN
D Y(11)>0)
8230 IF Y(11)<=15 THEN LET A$(11)=Y
$

```

```

8240 IF Y(11)>15 THEN LET A$(11)=X$
8360 PRINT AT X(11),Y(11);A$(11)
8370 LET F=F-1
8380 PRINT AT 20,5;F;" "
8385 IF F<=0 THEN GOTO 9350
8390 RETURN
8400 REM [FEUER DES A-J.{9*

```

```

9830 PRINT N;".SPIEL:";P(N);"PKTE",
,,
9840 NEXT N
9845 PRINT
9850 IF ZAEHLER/2=INT (ZAEHLER/2) T
HEN LET M=M+P(ZAEHLER)
9855 IF ZAEHLER/2<>INT (ZAEHLER/2)
THEN LET V=V+P(ZAEHLER)
9860 PRINT "SUMME:";V;" PKTE"," "
;M;" PKTE"
9870 LET ZAEHLER=ZAEHLER+1
9875 PRINT
9880 GOTO 9680
    
```

Vorsicht Zax

Rechner: ZX-81
 Programmname: Zax
 Programmlänge: 1000 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

Die drei Zaxs, das sind die Befehlshaber mehrerer Kolonnen von Angreifern. Diese Angreifer bewegen sich - von einem Zax angetrieben - auf Sie, den Verteidiger, zu. Ihre Aufgabe besteht nun darin, den Angriff zu stoppen und den Zaxs das Handwerk zu legen. Dazu verfügen Sie über ein Geschütz, das sich vertikal am linken Bildschirmrand steuern läßt. Haben Sie eine angreifende Kolonne getroffen, so stoppt diese sofort. Doch übernimmt tückischerweise ein anderer Zax sofort die Kontrolle über die nächste Kolonne. Das Spiel ist zu Ende, sobald die Angreifer Ihre Verteidigungslinie erreicht haben. Für jeden abgeschossenen Angreifer erhalten Sie 10 Punkte.

Punkte-Schlüssel

Stand dieser Angreifer an der Spitze einer Kolonne, so gibt es

20, wenn noch 2 Zaxs existieren 30 Punkte. Die beiden ersten getroffenen Zaxs ergeben einhalb mal die Zeitanzeige mal 10, der dritte 20 mal die Zeitanzeige als Punktegewinn. Die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit läuft von 255 bis 0 in ca. 165 Sekunden ab. Gewinnen die Zaxs, werden Ihnen von den erreichten Punkten 10 mal die Restzeit abgezogen. Sollte es Ihnen tatsächlich gelingen 9990 Punkte zu übertreffen, wird dies in der Anzeige mit einem A an erster Stelle angezeigt.

Hinweis zur Programmeingabe

Gehen Sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

A=3*207
 B=123
 C=2
 D=118
 E=16514 bis 17147
 Start: RAND USR 16538

Helmut Dursch

```

1 REM 634 Bytes reserviert!
2 SAVE "ZA[X]"
3 SLOW

16514 76 00 00 00 00 3F 2A 2E 010D
16522 39 00 00 35 3A 33 30 39 0144
16530 2A 00 93 BF A6 BD 92 76 03E7
16538 21 82 40 11 5C 40 01 18 01A9
    
```

```

16546 00 ED B0 21 43 42 22 0C 0271
16554 40 3E DF DB FE 1F 38 F9 0486
16562 01 79 01 11 FD 43 21 5B 0248
16570 40 F9 23 AF 08 22 0C 40 0281
16578 21 42 42 ED B8 13 EB E9 0431
16586 3E 08 11 93 17 01 04 11 0117
16594 2B 36 76 2B 77 2B 73 0D 0224
16602 20 FB 2B 77 10 FC 15 20 02FE
16610 EC 36 12 2E 5B F9 C5 C5 0440
16618 0B ED 43 34 40 1E 17 19 01FD
    
```

16626	01	13	03	19	ED	5F	19	81	0216	16890	CD	DB	43	25	3D	6F	ED	5B	0404
16634	30	FC	36	97	E5	10	F5	21	0404	16898	59	40	19	CB	7C	28	02	ED	0310
16642	74	40	06	08	3E	EF	DB	FE	03C8	16906	62	01	96	40	CD	E6	43	3E	036D
16650	4F	3E	F7	DB	FE	B9	3E	08	045C	16914	1C	03	02	3E	DF	DB	FE	0F	0326
16658	28	11	77	30	04	19	BE	28	01E3	16922	38	F9	21	85	42	E9	2A	34	0360
16666	06	A7	ED	52	BE	20	F6	36	03F6	16930	40	29	29	29	AF	6C	67	95	02D2
16674	12	18	70	CB	41	20	6C	E5	0317	16938	C9	11	64	00	3E	1B	3C	A7	027A
16682	D9	E1	23	BE	20	07	36	16	030E	16946	ED	52	30	FA	19	02	03	BB	0342
16690	10	FC	77	18	F5	CB	6E	20	03E9	16954	1E	0A	38	F0	3E	1C	85	02	0231
16698	57	CB	56	77	EB	21	58	40	0393	16962	C9	76	76	76	76	76	76	76	0403
16706	7E	01	15	00	28	22	34	E1	01F3	16970	76	76	76	93	93	93	93	BF	046D
16714	A7	ED	52	19	28	0A	E3	A7	03BB	16978	A6	BD	92	92	93	93	BF	A6	0512
16722	ED	52	19	28	03	D1	E3	D5	040C	16986	BD	92	92	93	93	BF	A6	BD	0529
16730	4F	CD	DB	43	79	4D	CB	39	0404	16994	92	92	93	93	BF	A6	BD	92	04FE
16738	CB	4F	28	25	29	C3	BB	43	0351	17002	92	92	92	76	BF	00	00	00	02EB
16746	D9	E5	D9	E1	09	EB	0E	01	047B	17010	00	00	00	00	00	38	39	26	0097
16754	2A	55	40	A7	ED	52	20	11	02D6	17018	37	39	00	00	38	39	2A	3A	0145
16762	0C	A7	28	08	3D	20	18	0C	0164	17026	2A	37	00	00	38	28	2D	3A	0128
16770	E1	E3	18	04	D1	E1	E3	D5	054A	17034	38	38	00	BF	76	A6	00	39	0284
16778	E5	2A	59	40	09	22	59	40	026C	17042	26	38	39	2A	33	0E	00	0B	010D
16786	D9	06	01	D9	3A	58	40	06	0291	17050	35	0B	00	00	00	0B	1D	18	0080
16794	01	11	17	00	B8	28	06	30	013F	17058	1C	0B	00	00	00	0B	1D	15	0064
16802	2D	04	E1	E3	E5	E1	E5	ED	058D	17066	1C	0B	00	00	A6	76	BD	38	0238
16810	5F	0F	3E	08	77	0E	04	30	016D	17074	35	2E	2A	31	0E	38	28	2D	0159
16818	0C	0D	28	06	19	BE	20	F9	0237	17082	2E	2A	38	38	2A	00	29	2E	0149
16826	18	0F	E3	18	06	0D	20	03	0158	17090	2A	00	1F	00	3F	26	3D	38	0123
16834	E3	18	F1	A7	ED	52	BE	20	04B0	17098	10	97	11	26	27	BD	76	93	02CB
16842	F4	36	97	E3	10	D4	CD	DB	0530	17106	93	93	93	BF	A6	BD	92	92	04FF
16850	43	F5	01	5D	40	CD	E6	43	03CC	17114	93	93	BF	A6	BD	92	92	93	04FF
16858	F1	28	23	63	15	5A	19	38	025F	17122	93	BF	A6	BD	92	92	93	93	04FF
16866	FD	D9	05	C2	C1	42	D9	2A	04A3	17130	BF	A6	BD	92	92	92	92	76	04E0
16874	55	40	3E	93	06	15	D9	C2	031C	17138	76	76	76	76	76	76	76	76	03B0
16882	BF	42	D9	2B	BE	77	10	F6	0440	17146	76	76	00	00	00	00	00	00	00EC

Titan-Fighter

Rechner: ZX-81
 Programmname: Titan Fighter
 Programmlänge: 6500 Bytes
 Programmiersprache: Assembler
 Zubehör: 16kByte-Erweiterung

tikal zu bewegenden Geschütz können Sie die heranstürmenden Kolonnen von Angreifern aufhalten.

Raffinierte Angreifer

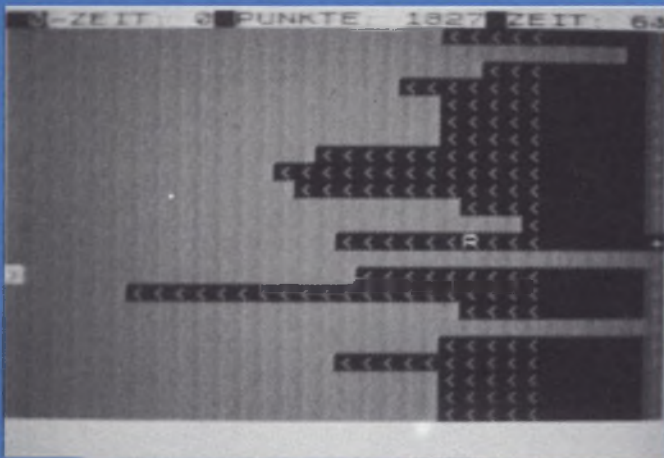
Drei angriffslustige Offiziere haben sich zusammen mit ihrem General hinter einem Bollwerk verschanzt. Da sie sich mal wieder schrecklich langweilten, fiel den Vieren nichts Besseres ein, als die ihnen unterstellten Truppen auf Trab zu bringen, und ein bißchen Budenzauber zu veranstalten. Diesem Treiben gilt es Einhalt zu gebieten. Nun treten Sie in Aktion. Mit einem sich am linken Bildrand befindlichen, ver-

Doch Welch Tücke! Kaum ist eine Kolonne gestoppt, wächst Ihnen an einer anderen Stelle eine neue entgegen. Daher ist es ratsam, die Kommandierenden auf Eis zu legen. Leichter gesagt, als getan, denn die haben sich ja, wie schon gesagt, verbarikiert. Gelingt es Ihnen einen der Offiziere, die durch ein '+' dargestellt werden, zu treffen, bringt das 1500 Punkte. Erwischen Sie gar den General,



versinnbildlicht durch 'X', erhöht dies Ihren Punktestand um 9000 Punkte. Doch auch das Bekämpfen der Kolonnen wird belohnt. Es sei Ihnen aber gleich gesagt, das Gewinnen bei diesem Spiel ist nicht einfach. Denn verloren haben Sie schnell. Dazu kommt es, sobald drei angreifende Kolonnen die von Ihnen verteidigten Stellungen erreichen. Hat allerdings der Herr

General persönlich die Angreifer gelenkt, genügt diese eine Kolonne, Ihnen den Garaus zu machen. Natürlich ist das Spiel auch beendet, wenn die Zeit abgelaufen ist. Hinzu kommt, daß die Angreifer einige Tricks zu ihrer Verteidigung kennen, die wiederum Ihnen Punkte oder Zeit kosten können. Doch lassen Sie sich überraschen. Und nun: Auf in den Kampf!



Hinweis zur Programmeingabe

Gehen sie bitte, wie in dem Artikel: "So geben Sie Maschinenprogramme ein" beschrieben, vor.

Liste der Variablen:

- A=37*191
- B=117
- C=28
- D=118
- E=16514 bis 22450
- Start: RAND USR 21300

Helmut Dursch

