

2 DEUTSCHLANDS ERSTE HEIMCOMPUTER-ZEITSCHRIFT

Doppelausgabe Feb./März '85, 5,50 DM, 48 öS, 6,00 sfr

Spitzen-Software

PIPELINE

für Laser 2001

Oily Jake ist ein fleißiger Arbeiter in einer Ölraffinerie. Seine Aufgabe ist Ölleitungen zu überwachen, auftretende Schäden zu reparieren und darauf zu achten, daß die Ölfässer nicht überfüllt werden. Die Arbeit in der Ölraffinerie könnte richtig Spaß machen, wenn sich nicht ein giftgrüner Skorpion in die Raffinerie eingeschlichen hätte, der am laufenden Band versucht, Oily Jake's Arbeit zu sabotieren. Ferner muß Oily Jake, um seine Arbeit verrichten zu können, in schwindelerregender Höhe seinen Kontrollgang über die Pipelines durchführen. Dabei muß er aufpassen, daß er nicht abstürzt, und somit eines seiner 3 Leben verliert.

PIPELINE ist auf dem LASER 2001 geschrieben und wird mittels des linken Joysticks gesteuert.

Das Programm ist in 2 Teile gegliedert. Teil 1 ist mit „PIPELINE-VORPROGRAMM“ gekennzeichnet, und belegt die komplette Grafik, sowie die 4 verschiedenen Grafiken im Video-RAM. Das Programm läuft ca. 3 Minuten. Die belegte Grafik bleibt so lange im VideoRAM, bis der Rechner ausgeschaltet wird, oder der „GR“-Befehl gegeben wird. Das Vorprogramm muß deshalb nur einmal vor dem ersten Spielbeginn laufen. Danach wird dieses Programm durch den 2. Teil „PIPELINE-HAUPTPROGRAMM“ überschrieben. Dieser 2. Teil beinhaltet die komplette Spielhandlung sowie die Steuerung der 4 Grafiken und die Maschinenroutine zur Videoprozessorsteuerung.

Es ist wichtig, beide Programmteile vor dem ersten Start auf Kassette oder Diskette wegzuschreiben, da Teil 1 sofort nach dem Programmlauf Teil 2 einliest und startet und Teil 2 nach dem ersten Start nicht mehr editiert werden kann, ohne daß Programmteile zerstört werden.

Teil 2 darf nach einem Abbruch mit Break (CTRL C) nicht mehr mit RUN gestartet werden, sondern muß mit der Befehlsfolge CLEAR (Return) GOTO 12 (Return) neu gestartet werden.

Diskettenbenutzer sollten im ersten Programmteil die Zeile 100 umändern in: 100 DISK „RUN PIPELINE-HP“

und den ersten Teil unter dem Namen PIPELINE sichern. Danach wird der 2. Teil unter dem Namen PIPELINE-HP auf die gleiche Diskette weggeschrieben. Das Programm wird nun mit RUN PIPELINE gestartet, und lädt dann automatisch den 2. Teil nach dem Programmende ein.

PIPELINE bringt einige Besonderheiten des LASER 2001 zutage, welche den meisten Besitzern unbekannt sein dürften:

Das Programm benutzt den Grafikmodus 1, der vom BASIC nicht erreicht werden kann, jedoch eine schnelle Farbgrafik, sowie die Mischung von Grafik und Text erlaubt.

Es werden 4 Grafiken benutzt, welche außerhalb des TEXT-Bereichs liegen. Somit wird der blitzschnelle Wechsel der einzelnen Bilder erreicht. Das Programm benutzt SPRITES, wozu der LASER 2001 normalerweise keinen BASIC-Befehl kennt. Damit wird die umfangreiche Bewegung, die Geschwindigkeit der bewegten Objekte, sowie die Grafiküberlagerung erreicht.

Doch nun genug der Vorbetrachtungen. Kommen wir zum eigentlichen Spiel: Sobald das Titelbild auf dem Bildschirm erschienen ist und die Titelmelodie verklungen ist, kann durch Druck auf den linken Aktionsknopf des linken Joysticks das Spiel begonnen werden. Jetzt erscheint die erste Pipeline auf dem Bildschirm.

