

Spiel des Monats

Zum "Spiel des Monats" haben wir diesmal "Trouble in Space" gewählt. Wie der Titel schon verrät, handelt es im Weltraum. Als mutiger Pilot fliegen Sie mit einem Kugelraumschiff in entlegene Gebiete der Milchstraße, um dort in Unordnung geratene Hyperraumstraßen wieder befahrbar zu machen. Außerdem gilt es, unbekannte Himmelskörper zu entdecken; das bringt zusätzliche Punkte.

Geschrieben wurde "Trouble in Space" von Markus Arens aus Iserlohn-Letmathe. Er ist 15 Jahre alt und besucht die 10. Klasse des Gymnasiums in seinem Heimatort. Seine ersten Computerkenntnisse sammelte er auf einem TI 99/4A. Später kaufte er einen CPC 6128, den er vornehmlich in Basic programmiert.

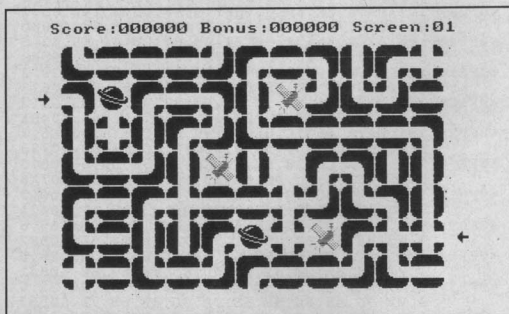
In seiner Freizeit beschäftigt sich Markus natürlich gern mit seinem Rechner. Zu seinen weiteren Hobbys zählen Klavierspielen und Radfahren.



Trouble in Space

Weit draußen in den größtenteils unerforschten Ausläufern des westlichen Spiralarms der Milchstraße sind infolge einer Kometenbewegung die Systeme des im Jahre 2083 angelegten Hyperraums in Unordnung geraten. Da jedoch gerade diese Hyperraumstraßen zu den wichtigsten Handelswegen der Menschheit zählen, wird ein mutiger Pilot in diese entlegenen Gebiete geschickt, um für Ordnung zu sorgen. Allerdings kreist dort neben dem Kugelsschiff des Helden auch noch eine Unzahl an Satelliten, die Hindernisse auf der Flugstrecke von Raumkreuzern darstellen könnten.

Sie übernehmen natürlich die Rolle des wagemutigen Raumfahrers. Ihre Aufgabe ist es, die Hyperraumstrecke wieder befahrbar zu machen. Durch Anklicken der die Freistelle umgebenden Felder beeinflussen Sie die Bewegung Ihres Kugelsschiffs. Das Ziel besteht nun darin, mit dem Raumkreuzer an der mit einem Pfeil gekennzeichneten Stelle auf der linken Seite das Spielfeld zu verlassen. Zudem lassen sich noch viele unentdeckte Himmelskörper am Rande der Hyperraumstrecke auffinden, die das Punktekonto des Spielers auffrischen können. Auch die Zeit ist Ihr Gegner. Je schneller Sie eine neue Hyperraumstrecke fertigstellen, um so mehr Punkte erhalten Sie.



Wer alle Hyperraumstrecken kennengelernt hat, kann im Hauptmenü, in das man direkt nach Spielstart gelangt, eigene Spielfelder erstellen. Wenn Sie mit Ihrem Maussymbol, das sich sowohl mit der Atari-Maus als auch mit einem Joystick bewegen lässt, den Menüpunkt *Level Editor* wählen, folgt zunächst die Frage, welchen Level Sie editieren möchten. Mittels der nach rechts und links weisenden Pfeile können Sie die in eckigen Klammern stehende Zahl entsprechend verändern. Um den erwünschten Level auf den Bildschirm zu bekommen, ist die Zahl nur noch anzuklicken. Nun läßt sich in der oberen Bildschirmzeile ein Symbol aus-

wählen und in den Screen einsetzen. Der nach links weisende Pfeil in dieser Zeile ist nach dem Anklicken in der Spalte zwischen dem Spielfeld und der rechten Funktionsleiste zu plazieren, um den Startpunkt des Kugelschiffs zu bestimmen. Auch das nach rechts zeigende Pfeilsymbol ist in dieser Spalte abzulegen; es taucht allerdings im späteren Spiel am linken Spielfeldrand auf und kennzeichnet das Ziel des Raumkreuzers.

Die Menüzzeile am rechten Bildschirmrand bietet weitere Funktionen. Durch *Scr.* wählen Sie einen neuen Screen an. *Kill* löscht den aktuellen Level aus dem Speicher. Mit *Fill* kann man den Bildschirm mit dem gewünschten Symbol füllen. Haben Sie einen Ihren Vorstellungen entsprechenden Level fertiggestellt, selektieren Sie bitte die Funktion *Okay*. Taucht dann in der oberen Bildschirmzeile eine Fehlermeldung auf, überprüfen und korrigieren Sie Ihren Level daraufhin, anderenfalls steht er nun im RAM.

Die Funktionen *Load* und *Save* dienen zum Laden bzw. Speichern des entsprechenden Levels. *Exit* bringt Sie zurück in das Titelmü, in dem neben der Funktion zum Spielstart auch noch eine zum Auflisten der High scores zu finden ist.

Das Programm wurde auf einem CPC 6128 entwickelt, jedoch auch auf einem CPC 464 getestet. Bedienung läßt es sich mit einem Joystick oder mit einer Atari-Maus mit Adapter (s. Schneider Magazin 7/88).

Markus Arens

Programm: Trouble in Space

Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Spiel

Listings: 1

```

<04A9> 100 ' *****
<03FF> 110 ' *
<07C9> 120 ' * Trouble In Space *
<0413> 130 ' *
<0751> 140 ' * Copyright by *
<0427> 150 ' *
<073D> 160 ' * Markus Arens *
<043B> 170 ' *
<04F9> 180 ' *****
<0186> 190 '
<0967> 200 IF PEEK(&9000)=1 THEN 230 ELSE SYMB
L APTER 256
<0B28> 210 MEMORY &FFFF:LOAD"!trouble.rsx",&90
0:CALL &9000
<0AC8> 220 LOAD"!trouble.poi",&A000:|PTSELECT
<0658> 230 DEFINT x,y:ENT 1,30,-10,1,30,5,2
<2982> 240 DEF FNfld(x1,y1)=x>=(x1-1)*16+2 AND
x<=(x1+2)*16-4 AND y<=400-(y1-1)*16 AND
y>=400-(y1+2)*16+2
<29BB> 250 DEF FNtst(x1,tr,ts)=x>=(t1-1)*16 AN
D x<=(tr-1)*16+10 AND y>=400-(ts)*16 AN
D y<=400-(ts-1)*16
<1BD2> 260 DIM fld(11,7),ofld(11,7,20),sp(20),e
p(20),sy$(11,2),a(7),hi$(5),hisc(5):file
$="trouble":GOSUB 1770
<0BC0> 270 |PTOFF:GOSUB 2020:get=&BAE0:scr=1
<20AA> 280 GOSUB 880:scr=1:punkte=0:IF anz=0 TH
EN CLS:PEN 2:LOCATE 13,12:PRINT "No scre