```
Ø REM 7284 Bytes reserviert!  

1000 SAVE "T[F]"  

1010 SLOW
```

```
16514 76 76 00 00 00 00 00 00 00EC  

16522 00 00 00 00 00 00 00 00 0000  

16530 01 00 28 23 0C 0C 00 00 0064  

16538 00 00 00 00 00 34 3B 2A 0099  

16546 37 03 57 80 00 06 C3 5E 0238  

16554 B0 60 00 00 00 34 17 17 0172  

16562 17 3C 2A 2E 39 2A 37 0E 0153  

16570 00 39 26 38 39 2A 00 0B 0105  

16578 35 0B 00 29 37 3A 2A 28 012C  

16586 30 2A 33 17 17 17 80 80 01D2  

16594 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16602 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16610 80 80 80 80 80 80 80 80 0400
```

```
16618 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16626 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16634 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16642 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16650 80 80 80 80 80 80 80 80 0400  

16658 80 80 80 80 80 08 08 08 0298  

16666 08 08 08 08 08 08 08 08 0040  

16674 08 08 08 08 08 08 08 08 0040  

16682 39 2E 39 26 33 16 2B 2E 0168  

16690 2C 2D 39 2A 37 08 08 08 010B  

16698 08 08 08 08 08 08 08 08 0040  

16706 08 08 08 08 08 08 08 08 0040  

16714 39 2E 39 26 33 16 2B 2E 0168  

16722 2C 2D 39 2A 37 08 08 34 0137  

16730 2A 0C 40 01 F8 02 09 EB 0265  

16738 01 20 00 21 B0 40 ED B0 02CF  

16746 21 7B 40 36 32 C9 40 01 024E  

16754 F8 02 09 EB 01 20 80 00 028F
```

16762 00 00 00 00 80 83 83 00 0186
 16770 83 83 80 00 00 00 00 00 0186
 16778 80 00 83 83 83 00 80 00 0289
 16786 03 80 80 00 80 80 80 80 0303
 16794 80 00 80 80 80 80 80 00 0300
 16802 80 80 80 80 80 00 80 80 0380
 16810 80 00 03 03 03 00 80 00 0109
 16818 80 06 80 00 80 80 80 80 0306
 16826 80 00 80 80 80 03 03 00 0206
 16834 03 03 80 80 80 00 80 80 0286
 16842 80 00 80 80 80 00 80 00 0280
 16850 80 80 83 00 80 80 05 87 030F
 16858 83 83 81 83 04 87 83 05 031D
 16866 87 83 83 81 00 80 80 00 030E
 16874 05 00 00 00 85 00 83 83 0190
 16882 83 05 87 83 83 85 05 87 0326
 16890 83 83 81 80 05 85 80 05 0316
 16898 02 03 03 84 00 00 00 00 008C
 16906 80 80 00 80 80 00 03 03 0206
 16914 03 05 00 83 83 81 05 85 0219
 16922 80 80 80 03 01 02 03 05 018E
 16930 02 03 03 85 00 80 80 00 018D
 16938 80 80 00 80 80 00 03 03 0206
 16946 03 05 85 83 03 80 34 34 01FB
 16954 34 08 00 00 00 00 00 00 003C
 16962 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 16970 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 16978 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 16986 08 08 00 00 00 00 00 00 0010
 16994 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17002 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17010 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17018 08 08 00 00 00 00 00 00 0010
 17026 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17034 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17042 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17050 08 08 10 28 11 00 1D 25 009B
 17058 24 1F 00 2D 1B 00 29 3A 00EE
 17066 37 38 28 2D 00 00 00 00 00C4
 17074 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17082 08 00 00 00 00 00 2A 0C 003E
 17090 40 0E 0A 06 20 23 36 80 0157
 17098 10 FB 23 0D 20 F5 00 2A 027A
 17106 0C 40 11 22 00 19 EB 21 01A4
 17114 78 41 3E 03 01 20 00 ED 0208
 17122 B0 13 3D 20 F7 EB 3E 03 0343
 17130 0E 42 09 EB 01 20 00 ED 0252
 17138 B0 13 3D 20 F7 C9 00 2A 030A
 17146 0C 40 01 4A 01 09 0E 0E 00BD
 17154 06 20 23 36 08 10 FB 23 01B5
 17162 0D 20 F5 C9 C9 C9 00 00 037D
 17170 2A 0C 40 01 AE 01 09 EB 021A
 17178 3E 04 21 3B 42 01 20 00 0101
 17186 ED B0 EB 0E 22 09 EB 3D 03E9
 17194 20 F3 C9 00 00 00 00 00 01DC
 17202 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17210 2A 90 40 11 9F 40 E5 21 02FO

17218 00 00 22 9F 40 22 A1 40 0204
 17226 E1 CD 46 48 C9 00 00 00 0305
 17234 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17242 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17250 2A 0C 40 11 E4 57 01 18 01DB
 17258 03 ED B0 C9 00 00 00 11 027A
 17266 09 01 0E 04 21 9F 40 E5 0201
 17274 7E 2A 0C 40 19 E5 21 00 0213
 17282 1E 11 08 00 06 08 A7 28 0114
 17290 04 19 3D 20 FC 7E E3 07 02DE
 17298 30 02 36 17 23 1D 20 F7 01D6
 17306 E3 23 7E E3 11 19 00 19 02AA
 17314 1E 08 10 EB EB E1 E1 23 03F1
 17322 7E E5 21 00 FF 19 E5 0D 038E
 17330 20 CC E1 E1 C9 E1 D1 E5 060E
 17338 0E 96 10 FE 0D 20 FB 2A 0304
 17346 0C 40 0E 18 06 20 23 7E 0139
 17354 FE 17 3E 96 20 06 73 3D 02BF
 17362 20 FD 18 04 72 3D 20 FD 0305
 17370 10 EC 23 0D 20 E6 0E 00 0240
 17378 10 FE 0D 20 FB C9 00 00 02FF
 17386 00 00 00 00 00 00 00 0000
 17394 00 08 38 35 2E 2A 31 39 0137
 17402 26 38 39 2A 33 00 15 00 0109
 17410 35 3A 33 30 39 2A 3C 2A 019B
 17418 37 39 3A 33 2C 00 0E 00 0117
 17426 08 08 0B 1C 0B 00 14 00 0056
 17434 33 1B 3A 33 39 2A 33 00 0151
 17442 08 08 0B 1D 0B 00 14 00 0057
 17450 33 1B 34 27 2A 33 00 00 0106
 17458 08 08 0B 25 0B 00 14 00 005F
 17466 38 28 2D 3A 38 38 00 00 0137
 17474 08 08 0B 35 0B 00 14 00 006F
 17482 38 39 26 37 39 00 00 00 0107
 17490 08 08 0B 36 0B 00 14 00 0070
 17498 2D 26 31 39 00 00 00 00 00BD
 17506 08 08 0B 3E 0B 00 14 00 0078
 17514 27 37 2A 26 30 00 00 00 00DE
 17522 08 08 2C 2A 33 2A 37 26 0120
 17530 31 00 00 00 00 00 00 00 0031
 17538 10 BD 11 14 00 25 1C 1C 014F
 17546 1C 00 35 3A 33 30 39 2A 0151
 17554 08 08 28 2D 2A 2B 16 26 00F6
 17562 33 2C 37 2A 2E 2B 2A 37 017A
 17570 10 95 11 14 00 1D 21 1C 0124
 17578 1C 10 35 3A 33 30 39 2A 0161
 17586 08 08 26 2C 2C 37 2A 38 0127
 17594 38 34 37 2A 33 00 0E 00 010E
 17602 10 80 11 14 1F 35 1B 17 013B
 17610 10 93 11 14 00 21 35 1B 0139
 17618 08 08 27 2A 2E 00 26 33 00E8
 17626 2C 37 2E 2B 2B 00 0E 00 00F5
 17634 10 80 11 14 22 35 1B 17 013E
 17642 10 93 11 14 1D 1C 35 1B 0151
 17650 08 08 B2 1A 26 27 38 28 0189
 17658 2D 3A 38 38 0E 16 21 1C 0138
 17666 1C 17 17 3B 34 37 38 39 0161

17674	34	38	38	0E	16	1F	1C	1C	011F	18130	33	30	39	2A	00	00	08	08	00D6