Oily Jake steht auf dem linken oberen Ende der Pipeline. Rechts neben der Leiter wird ein Zeitband angezeigt, welches im Verlauf des Spieles immer kürzer wird. Sobald das Zeitband nur noch 32 Zeiteinheiten beinhaltet, ertönt ein Warnsignal, und das Band verfärbt sich rot.

Auf den unteren Sprossen der Leiter erscheint der giftgrüne Skorpion, welcher Oily Jake das Leben schwer macht. Der Level beginnt, sobald die PIPELINE-Fanfare verklungen ist.

Steuern Sie mit dem Joystick Oily Jake vertikal, horizontal oder diagonal. Achten Sie jedoch darauf, daß Oily Jake nicht von der Pipeline abkommt, da er sonst abstürzt und eines seiner 3 Leben verliert.

Das Ziel ist es, zum Ölfaß zu kommen, bevor das Zeitband abgelaufen ist. Ferner darf der Ölfluß nicht durch die Sabotage des Skorpions unterbrochen sein, wenn Oily Jake das Ölfaß erreicht. Sollten Sie das schaffen, so geht das

Spiel mit einer anderen Pipeline und dem nächsthöheren Level weiter.

Insgesamt gibt es 3 verschiedene Pipelines und 8 Levels.

Der Skorpion klettert immer die Leiter hinauf, das Gerüst entlang und dann irgendwo über die Pipeline geradlinig zum unteren Bildschirmrand. Wenn Oily Jake vom Skorpion berührt wird, so stürzt er ab und stirbt eines seiner 3 Leben. Berührt der Skorpion eine Flansch der Pipeline, so geht die Pipeline an dieser Stelle kaputt, und der Ölfluß wird unterbrochen. Dann muß Oily Jake an die defekte Stelle geführt werden, um die Pipeline zu reparieren. Oily Jake hat jedoch gegen den Skorpion eine Waffe: Er kann den Skorpion mittels seines Hammers zu Fall bringen. Zu diesem Zweck muß Oily Jake mit dem Gesicht zum Skorpion stehen und der Aktionsknopf muß gedrückt werden. Dann fliegt der Hammer in Richtung Skorpion, sofern sich der Skorpion in vertikaler Richtung bewegt, wenn der Hammer den Skorpion trifft, so stürzt dieser ab, und beginnt wieder von neuem seine Klettertour auf der Leiter.

Oily Jake verliert eines seiner 3 Leben, wenn er:

1. von der Pipeline abkommt.
2. zum Ölfaß kommt, wenn die Pipeline defekt, und somit der Ölfluß unterbrochen ist.
3. wenn das Zeitband abgelaufen ist.

Punktwertung:

5 * Levelpunkte

für jeden Skorpion, der durch Hammerwurf zu Fall gebracht wurde.

500 * Levelpunkte

bei erfolgreichem Erreichen des Ölfaßes.

2 * Levelpunkte

für jede verbliebene Zeiteinheit des Zeitbandes bei Erreichen des Ölfaßes.

Schwierigkeitsstufen:

Das Spiel besteht aus maximal 8 Levels. Die Schwierigkeitssteigerung besteht darin, daß bei steigendem Level das Zeitband immer kürzer wird, und der Skorpion immer genauer mit dem Hammer getroffen werden muß. Bei einer Überschreitung von Level 8 geht das Spiel mit gleichbleibendem Level 8 weiter.