```

```

ens in RAM":WHILE INKEYS<>"":WEND:WHILE
INKEYS=""":WEND:GOTO 280
<1D55> 290 kx=38:ky=4:kbx=0:kby=1:cl=32:bst=1:b
onus=scr*2000:fehler=0:GOSUB 1920
<0905> 300 ' Hauptteil
<0567> 310 EVERY 50 GOSUB 470:|PTON
<165A> 320 IF fehler>0 THEN 680 ELSE IF fehler=
-1 THEN 820 ELSE IF NOT JOY(0) AND 16 TH
EN 320
<0AD0> 330 x=0:y=0:|GETPTPOS,@x,@y
<29C9> 340 IF FNfld(lx-3,ly) AND lx-3>1 AND (k
x<lx-3 OR kx>lx+2 OR ky<ly OR ky>ly+2) T
HEN bx=-3
<2809> 350 IF FNfld(lx+3,ly) AND lx+3<37 AND (
kx<lx OR kx>lx+5 OR ky<ly OR ky>ly+2) TH
EN bx=3
<29DF> 360 IF FNfld(lx,ly-3) AND ly-3>1 AND (k
x<lx OR kx>lx+2 OR ky<ly-3 OR ky>ly+2) T
HEN by=-3
<2812> 370 IF FNfld(lx,ly+3) AND ly+3<24 AND (
kx<lx OR kx>lx+2 OR ky<ly OR ky>ly+5) TH
EN by=3
<0A0C> 380 IF bx<>0 OR by<>0 THEN GOSUB 410
<068B> 390 bx=0:by=0:GOTO 320
<05F3> 400 ' Verschieben
<1817> 410 DI:|PTOFF:FOR i=0 TO 2:LOCATE lx+bx,
ly+by+i:PRINT sy$(0,i):NEXT:PEN 2
<1C25> 420 z=fld((lx+bx-1)/3,(ly+by-1)/3):IF z=
8 THEN PEN 1 ELSE IF z=9 THEN PEN 3
<130E> 430 SOUND 1,400,2,9,,8:FOR i=0 TO 2:LOC
ATE lx,ly+i:PRINT sy$(z,i):NEXT
<13A0> 440 |PTON:EI:fld((lx+bx-1)/3,(ly+by-1)/3)
i=0
<1A0C> 450 fld((lx-1)/3,(ly-1)/3)=z:lx=lx+bx:ly
=ly+by:RETURN
<0691> 460 ' Ballbewegung
<1923> 470 LOCATE kx,ky:PEN 2:|PTOFF:PRINT CHR$(
cl):kx=kx+kbx:ky=ky+kby
<20CB> 480 IF ky>24 OR ky<4 OR (kx<4 AND ky>ep
(scr)) OR (kx>36 AND bst=0) THEN fehler=
3
<4926> 490 LOCATE kx,ky:CALL get:cl=PEEK(&BAF0)
:IF cl=130 OR cl=131 OR cl=132 THEN fehl
er=1 ELSE IF cl=169 OR cl=171 OR cl=173
OR cl=175 THEN fehler=2 ELSE IF cl=160 O
R cl=162 OR cl=164 OR cl=166 THEN GOSUB
620
<07BF> 500 IF fehler>0 THEN RETURN
<05C5> 510 PRINT CHR$(22)CHR$(1):PEN 3
<0AB6> 520 LOCATE kx,ky:PRINT CHR$(158):PRINT C
HRS(22)CHR$(0)
<310C> 530 LOCATE 22,2:PEN 2:bonus=bonus+(bonus
>0)*scr*20:bo$=RIGHT$("000000"+RIGHT$(ST
R$(bonus),LEN(STR$(bonus))-1),6):PRINT b
o$:|PTON:IF kx<37 THEN bst=0
<203E> 540 IF cl=133 AND kbx=-1 THEN kbx=0:kby=
1 ELSE IF cl=133 AND kby=-1 THEN kbx=1:k
by=0
<204A> 550 IF cl=134 AND kbx=1 THEN kbx=0:kby=1
ELSE IF cl=134 AND kby=-1 THEN kbx=-1:k
by=0
<2056> 560 IF cl=135 AND kbx=-1 THEN kbx=0:kby=
-1 ELSE IF cl=135 AND kby=1 THEN kbx=1:k
by=0
<2062> 570 IF cl=136 AND kbx=1 THEN kbx=0:kby=-
1 ELSE IF cl=136 AND kby=1 THEN kbx=-1:k
by=0
<0C42> 580 IF cl=242 THEN kbx=scr-1:kby=0
<10F6> 590 IF kx=2 AND ky=ep(scr) THEN fehler=-
1
<0129> 600 RETURN
<0882> 610 ' Bonusfeld beruehrt
<49C4> 620 punkte=punkte+500*scr:GOSUB 660:IF c
l=160 THEN nx=kx-1:ny=ky ELSE IF cl=162
THEN nx=kx:ny=ky-1 ELSE IF cl=164 THEN n
x=kx-2:ny=ky-1 ELSE IF cl=166 THEN nx=kx
-1:ny=ky-2
<125A> 630 SOUND 1,300,20,9,,1:PEN 2:FOR i=0 TO
2:LOCATE nx,ny+i:PRINT sy$(5,i):NEXT
<0C33> 640 fld(nx/3,ny/3)=5:cl=32:RETURN
<06FD> 650 ' Punkte-Display
<193D> 660 LOCATE 9,2:pu$=RIGHT$("000000"+RIGHT
$(STR$(punkte),LEN(STR$(punkte))-1),6):P
RINT pu$:RETURN
<052B> 670 ' Spielende
<1191> 680 r=REMAM(0):|PTOFF:WINDOW #1,7,35,7,
20:PAPER #1,1:CLS #1:WINDOW #1,6,34,6,19