17682	08	00	00	00	00	00	00	00	0008	18138	00	00	1E	1B	38	35	2E	2A	00FE
17690	2A	0C	40	01	6C	01	09	EB	01D8	18146	31	2A	37	00	00	0E	00	00	00A0
17698	21	F3	43	01	20	00	ED	B0	0315	18154	00	00	00	00	1C	00	35	3A	008B
17706	EB	0E	22	09	EB	3E	03	01	0251	18162	33	30	39	2A	00	00	08	08	00D6
17714	20	00	ED	B0	13	3D	20	F7	0324	18170	00	00	1F	1B	38	35	2E	2A	00FF
17722	EB	0E	21	09	EB	3E	05	01	0252	18178	31	2A	37	00	00	0E	00	00	00A0
17730	20	00	ED	B0	13	3D	20	F7	0324	18186	00	00	00	00	1C	00	35	3A	008B
17738	C9	00	00	00	00	00	00	93	015C	18194	33	30	39	2A	00	00	08	1C	00EA
17746	80	AD	A6	B1	B9	80	92	BC	050B	18202	1C	1C	1C	08	97	97	97	97	02B8
17754	AA	AE	B9	AA	B7	8E	B9	A6	055F	18210	97	97	97	97	80	80	80	AA	0486
17762	B8	B9	AA	8B	B5	8B	80	A9	050F	18218	B3	A9	B8	B9	A6	B3	A9	80	054F
17770	B7	BA	AA	A8	B0	AA	B3	00	04D0	18226	80	80	97	97	97	97	97	97	048A
17778	00	00	3E	FB	DB	FE	1F	D8	0409	18234	97	97	08	08	00	38	35	2E	01D9
17786	E5	D5	C5	11	04	5B	2A	0C	0325	18242	2A	31	38	39	26	2A	37	30	0183
17794	40	01	F8	02	09	01	20	00	0165	18250	2A	33	00	15	00	37	2A	30	0103
17802	ED	B0	2B	EB	21	70	45	0E	0397	18258	34	37	29	2A	00	0E	00	00	00CC
17810	20	ED	B8	3E	DF	DB	FE	1F	04DA	18266	00	00	08	08	08	26	0E	00	004C
17818	38	F9	13	21	04	5B	0E	20	01F2	18274	00	00	00	1C	08	08	08	27	005B
17826	ED	B0	C1	D1	E1	C9	00	00	04D9	18282	0E	00	00	00	00	1C	08	08	003A
17834	00	08	B8	B5	AE	AA	B1	B8	0436	18290	08	28	0E	00	00	00	00	1C	005A
17842	B9	A6	B7	B9	8E	80	B9	A6	053C	18298	08	08	08	08	08	08	29	0E	0067
17850	B8	B9	AA	80	8B	B5	8B	80	04E6	18306	00	00	00	00	1C	08	08	08	0034
17858	A9	B7	BA	AA	A8	B0	AA	B3	0579	18314	2A	0E	00	00	00	00	1C	08	005C
17866	08	08	00	26	33	3F	26	2D	00FB	18322	08	08	2B	0E	00	00	00	00	0049
17874	31	00	29	2A	37	00	38	35	0128	18330	1C	08	08	1C	1C	08	95	95	0196
17882	2E	2A	31	2A	37	00	0E	00	00F8	18338	95	95	95	95	95	95	80	B3	04B1
17890	00	13	00	1D	00	12	00	00	0042	18346	AA	BA	AA	B7	80	B7	AA	B0	0556
17898	08	08	00	16	39	26	38	39	00F6	18354	B4	B7	A9	80	95	95	95	95	04E8
17906	2A	00	0B	26	0B	00	29	37	00C6	18362	95	95	95	95	08	00	00	00	025C
17914	3A	2A	28	30	2A	33	16	08	0137	18370	2A	0C	40	01	86	01	09	3A	0141
17922	00	38	35	2E	2A	31	38	39	0167	18378	94	40	77	2A	0C	40	01	6C	022E
17930	26	2A	37	30	2A	00	00	00	00E1	18386	01	09	EB	21	01	46	01	20	017E
17938	00	00	00	00	0E	00	00	13	0021	18394	00	ED	B0	EB	0E	22	09	EB	03AC
17946	00	26	00	12	00	00	08	08	0048	18402	21	B9	46	0E	20	ED	B0	3A	0325
17954	00	16	39	26	38	39	2A	00	0110	18410	92	40	FE	01	C8	13	0E	20	02DA
17962	0B	38	0B	00	29	37	3A	2A	0112	18418	ED	B0	FE	02	C8	13	0E	20	03A6
17970	28	30	2A	33	16	00	00	00	00CB	18426	ED	B0	C9	00	00	00	00	00	0266
17978	00	00	2A	0C	40	01	F8	02	0171	18434	00	01	11	02	2A	0C	40	09	0093
17986	09	EB	21	AB	45	01	20	00	0226	18442	EB	21	1D	47	01	20	00	ED	027E
17994	ED	B0	C9	00	00	00	2A	0C	029C	18450	B0	EB	0E	22	09	EB	0E	20	02ED
18002	40	01	AE	01	09	EB	21	CB	02D0	18458	ED	B0	EB	0E	22	09	EB	0E	03BA
18010	45	01	20	00	ED	B0	13	0E	0224	18466	20	ED	B0	13	0E	20	ED	B0	039B
18018	16	ED	B0	EB	0E	6E	09	EB	040E	18474	C9	00	00	00	00	00	2A	0C	00FF
18026	0E	20	ED	B0	13	0E	16	ED	02EF	18482	40	01	32	02	09	EB	21	9F	0229
18034	B0	C9	00	00	00	00	80	9C	0295	18490	47	01	20	00	ED	B0	C9	01	02CF
18042	16	3F	2A	2E	39	0E	00	1C	0110	18498	10	27	18	03	01	E8	03	18	0156
18050	80	35	3A	33	30	39	2A	0E	01C3	18506	03	01	64	00	18	03	01	0A	008E
18058	00	00	00	00	1C	80	3F	2A	0105	18514	00	3E	1C	32	7B	40	3E	1B	01A0
18066	2E	39	0E	00	00	1C	00	00	0091	18522	3C	A7	ED	42	30	FA	09	FE	0443
18074	00	2A	0C	40	11	20	00	19	00C0	18530	1C	28	05	32	7B	40	18	09	0157
18082	1E	21	ED	5F	19	C6	07	30	02A1	18538	3A	7B	40	D6	1C	28	02	3E	024F
18090	FB	3E	08	BE	28	03	19	18	025B	18546	1C	12	13	79	FE	10	01	E8	02B1
18098	FA	36	95	E3	E9	00	00	08	0399	18554	03	28	DB	FE	E8	01	64	00	0351
18106	00	00	1D	1B	38	35	2E	2A	00FD	18562	28	F7	FE	64	0E	0A	28	F8	03B9
18114	31	2A	37	00	00	0E	00	00	00A0	18570	3E	1C	85	12	C9	ED	5B	0C	030E
18122	00	00	00	00	1C	00	35	3A	008B	18578	40	21	E4	57	01	18	03	ED	02A5

18586 B0 C9 00 D5 E5 11 19 03 0360
 18594 2A 0C 40 19 D1 A7 ED 52 0346
 18602 EB D1 C9 11 21 00 E5 2A 03C6
 18610 0C 40 19 EB 01 21 00 2A 019C
 18618 34 40 7C 85 00 E1 E5 1F 035A
 18626 3E 08 77 38 0F 09 CD 9D 0277
 18634 48 30 04 E1 E5 18 05 BE 031D
 18642 20 F3 18 10 A7 ED 42 A7 03B8
 18650 ED 52 30 04 E1 E5 18 E5 0436
 18658 19 BE 20 F0 E3 E1 C9 D1 0545
 18666 C1 C5 D5 E5 2A A8 40 11 0463
 18674 1F 00 19 3A A3 40 A7 20 021C
 18682 04 ED 4B AA 40 A7 ED 42 03FC
 18690 E1 C0 E5 3A A3 40 A7 20 046A
 18698 12 2A AA 40 CD AD 48 22 030A
 18706 AA 40 00 00 00 00 00 36 0120
 18714 BD 18 23 FE 01 28 21 21 0261
 18722 00 00 39 23 23 23 23 E5 01AA
 18730 D1 4E 23 46 C5 23 3A A3 034D
 18738 40 87 D6 02 4F 06 00 ED 02E1
 18746 B0 C1 2B 70 2B 71 18 0F 02CF
 18754 C1 D1 E1 D5 C5 CD AD 48 05CF
 18762 C1 D1 E5 D5 C5 36 95 E1 05BD
 18770 AF C9 00 00 00 E5 2A 34 02BB
 18778 40 22 A4 40 E1 C9 00 E5 03D5
 18786 2A A4 40 CB FC 22 34 40 036B
 18794 E1 C9 1E 32 E5 2A 0C 40 0355
 18802 0E 18 06 20 23 7E BA 28 01CF
 18810 04 17 3F 1F 77 10 F5 23 0218
 18818 0D 20 EF 1D 20 E7 E1 C9 03EA
 18826 00 00 00 00 06 07 0E 00 001B
 18834 D5 11 17 03 2A 34 40 ED 028B
 18842 5F 67 A7 ED 52 30 FB 19 03F0
 18850 ED 5B 0C 40 19 23 7E FE 034C
 18858 76 28 FA D1 73 0D 20 E0 03E9
 18866 10 DD C9 00 00 00 00 00 01B6
 18874 00 06 0F 0E 00 11 17 03 004E
 18882 2A 33 40 ED 5F 6F A7 ED 03EC
 18890 52 30 FB 19 EB 21 E4 57 03DD
 18898 19 7E 2A 0C 40 19 77 0D 01AA
 18906 20 E3 10 DF CD 8F 48 C9 045F
 18914 00 00 00 00 3E 88 2A 0C 00FC
 18922 40 0E 18 06 20 23 77 10 0136
 18930 FC 23 0D 20 F6 C9 F6 C9 04CA
 18938 00 00 2A 0C 40 23 E5 11 018F
 18946 21 00 21 E5 57 0E 10 06 01A2
 18954 18 7E E3 77 3E 64 3D 20 02EF
 18962 FD 19 E3 19 10 F3 06 18 0333
 18970 23 E3 23 E3 A7 ED 52 7E 0470
 18978 E3 A7 ED 52 77 3E 64 3D 041F
 18986 20 FD 10 EF 23 E3 23 0D 0352
 18994 20 D5 E1 CD 61 49 C9 35 044B
 19002 35 35 35 2A 0C 40 23 00 0138
 19010 AF 32 A7 40 11 21 00 19 0213
 19018 CD 9D 48 38 04 CB 7E 28 035F