Wenn Oily Jake seine 3 Leben verloren hat, so erscheint wieder das Titelbild, und ein neues Spiel kann mittels Druck auf den Aktionsknopf gestartet werden.


```

1 REM *****
2 REM * PIPELINE VORPROGRAMM *
3 REM * fuer LASER 2001+Joystick *
4 REM *-----*
5 REM * (c) 1984 by Tronicssoft *
6 REM * all Rights by V.Becker *
7 REM *****
8 REM
9 REM
10 REM
12 HOME : PRINT : PRINT SPC( 10)"P I P E L I N E": PRINT SPC( 10)"-----"
13 PRINT : PRINT
14 PRINT " Grafik umbelegen.....";
20 FOR I = 32 TO 218: A = RAM (C$): READ C$: FOR K = 0 TO 7
30 G$ = MID$ (C$, 2 * K + 1, 2): H$ = LEFT$ (G$, 1): L$ = RIGHT$ (G$, 1): R$ = H$: G
GOSUB 200: H = R: R$ = L$: GOSUB 200: L = R
40 VPOKE 34815 + 8 * I + K, 16 * H + L
50 NEXT K: NEXT I
55 PRINT "beendet"
56 PRINT " Fenster beleegen.....";
60 FOR I = 36607 TO 36766: VPOKE I, 0: NEXT I
90 GOSUB 10000
95 GOSUB 11000
96 GOSUB 12000
97 GOSUB 13000
98 PRINT "beendet"
99 PRINT " HauptProgramm laden..."
100 CRUN
200 IF ASC (R$) > 57 THEN R = ASC (R$) - 55: RETURN
210 R = VAL (R$): RETURN
10000 FOR I = 40959 TO 44031 STEP 1024
10005 FOR K = 0 TO 767: VPOKE I + K, 32: NEXT K
10010 FOR K = 0 TO 736 STEP 32: VPOKE I + K, 218: VPOKE I + K + 1, 218: VPOKE I +
K + 30, 218: VPOKE I + K + 31, 218: NEXT K
10015 FOR K = 4 TO 23: VPOKE I + 32 * K + 29, 220 + K: NEXT K
10020 FOR K = 98 TO 125: VPOKE I + K, 39: NEXT K
10030 FOR K = 155 TO 731 STEP 96: VPOKE I + K, 37: NEXT K
10040 FOR K = 156 TO 732 STEP 96: VPOKE I + K, 38: NEXT K
10050 FOR K = 187 TO 763 STEP 96: VPOKE I + K, 33: NEXT K
10060 FOR K = 188 TO 764 STEP 96: VPOKE I + K, 34: NEXT K
10070 FOR K = 219 TO 699 STEP 96: VPOKE I + K, 35: NEXT K
10080 FOR K = 220 TO 700 STEP 96: VPOKE I + K, 36: NEXT K
10090 FOR K = 3 TO 5: VPOKE I + K, K + 55: NEXT K
10100 FOR K = 25 TO 27: VPOKE I + K, K + 36: NEXT K
10110 VPOKE I + 725, 40: VPOKE I + 726, 42: VPOKE I + 757, 41: VPOKE I + 758, 43
10120 NEXT I
10125 FOR I = 33535 TO 33662: VPOKE I, 0: NEXT I
10126 FOR I = 41349 TO 41364: READ C: VPOKE I, C: VPOKE I + 32, C + 1: NEXT I
10127 VPOKE 33555, 175: VPOKE 33556, 168: VPOKE 33557, 44: VPOKE 33558, 7
10128 FOR I = 41447 TO 41456: VPOKE I, I - 41239: NEXT I
10130 RETURN
11000 FOR I = 4 TO 30: READ C: VPOKE I + 32831, C: NEXT I: RETURN
12000 FOR I = 41983 TO 44031 STEP 1024
12010 FOR J = 6 TO 21: READ C$
12020 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 1 + K, ASC ( MID$ (C$, K, 1)): N
EXT K
12025 X = RAM (C$)
12030 NEXT J: NEXT I
12040 RETURN
13000 I = 40959
13010 FOR J = 6 TO 7: X = RAM (C$): READ C$
13020 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 1 + K, ASC ( MID$ (C$, K, 1)): N
EXT K
13030 NEXT J
13040 FOR J = 8 TO 15: X = RAM (C$): READ C$
13050 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 24 + K, ASC ( MID$ (C$, K, 1)):
NEXT K
13060 NEXT J
13070 FOR J = 16 TO 20: X = RAM (C$): READ C$
13080 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 20 + K, ASC ( MID$ (C$, K, 1)):
NEXT K
13090 NEXT J
13100 RETURN
60000 DATA "0000000000000000", "FF2020FF2020FF20", "FF0404FF0404FF04", "20FF2020FF
2020FF", "04FF0404FF0404FF", "2020FF2020FF2020", "0404FF0404FF0404", "FFFF3C7EE7C3FF
FF"