```

PROGRAMM

```

:WINDOW SWAP 1,0:PAPER 3:CLS
<1234> 690 PEN 0:LOCATE 12,3:PRINT "GAME OVER":
FOR i=0 TO 2:LOCATE 3,6+i:PRINT sy$(10,i
):NEXT
<1304> 700 PEN 2:LOCATE 8,5:IF fehler<>3 THEN P
RINT "Your scooter crashed":LOCATE 8,7
<1453> 710 IF fehler=1 THEN PRINT "into a hyper
galactic":LOCATE 8,9:PRINT "wall..."
<14F4> 720 IF fehler=2 THEN PRINT "into a TV-sa
tellite.":LOCATE 8,9:PRINT "Bad luck..."
<22AC> 730 IF fehler=3 THEN PRINT "Your scooter
did not":LOCATE 8,7:PRINT "arrive at th
e hyper.":LOCATE 8,9:PRINT "galactic sta
tion..."
<0CC4> 740 LOCATE 3,12:PRINT "Press any key to
continue"
<0C48> 750 WHILE INKEYS<>"" :WEND:WHILE INKEYS=""
:WEND:SOUND 1,100,10,10,1
<141C> 760 CLS:IF punkte<=hisc(5) THEN 280 ELSE
LOCATE 10,3:PRINT "Congratulations!"
<260D> 770 FOR i=0 TO 2:LOCATE 3,i+6:PRINT sy$(
11,i):NEXT:LOCATE 9,5:PRINT "Type in you
r name.":LOCATE 13,8:PRINT CHR$(158)"
":LOCATE 13,8:WHILE INKEYS<>"" :WEND
: SOUND 1,300,95,10,1:GOSUB 1710
<243D> 780 name$=in$:ein$="" :IF punkte>hisc(5)
AND punkte<=hisc(4) THEN hisc(5)=punkte
:his(5)=name$
<2E45> 790 FOR i=4 TO 1 STEP -1:IF punkte>hisc(
i) THEN hisc(i+1)=hisc(i):his(i+1)=his(i
):his(i):spunkte:his(i)=name$:NEXT
<1405> 800 LOCATE 3,12:PRINT "Press any key to
continue":WHILE INKEYS="" :WEND:SOUND 1,1
00,10,10,1:GOTO 280
<0751> 810 ' Screen geschafft
<1210> 820 r=REMAIN(0):|PTOFF:WINDOW #1,9,33,9,
19:PAPER #1,1:CLS #1:WINDOW #1,8,32,8,18
:WINDOW SWAP 1,0:PAPER 3:CLS:PEN 2
<2274> 830 LOCATE 8,3:PRINT "Congratulations!":
LOCATE 8,5:PRINT "You finished the":LOCA
TE 7,7:IF scr=anz THEN PRINT " last " : E
LSE PRINT scr:CHR$(8)" " :
<28D8> 840 PRINT "screen...":FOR i=0 TO 2:LOCAT
E 3,4+i:PRINT sy$(11,i):NEXT:LOCATE 3,9:
PRINT "Press key to continue":SOUND 1,40
0,95,10,1:punkte=punkte+bonus
<2438> 850 WHILE INKEYS<>"" :WEND:WHILE INKEYS=""
:WEND:SOUND 1,100,10,10,1:scr=scr+1:IF
scr>anz THEN WINDOW #1,7,35,7,20:PAPER
#1,1:CLS #1:WINDOW #1,6,34,6,19:WINDOW S
WAP 1,0:PAPER 3:GOTO 760
<03B8> 860 WINDOW SWAP 1,0:GOTO 290
<0980> 870 ' --- Titelmeneue -----
<0516> 880 INK 0,0:INK 1,15:INK 2,24:INK 3,11
<0541> 890 MODE 1:BORDER 0:PAPER 0:CLS:GOSUB 19
90
<0D20> 900 LOCATE 13,3:PEN 2:text$="Trouble In
Space":GOSUB 1840
<0C06> 910 LOCATE 10,6:PRINT CHR$(177):" by Mar
kus Arens 1988"
<1546> 920 FOR i=0 TO 2:PEN 1:LOCATE 4,6+i:PRIN
T sy$(8,i):PEN 3:LOCATE 34,3+i:PRINT sy$(
9,i):NEXT
<0CB7> 930 WINDOW #1,6,36,13,23:PAPER #1,1:CLS
#1:WINDOW #1,5,35,12,22:WINDOW SWAP 1,0:
PAPER 3:CLS:PEN 2
<18DB> 940 LOCATE 10,3:PRINT "Play the game":LO
CATE 11,6:PRINT "Edit levels":LOCATE 9,9
:PRINT "Show Highscores":|PTON
<0781> 950 IF NOT JOY(0) AND 16 THEN 950
<1A0A> 960 x=0:y=0:|GETPPOS,@x,@y:IF FNitxt(14
,26,14) THEN SOUND 1,100,10,10,1:|PTOFF
:WINDOW SWAP 1,0:RETURN
<0E52> 970 IF FNitxt(15,25,17) THEN |PTOFF:SOUN
D 1,100,10,10,1:GOTO 1010
<0D83> 980 IF FNitxt(13,27,20) THEN |PTOFF:SOUN
D 1,100,10,10,1:GOTO 1810
<0282> 990 GOTO 950
<09EA> 1000 ' --- Level-Editor -----
<11F7> 1010 MODE 1:WINDOW SWAP 1,0:WINDOW #1,1,
33,1,3:PAPER #1,3:PEN #1,2:CLS #1:WINDOW
#2,1,34,5,25:z=1:oz=4:PEN 2
<1FDF> 1020 WINDOW 35,40,5,25:PAPER 3:CLS:LOCAT
E 2,2:PRINT "Scr.":LOCATE 2,5:PRINT "Fil