 19026 16 E5 21 A7 40 BE 38 06 02FF
 19034 77 E1 22 7B 40 E5 E1 AF 04AA

19042 CD 9D 48 30 DF 18 03 3C 0318
 19050 18 DA 2A A8 40 00 CB 7E 034D
 19058 20 02 36 08 2A 7B 40 A7 01EC
 19066 ED 52 22 A8 40 36 12 CD 035E
 19074 97 4A 28 0A 3E 01 32 AD 0231
 19082 40 3E 98 32 A6 40 2A 0C 0264
 19090 40 23 36 80 C9 ED 5B 0C 0336
 19098 40 13 E5 2A A8 40 01 21 026C
 19106 00 09 CD 9D 48 38 04 CB 02C2
 19114 7E 28 12 2A A8 40 A7 ED 035E
 19122 42 A7 ED 52 19 28 04 CB 0338
 19130 7E 28 02 AF 3C E1 C9 00 033D
 19138 00 00 2A 90 40 3A 98 40 020C
 19146 FE 02 20 01 29 EB 2A 9B 02FA
 19154 40 3A 93 40 FE 01 28 08 027C
 19162 2A 99 40 38 03 2A 9D 40 0245
 19170 19 CB 7A 30 07 20 03 21 01D9
 19178 FF FF 18 05 28 03 21 00 0267
 19186 00 FE 01 20 05 22 9B 40 0221
 19194 18 0A 38 05 22 9D 40 18 0176
 19202 03 22 99 40 E5 2A 0C 40 0259
 19210 11 13 00 19 EB E1 CD 41 0317
 19218 48 21 00 00 22 90 40 C9 0224
 19226 00 00 00 00 00 CD F9 42 0208
 19234 CD 5A 41 2A 0C 40 11 4B 023A
 19242 01 19 EB 21 68 5B 3E 0C 0233
 19250 01 20 00 ED B0 13 3D 20 022E
 19258 F7 C9 34 34 34 34 34 34 02F8
 19266 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19274 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19282 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19290 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19298 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19306 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19314 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19322 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19330 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19338 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19346 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19354 34 34 34 34 34 34 34 34 01A0
 19362 34 34 34 34 34 34 76 00 01AE
 19370 04 DC 00 EA 35 35 35 35 029E
 19378 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
 19386 35 35 35 35 35 35 35 35 01A8
 19394 35 35 35 35 35 35 21 98 01F7
 19402 40 36 00 21 A1 97 22 34 0225
 19410 40 21 AE 40 36 00 00 ED 0272
 19418 5B 0C 40 13 21 78 46 01 019A
 19426 20 00 ED B0 3E 08 EB E5 03D3
 19434 0E 17 06 15 11 05 05 23 007E
 19442 77 10 FC 23 36 93 15 20 02A4
 19450 FA 23 36 80 1D 20 FA 23 032D
 19458 77 23 0D 20 E5 2B 22 AA 02A3
 19466 40 36 BD E1 23 22 A8 40 0341
 19474 36 12 06 03 21 A3 40 70 01C5
 19482 CD 9B 46 10 FB AF 32 AC 0446
 19490 40 32 AD 40 32 A6 40 00 0277

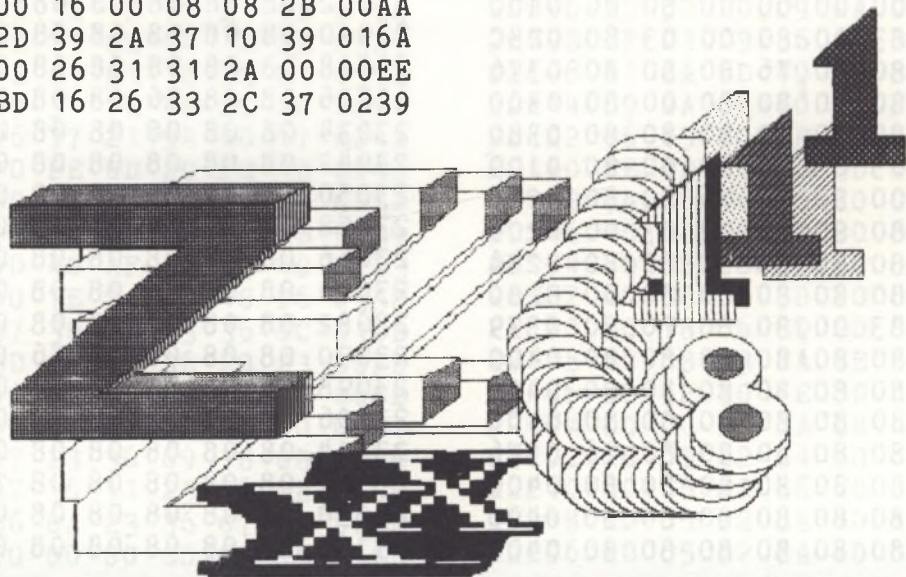
19498	00	00	00	00	00	00	3A	96	00D0	19954	FE	22	90	40	18	7F	00	00	0287
19506	40	32	97	40	3A	98	40	FE	0359	19962	FE	AF	20	7F	CD	E9	48	CD	0517
19514	01	20	05	3E	02	32	97	40	016F	19970	62	43	CD	57	49	3E	BD	CD	03DA
19522	21	00	00	22	90	40	2A	34	0171	19978	E8	49	21	2F	34	22	9F	40	02B6
19530	40	CD	74	45	CB	FC	22	34	03E3	19986	21	00	00	22	A1	40	11	85	01BA
19538	40	11	21	00	00	3E	DF	DB	026A	19994	00	CD	74	43	21	00	30	22	01F7
19546	FE	CB	67	CA	D1	52	3E	EF	054A	20002	9F	40	21	2A	37	22	A1	40	0264
19554	DB	FE	CB	4F	28	31	1F	2A	0395	20010	11	8D	01	CD	74	43	11	32	0266
19562	A8	40	30	12	3E	F7	DB	FE	0438	20018	17	CD	6E	49	11	8C	04	2A	0266
19570	1F	38	1C	3E	08	77	A7	ED	02C4	20026	34	40	A7	ED	52	30	FB	19	039E
19578	52	BE	20	05	18	0C	3E	08	019F	20034	06	C8	C5	E5	3E	80	CD	E8	04EB
19586	77	19	CD	9D	48	38	EF	BE	0427	20042	49	E1	11	25	00	A7	ED	52	0346
19594	20	EC	22	A8	40	36	12	18	0276	20050	30	04	11	B0	04	19	E5	CD	02C4
19602	46	00	00	00	00	00	00	3E	0084	20058	3D	43	CD	71	43	00	E1	C1	03A3
19610	01	32	97	40	3E	08	2A	A8	0222	20066	10	E0	22	90	40	10	FB	00	02ED
19618	40	23	BE	20	09	36	16	06	019C	20074	01	97	80	C5	CD	B7	43	CD	0471
19626	C8	10	FE	77	18	F3	7E	FE	04D4	20082	8F	48	CD	61	49	18	59	00	02BF
19634	76	28	24	7E	FE	93	36	08	030F	20090	00	00	00	FE	A9	20	5A	CD	02EE
19642	20	0C	CD	E9	48	21	03	00	024E	20098	E9	48	CD	62	43	CD	57	49	0410
19650	20	02	2E	06	18	0E	FE	80	01FA	20106	21	98	40	36	02	21	29	34	01AF
19658	20	10	CD	E9	48	21	05	00	0254	20114	22	9F	40	22	A1	40	11	01	0216
19666	20	02	2E	0A	22	90	40	18	0164	20122	00	CD	74	43	21	35	35	22	0231
19674	77	00	16	0E	72	F5	1E	06	0226	20130	9F	40	22	A1	40	CD	71	43	0363
19682	CD	6E	49	F1	36	08	FE	B7	0468	20138	21	2A	31	22	9F	40	22	A1	0240
19690	20	6B	CD	E9	48	2A	0C	40	02FF	20146	40	11	11	02	CD	74	43	01	01E9
19698	23	7E	FE	12	28	5A	36	12	027B	20154	17	8A	C5	CD	B7	43	CD	BB	04B5
19706	CD	62	43	CD	57	49	21	37	0337	20162	49	CD	61	49	21	A6	40	36	02FD
19714	2A	22	9F	40	21	00	00	22	016E	20170	98	2A	0C	40	23	23	36	A9	0233
19722	A1	40	EB	13	CD	74	43	21	0384	20178	18	56	00	00	00	00	00	00	006E
19730	00	38	22	9F	40	21	2A	37	01BB	20186	00	FE	B9	20	50	CD	E9	48	0425
19738	22	A1	40	11	09	01	CD	74	025F	20194	CD	62	43	CD	57	49	21	98	0398
19746	43	21	00	00	22	9F	40	21	0186	20202	40	36	01	21	39	2A	22	9F	01BC
19754	3B	2A	22	A1	40	11	11	02	018C	20210	40	21	32	00	22	A1	40	11	01A7
19762	CD	74	43	01	95	80	C5	CD	042C	20218	85	00	CD	74	43	21	00	00	022A
19770	B7	43	CD	8E	49	CD	8F	48	0442	20226	22	9F	40	21	35	34	22	A1	024E
19778	CD	61	49	3A	AD	40	FE	01	039D	20234	40	11	8D	01	CD	74	43	01	0264
19786	20	06	21	A6	40	00	36	01	0164	20242	97	06	C5	CD	B7	43	CD	BB	04B1
19794	18	52	00	00	00	FE	AA	20	0232	20250	49	CD	61	49	21	A6	40	36	02FD
19802	50	CD	E9	48	3A	A3	40	FE	0469	20258	98	2A	0C	40	23	23	36	B9	0243
19810	04	30	41	CD	62	43	CD	57	030B	20266	C3	B0	4F	00	00	FE	95	20	0375
19818	49	21	2A	3D	22	9F	40	21	01F3	20274	7F	E5	CD	62	43	CD	57	49	0443
19826	00	00	22	A1	40	11	85	00	0199	20282	21	39	37	22	9F	40	21	2A	01DD
19834	CD	74	43	21	00	39	22	9F	029F	20290	2B	22	A1	40	11	01	00	CD	020D
19842	40	21	37	26	22	A1	40	11	01D2	20298	74	43	21	2B	2A	22	9F	40	022E
19850	8D	01	CD	74	43	01	97	88	0332	20306	21	37	0E	22	A1	40	CD	71	02A7
19858	C5	CD	B7	43	CD	8E	49	CD	04FD	20314	43	21	1D	21	22	9F	40	21	01C4
19866	8F	48	CD	61	49	CD	9B	46	03FC	20322	1C	1C	22	A1	40	11	11	02	015F
19874	21	A3	40	34	18	4E	00	00	019E	20330	CD	74	43	01	17	8A	C5	CD	03B8
19882	00	FE	B2	20	4B	77	57	CD	03B6	20338	B7	43	11	28	8A	CD	6E	49	0341