```



```

60010 DATA "001F103F7F3F1010","1010103F7F3F101F","00F008FCFEFC0808","080808FCFE
FC08F8","000000000000000E","0A0E000000000000","00000000000000A0","A0B00000000000
00"
60020 DATA "0018242424241800","0008180808080800","0018240408103C00","0018240804
241800","0028282838080800","003C203804241800","0018203824241800","003C0408101010
00"
60030 DATA "0018241824241800","001824241C041800","00F00807F414F700","000000BD25
25BD00","0000005E9E101E00","008080878784F700","000000A2A2148800","000404F4F484F6
00"
60040 DATA "183C3CFFFF3C3C3C","3C3C3CFFFF3C3C18","18187FFFFF7F1818","1818FEFFFF
FE1818","010303FFFF030303","030303FFFF030301","80C0C0FFFFC0C0C0","C0C0C0FFFFC0C0
80"
60050 DATA "000000FFFF000000","0000000000000000","1818181818181818","0000000000
000000","1818181818187FFF","181818181818FEFF","FF7F181818181818","FFFE1818181818
18"
60060 DATA "0307070000000007","0707070707000000","0080E00000000080","C0C0C0C080
000000","0001070000000001","0303030301000000","C0E0E000000000E0","E0E0E0E0E00000
00"
60070 DATA "0000000000000000","1C0F030000000000","0000E0FF1F000000","0038202020
202038","0000000001202875","FFFF7D0000000000","000000004080F1FF","F8F9FF00000000
00"
60080 DATA "0000201008000000","00000000000030F1C","0000001FFFE00000","0000000103
030606","3060C08000000001","000000071F78E080","0C0C0C1818181818","0306060C0C1818
18"
60090 DATA "000000F8FF070000","0000000000C0F038","000000E0F81E0701","0C06030100
000080","00000080C0C06060","C060603030181818","3030301818181818","18181830306060
C0"
60100 DATA "1818181818303030","01071EF8E0000000","800000000103060C","6060C0C080
000000","000007FFF8000000","38F0C00000000000","18181818180C0C0C","1818180C0C0606
03"
60110 DATA "0606030301000000","0100000080C06030","80E0781F07000000","0018202040
202018","01030305050A0A12","1200000000000000","80C0C0A0A0505048","48000000000000
00"
60120 DATA "0000000F07070300","00000000007040406","0000008040800408","1420000080
8080C0","0000000F07070300","0000000000040406","0000008040800004","38040000004028
10"
60130 DATA "0000000102012010","2804000001010103","000000F0E0E0C000","00000000E0
202060","0000000102010020","1C20000000021408","000000F0E0E0C000","00000000002020
60"
60140 DATA "0000000001030701","0101010000000000","0000000080E0E080","8080800000
000000","0000000001070701","0101010000000000","0000000080C0E080","80808000000000
00"
60150 DATA "0000000000000007","0700000000000000","00000000004060F0","F060600000
000000","000000000002060F","0F06060000000000","00000000000000E0","E0000000000000
00"
60160 DATA "1436361409050303","0303030100000000","286C6C2890A0C0C0","C0C0C08080
502000","081C1C0809050303","03030301010A0400","1038381090A0C0C0","C0C0C080000000
00"
60170 DATA "000060F008F4630F","0F63F408F0600000","000000000402E4F8","F0E0000000
000000","00000060F864030F","0F0364F840000000","000000000000E0F0","F8E40204000000
00"
60180 DATA "00040A0101030303","0303050914363614","0000000080C0C0C0","C0C0A09028
6C6C28","0000000001030303","03030509081C1C08","0020508080C0C0C0","C0C0A090103838
10"
60190 DATA "3F7FFFE0E0E0E0FF","FFFEE0E0E0E0C080","E0F0F078783030E0","C080000000
000000","0F1F3F0707070707","07070707070F1F3F","F8F0E08080808080","8080808080F8F0
E0"
60200 DATA "3F7FFFE0E0E0E0FF","FEFC0E0E0FFFFF","F8F0E00000000000","0000000000
0F8F0E0","2060E0E0E0E0E0E0","E0E0E0E0E0FFFFF","0000000000000000","0000000000F8F
0E0"
60210 DATA "2060E0F8FCFEFFEF","E7E7E3E1E0E0C080","08183838383838B8","B8F8F8F8F8
783020","3038702030383048","0000000000000000","0000000000000000","00000000000000
00"
60220 DATA "0003050606050300","00C4AC2424A4C400","00F79497F414F700","00D252D25F
42C200","003F080A0B0A0A00","00FF00DE12121E00","00F500B5D5959500","00CF08C80F00CF
00"
60230 DATA "00FE013DA5A5BD00","00D010B810101000","FFFFFFFFFFFFFFFF"
60235 DATA 184,186,188,190,184,186,192,194,196,198,188,190,200,202,192,194
60240 DATA 129,161,241,241,81,81,81,81,81,81,81,81,0,0,0,0,0,0,33,33,33,209,
209,161,161,161
60250 DATA "HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH@hi","HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHAjk1","
mn","BC","op"
60260 DATA " ab@HHHHHHHHHHHHHHH@qrs"," cde@HHHHHHHHHHHHHHH@tu"," fg"
60265 DATA " BC"," JJ abDFhi"," JJ cdeEGjkl"
60270 DATA " JJ fg mn"," BC BC BC"," vw op
JJ"," xyz@HHHHH@qrs BC"," YZ@HHHHH@tu"

