



Solitär

Karten legen mit System

Wer meint, CPC-Kartenspiele könnten keine fesselnde Wirkung haben, wird sich eines Besseren belehren lassen müssen. Unsere Variante der klassischen "Solitär"-Patience bietet Konzentrationsübung und spielerische Entspannung zugleich.

Neben den üblichen Baller- und Geschicklichkeitsspielen gibt es auch Genres von Spielen, deren Computerumsetzung – sofern gelungen – eigentlich jeden an der Mattscheibe fesselt. Die Rede ist vom Kartenspiel. Neben den gesellschafts- oder finanzträchtigen Mehrpersonenspielen wie Poker, Skat, Rommé etc. gibt es für "Einzelgänger" schon seit geraumer Zeit die Patiences. Es handelt sich dabei um Kartenkombinationen nach unterschiedlichen Regeln, die von nur einem Spieler zu legen sind. Gespielt wird mit einem Rommé-ähnlichen Blatt aus 52 Karten.

Eingefleischte Patienzenleger schätzen – ähnlich wie Schachspieler – den hohen Grad an Konzentration, den ihr Spiel erfordert. Außerdem wird, wie man immer sagt, das logische Kombinationsvermögen aufs beste trainiert. Eine einfache Regelvariante heißt "Solitär".

Diese Patience steht nun in einer perfekten und vor allem nervenzerrreibenden Version auf dem CPC zur Verfü-

gung. Daß das Interesse an diesem Spiel sehr stark ist, beweist allein schon die Tatsache, daß das Programm Paket Microsoft Windows in den Versionen 3.0 und 3.1 eine eigene Umsetzung von

Solitär enthält. Da Windows nicht auf dem CPC läuft, muß also eine Standalone-Fassung her, die auch dem CPCler den Spaß am Spiel bringt.

Solitär – DAS SPIEL!

Sinn und Zweck des Spiels ist, vier Haufen auf dem Spielfeld oben rechts mit den nach Farbe und Art sortierten Karten von As bis König zu füllen. Dabei muß jedoch peinlichst auf die Reihenfolge geachtet werden. So muß zuerst ein As, danach die Zwei, die Drei und so fort gelegt werden. Da die Karten nicht genau in dieser Reihenfolge von dem Stapel in der linken oberen Ecke kommen, steht noch ein weiteres Hilfsmittel bereit. Im unteren Spielfeld sehen Sie sieben Kartenfelder, die zu Anfang mit einer bis zu sieben Karten belegt sind. Gearbeitet werden kann hier zuerst nur mit der oberen, aufgedeckten Karte.

Schauen Sie zuerst nach, ob sich unter den aufgedeckten Karten ein As befindet. Ist dies der Fall, kann der Pfeil oben links mit den Cursortasten auf die entsprechende Karte bewegt werden. Mit einem doppelten Druck auf <SPACE> verschwindet das As dann sofort in einem der vier Felder und bleibt dort sichtbar liegen. Wir sehen, daß sich auf dem alten Platz der As-Karte etwas getan hat. Genau, die Karte, die unter dem As lag hat sich gewendet und kann nun auch in das Spiel mit einbezogen werden. Doch zuerst schauen wir nach weiteren Assen oder Karten, die direkt auf eines der Asse passen. Sollte sich keine Karte finden, kann auf den Stapeln im

Patiencen

Patienzen gibt es schon seit geraumer Zeit. Zum ersten Mal tauchte der Begriff im Jahre 1798 in einem Spielalmanach auf. Dieser befindet sich im Spielkartemuseum in Leinfelden. Nach der Beschreibung handelte es sich damals aber um ein Spiel für mehrere Personen und nicht um eine Patience für Einzelspieler, wie wir sie heute kennen. Die genaue Herkunft des Spiels, das für nur einen Spieler gedacht ist, läßt sich nicht genau bestimmen. Deutschland kann auf jeden Fall nicht als Ursprungsland gelten. Vielmehr streut sich England und Frankreich um den Titel "Das Patienzenland". Auf England als Heimat der Patienzen deutet das frühe Erscheinen von Patienzenbüchern hin. Frankreich jedoch erhebt aufgrund des Namens einen Anspruch auf den Titel.