19890	6C	49	36	08	CD	E9	48	CD	03BE	20346	CD	FC	49	D1	AF	6F	67	39	04A1
19898	62	43	CD	57	49	21	32	2E	0293	20354	E5	21	A3	40	BE	E1	30	20	03D8
19906	22	9F	40	21	33	2A	22	A1	0242	20362	4E	23	46	EB	A7	ED	42	09	0381
19914	40	11	85	00	CD	74	43	21	027B	20370	EB	28	04	3C	23	18	E9	87	02FE
19922	16	21	22	9F	40	21	1C	1C	0191	20378	28	09	4F	06	00	E5	D1	2B	0267
19930	22	A1	40	11	8D	01	CD	74	02E3	20386	2B	ED	B8	C1	21	A3	40	35	03CA
19938	43	01	97	80	C5	CD	B7	43	03E7	20394	21	DC	05	22	90	40	18	73	027F
19946	CD	8F	48	CD	61	49	21	0C	0348	20402	FE	BD	00	20	6E	CD	62	43	03BB

20410	CD	57	49	21	3B	34	22	9F	02BE	20866	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20418	40	21	31	31	22	A1	40	11	01D7	20874	00	00	00	00	00	3A	95	40	010F
20426	01	00	CD	74	43	21	39	37	0216	20882	10	FE	3D	20	FB	21	97	40	035E
20434	22	9F	40	21	2A	2B	22	A1	023A	20890	35	C2	42	4C	00	00	00	00	0185
20442	40	CD	71	43	21	2B	2A	22	0259	20898	00	00	00	00	00	00	3A	A3	00DD
20450	9F	40	21	37	00	22	A1	40	023A	20906	40	A7	E1	E5	20	38	3A	AC	03EB
20458	11	11	02	CD	74	43	01	17	01C0	20914	40	FE	01	CA	D1	52	2A	AA	0400
20466	95	C5	CD	B7	43	11	28	95	03EF	20922	40	2B	3E	08	BE	23	20	23	01D5
20474	CD	6E	49	3E	80	CD	E8	49	0440	20930	2B	7E	FE	08	20	0A	06	00	01DF
20482	21	28	23	22	90	40	CD	3A	0265	20938	36	16	10	FC	36	08	18	F0	029E
20490	43	CD	71	43	11	32	80	CD	0354	20946	FE	76	28	0F	36	08	2A	AA	02BD
20498	6E	49	3E	01	32	AC	40	CD	02E1	20954	40	CD	AD	48	22	AA	40	36	0344
20506	FC	49	00	00	00	00	00	00	0145	20962	BD	18	21	2A	AA	40	AF	2B	02E4
20514	00	00	00	3A	A3	40	FE	02	021D	20970	3C	FE	1F	28	04	CB	7E	20	02EE
20522	38	29	3D	47	21	00	00	39	013F	20978	F6	FE	1F	C2	90	52	CD	04	0488
20530	23	23	EB	1A	6F	13	1A	67	024E	20986	49	7E	FE	93	36	93	20	03	0344
20538	36	08	C5	D5	CD	AD	48	36	03D0	20994	C3	30	4C	00	CD	62	43	CD	037E
20546	95	D1	EB	72	2B	73	C1	10	0432	21002	57	49	2A	A8	40	7E	F5	11	0336
20554	E7	18	0B	00	00	00	00	00	010A	21010	46	12	72	CD	6E	49	F1	F5	0434
20562	00	00	00	A7	28	23	3A	AC	01D8	21018	21	1C	1C	22	A1	40	00	00	015C
20570	40	A7	20	15	2A	AA	40	36	0266	21026	00	21	16	1F	22	9F	40	21	0178
20578	08	CD	AD	48	22	AA	40	36	030C	21034	D4	FE	FE	12	28	08	3E	21	0371
20586	BD	2B	3E	08	BE	20	02	36	0244	21042	32	A0	40	21	0C	FE	22	90	02EF
20594	80	00	00	00	00	00	00	00	0080	21050	40	CD	71	43	01	97	88	C5	03A6
20602	00	2A	90	40	3A	98	40	FE	030A	21058	CD	B7	43	CD	FC	49	CD	61	0507
20610	02	20	01	29	EB	2A	9B	40	023C	21066	49	CD	C4	4A	F1	21	AE	40	0424
20618	3A	93	40	FE	01	28	08	2A	0266	21074	34	FE	12	20	2B	7E	FE	03	030E
20626	99	40	38	03	2A	9D	40	19	0234	21082	30	26	2E	A3	7E	A7	28	20	0294
20634	CB	7A	30	07	20	03	21	FF	02BF	21090	CD	97	4A	28	19	2A	0C	40	0265
20642	FF	18	05	28	03	21	00	00	0168	21098	23	7E	FE	80	20	0D	21	AD	031A
20650	FE	01	20	05	22	9B	40	18	0239	21106	40	7E	A7	20	09	36	01	2E	01F3
20658	0A	38	05	22	9D	40	18	03	0161	21114	A6	36	98	C4	3D	4A	18	0C	02E3
20666	22	99	40	E5	2A	0C	40	11	0267	21122	2A	0C	40	23	7E	FE	80	28	02BD
20674	13	00	19	EB	E1	CD	41	48	034E	21130	46	CD	3D	4A	18	38	36	80	02A0
20682	21	00	00	22	90	40	00	00	0113	21138	FE	06	00	38	02	36	93	3A	0241
20690	00	00	00	00	00	21	A6	40	0107	21146	34	40	C6	05	38	13	3C	E6	02AC
20698	7E	A7	28	57	35	F5	6E	26	0362	21154	7F	20	09	ED	5F	36	A9	1F	02F2
20706	00	E5	2A	0C	40	11	09	00	0175	21162	38	02	36	B9	18	18	00	00	0159
20714	19	EB	E1	CB	3D	CD	50	48	0452	21170	00	ED	5F	E6	03	36	AF	3D	0357
20722	F1	20	40	21	98	40	7E	A7	036F	21178	28	0C	36	B2	3D	28	07	36	01BE
20730	28	09	36	00	2A	0C	40	23	0100	21186	AA	3D	28	02	36	B7	C3	30	02F1
20738	23	36	9C	21	AD	40	7E	B0	0331	21194	4C	00	00	00	00	00	00	0E	005A
20746	28	29	36	00	2A	0C	40	23	0120	21202	00	10	FE	CD	74	45	0D	20	02C1
20754	7E	FE	80	00	28	44	CD	3D	0372	21210	F8	00	21	A3	40	7E	00	A7	0321
20762	4A	2A	0C	40	23	23	36	9C	01D8	21218	C8	D1	3D	20	FC	C9	00	00	03BB
20770	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	21226	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20778	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	21234	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20786	00	00	00	01	00	00	2A	34	005F	21242	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20794	40	CB	BC	CB	74	20	0A	11	0341	21250	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20802	32	00	03	A7	ED	52	30	FA	0345	21258	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20810	0B	C5	2A	0C	40	11	1E	00	0175	21266	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20818	19	EB	E1	2C	2D	F5	CD	4B	044B	21274	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20826	48	F1	28	57	21	A5	42	3E	02FE	21282	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20834	2D	BE	20	12	23	3E	1B	BE	0257	21290	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
20842	20	0C	23	3E	00	BE	20	06	0171	21298	00	00	21	00	00	22	84	40	0107
20850	23	3E	29	BE	28	02	00	00	0172	21306	22	86	40	22	88	40	22	8A	027E
20858	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	21314	40	22	8C	40	22	8E	40	00	021E

21322	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	21778	00	00	00	0E	00	10	FE	0D	0129
21330	CD	5A	41	21	18	41	E5	21	02E8	21786	20	FB	21	93	40	34	7E	2B	02EC
21338	F1	40	E5	3E	0C	ED	5B	0C	03B4	21794	BE	20	2C	11	85	00	21	2C	01ED
21346	40	13	D5	01	20	00	ED	B0	02E6	21802	26	22	9F	40	21	32	2A	22	01C6
21354	D1	21	42	00	19	EB	E1	E5	03FE	21810	A1	40	CD	74	43	11	8D	01	0304
21362	3D	20	EF	3E	0B	ED	5B	0C	02E9	21818	21	34	3B	22	9F	40	21	2A	01DC
21370	40	13	21	21	00	19	EB	C1	025A	21826	37	22	A1	40	CD	74	43	01	02BF
21378	E1	E5	C5	D5	01	20	00	ED	046E	21834	97	80	C5	CD	B7	43	00	CD	0470
21386	B0	D1	21	42	00	19	EB	3D	0325	21842	C0	42	CD	F9	42	CD	C2	47	04E0
21394	20	ED	E1	C1	1E	1E	3E	DF	0408	21850	3A	94	40	2A	0C	40	01	86	020B
21402	DB	FE	1F	30	17	15	20	FD	0371	21858	01	09	77	CD	3C	46	2A	0C	0206
21410	1D	20	F3	03	2B	C5	E5	7D	0385	21866	40	01	BF	01	09	EB	2A	99	02B8
21418	FE	D0	20	AF	21	7B	40	35	03AE	21874	40	CD	41	48	3A	93	40	FE	03A1
21426	E1	C1	20	9F	00	00	00	00	0261	21882	01	28	11	EB	01	1D	00	09	014C