```



```

60280 DATA "HHHH@hi ab@HHHHHH@hi","HHHHAjkl cdeAHHHHHHHAjkl"," mn f9
mn"," BC BC LM"," op JJ NO"
60290 DATA " ab@qrs JJ op"," cdeAtu JJ ab@HH@qrs"," f9 JJ
cdeAHH@tu"," BC JJ f9"," JJ JJ LM"," JJ JJ NO"
60300 DATA " JJ JJ vw"," BC BC xyz@hi"," vw op YZAjkl","
xyz@HHH@qrs mn"," YZAHHH@tu"
60310 DATA "HHHHHHHH@hi","HHHHHHHHHAjkl"," mn ab@HH@hi"," BC
cdeAHHHAjkl"," JJ f9 mn"," JJ BC BC"
60320 DATA " BC JJ JJ"," op JJ JJ"," ab@HH@qrs
JJ JJ"," cdeAHH@tu JJ JJ"," f9 JJ JJ"
60330 DATA " LM JJ BC"," NO BC op"," vw
op ab@qrs"," xyz@HHHHHH@qrs Jetu"," YZAHHHHHH@tu"
60340 DATA "HHHH@HHHHHHHHHHHHHH@hi","HHHHHHHHHHHHHHHHHAjkl","mn","BC","JJ
","JJ","JJ","JJ","BC","op"," ab@qrs","cdeAtu","f9","BC","JJ"