Es ist auch strittig, wer das Spiel zuerst gespielt hat. Es geht zwar das Gerücht um, daß Gefangene die Patience ersonnen hätten, um der Eintönigkeit ihrer Gefangenschaft zu entkommen. Sicher ist, daß im Zusammenhang mit Patienzen immer wieder berühmte Namen wie Napoleon, Metternich, Moltke und Bismarck genannt werden. Sie haben dem Patience-Spiel erst zu dem Ansehen verholfen, das es jetzt genießt.

unteren Bereich umgestapelt werden. Dabei muß darauf geachtet werden, daß zuerst die zu verschiebende Karte und dann das Ziel mit <SPACE> anzuhören ist. Doch welche Karte läßt sich jetzt überhaupt verschieben? Gehen wir davon aus, daß eine KARO-10 sowie eine PIK-9 sichtbar sind. Die PIK-9 kann auf die KARO-10 bewegt werden, andersherum geht es nicht. Die zu bewegende Karte muß eine andere Farbe haben und zusätzlich um einen Wert kleiner sein als die Zielkarte. Natürlich lassen sich auf diese Art auch ganze Kartenreihen, die schon gelegt wurden, verschieben. Sollte einmal einer dieser Stapel leer sein, kann er nur noch mit einem König wieder eröffnet werden. Je-de andere Karte wird ignoriert.

Es kann aber auch passieren, daß sich weder eine Karte oben rechts ablegen läßt, noch daß sich Karten unten verschieben lassen. Hierzu gibt es den Kartenhaufen oben links, der die Restkar-

ten des Spiels beinhaltet. Durch einmaligen Klick auf den Kartenhaufen werden jeweils drei Karten sichtbar, von denen sich jedoch nur die oberste ins Spiel bringen läßt. Sie kann dafür sowohl unten als auch oben rechts angelegt werden. Gewonnen ist das Spiel erst, wenn alle Karten oben rechts untergebracht sind, und dann, ja dann lassen Sie sich einmal von den hüpfenden Karten begeistern, aber versuchen Sie erst einmal Ihr Glück. Es muß übrigens nicht jede Partie aufgehen. So kann es auch passieren, daß es nicht weitergeht. Hier hilft nur noch ein Druck auf <TAB>, woraufhin Ihnen zur Wahl gestellt wird, eine neue Partie zu spielen oder aber zum BASIC zurückzukehren.

Abtippen ganz leicht

Zur Eingabe und Funktion der drei nachfolgenden Listings sei noch kurz folgendes erwähnt:

Listing 1 stellt den Starter für Solitär dar. Es sollte direkt nach der Eingabe gespeichert werden. Jetzt können Sie sich über das zweite Listing hermachen, und sofern alles korrekt eingegeben wurde, muß nach dem Start eine Datei mit dem Namen KARTEN52.PAK angelegt werden. Diese enthält die gepackten Grafikdaten für die einzelnen Spielkarten. Um die Daten gebrauchsfertig zu entpacken, starten Sie nun Listing 3. Es liest KARTEN52.PAK ein und entpackt sie im Speicher. Hat alles funktioniert, sollte jetzt eine 26 kB große Binärdatei auf dem Datenträger vorhanden sein. Diese Datei "KARTEN52.BIN" wird zusammen mit "SOLITAIR.BAS" für den weiteren Spielablauf benötigt. Alle anderen Dateien können nach erfolgtem Probelauf gelöscht oder archiviert werden.