21434	00	CD	C0	42	CD	F9	42	CD	04A4	21890	EB	2A	9B	40	CD	41	48	3A	0380
21442	12	43	CD	5A	41	0E	96	10	0271	21898	93	40	FE	02	28	0C	EB	01	02F3
21450	FD	0D	20	FB	06	07	21	00	0253	21906	1D	00	09	EB	2A	9D	40	CD	02E5
21458	00	11	01	00	3E	DF	DB	FE	0308	21914	41	48	3A	92	40	21	93	40	0289
21466	1F	30	05	19	30	F6	10	EE	0291	21922	BE	28	3D	01	CF	01	2A	0C	022A
21474	00	CD	1E	4B	0E	C8	10	FE	031A	21930	40	3A	93	40	FE	01	28	0C	0280
21482	0D	20	FB	06	0A	21	01	00	015A	21938	FE	02	20	05	01	F0	01	00	0217
21490	54	5D	3E	DF	DB	FE	1F	30	03F6	21946	00	00	00	00	09	36	12	1E	006F
21498	05	CD	74	45	19	30	F3	10	02D7	21954	28	0E	0F	CD	74	45	3E	DF	02E8
21506	EC	CD	F9	42	CD	5A	41	CD	0529	21962	DB	FE	1F	30	10	10	F4	0D	0349
21514	1A	45	0E	96	10	FE	0D	20	023E	21970	20	F1	CB	5E	36	08	28	02	02A2
21522	FB	06	09	21	00	00	11	01	013D	21978	36	12	1D	20	E4	C3	0F	55	0290
21530	00	3E	DF	DB	FE	1F	30	08	034D	21986	00	00	00	00	00	2A	99	40	0103
21538	CD	74	45	19	30	F3	10	EB	03BD	21994	ED	5B	9B	40	A7	ED	52	38	0441
21546	00	00	00	00	00	00	CD	F9	01C6	22002	23	19	ED	5B	9D	40	A7	ED	03F5
21554	42	CD	3C	46	CD	50	46	0E	0302	22010	52	38	0D	19	E5	2A	0C	40	020B
21562	96	10	FE	0D	20	FB	00	00	02CC	22018	01	AE	01	09	36	15	18	0A	0126
21570	00	00	00	00	00	21	94	40	00F5	22026	D5	2A	0C	40	01	F0	01	09	0246
21578	36	26	21	92	40	36	01	06	018C	22034	36	15	18	16	2A	9D	40	A7	0227
21586	06	21	00	00	E5	C5	CD	74	0312	22042	ED	52	38	04	19	EB	18	E8	037F
21594	45	2A	0C	40	3E	FD	DB	FE	03CF	22050	D5	2A	0C	40	01	CF	01	09	0225
21602	1F	30	16	1F	30	31	3E	DF	0202	22058	36	15	D1	D5	2A	99	40	A7	039B
21610	DB	FE	1F	C1	E1	30	08	11	03E3	22066	ED	52	20	09	2A	0C	40	01	01DF
21618	01	00	19	30	DF	10	DA	18	022B	22074	AE	01	09	36	15	3A	92	40	020F
21626	38	01	C8	01	09	34	7E	FE	02BB	22082	FE	01	28	13	2A	9B	40	A7	02E6
21634	20	20	03	3E	1D	77	21	92	01C8	22090	ED	52	20	09	2A	0C	40	01	01DF
21642	40	D6	1C	77	0E	64	10	FE	0329	22098	CF	01	09	36	15	FE	02	28	024C
21650	0D	20	FB	C1	E1	18	B8	01	039B	22106	11	2A	9D	40	A7	ED	52	20	031E
21658	6D	02	09	34	7E	FE	2C	20	0274	22114	09	2A	0C	40	01	F0	01	09	017A
21666	03	3E	26	77	21	94	40	77	024A	22122	36	15	00	3E	03	0E	00	10	00AA
21674	0E	64	10	FE	0D	20	FB	18	02C0	22130	FE	0D	20	FB	3D	20	F6	3A	03B3
21682	E2	00	00	00	00	00	00	00	00E2	22138	94	40	D6	26	20	05	2A	84	02A3
21690	21	00	00	22	99	40	22	9B	01D9	22146	40	18	06	3D	20	05	2A	86	0170
21698	40	22	9D	40	AF	32	93	40	02F3	22154	40	18	06	3D	20	05	2A	88	0172
21706	21	94	40	7E	21	95	40	D6	033F	22162	40	18	06	3D	20	05	2A	8A	0174
21714	26	20	07	36	23	23	36	0C	010B	22170	40	18	06	3D	20	05	2A	8C	0176
21722	18	08	3D	20	07	36	20	23	00FD	22178	40	18	03	2A	8E	40	D1	A7	02CB
21730	36	0B	18	08	3D	20	07	36	00FB	22186	ED	52	30	7E	00	00	00	00	01ED
21738	1C	23	36	0A	18	08	3D	20	00FC	22194	00	00	EB	3A	94	40	D6	26	02F5
21746	07	36	17	23	36	09	18	08	00D6	22202	20	05	22	84	40	18	06	3D	0166
21754	3D	20	07	36	11	23	36	08	010C	22210	20	05	22	86	40	18	06	3D	0168
21762	18	05	36	0A	23	36	07	00	00BD	22218	20	05	22	88	40	18	06	3D	016A
21770	00	00	00	00	00	CD	C8	4B	01E0	22226	20	05	22	8A	40	18	06	3D	016C

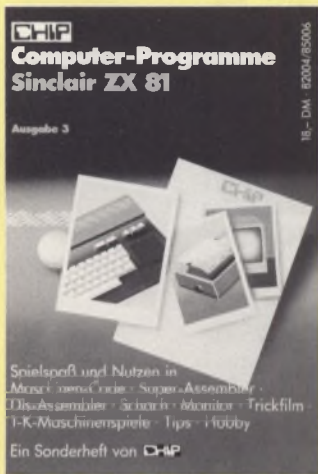
22234	20	05	22	8C	40	18	03	22	0150	22690	80	80	80	80	80	80	80	80	0400
22242	8E	40	21	39	34	22	9F	40	025D	22698	76	05	87	83	83	81	83	04	0310
22250	21	31	31	22	A1	40	CD	62	02B5	22706	87	83	05	87	83	83	81	00	031D
22258	43	CD	71	43	01	97	80	C5	03A1	22714	80	80	00	05	00	00	00	85	018A
22266	CD	B7	43	1E	28	2A	0C	40	0283	22722	00	83	83	83	05	87	83	83	031B
22274	0E	18	06	20	23	7E	CB	47	01FF	22730	85	76	05	87	83	83	81	80	038E
22282	20	06	07	07	07	07	18	03	005D	22738	05	85	80	05	02	03	03	84	019B
22290	17	3F	1F	77	10	EE	23	0D	021A	22746	00	00	00	00	80	80	00	80	0180
22298	20	E8	1D	20	E0	0E	64	10	02A7	22754	80	00	03	03	03	05	00	83	0111
22306	FE	0D	20	FB	CD	8F	48	CD	0497	22762	83	81	76	05	85	80	80	80	0384
22314	30	48	CD	03	48	3E	03	2A	01FB	22770	03	01	02	03	05	02	03	03	0016
22322	0C	40	11	99	02	19	EB	01	01FD	22778	85	00	80	80	00	80	80	00	0285
22330	84	40	F5	0A	6F	03	0A	67	02A6	22786	80	80	00	03	03	03	05	85	0193
22338	03	C5	CD	41	48	C1	F1	13	03E3	22794	83	03	80	76	80	80	80	80	037C
22346	13	13	13	13	13	3D	20	EA	01A6	22802	80	80	80	80	80	80	80	80	0400
22354	EB	11	04	00	19	EB	3E	03	0245	22810	80	80	80	80	80	80	80	80	0400
22362	F5	0A	6F	03	0A	67	03	C5	02AA	22818	80	80	80	80	80	80	80	80	0400
22370	CD	41	48	C1	F1	13	13	13	0341	22826	80	80	80	80	76	08	08	08	028E
22378	13	13	13	3D	20	EA	CD	3C	0289	22834	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22386	46	00	00	00	00	1E	14	CD	0145	22842	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22394	74	45	3E	DF	DB	FE	1F	30	03FE	22850	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22402	08	10	F4	0D	20	F1	1D	20	0267	22858	08	08	08	08	08	76	08	00	00A6
22410	EE	C3	52	53	31	31	31	31	031A	22866	38	35	2E	2A	31	38	39	26	018D
22418	31	31	31	31	31	31	31	31	0188	22874	2A	37	30	2A	00	00	00	00	00BB
22426	31	31	31	31	31	31	31	31	0188	22882	00	00	00	0E	00	00	13	00	0021
22434	31	31	31	31	31	31	76	00	019C	22890	26	00	12	00	00	08	76	08	00BE
22442	02	7C	00	EA	35	35	35	35	023C	22898	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22450	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	22906	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22458	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	22914	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22466	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	22922	08	08	08	08	08	08	08	76	00AE
22474	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	22930	15	00	00	1D	1B	38	35	2E	00E8
22482	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	22938	2A	31	2A	37	00	00	0E	00	00CA
22490	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	22946	00	00	00	1D	24	1D	00	35	0093
22498	35	35	76	80	80	80	80	80	0360	22954	3A	33	30	39	2A	00	00	08	0108
22506	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	22962	76	08	08	08	08	08	08	08	00AE