```

```

1 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2 REM *****
3 REM * PIPELINE - HAUPTPROGRAMM *
4 REM * fuer LASER 2001+Joystick *
5 REM *-----*
6 REM * (c) 1984 by Tronicsoft *
7 REM * all Rights by V.Becker *
8 REM *****
9 REM
12 DIM C(2)
15 FOR I = 59968 TO 59988: POKE I - 39482, PEEK (I): NEXT I
20 POKE 20489,19: POKE 20490,80: POKE 20497,96: POKE 20498,234
30 POKE 20499,0: POKE 20500,226: POKE 20501,8: POKE 20502,1: POKE 20503,1: POKE
20504,6: POKE 20505,1: POKE 20506,13
40 BA = 40959:W = 0: GOSUB 60000
45 RESTORE
47 FOR I = 1 TO 12: READ S: NEXT I: GOSUB 61000: GOSUB 61100
50 LB = 3:LV = 1:ST = 0
55 W = 1
60 VPOKE 33535,8: VPOKE 33536,208: VPOKE 33537,84: VPOKE 33538,7: VPOKE 33539,8
: VPOKE 33540,208: VPOKE 33541,136: VPOKE 33542,11: VPOKE 33543,8: VPOKE 33544,2
24: VPOKE 33545,168: VPOKE 33546,2
62 VPOKE 33567,165: VPOKE 33568,168: VPOKE 33569,124: VPOKE 33570,1
65 VPOKE 33543,8: VPOKE 33544,224: VPOKE 33545,168: VPOKE 33537,84
70 FOR I = 208 TO 16 STEP - 1: VPOKE 33536,I: VPOKE 33540,I: VPOKE 33544,I + 1
6
80 IF NOT ((I / 2) - INT (I / 2)) THEN VPOKE 33541,136: VPOKE 33545,168: VPO
KE 33570,1: GOTO 95
90 VPOKE 33541,140: VPOKE 33545,172: VPOKE 33570,8
95 CALL - 1536: IF PEEK (24) > 100 THEN 400
100 NEXT I
105 VPOKE 33543,232: VPOKE 33544,216: VPOKE 33545,160: VPOKE 33537,80
110 FOR I = 16 TO 208: VPOKE 33536,I: VPOKE 33540,I: VPOKE 33543,232 - I
120 IF NOT ((I / 2) - INT (I / 2)) THEN VPOKE 33541,128: VPOKE 33545,160: VP
OKE 33570,1: GOTO 195
130 VPOKE 33541,132: VPOKE 33545,164: VPOKE 33570,8
195 CALL - 1536: IF PEEK (24) > 100 THEN 400
200 NEXT I
210 GOTO 65
400 GOSUB 60300:P = 0
500 FOR I = 33535 TO 33546: VPOKE I,0: NEXT I: VPOKE 33570,1
510 GOSUB 60000
515 ZM = 34:SM = 16:SD = 1:ZK = 176:SK = 216:MW = 1:SL = 0
520 RESTORE
525 VPOKE 32861,161: FOR ZB = 36766 TO 36607 + (8 * (LV - 1)) STEP - 1: VPOKE
ZB,60: NEXT ZB
530 FOR I = 33535 TO 33546: READ S: VPOKE I,S: NEXT I: GOSUB 61000
535 FOR LP = 1 TO 2
540 CALL - 1536
545 IF PEEK (24) > 100 THEN GOSUB 40000: CALL - 1536
550 JS = PEEK (24) - (PEEK (24) > 100) * 128
560 IF NOT JS THEN 590
570 JS = JS / 2: IF JS > 10 THEN 5000
580 ON JS GOSUB 10000,10100,10200,10300,10300,10400
585 GOTO 600