l":LOCATE 2,8:PRINT "Kill":LOCATE 2,11:P
RINT "Okay":LOCATE 2,14:PRINT "Load":LOC
ATE 2,17:PRINT "Save":LOCATE 2,20:PRINT
"Exit"
<0B94> 1030 WINDOW 1,80,1,25:PAPER 0:LOCATE 35,
2:text$="Editor":GOSUB 1840
<0746> 1040 GOSUB 1260:PEN 3:LOCATE 5,4:PRINT C
HRS(244)
<064B> 1050 IF NOT JOY(0) AND 16 THEN 1050
<1938> 1060 x=0:y=0:|GETPPOS,@x,@y:IF FNitxt(3
,6,39,6) THEN SOUND 1,100,10,10,1:|PTOFF
:GOSUB 1260:GOTO 1050
<24CD> 1070 IF FNitxt(36,39,9) THEN SOUND 1,100
,10,10,1:FOR i=1 TO 11:FOR ii=1 TO 7:of
ld(i,ii,scr)=z:NEXT:NEXT:IF z=0 THEN CLS
#2 ELSE GOSUB 1220:GOTO 1050
<0F19> 1080 IF FNitxt(36,39,12) THEN SOUND 1,10
0,10,10,1:|PTOFF:CLS #1:GOSUB 1350:GOTO
1050
<2199> 1090 IF FNitxt(36,39,15) THEN SOUND 1,10
0,10,10,1:GOSUB 1440:WINDOW SWAP 1,0:IF
er=0 AND scr=anz+1 THEN anz=anz-(anz<19
)
<26FE> 1100 IF FNitxt(32,32,1) THEN zz=242:GOSU
B 1530:sp(scr)=yz-1 ELSE IF FNitxt(32,32
,3) THEN zz=243:GOSUB 1530:sp(scr)=yz-1
1110 IF FNitxt(36,39,18) THEN SOUND 1,10
0,10,10,1:GOSUB 1670:GOSUB 1770:|PTOFF:
GOTO 1040
<18FC> 1120 IF FNitxt(36,39,21) THEN SOUND 1,10
0,10,10,1:GOSUB 1670:GOSUB 1790:|PTOFF:
WINDOW SWAP 1,0:GOSUB 1180:WINDOW SWAP 1
,0:|PTON:GOTO 1050
<28A2> 1130 IF FNitxt(36,39,24) THEN SOUND 1,10
0,10,10,1:|PTOFF:ascr=anz-(anz<19):IF a
nz<19 THEN sp(anz+1)=0:ep(anz+1)=0:GOTO
890 ELSE 890
<0ADA> 1140 IF x<476 AND y>352 THEN GOSUB 1500
<0C94> 1150 IF x<526 AND y>1 AND y<338 THEN GOS
UB 1310
<0192> 1160 GOTO 1050
<0BAA> 1170 ' --- Unterroutinen Editor -----
<0979> 1180 MOVE 1,399:DRAWR 44,0,2:DRAWR 0,-44
:DRAWR -44,0:DRAWR 0,44
<1539> 1190 zz=1:FOR i=4 TO 28 STEP 3:PEN 2:IF
zz=8 THEN PEN 1 ELSE IF zz=9 THEN PEN 0
<207A> 1200 FOR ii=0 TO 2:LOCATE i,1+ii:PRINT s
y$(zz,ii):NEXT:zz=zz+1:NEXT:PEN 2:LOCATE
32,1:PRINT CHR$(242):LOCATE 32,3:PRINT
CHR$(243):RETURN
<0721> 1210 ' Screen drucken
<3324> 1220 |PTOFF:FOR i=5 TO 23 STEP 3:FOR ii=
1 TO 31 STEP 3:FOR i3=0 TO 2:LOCATE ii,
i+3:PEN 2:zz=ofld((ii+2)/3,(i-2)/3,scr):
IF zz=8 THEN PEN 1 ELSE IF zz=9 THEN PEN
3
<3E0B> 1230 PRINT sy$(zz,ii):NEXT:NEXT:NEXT:PEN
2:IF sp(scr)=0 AND ep(scr)=0 THEN 1240
ELSE IF sp(scr)=ep(scr) THEN LOCATE 34,s
p(scr)+1:PRINT CHR$(255) ELSE LOCATE 34,
sp(scr)+1:PRINT CHR$(242):LOCATE 34,ep(s
cr)+1:PRINT CHR$(243)
<03F0> 1240 |PTON:RETURN
<07B7> 1250 Screen wechseln
<10AF> 1260 WINDOW SWAP 1,0:CLS:LOCATE 8,2:PRIN
T "Edit screen " :scr=scr:GOSUB 1600
<18A0> 1270 scr=scr2:WINDOW SWAP 1,0:IF scr<anz
+1 AND scr<anz THEN CLS #2:GOSUB 1220
<13CE> 1280 IF scr=anz+1 THEN CLS #2:sp(anz+1)=
0:ep(anz+1)=0
<0E58> 1290 ascr=scr:RETURN
<0541> 1300 ' Feld setzen
<1706> 1310 xz=INT((x+2)/16)+1:yz=INT((400-y)/1
6)+1:|PTOFF:SOUND 1,400,2,9,,8
<3445> 1320 FOR i=0 TO 2:xz=xz+(xz MOD 3=2)+2*(
xz MOD 3=0):yz=yz+(yz MOD 3=0)+2*(yz MOD
3=1):LOCATE xz,yz+1:PEN 2:IF z=8 THEN P
EN 1 ELSE IF z=9 THEN PEN 3
<1875> 1330 PRINT sy$(z,i):NEXT:|PTON:ofld((xz+
2)/3,INT(yz-2)/3,scr)=z:RETURN
<0561> 1340 ' Kill screen
<0EED> 1350 WINDOW SWAP 1,0:LOCATE 7,2:PRINT "K
ill screen [Yes][No]":|PTON
<1215> 1360 IF NOT JOY(0) AND 16 THEN 1360 ELSE
x=0:y=0:|GETPPOS,@x,@y
<1629> 1370 IF FNitxt(19,23,2) THEN SOUND 1,100
,10,10,1:GOTO 1390 ELSE IF FNitxt(24,27
,2) THEN SOUND 1,100,10,10,1:GOTO 1420