22514	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	22970	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22522	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	22978	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22530	80	80	80	76	80	00	00	00	0276	22986	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22538	00	00	80	83	83	00	83	83	028C	22994	08	76	08	08	08	08	08	08	00AE
22546	80	00	00	00	00	00	80	00	0100	23002	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22554	83	83	83	00	80	00	03	80	028C	23010	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22562	80	00	80	80	76	80	80	80	0376	23018	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22570	00	80	80	80	80	80	00	80	0300	23026	08	08	76	08	08	08	08	08	00AE
22578	80	80	80	80	00	80	80	80	0380	23034	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22586	00	03	03	03	00	80	00	80	0109	23042	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22594	06	80	00	80	80	76	80	80	02FC	23050	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22602	80	00	80	80	80	03	03	00	0206	23058	08	08	08	76	08	08	08	08	00AE
22610	03	03	80	80	80	00	80	80	0286	23066	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22618	80	00	80	80	80	00	80	00	0280	23074	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22626	80	80	83	00	80	80	76	80	0379	23082	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22634	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	23090	08	08	08	08	76	08	08	08	00AE
22642	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	23098	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22650	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	23106	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22658	80	80	80	80	80	80	80	76	03F6	23114	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22666	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	23122	08	08	08	08	08	76	08	08	00AE
22674	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	23130	08	08	08	08	08	08	08	08	0040
22682	80	80	80	80	80	80	80	80	0400	23138	08	08	08	08	08	08	08	08	0040

23146	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23490	2A	2E	2B	2A	37	08	08	26	011A
23154	08	08	08	08	08	08	76	08	00AE	23498	27	1B	29	26	38	00	38	35	0136
23162	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23506	2E	2A	31	00	2E	38	39	00	0128
23170	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23514	29	26	33	33	00	26	3A	38	014D
23178	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23522	1B	26	3A	38	16	08	08	38	0111
23186	08	08	08	08	08	08	08	76	00AE	23530	2A	37	29	2A	32	1A	3C	2A	0166
23194	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23538	33	33	00	29	2E	2A	00	38	011F
23202	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23546	35	2E	2A	31	3F	2A	2E	39	018E
23210	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23554	00	1C	2E	38	39	08	08	34	00FF
23218	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23562	29	2A	37	00	3C	2A	33	33	0156
23226	76	08	08	08	08	08	08	08	00AE	23570	00	27	2A	2E	00	2E	32	32	0111
23234	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23578	34	27	2E	31	2A	33	00	39	0150
23242	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23586	2B	00	29	2E	2A	08	08	9C	0158
23250	08	08	08	08	08	08	08	08	0040	23594	16	3F	2A	2E	39	00	27	2A	0137
23258	08	76	08	B8	B5	AE	AA	B1	03FC	23602	2A	33	29	2A	39	00	2E	38	014F
23266	B8	B9	A6	B7	B9	8E	80	B9	054E	23610	39	1A	1F	3B	34	37	38	39	0189
23274	A6	B8	B9	AA	80	8B	B5	8B	050C	23618	34	2A	38	38	2A	08	08	34	013C
23282	80	A9	B7	BA	AA	A8	B0	AA	0546	23626	29	2A	37	00	1D	3B	34	37	014D
23290	B3	08	35	35	35	35	35	35	01F9	23634	38	39	34	38	38	00	3B	34	0184
23298	35	35	17	17	17	3C	2A	2E	0143	23642	32	00	2C	2A	33	2A	37	26	0142
23306	39	2A	37	0E	00	39	26	38	013F	23650	31	00	2A	37	16	08	08	2B	00E3
23314	39	2A	00	0B	35	0B	00	29	00D7	23658	34	31	2C	39	2A	33	1A	29	016A
23322	37	3A	2A	28	30	2A	33	17	0167	23666	2A	37	00	39	2B	00	2C	2A	011B
23330	17	17	35	35	35	35	76	00	0178	23674	39	37	34	2B	2B	2A	33	00	0157
23338	09	7C	00	EA	35	35	35	35	0243	23682	3C	2E	37	29	00	08	08	3A	0114
23346	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	23690	33	29	00	30	2A	2E	33	00	0117
23354	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	23698	39	2B	00	2E	33	00	37	2A	0126
23362	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	23706	38	2A	37	3B	2A	00	38	39	016F
23370	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	23714	2A	2D	39	1B	00	08	08	B2	016D
23378	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	23722	14	32	2E	33	2A	00	A9	14	018E
23386	35	35	35	35	35	35	35	35	01A8	23730	29	34	35	35	2A	31	16	35	016D
23394	35	35	35	35	35	35	08	08	014E	23738	3A	33	30	39	2A	00	AF	14	01C3
23402	08	08	08	08	08	08	08	B8	00F0	23746	2F	34	30	2A	37	08	08	B7	01BB
23410	B5	AE	AA	B1	A6	B3	B1	AA	0572	23754	14	37	2A	38	2A	37	3B	2A	0173
23418	AE	B9	BA	B3	AC	08	08	08	0398	23762	0E	12	00	AA	14	2A	3D	39	017E
23426	08	08	08	08	08	08	08	38	0070	23770	37	26	0E	95	00	00	B9	14	01CD
23434	28	2D	2E	2A	38	38	2A	33	017A	23778	39	2A	32	35	34	08	34	34	016E
23442	00	38	2E	2A	00	32	2E	39	0129	23786	34	34	34	34	34	34	34	34	01A0
23450	00	29	2A	32	00	39	2E	39	0125	23794	34	34	34	76	00	00	00	00	0112
23458	26	33	00	16	00	08	08	2B	00AA										
23466	2E	2C	2D	39	2A	37	10	39	016A										
23474	2B	11	00	26	31	31	2A	00	00EE										
23482	95	15	BD	16	26	33	2C	37	0239										



Vervollständigen Sie noch heute Ihre Software-Bibliothek!

Bestellen Sie die Ihnen noch fehlenden CHIP-SONDERHEFTE Mit der nebenstehenden Karte geht's ganz leicht. Einfach ausfüllen und ab die Post!



Bestellen Sie noch heute die Programme für den Sinclair ZX-81, Ausgabe 3

1 Bestellkarte für weitere CHIP-SONDERHEFTE

Ja, senden Sie mir bitte die angekreuzten SONDERHEFTE zu den genannten Preisen zuzüglich Versandkostenanteil DM 3,50 im Inland. (Versandkostenanteil für das Ausland DM 6,-).

Ich bezahle erst, wenn ich Ihre Rechnung erhalten habe.

An-zahl	Titel	Best.-Nr.	DM/St.	An-zahl	Titel	Best.-Nr.	DM/St.