```



```

590 FOR DL = 1 TO 90: NEXT DL
595 ON MW GOSUB 27000,27100,27200,27300,27400,27500,28000
600 ON LP GOSUB 25000,25100
605 NEXT LP
610 IF ST THEN 30000
615 GOTO 535
5000 JS = JS - 15
5010 ON JS GOSUB 10500,10600,10800,10800,10700
5020 GOTO 600
10000 ZM = ZM + 2: ON SD GOSUB 21000,23000
10010 GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM + 2: ON SD GOSUB 22000,24000
10020 GOSUB 20100,20000: RETURN
10100 SM = SM + 2: GOSUB 21000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: SM = SM + 2: GOSUB 2200
0: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10200 ZM = ZM + 2: SM = SM + 2: GOSUB 21000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM + 2
: SM = SM + 2: GOSUB 22000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10300 ZM = ZM - 2: ON SD GOSUB 21000,23000
10310 GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM - 2: ON SD GOSUB 22000,24000
10320 GOSUB 20100,20000: RETURN
10400 ZM = ZM - 2: SM = SM + 2: GOSUB 21000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM - 2
: SM = SM + 2: GOSUB 22000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10500 SM = SM - 2: GOSUB 23000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: SM = SM - 2: GOSUB 2400
0: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10600 ZM = ZM + 2: SM = SM - 2: GOSUB 23000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM + 2
: SM = SM - 2: GOSUB 24000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10700 ZM = ZM - 2: SM = SM - 2: GOSUB 23000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM - 2
: SM = SM - 2: GOSUB 24000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10800 RETURN
20000 VPOKE 33535,ZM: VPOKE 33536,SM: VPOKE 33539,ZM: VPOKE 33540,SM: GOSUB 260
00
20010 ON MW GOSUB 27000,27100,27200,27300,27400,27500,28000
20020 RETURN
20100 SM = (SM > = 216) * 216 + (SM < = 16) * 16 + ((SM > 16) AND (SM < 216))
* SM
20200 ZM = (ZM > = 176) * 176 + (ZM < = 34) * 34 + ((ZM > 34) AND (ZM < 176))
* ZM: RETURN
21000 SD = 1: VPOKE 33537,80: VPOKE 33541,132: SOUND (165,1,15): RETURN
22000 VPOKE 33537,80: VPOKE 33541,128: SOUND (148,1,15): RETURN
23000 SD = 2: VPOKE 33537,84: VPOKE 33541,140: SOUND (165,1,15): RETURN
24000 VPOKE 33537,84: VPOKE 33541,136: SOUND (148,1,15): RETURN
25000 IF SL THEN RETURN
25010 VPOKE 33570,8: RETURN
25100 IF SL THEN 25110
25105 VPOKE 33570,1
25110 IF NOT (ZB - 36767) THEN ST = 1
25115 IF ZB = 36735 THEN VPOKE 32861,145: SOUND (195,2,15): SOUND (175,2,15):
SOUND (195,2,15)
25120 VPOKE ZB,0: ZB = ZB + 1: RETURN
26000 ST = 0: Z = 32 * INT (ZM / 8 + 2): S = INT (SM / 8): IF VPEEK (WI + 2 + Z
+ S) = 32 THEN ST = 1
26010 RETURN
27000 ZK = ZK - 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,160: IF ZK < = 24 THEN VPOKE 33
543,8: MW = 4: EW = INT (RND (255) * 176) + 24: RETURN
27010 MW = 2: RETURN
27100 ZK = ZK - 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,164: IF ZK < = 24 THEN VPOKE 33
543,8: MW = 3: EW = INT (RND (255) * 176) + 24: RETURN
27110 MW = 1: RETURN
27200 SK = SK - 4: VPOKE 33544,SK: VPOKE 33545,168: IF SK < = EW THEN MW = 6:
RETURN
27210 MW = 4: RETURN
27300 SK = SK - 4: VPOKE 33544,SK: VPOKE 33545,172: IF SK < = EW THEN MW = 5:
RETURN
27310 MW = 3: RETURN
27400 ZK = ZK + 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,176: IF ZK > = 176 THEN ZK = 176
: MW = 2: SK = 216: VPOKE 33544,SK: GOTO 27420
27410 MW = 6: GOSUB 27600
27420 RETURN
27500 ZK = ZK + 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,180: IF ZK > = 176 THEN ZK = 176
: MW = 1: SK = 216: VPOKE 33544,SK: GOTO 27420
27510 MW = 5: GOSUB 27600: RETURN
27600 SL = 0: Z1 = 32 * INT (ZK / 8 + 2): S1 = INT (SK / 8): VG = VPEEK (WI + 2
+ Z1 + S1)
27610 IF ((VG > 63) AND (VG < 72)) OR ((VG > 75) AND (VG < 80)) THEN SL = 1
27615 IF (ABS (SM - SK) < 12) AND (ABS (ZM - ZK) < 12) THEN ST = 1