```

```

<01A6> 1380 GOTO 1360
<374F> 1390 |PTOFF:FOR i=scr TO anz-(anz<19):FO
R ii=1 TO 11:FOR i3=1 TO 7:ofd(ii,i3,i)
=ofd(i,i,i3,i+1):NEXT:NEXT:sp(i)=sp(i+1)
:ep(i)=ep(i+1):NEXT
<1538> 1400 CLS #2:IF scr<>anz+1 AND scr<>anz T
HEN WINDOW SWAP 1,0:GOSUB 1220:WINDOW SW
AP 1,0
<0DDA> 1410 IF scr<>anz+1 THEN anz=anz-1

<0EDA> 1420 |PTOFF:CLS:GOSUB 1180:|PTON:WINDOW
SWAP 1,0:WHILE INKEYS<>"" :WEND:RETURN
<06F0> 1430 ' Ueberpruefung
<0B8A> 1440 |PTOFF:WINDOW SWAP 1,0:CLS:LOCATE 1
3,2:PRINT "Checking"
<2B0C> 1450 lc=0:FOR ii=1 TO 11:FOR i=1 TO 7:IF
ofd(ii,i,scr)=0 AND lc THEN 1480 ELSE
IF ofd(ii,i,scr)=0 AND lc=0 THEN lc=1
<0F78> 1460 NEXT:NEXT:IF sp(scr)=0 OR ep(scr)=0
THEN 1480
<1DB3> 1470 IF lc=0 THEN 1480 ELSE CLS:LOCATE 1
5,2:PRINT "Okay":SOUND 1,50,20,10:WHILE
INKEYS<>"" :WEND:WHILE INKEYS="" :WEND:CLS
:GOSUB 1180:|PTON:er=0:RETURN
<200C> 1480 SOUND 1,600,20,10:CLS:LOCATE 6,2:PR
INT "Error in holes/pointers":WHILE INKE
YS<>"" :WEND:WHILE INKEYS="" :WEND:CLS:GOS
UB 1180:|PTON:er=-1:RETURN
<078B> 1490 ' Leiste abfragen
<1359> 1500 xz=INT((x+2)/16)+1:|PTOFF:SOUND 1,1
00,10,10,1:LOCATE oz+1,4:PRINT " "
<24DE> 1510 xz=xz+(xz MOD 3=2)+2*(xz MOD 3=0):z
=(xz-1)/3:LOCATE xz+1,4:PEN 3:PRINT CHR$(
244):|PTON:oz=xz:RETURN
<0B8E> 1520 ' Start-/Endpunkt bestimmen
<12DE> 1530 SOUND 1,100,10,10,1:LOCATE oz+1,4:
PRINT " ":LOCATE 32,4:PEN 3:|PTOFF:PRINT
CHR$(244):|PTON
<0623> 1540 IF NOT JOY(0) AND 16 THEN 1540
<1FD4> 1550 x=0:y=0:|GETPTPOS,@x,@y:IF x>526 AN
D x<542 AND y<338 THEN yz=INT((400-y)/16
)+1 ELSE 1540
<4FA1> 1560 yz=yz-(yz MOD 3=2)+(yz MOD 3=1):PEN
2:|PTOFF:IF zz=242 AND sp(scr)<>0 THEN
LOCATE 34,sp(scr)+1:CALL get:PRINT CHR$(
32-(PEEK(&BAF0)=255)*211) ELSE IF zz=243
AND ep(scr)<>0 THEN LOCATE 34,ep(scr)+1
:CALL get:PRINT CHR$(32-(PEEK(&BAF0)=255
)*210)
<1A82> 1570 LOCATE 34,yz:CALL get:IF PEEK(&BAF0
)<zz AND PEEK(&BAF0)<zz THEN PRINT CHR
$(255) ELSE PRINT CHR$(32)
<109B> 1580 LOCATE 32,4:PRINT " ":LOCATE oz+1,4
:PEN 3:PRINT CHR$(244):|PTON:SOUND 1,400
,2,9,,8:RETURN
<066E> 1590 ' Nummerabrfrage
<09BE> 1600 PRINT CHR$(247) [00] "CHR$(246):|P
TON
<1173> 1610 LOCATE 23,2:PRINT RIGHTS("00"+RIGHT
$(STR$(scr2),LEN(STR$(scr2))-1),2)
<06C3> 1620 IF NOT JOY(0) AND 16 THEN 1620
<1BD0> 1630 x=0:y=0:|GETPTPOS,@x,@y:IF FNitxt(2
0,20,2) THEN scr2=scr2+(scr2*1):GOTO 161
0
<2651> 1640 IF FNitxt(27,27,2) THEN scr2=scr2-(
scr2*(anz-(anz<19)):GOTO 1610 ELSE IF FNi
txt(22,25,2) THEN |PTOFF:CLS:GOSUB 1180:
|PTON:RETURN
<01BA> 1650 GOTO 1620
<04C2> 1660 ' File-name
<1843> 1670 |PTOFF:WINDOW SWAP 1,0:CLS:LOCATE 8
,2:PRINT "File-name="CHR$(158) " "
:LOCATE 18,2:WHILE INKEYS<>"" :WEND:GOSUB
1710
<0877> 1680 file$=ein$:ein$=""
<0692> 1690 CLS:WINDOW SWAP 1,0:|PTON:RETURN
<078D> 1700 ' Eingabe 8 Zeichen
<0A3B> 1710 is$=UPPER$(INKEYS):IF is$="" THEN 171
0
<20E7> 1720 IF is$=CHR$(127) AND LEN(ein$)>0 THE
N ein$=LEFT$(ein$,LEN(ein$)-1):SOUND 1,4
00,2,9,,8:PRINT " _"STRING$(2,8)CHR$(158
)CHR$(8);
<1A36> 1730 IF is$=CHR$(13) AND LEN(ein$)>0 THEN
PRINT " ":RETURN ELSE IF is$=CHR$(13) AN
D LEN(ein$)=0 THEN 1710
<1FD2> 1740 IF ASC(is$)>64 AND ASC(is$)<91 AND LE
N(ein$)<8 THEN SOUND 1,400,2,9,,8:ein$=
ein$+is$:PRINT is$:CHR$(158)CHR$(8);
<0278> 1750 GOTO 1710
<066A> 1760 ' Levels laden
<2FB5> 1770 CLS #2:OPENIN "!+file$+.lev":INPU
T #9,anz:FOR i=1 TO anz:FOR ii=1 TO 7:FO
R i3=1 TO 11:INPUT #9,ofd(i3,ii,i):NEXT
:PRINT #9,sp(i),ep(i):NEXT:CLOSEIN:fi
le$="" :RETURN
<083F> 1780 ' Levels speichern
<2F3C> 1790 OPENOUT "!+file$+.lev":PRINT #9,
anz:FOR i=1 TO anz:FOR ii=1 TO 7:FOR i3=1
TO 11:PRINT #9,ofd(i3,ii,i):NEXT:NEXT:
PRINT #9,sp(i),ep(i):NEXT:CLOSEOUT:fi
le$="" :RETURN
<07C7> 1800 ' Highscores listen
<36DC> 1810 CLS:FOR i=1 TO 5:LOCATE 8,i+2:PRINT
RIGHT$(STR$(i),1):" ";his(i)SPACES(8-LE
N(his(i))):"RIGHT$(000000)+RIGHT$(STR$(
his(i)),LEN(STR$(his(i))-1),6):NEXT:
LOCATE 4,9:PRINT "Press any key to conti
nu"
<0D9C> 1820 WHILE INKEYS<>"" :WEND:WHILE INKEYS=""
:WEND:SOUND 1,100,10,10,1:CLS:GOTO 94
0
<067C> 1830 ' Riesenschrift
<113A> 1840 IF PEEK(&BB01)=&E0 THEN matr=PEEK(&
B296)+256*PEEK(&B297)
<100A> 1850 IF PEEK(&BB01)=&5C THEN matr=PEEK(&
B736)+256*PEEK(&B737)
<167D> 1860 FOR i=1 TO LEN(text$):adr=matr+(ASC
(MID$(text$,i,1))-32)*8
<0E99> 1870 FOR ii=0 TO 7:ii=PEEK(adr+ii):NE
XT
<0E81> 1880 SYMBOL 253,a(0),a(0),a(1),a(1),a(2)
,a(2),a(3),a(3)
<0EAC> 1890 SYMBOL 254,a(4),a(4),a(5),a(5),a(6)
,a(6),a(7),a(7)
<0C5A> 1900 PRINT CHR$(253)CHR$(10)CHR$(8)CHR$(
254)CHR$(11):NEXT:RETURN
<055F> 1910
<031C> 1920 MODE 1:GOSUB 1990
<1DCC> 1930 LOCATE 3,2:PEN 2:PRINT "Score:00000
0 Bonus:000000 Screen: ";RIGHT$(00"+RIGH
T$(STR$(scr),LEN(STR$(scr))-1),2):GOSUB
660
<1A9A> 1940 FOR i=4 TO 22 STEP 3:FOR ii=4 TO 34
STEP 3:z=ofd(ii-1)/3,(i-1)/3,scr):PEN
2
<176D> 1950 IF z=8 THEN PEN 1 ELSE IF z=9 THEN
PEN 3 ELSE IF z=0 THEN LEN lx=ii:ly=i
<2773> 1960 FOR i3=0 TO 2:LOCATE ii,i+13:PRINT
sy$(z,i3):NEXT:fld((ii-1)/3,(i-1)/3):z=N
EXT:FOR i3=0 TO 2:LOCATE 38,i+13:PRINT "
":NEXT:NEXT
<13DD> 1970 LOCATE 2,ep(scr):PEN 2:PRINT CHR$(2
43) " ":LOCATE 37,sp(scr):PRINT " CHR$(2
42)":CLOSEIN:RETURN
<0423> 1980 ' Sterne
<1C5F> 1990 FOR i=1 TO 200:zf=INT(RND*3)+1:IF z
f=2 THEN zf=128 ELSE IF zf=3 THEN zf=136
<0ABE> 2000 POKE 49152+INT(RND*16384),zf:NEXT:R
ETURN
<0A59> 2010 ' --- Daten einlesen -----
<02BE> 2020 SYMBOL AFTER 32
<136A> 2030 RESTORE 2090:FOR i=126 TO 177:READ
s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
<0ED6> 2040 SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8:NE
XT
<0EE5> 2050 RESTORE 2610:FOR i=47840 TO 47848:R
EAD s1:POKE i,s1:NEXT
<0EC4> 2060 RESTORE 2620:FOR i=0 TO 11:FOR ii=0
TO 2:READ s1,s2,s3
<105F> 2070 sy$(i,ii)=CHR$(s1)+CHR$(s2)+CHR$(s3
):NEXT:NEXT
<0EB5> 2080 RESTORE 2740:FOR i=1 TO 5:READ his(
i)his(i):NEXT:RETURN
<06A9> 2090 DATA 15,63,127,127,255,255,255,255
<0716> 2100 DATA 224,248,252,252,254,254,254,25
4
<064F> 2110 DATA 255,255,255,127,127,63,15,0
<06BD> 2120 DATA 254,254,254,252,252,248,224,0
<0740> 2130 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5
<0742> 2140 DATA 254,254,254,254,254,254,254,25
4