Ralf Brostedt/rs

```

100 ' SOLITARE.BAS [276]
110 ' CPC 464 (plus)/664/6128 (plus) [1940]
120 ' (c) 1992 Ralf Brostedt [1081]
130 ' & CPC International [2118]
140 tt=INT(TIME/2^16):tt=TIME-(tt*2^16):ti [4812]
=INT(tt/8):ti=tt-t1*8:t2=tt-256
150 RANDOMIZE 2*t1*1.1*t2+tt [1707]
160 IF HIMEM=&41FF THEN 230 [1374]
170 MODE 1 [506]
180 LOCATE 17,6:PRINT "SOLITARE" [1771]
190 LOCATE 11,10:PRINT CHR$(164)+"1992 Ral [2588]
f Brostedt"
200 LOCATE 11,11:PRINT "& CPC Internationa [3565]
l"
210 LOCATE 10,20:PRINT "...Loading Graphics [3152]
...
220 MEMORY &41FF:LOAD"karten52.bin" [2073]
230 MODE 1:BORDER 9:INK 0,9:INK 1,26:INK 2 [3152]
,6:INK 3,0
240 DEFINT a-z:setcard=&4200:set=&424E:res [4729]
et=&42B1:x=40:y=175
250 IF PEEK(6)=&80 THEN modus=&B1C8 ELSE m [3320]
odus=&87C3
260 DIM stack(25),stapel(7,20),offen(7),an [3138]
z(7),ziel(4)
270 DEF FNfarbe(x)=INT((x-1)/13)+1 [971]
280 DEF FNwert(x)=x MOD 13+1 [833]
290 DEF FNf2(x)=INT((x-1)/26) [1027]
300 WINDOW#4,1,10,1,6:WINDOW#1,12,21,1,6 [1930]
310 WINDOW#2,22,21,1,6:WINDOW#3,24,25,1,6 [2297]
320 WINDOW#5,11,30,10,15:PAPER#5,3 [1650]
330 '
340 '*** Spielstart *** [758]
350 '
360 POKE modus,1:CLS:PRINT CHR$(23);CHR$(0 [1734]
);
370 PLOT 264,398,3:DRAWR 76,0:DRAWR 0,-94: [3191]
DRAWR-76,0:DRAWR 0,94
380 PLOT 352,398:DRAWR 76,0:DRAWR 0,-94:DR [1779]
AWR-76,0:DRAWR 0,94
390 PLOT 440,398:DRAWR 76,0:DRAWR 0,-94:DR [2901]
AWR-76,0:DRAWR 0,94
400 PLOT 528,398:DRAWR 76,0:DRAWR 0,-94:DR [3892]
AWR-76,0:DRAWR 0,94
410 PRINT CHR$(23);CHR$(1)::POKE modus,2:D [2526]
IM karte(52)
420 FOR i=1 TO 52:k=INT(RND*52)+1 [1399]
430 IF karte(k)THEN k=k MOD 52+1:GOTO 430 [1769]
ELSE karte(k)=i
440 NEXT i:FOR i=1 TO 4:ziel(i)=0:NEXT i [2081]
450 nr=1:FOR i=1 TO 7:offen(i)=i:anz(i)=i [2374]
460 FOR j=1 TO i:stapel(i,j)=karte(nr):nr= [3618]
nr+1:NEXT j

```

```

470 NEXT i:FOR i=nr TO 52:stack(i-28)=kart [2509]
e(i):NEXT i:ERASE karte
480 CALL setcard,0,0,199:pool=0 [1897]
490 FOR i=1 TO 7:FOR j=i TO 1:CALL setca [2760]
rd,0,i-1*88,151-j*8:NEXT j
500 CALL setcard,stapel(i,j),(i-1)*88,151- [2517]
j*8:NEXT i
510 CALL set,x,y:stack=24:stacknr=0 [2968]
520 '
530 '*** Hauptschleife ***
540 '
550 GOSUB 1700:IF abb THEN 1400 [2043]
560 IF y>152 THEN 680 [1189]
570 '
580 '--- Quelle: untere Reihen --- [1265]
590 '
600 a1=INT(x/88)+1:x1=(a1-1)*88:offen=offe [2216]
n(a1):anz=anz(a1)
610 IF anz=0 THEN SOUND 1,500:GOTO 550 [1906]
620 nr=19-INT((y-1)/8+1):IF nr<1 THEN SOUN [1943]
D 1,500:GOTO 550
630 nr=MAX(nr,offen):IF nr>anz+5 THEN SOUN [4525]
D 1,500:GOTO 550
640 nr=MIN(nr,anz) [2099]
650 y1=302-nr*18:y2=92+16*(anz-nr):GOSUB 1 [2697]
820
660 top=stapel(a1,nr):bottom=stapel(a1,anz) [4072]
):GOTO 880
670 '
680 IF x>151+16*pool THEN SOUND 1,500:GOTO [117]
550
690 IF x>-88 THEN 820 ELSE CALL reset [1170]
700 '
710 '--- Karten-Stack blaettern --- [2525]
720 '
730 stacknr=stacknr+3:IF stacknr>=stack+3 [5649]
THEN stacknr=3:CALL setcard,0,0,199
740 pool=3:IF stacknr>stack THEN pool=3-st [3038]
acknr+stack:CLS#4
750 IF stacknr=stack THEN CLS#4 [710]
760 FOR i=1 TO pool:k=stack(stacknr-3+i):C [4351]
ALL setcard,k,72+16*i,199:NEXT i
770 IF stacknr>stack THEN stacknr=stack [2119]
780 FOR j=i TO 3:CLS#j:NEXT j:CALL set,x,y [3239]
:GOTO 550
790 '
800 '--- Quelle: Karten-Stack --- [1370]
810 '
820 IF pool=0 THEN SOUND 1,500:GOTO 550 [1482]
830 y1=398:y2=92+18*x1-72+16*pool:GOSUB 1820 [1626]
840 top=stack(stacknr):bottom=top:a1=0 [2328]
850 '
860 '*** Zweiter Teil *** [2957]