	Apple II, II + Iie, Iic	0010	18,-		CHIP-Test, Jahrbuch 1985	0020	24,-
	ZX Spectrum 1	911	18,-		Computer-Katalog 1985	932	24,-
	ZX Spectrum 2	922	18,-		Computer-Hobby C 64	924	24,-
	ZX 81 Programme 2	921	18,-		Neue Medien	0050	24,-
	ZX 81 Ausgabe 3	0180	18,-		Telekommunikation	0100	24,-
	Atari 600 XL/800 XL	920	18,-		MSX-Computer, Ausgabe 1	0140	24,-
	Atari 600 XL/800 XL/65 XE 130 XE	0060	18,-		Elektronikhobbies	0190	24,-
	Schneider CPC 464, Ausgabe 1	931	18,-				
	Schneider CPC 464 und CPC 664, Ausgabe 2	0090	18,-				
	Schneider CPC 464 und CPC 664, Ausgabe 3	0130	18,-				

Datum

Unterschrift

Bitte genaue Anschrift auf der Rückseite angeben.

2 Wünsche an die Redaktion

3 Bestellkarte für CHIP-SOFT ZX-81-Programme

Bitte senden Sie mir alle Programme dieser Ausgabe auf Cassette für 95,- DM

incl. MwSt. plus 3,50 DM Versandkostenanteil und 3,20 DM für Nachnahme Inland.

(Ausland: 6,- DM Versandkostenanteil plus Nachnahme).

Datum

Unterschrift

Bitte genaue Anschrift auf der Rückseite angeben.

CHIP SOFT

0650

0651

Name, Vorname

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Bitte
mit 60 Pfennig
freimachen

Antwort

CHIP-SONDERHEFTE
Leser-Service 735
Postfach 6740

D-8700 Würzburg 1

Name, Vorname

Straße, Postfach

PLZ/Ort

Bitte
mit 60 Pfennig
freimachen

Ich könnte Ihnen für folgende(n) Computer

folgende selbstentworfenen Programme
anbieten: _____

Antwort

CHIP-SONDERHEFTE
Redaktions-Service
Vogel-Verlag
Schillerstraße 23a

D-8000 München 2

Name, Vorname

Straße, Postfach

PLZ/Ort

Bitte
mit 60 Pfennig
freimachen

Antwort

CHIP-SHOP
Leser-Service 735
Vogel-Verlag
Postfach 6740

D-8700 Würzburg 1

CHIP SONDERHEFTE

**CHIP
SHOP**

CHIP SPECIAL

1. Auflage 1985

Best.-Nr. 0180

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Armin Schwarz
(verantwortlich für den Inhalt)

Redaktionsservice: Paula Rath

Programmservice und Koordination:
Franz Joseph Schreiner

Test: Ulrich Kern (Ltg.),
M. Amann, F. Beer, H. Dursch, J. Evers,
M. Förster, A. Hentschel, H. Hermann,
J. Kroth, W. Labus, H. Linneweber, A. Reuter,
J. Sasse, G. Scheuermann, J. Schmidt,
R. Schmidt, R. Schuff, J. Vollmuth

Gestaltung: Hans Kuh, Gabi Klotz

Titelfoto: Ernst Jünger

Redaktion: Vogel-Verlag KG Würzburg,
Redaktion CHIP-Special, Schillerstr. 23 a,
D-8000 München 2, Telefon (089) 514930,
Telekopierer 535000, Telex 5216449

Verlag: Vogel-Verlag KG, Postfach 6740,
D-8700 Würzburg 1, Tel. (0931) 4102-1,
Telex 68883, Telefax (0931) 4102-529.
Telegramme: CHIP-Würzburg

Verlagsdirektor: Dipl.-Kfm. Herbert Frese

Anzeigenleiter: Harald Kempf, Würzburg
(verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenservice: CHIP, Postfach 6740,
8700 Würzburg 1, Tel. (0931) 4102-1,
Telex 68883, Michael Belgrad,
Durchwahl 4102-433.
PLZ 1-5 und Ausland: Christine Himmer und
Wolfgang Hartmann, Durchwahl 4102-227
PLZ 6-8: Angelika Hirsch und Axel Winheim,
Durchwahl 4102-513

Vertriebsleitung: Axel Herbschleb, Würzburg

Vertrieb Handelsauflage: Vereinigte Motor-
Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1,
D-7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 2043-1

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen
der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und

Ausland entgegen. Sollte die Zeitschrift aus
Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten
sind, nicht geliefert werden können, besteht
kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstat-
tung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Bankverbindungen Vogel-Verlag:

Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 79080052) 3148890000,
Bay. Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 79020076) 2506173,
Kreissparkasse Würzburg
(BLZ 79050130) 17400,
Postscheckkonto Nürnberg
(BLZ 76010085) 9991-853
Ausland: Postscheckkonto Zürich
8047064,
Niederlande 2662395
Banque Veuve Morin-Pons, Paris
155410314

Gesamtherstellung und Versand: VOGEL-
DRUCK WÜRZBURG, Max-Planck-Str. 7/9,
D-8700 Würzburg

Unverlangte Manuskripte werden nur zuge-
sandt, wenn Rückporto beigelegt ist.
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Re-
daktion lediglich die presserechtliche Verant-
wortung.

Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträ-
ge sind urheberrechtlich geschützt. Überset-
zung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Spei-
cherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlages.
Jede im Bereich eines gewerblichen Unterneh-
mens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und
verpflichtet zur Gebührenerzahlung an die VG
Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestraße 49,
8000 München 2, von der die Zahlungs-
modalitäten zu erfragen sind.

Die Redaktion hat die Manuskripte und Pro-
gramme sorgfältig geprüft. Für Fehler im Text, in
Schaltbildern, Aufbauskiizen, Listings usw. so-
wie deren Folgen kann keine Haftung übernom-
men werden. Sämtliche Veröffentlichungen er-
folgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch werden Warennamen
ohne Gewährleistung einer freien Verwendung
benutzt.

In dieser Ausgabe

Hobby	Heimkino
	Schachmatt
	Schachuhr
Wirtschafts-Simulation	Happy Mac
Grafik	Elektronischer Zeichenstift
Wetthilfe	Superlotto
Termine	Kalender
Knobeln	ZX-Puzzle
Gedächtnistraining	ZX-Memory
Rettungsaktion	Vorsicht Sturzgefahr
Intelligenzspiel	Gripsi
Strategie	Lawine
Reaktionstest	Duell mit Ihrem ZX-81
Abenteuer	Wilder Westen
Labyrinth	Quick-Bunny
Reaktionsspiel	Formel 1 mit Hindernissen
	Gewitter
	Die glorreichen Sieben
Glücksspiel	Vabanque
	Spielhallen-Gambler
Physik	Gesetze der Mechanik
Mathematik	Vektorrechnung
Werkzeug	Assembler
	Disassembler
	Super-Monitor
Geschicklichkeit	Nummern-Sammler
	High Speed Racing
	Tanz auf dem Vulkan
	Sternschnuppen
	Tag der offenen Zoo-Tür
	Die wilde Cruzia
	007 läßt grüßen
Mini-Action	Der weiße ZX-81 Hai
	Schafe hüten
	Überlebenstraining
	Vorsicht ZAX
	Titan-Fighter