```

PROGRAMM

```

<06E6> 2150 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0
<059E> 2160 DATA 240,192,128,128,0,0,0,0
<0434> 2170 DATA 15,3,1,1,0,0,0,0
<05B2> 2180 DATA 0,0,0,0,128,128,192,240
<0448> 2190 DATA 0,0,0,0,1,1,3,15
<0716> 2200 DATA 15,63,127,127,255,255,255,254
<0782> 2210 DATA 224,248,252,252,254,254,254,12
6
<06BC> 2220 DATA 254,255,255,127,127,63,15,0
<0729> 2230 DATA 126,254,254,252,252,248,224,0
<04E3> 2240 DATA 0,0,3,5,5,11,10,11
<06E6> 2250 DATA 0,254,127,255,255,57,56,239
<06D9> 2260 DATA 0,0,128,192,192,224,224,224
<04E0> 2270 DATA 7,5,2,1,1,1,24,92
<0794> 2280 DATA 215,255,255,215,171,215,254,56
<0655> 2290 DATA 192,192,128,0,0,12,30,30
<0640> 2300 DATA 108,63,1,48,123,95,56,0
<049F> 2310 DATA 0,7,240,63,195,0,0,0
<0580> 2320 DATA 252,192,0,28,250,62,28,0
<04FA> 2330 DATA 0,28,58,58,60,31,15,7
<047E> 2340 DATA 0,0,0,0,0,128,192
<0467> 2350 DATA 0,7,15,15,7,1,6,15
<0676> 2360 DATA 7,153,230,250,250,246,15,247
<0720> 2370 DATA 224,240,252,254,254,254,126,15
8
<041A> 2380 DATA 15,7,0,7,7,3,0,0
<0632> 2390 DATA 247,207,31,231,247,239,7,0
<06D9> 2400 DATA 254,254,254,254,248,240,192,0
<05CF> 2410 DATA 0,60,110,94,126,126,60,0
<0508> 2420 DATA 0,0,0,0,3,54,108,119
<05E8> 2430 DATA 0,0,0,252,143,63,255,255
<0550> 2440 DATA 0,0,0,0,128,192,192
<05D2> 2450 DATA 57,30,15,19,28,31,15,15
<0773> 2460 DATA 255,127,143,241,126,143,240,25
5
<06DF> 2470 DATA 224,224,232,228,12,252,248,0
<0439> 2480 DATA 7,3,0,0,0,0,0,0
<0582> 2490 DATA 255,255,254,0,0,0,0,0
<051E> 2500 DATA 192,128,0,0,0,0,0,0
<04FF> 2510 DATA 0,0,3,6,13,26,13,6
<060C> 2520 DATA 0,0,0,128,64,160,80,171
<0655> 2530 DATA 0,0,224,64,224,68,72,208
<0470> 2540 DATA 3,1,0,0,0,0,1,0
<0775> 2550 DATA 85,171,215,111,95,255,255,254
<06A9> 2560 DATA 224,224,224,224,192,160,80,168
<03C1> 2570 DATA 30,0,1,2,0,0,0,0
<0561> 2580 DATA 127,57,16,64,64,64,0
<0550> 2590 DATA 84,170,212,104,48,0,0,0
<05EB> 2600 DATA 56,68,186,162,186,68,56,0
<069F> 2610 DATA 205,96,187,50,240,186,201,0
<0600> 2620 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32
<0770> 2630 DATA 126,130,127,130,133,32,128,32,
140
<0785> 2640 DATA 126,130,127,32,134,131,139,32,
129
<0791> 2650 DATA 126,32,138,130,135,32,128,132,
129
<079D> 2660 DATA 137,32,127,32,136,131,128,132,
129
<070C> 2670 DATA 126,32,127,32,32,32,128,32,129
<0777> 2680 DATA 126,32,127,130,32,131,128,32,1
29
<0782> 2690 DATA 126,130,127,32,32,32,128,132,1
29
<083F> 2700 DATA 159,160,161,162,163,164,165,16
6,167
<0852> 2710 DATA 168,169,170,171,172,173,174,17
5,176
<084A> 2720 DATA 141,142,143,144,145,146,147,14
8,149
<081A> 2730 DATA 32,150,151,152,153,154,155,156
157
<0B3A> 2740 DATA WILLY,30000,MATTHEW,20000,FRED
ERIC,10000
<07CE> 2750 DATA AVERELL,6000,ANTHONY,4000

```

```

<004F> 6 :
<1012> 100 DATA 01,0F,90,21,1D,90,CD,D1,BC,CD,2
6,95,C3,5F,90,21,90,C3,D3,94,C3,EA,&08BA
<0F81> 101 DATA 94,C3,3B,90,C3,5F,90,00,00,00,0
0,50,54,4F,CE,50,54,4F,46,CE,47,45,&0820
<0F92> 102 DATA 54,50,54,50,4F,D3,50,54,53,45,4
C,45,43,D4,00,ED,5B,0A,95,21,C7,00,&081D
<101F> 103 DATA B7,ED,52,29,EB,DD,6E,00,DD,66,0
1,73,23,72,2A,08,95,29,EB,DD,6E,02,&09C9
<0FA9> 104 DATA DD,66,03,73,23,C9,21,00,A0,C
3,C4,94,29,00,1,7B,90,09,7E,23,66,6F,&08A7
<0FC3> 105 DATA 7B,E6,03,47,AB,B2,0F,0F,85,6F,D