```



```

27620 IF NOT SL THEN RETURN
27630 CP = WI + 1 + Z1 + S1: VPOKE CP,73: VPOKE 33546,0:ZK = 176:SK = 216: VPOKE
33543,ZK: VPOKE 33544,SK:MW = 7: VPOKE 33570,1
27640 RETURN
28000 Z2 = 32 * INT (ZM / 8 + 2):S2 = INT (SM / 8): IF VPEEK (WI + 2 + Z2 + S
2) = 73 THEN 28100
28010 RETURN
28100 ON SD GOTO 28110,28120
28110 C(1) = 144:C(2) = 152: GOTO 28130
28120 C(1) = 148:C(2) = 156
28130 VPOKE 33538,0
28140 FOR R = 1 TO 10: FOR I = 1 TO 2: VPOKE 33541,C(I): IF I / 2 = INT (I / 2
) THEN SOUND (135,3,15): GOTO 28160
28150 SOUND (16,3,15)
28160 NEXT I: NEXT R
28170 IF NOT (SD - 1) THEN VPOKE 33541,132: GOTO 28190
28180 VPOKE 33541,140
28190 VPOKE 33538,7:MW = 1:SL = 0: VPOKE CP,VG: VPOKE 33546,2: RETURN
30000 IF ABS (ZM - 165) < 12 AND ABS (SM - 168) < 16 THEN 31000
30005 FOR FL = ZM TO 181 STEP 2: VPOKE 33535,FL: VPOKE 33539,FL: SOUND (286 - F
L,1,15): NEXT FL
30010 VPOKE 33538,0: VPOKE 33541,92
30012 SOUND (255,1,0),(255,1,0),(255,1,0)
30014 SGEN 228
30016 FOR I = 240 TO 255: SGEN I: FOR D = 0 TO 75: NEXT D: NEXT I: GOSUB 60400
30020 IF NOT SL THEN 30025
30022 VPOKE CP,VG
30025 FOR L = ZB TO 36766: VPOKE L,0: NEXT L
30030 IF NOT LB THEN 40
30035 ST = 0: GOTO 500
31000 IF SL THEN 30005
31002 P = P + 500 * LV: GOSUB 60200: GOSUB 61100
31005 LV = LV + 1: IF LV > 8 THEN LV = 8
31010 W = W + 1: IF W > 3 THEN W = 1
31020 SGEN 228,255: FOR L = ZB TO 36766:P = P + 2 * LV: SGEN 190,240: GOSUB 602
00: SGEN 255: VPOKE L,0: NEXT L
31025 GOTO 30030
40000 IF MW = 3 OR MW = 4 THEN RETURN
40002 IF SD = 1 AND SK < SM THEN RETURN
40004 IF SD = 2 AND SK > SM THEN RETURN
40006 IF SL THEN RETURN
40010 VPOKE 33547,ZM: VPOKE 33548,SM: VPOKE 33549,148: VPOKE 33550,14
40020 FOR I = SM TO SK STEP 8 * SGN (SK - SM)
40030 VPOKE 33548,I: ON SD GOSUB 40100,40200
40035 SOUND (135,1,15)
40040 VPOKE 33548,I + 4: ON SD GOSUB 40300,40400
40045 SOUND (16,1,15)
40050 NEXT I
40060 VPOKE 33550,0: IF ABS (ZK - ZM) > (14 - LV) THEN RETURN
40070 FOR I = ZK TO 185 STEP 2: VPOKE 33543,I: SOUND (186 - I,1,15): NEXT I
40080 SK = 216:ZK = 176: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33544,SK: VPOKE 33545,160:MW = 2
40090 P = P + 5 * LV: GOSUB 60200: RETURN
40100 VPOKE 33549,144: RETURN
40200 VPOKE 33549,148: RETURN
40300 VPOKE 33549,152: RETURN
40400 VPOKE 33549,156: RETURN
60000 WI = BA + W * 1024:WA = W + 8: GOSUB 60100: GOSUB 60200: POKE 20501,WA: CA
LL 20486: RETURN
60100 VPOKE 29 + WI,LV + 48: RETURN
60200 A = RAM (P$):P$ = STR$ (P): FOR PA = 1 TO LEN (P$): VPOKE WI + 6 + PA,
ASC ( MID$ (P$,PA,1)): NEXT PA: RETURN
60300 FOR I = 0 TO 3:AD = 40959 + I * 1024: FOR K = 6 TO 20: VPOKE AD + K,32: N
EXT K
60310 FOR K = 17 TO 19: VPOKE AD + K,204: NEXT K: NEXT I: RETURN
60400 FOR I = 0 TO 3:AD = 40959 + I * 1024 + 16: VPOKE AD + LB,32: NEXT I:LB =
LB - 1: RETURN
61000 FOR I = 1 TO 18: READ L,G1,G2: SOUND (G1,L,15),(G2,L,15): NEXT I: RETURN
61100 FOR I = 1 TO 10: READ L,G1,G2: SOUND (G1,L,15),(G2,L,15): NEXT I: RETURN
62000 DATA 34,16,80,7,34,16,128,11,176,216,160,2
62010 DATA 6,175,160,6,160,135,3,165,148,3,160,135,6,148,128,6,160,135,6,135,11
3,3,148,128,3,135,113,6,128,95
62020 DATA 6,135,113,6,113,75,6,95,65,6,165,148,3,160,135,3,165,148,6,148,75,1
2,135,65
62030 DATA 3,184,165,3,175,160,6,165,148,3,175,160,3,165,148,6,160,135,3,165,1
48,3,160,135,6,148,75,12,135,65

```