0,24,C9,00,C0,00,C8,00,D0,00,D8,00,&0907
<0FA2> 106 DATA E0,00,E8,00,F0,00,F8,50,C0,50,C
8,50,D0,50,D8,50,E0,50,E8,50,F0,50,&0C18
<1032> 107 DATA F8,A0,C0,A0,C8,A0,D0,A0,D8,A0,E
0,A0,E8,A0,F0,A0,F8,F0,C0,F0,C8,F0,&1130
<101B> 108 DATA D0,F0,D8,F0,E0,F0,E8,F0,F0,F0,F
8,40,C1,40,C9,40,D1,40,D9,40,E1,40,&0F9D
<100B> 109 DATA E9,40,F1,40,F9,90,C1,90,C9,90,D
1,90,D9,90,E1,90,E9,90,F1,90,F9,90,&0F9B
<1019> 110 DATA C1,E0,C9,E0,D1,E0,D9,E0,E1,E0,E
9,E0,F1,E0,F9,C0,C2,C0,CA,30,D2,30,&1026
<101B> 111 DATA DA,30,E2,30,EA,30,F2,30,FA,80,C
2,80,CA,80,D2,80,DA,80,E2,80,EA,80,&0DD6
<1074> 112 DATA F2,80,FA,D0,C2,D0,CA,D0,D2,D0,D
A,D0,E2,D0,EA,D0,F2,D0,FA,20,C3,20,&10DF
<0FFC> 113 DATA CB,20,D3,20,DB,20,E3,20,EB,20,F
3,20,FB,20,C3,70,CB,70,D3,70,DB,70,&0C61
<1062> 114 DATA E3,70,EB,70,E3,70,FB,C0,C3,C0,C
3,C0,D3,C0,DB,C0,E3,C0,EB,C0,F3,C0,&1109
<1000> 115 DATA FB,10,C4,10,CC,10,D4,10,DC,10,E
4,10,EC,10,F4,10,FC,60,C4,60,CC,60,&0B2B
<1061> 116 DATA D4,60,DC,60,E4,60,EC,60,F4,60,F
C,B0,C4,B0,CC,B0,D4,B0,DC,B0,EC,B0,&0F94
<1018> 117 DATA EC,B0,F4,B0,FC,00,C5,00,CD,00,D
5,00,DD,00,E5,00,ED,00,F5,00,FD,50,&0B94
<1051> 118 DATA C5,50,CD,50,D5,50,DD,50,E5,50,E
D,50,F5,50,FD,A0,C5,A0,CD,A0,D5,A0,&0E1F
<10CD> 119 DATA DD,A0,E5,A0,ED,A0,F5,A0,FD,F0,C
5,F0,CD,F0,D5,F0,DD,F0,E5,F0,ED,F0,&12C7
<1046> 120 DATA F5,F0,FD,40,C6,40,CE,40,D6,40,D
E,40,E6,40,EE,40,F6,40,FE,90,C6,90,&0DD8
<1084> 121 DATA CE,90,D6,90,DE,90,E6,90,EE,90,E
6,90,FE,90,C6,E0,CE,E0,DE,E0,EE,E0,&1152
<1047> 122 DATA E6,E0,EE,00,F6,E0,FE,30,C7,30,C
F,30,D7,30,DF,30,E7,30,EF,30,F7,30,&0E01
<1069> 123 DATA FF,80,C7,80,CF,80,D7,80,DF,80,E
7,80,EF,80,F7,80,FF,7C,60,80,C7,60,&0E98
<104A> 124 DATA D6,40,67,7D,C6,50,6F,DD,24,C9,F
C,D6,08,67,D6,C0,D8,C6,67,7D,D6,&0CB3
<101E> 125 DATA 50,6F,D0,25,C9,AF,C5,47,7E,0F,F
E,67,70,B0,12,79,06,88,A0,28,04,A8,&09AE
<0FDD> 126 DATA 20,01,A8,C1,13,23,10,E8,C9,0E,0,
C,05,04,CD,2B,92,0D,20,F8,C9,D5,3E,&0830
<0FDA> 127 DATA 0C,01,03,00,ED,B0,EB,35,00,23,E
B,3D,20,F3,E1,06,03,C5,CD,45,92,C1,&0940
<0FC8> 128 DATA 10,F9,99,11,14,93,E5,CD,50,92,E
1,01,24,00,09,C3,50,92,2A,0A,95,ED,&0988
<1007> 129 DATA 5B,08,95,3E,C8,95,FE,0C,38,02,3
E,0C,32,13,93,21,3F,01,AF,4F,ED,52,&0797
<0FCD> 130 DATA B4,3E,04,20,0A,47,7D,0C,D6,04,3
8,02,10,F9,79,32,11,93,2A,0A,95,CD,&06F2
<0F94> 131 DATA 65,90,22,0F,93,EB,68,26,00,29,2
9,29,29,44,4D,29,09,01,14,93,09,DD,&0627
<1009> 132 DATA 21,94,94,ED,4B,13,93,0A,11,93,4
7,D5,E5,C1,AA,DD,77,00,DD,23,01,C0,&09FA
<0FF5> 133 DATA 00,09,B6,AE,ED,42,AE,12,23,13,C
1,10,EA,E1,11,04,00,19,EB,C1,CD,0B,&0900
<1053> 134 DATA 92,EB,0D,20,D6,C9,ED,5B,0F,93,2
1,94,94,ED,4B,12,93,C5,D5,ED,4B,11,&0B3C
<0AE0> 135 DATA 93,ED,08,B7,EB,E1,CD,0B,92,EB,C1,1
0,EF,C9,&08DA
<0218> 136 DATA EOF
<10B4> 137 DATA 3A,0C,95,B7,CA,6B,92,E5,CD,EA,9
4,E1,CD,6B,92,3A,0C,95,EE,FE,C8,32,&0CF6
<106F> 138 DATA 0C,95,CD,7A,92,3E,FE,32,11,95,2
1,0D,95,C3,DA,BC,3A,0C,95,EE,FF,CD,&0B32
<1023> 139 DATA 32,0C,95,21,0D,95,CD,DD,BC,C3,F
2,92,ED,53,08,95,22,0A,95,AF,32,11,&09D3
<0FB0> 140 DATA 95,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,80,16,95,FF,DD,E5,CD,F2,92,CD,&0868
<10A1> 141 DATA 7A,92,3E,FE,32,11,95,DD,E1,C9,0
1,48,FF,79,CD,27,BB,79,CD,2D,BB,79,&0BBE
<1048> 142 DATA CD,33,BB,0C,3E,4C,B9,20,EE,21,4
9,95,11,01,00,42,4B,CD,C9,BC,C3,D8,&09C3

```

RSX-Generator

```

<0930> 1 : 'MC-Generator: TROUBLE.ldl
<004B> 2 :
<08D0> 3 : 'erzeugt : TROUBLE.rsx
<004D> 4 :
<0C3D> 5 : 'Copyright : Guenter Radestock

```

```

<0FC9> 143 DATA 95,00,00,00,00,00,00,00,00,00,8
1,55,95,CD,9E,95,7C,B5,C8,EB,7B,CD,&082C
<0FAD> 144 DATA 97,95,2A,0A,95,09,CB,7C,28,03,2
1,00,00,01,C8,00,B7,ED,42,09,38,03,&0684
<0FCE> 145 DATA 21,C7,00,7A,EB,CD,97,95,2A,08,9
5,09,CB,7C,28,03,21,00,00,01,40,01,&06EB
<101B> 146 DATA B7,ED,42,09,38,03,21,3F,01,EB,C
3,FC,94,4F,06,00,B7,F0,05,C9,CD,24,&0984
<0FEB> 147 DATA BB,4F,E6,40,21,D0,96,AE,7E,B7,2
0,0C,21,D6,95,5E,36,00,23,56,36,00,&0895
<0FF5> 148 DATA 18,0C,21,B1,96,56,36,00,23,23,2
3,5E,36,00,EB,C9,CD,D1,96,CD,D8,95,&0937
<1023> 149 DATA 18,D0,82,E0,92,C9,92,E0,82,C9,0
0,00,CD,24,BB,E6,40,32,D0,96,01,FF,&0BCC
<0FEC> 150 DATA 81,20,14,11,08,96,21,E4,96,CD,E
F,BC,21,DE,96,11,01,00,42,48,C3,E9,&0957
<1089> 151 DATA BC,11,4B,96,21,E0,96,CD,EF,BC,2
1,DE,96,C3,E3,BC,CD,24,BB,21,4A,96,&0C61
<0F59> 152 DATA E6,0F,20,02,77,C9,16,04,34,28,1
1,16,01,35,20,03,34,18,08,35,20,03,&03F9
<1079> 153 DATA 36,FB,C9,34,34,35,2A,D6,95,1
F,4F,7D,DC,D2,95,CB,19,DC,CE,95,6F,&0B20
<1088> 154 DATA 7C,CB,19,DC,D2,95,CB,19,DC,CE,9
5,67,22,D6,95,C9,00,01,0E,F4,F3,ED,&0C66
<106A> 155 DATA 49,06,F6,ED,78,E6,30,4F,F6,C0,E
D,79,ED,49,04,C5,0E,92,ED,49,E6,30,&0C16
<1095> 156 DATA F6,49,05,ED,79,06,F4,ED,78,2F,5
F,C1,3E,82,ED,79,05,ED,49,FB,7B,E6,&0C15
<1047> 157 DATA 03,21,AF,96,4E,77,87,87,B1,CD,9
1,96,7B,E6,0C,4F,7E,71,0F,0F,B1,23,&097E
<0FF7> 158 DATA C6,C0,4F,06,96,0A,B7,28,11,FE,0
2,20,04,7E,87,18,01,77,23,86,EA,AA,&0861
<0EF6> 159 DATA 96,77,23,C9,23,23,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,&0308
<0FA1> 160 DATA 00,00,00,01,FF,02,FF,00,02,01,0
1,02,00,FF,02,FF,01,00,00,21,DE,96,&059D
<090A> 161 DATA 3A,D0,96,B7,C0,EC,BC,C3,E6,BC,&
072E
<0232> 162 DATA EOF
<00AA> 163 :
<0188> 164 MODE 1
<0323> 165 MEMORY &8FFF
<098C> 166 FOR a*=&9000 TO &96FF:POKE a*,0:NEXT
<100F> 167 zeile= 100:schritt= 1:adr=&9000:REST
ORE 100:GOSUB 171
<1122> 168 zeile= 137:schritt= 1:adr=&94C4:REST
ORE 137:GOSUB 171
<07C2> 169 SAVE"TROUBLE.rsx",b,&9000,&700
<1048> 170 END
<06FA> 171 PRINT"Zeile:"zeile ;
<02A0> 172 READ b$
<07BA> 173 IF b$ ="EOF" GOTO 185
<0772> 174 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 180
<073A> 175 b = VAL("&"&b$)
<0676> 176 POKE adr,b :PRINT".":
<0A82> 177 sum = sum + PEAK(adr)
<0727> 178 adr = adr + 1
<0268> 179 GOTO 172
<07EE> 180 checksum=VAL(b$)
<0F16> 181 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<0561> 182 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0E7E> 183 sum=0:zeile=zeile+schritt
<02AB> 184 GOTO 171
<0288> 185 PRINT b$
<0189> 186 RETURN

<014E> 106 MODE 1
<02F9> 107 MEMORY &9FFF
<0CE5> 108 zeile= 100:schritt= 1:adr=&A000
<06BC> 109 PRINT"Zeile:"zeile ;
<0262> 110 READ b$
<073E> 111 IF b$ ="EOF" GOTO 123
<06F6> 112 IF MID$(b$,1,1)="/" GOTO 118
<06FC> 113 b = VAL("&"&b$)
<0638> 114 POKE adr,b :PRINT".":
<0A44> 115 sum = sum + PEAK(adr)
<06E9> 116 adr = adr + 1
<01EC> 117 GOTO 110
<07B0> 118 checksum=VAL(b$)
<0ED8> 119 IF sum=checksum THEN v=6 ELSE v=174
<0523> 120 PRINT CHR$(1)CHR$(v)
<0E40> 121 sum=0:zeile=zeile+schritt
<01CF> 122 GOTO 109
<024A> 123 PRINT b$
<07D1> 124 SAVE"TROUBLE.poi",b,&A000,&48
<011B> 125 END

Level Generator

<0A4D> 1 : 'ASCII-Generator: TROUBLE.ldr
<004B> 2 :
<091D> 3 : 'erzeugt : TROUBLE.lav
<004D> 4 :
<0A8D> 5 : 'Copyright : Markus Arens
<004F> 6 :
<058A> 100 DATA 6,3,7,7,7,4,1,7,2,6,1,5
<052A> 101 DATA 2,8,1,7,2,6,9,4,3,4,7
<052D> 102 DATA 6,5,6,1,4,3,7,7,7,2
<0529> 103 DATA 3,7,4,6,9,6,0,1,2,6,6
<0528> 104 DATA 1,7,1,5,7,7,5,4,3,2,6
<0531> 105 DATA 3,7,6,6,1,8,5,9,1,5,5
<0628> 106 DATA 5,7,3,7,4,1,7,7,4,3,7,20,8
<051C> 107 DATA 1,2,1,5,5,2,1,8,5,2,1
<0528> 108 DATA 9,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3
<051E> 109 DATA 1,2,1,8,1,7,7,2,1,2,1
<0528> 110 DATA 3,5,5,4,3,2,1,4,8,4,3
<051D> 111 DATA 1,5,9,2,1,4,3,2,1,0,2
<052E> 112 DATA 3,4,3,4,3,7,7,4,6,3,2
<0644> 113 DATA 1,2,1,2,1,2,1,7,5,2,3,14
<0544> 114 DATA 5,8,5,8,1,8,5,8,5,8,5
<054A> 115 DATA 8,5,8,5,8,5,8,2,9,5,8
<054A> 116 DATA 5,8,5,8,5,8,5,8,5,8,5
<054D> 117 DATA 8,9,8,5,8,5,8,5,8,8,3
<054A> 118 DATA 5,8,5,8,5,8,5,8,5,8,3
<0551> 119 DATA 8,5,8,5,8,5,8,5,8,5,8
<0675> 120 DATA 5,8,5,8,4,8,5,8,5,8,5,17,20
<0545> 121 DATA 5,1,7,7,7,7,7,2,5,5
<0544> 122 DATA 5,6,1,7,7,7,7,2,6,5,5
<053E> 123 DATA 5,6,6,1,7,7,2,6,6,0,5
<0548> 124 DATA 5,6,6,6,1,9,5,5,6,5,7,5
<0548> 125 DATA 5,6,6,6,3,7,7,4,6,6,5,5
<054B> 126 DATA 5,6,6,3,7,7,7,4,6,5,5
<0646> 127 DATA 5,4,3,7,7,7,7,7,4,5,5,14,8
<056E> 128 DATA 7,9,9,8,9,9,9,8,9,8,9
<054B> 129 DATA 7,9,9,3,2,9,1,4,9,0,5
<0564> 130 DATA 7,9,9,9,3,5,4,9,9,9,9
<0569> 131 DATA 9,9,8,7,7,6,7,7,8,9,9
<0561> 132 DATA 6,9,9,9,1,4,9,3,2,9,8,7
<0558> 133 DATA 6,9,9,3,4,9,3,2,9,9,9
<0695> 134 DATA 6,9,9,8,9,9,9,3,9,8,9,20,11
<054F> 135 DATA 5,5,5,5,6,5,5,5,5,5
<0558> 136 DATA 5,2,9,9,9,5,5,5,1,7,7
<0551> 137 DATA 5,5,9,5,5,5,5,5,3,7,2
<0562> 138 DATA 5,5,9,9,9,8,8,8,6,1,4
<054C> 139 DATA 1,7,6,5,5,5,1,8,6,5,0
<055D> 140 DATA 3,7,3,6,5,8,8,8,6,6,5
<061F> 141 DATA 5,7,7,5,5,4,7,5,5,3,4,8,5
<021E> 142 DATA EOF
<0096> 143 :
<1E28> 144 PRINT " Bitte Diskette/Kassette ein
legen und eine beliebige Taste drue
cken: ";CHR$(8);
<062A> 145 WHILE INKEY$="" :WEND:PRINT " "
<0655> 146 OPENOUT "!trouble.lav"
<0838> 147 READ x$:IF x$="EOF" THEN 150
<0E17> 148 x=VAL(x$):PRINT #9,x:sum=sum+x
<0210> 149 GOTO 147
<0125> 150 CLOSEOUT
<0CF7> 151 IF sum<2672 THEN PRINT "DATA-Error
in 100-141"
<0136> 152 END

```

Maus-Zeiger

```

<08F1> 1 : 'MC-Generator: TROUBLE.LD2
<004B> 2 :
<085B> 3 : 'erzeugt : TROUBLE.POI
<004D> 4 :
<003D> 5 : 'Copyright : Guenter Radestock
<004F> 6 :
<0E0E> 100 DATA 00,00,00,00,70,E0,00,70,C0,00,70,8
0,00,70,C0,00,50,E0,00,40,70,00,00,&0690
<0F88> 101 DATA 30,80,00,10,C0,00,E0,00,00,4
0,00,00,00,77,EE,00,FF,FF,00,FF,EE,&07F0
<1078> 102 DATA 00,FF,CC,00,FF,EE,00,FF,FF,00,E
E,FF,88,44,77,CC,00,33,EE,00,11,FF,&0BE3
<0597> 103 DATA 00,00,EE,00,00,44,&0132
<01F8> 104 DATA EOF
<0070> 105 :

```