```

Programm

```

870 '
880 GOSUB 1700:IF abb THEN 1400 [117]
890 IF x<80 AND y>151 THEN GOSUB 1820:CALL [2043]
  reset:GOTO 730
900 '
910 IF y>151 THEN 1260 ELSE IF y>143 THEN [117]
920 a2=INT(x/88)+1:x3=(a2-1)*88:IF a1=a2 T [2754]
HEN 1260
930 '
940 '-- Ziel: anderer Stapel --- [117]
950 '
960 k1=top:k2=stapel(a2,anz(a2)) [1635]
970 IF FNwert(k1)=13 THEN IF offen(a2)THEN [1930]
  GOSUB 1820: SOUND 1,500:GOTO 550 ELSE 1000
980 IF FNwert(k1)+1<>FNwert(k2)OR FNf2(k1) [4470]
  =FNf2(k2)THEN GOSUB 1820:SOUND 1,500:GOTO
550
990 '
1000 IF a1=0 THEN 1150 [566]
1010 CALL reset:i2=anz(a2)+1:FOR i=nr TO a [1983]
nz
1020 stapel(a2,i2)=stapel(a1,i):stapel(a1, [2761]
i)=0
1030 CALL setcard,stapel(a2,i2),x3,151-8*i [2793]
2
1040 i2=i2+1:NEXT i [1575]
1050 anz(a1)=nr-1:anz(a2)=i2-1 [948]
1060 IF offen(a1)>anz(a1)THEN offen(a1)=an [2974]
z(a1)
1070 IF anz(a1)THEN CALL setcard,stapel(a1 [3561]
,anz(a1)),x1,151-anz(a1)*8
1080 x4=(a1-1)*11+1:y4=:IF anz(a1)THEN y4 [3620]
=13+anz(a1)
1090 IF y4<26 THEN WINDOW#7,x4,x4+9,y4,25: [2876]
CLS#7
1100 IF offen(a2)=0 THEN offen(a2)=1 [1841]
1110 CALL set,x,y:GOTO 550 [1565]
1120 '
1130 '-- Ziel: Stapel (von Stack) --- [1172]
1140 '
1150 CALL reset:anz(a2)=anz(a2)+1:stapel(a [3450]
2,anz(a2))=top
1160 CALL setcard,top,x3,151-8*anz(a2) [3267]
1170 IF offen(a2)=0 THEN offen(a2)=1 [1841]
1180 FOR i=stacknr TO stack:stack(i)=stack [2547]
(i+1):NEXT
1190 stack=stack-1:stacknr=stacknr-1:CLS#p [2925]
pool:pool=pool-1
1200 IF pool=0 THEN IF stacknr THEN pool=1 [2442]
1210 IF stacknr THEN CALL setcard,stack(st [4267]
acknr),72+pool*16,199
1220 CALL set,x,y:GOTO 550 [1565]
1230 '
1240 '-- Ziel: Zielstapel --- [905]
1250 '
1260 a2=FNfarbe(bottom):k=FNwert(bottom) [3392]
1270 GOSUB 1820:IF k<>ziel(a2)+1 THEN SOUN [3428]
D 1,500:GOTO 550
1280 CALL reset:ziel(a2)=ziel(a2)+1:CALL s [3844]
etcard,bottom,(a2)*88,199
1290 FOR i=1 TO 4:IF ziel(i)=13 THEN NEXT [1974]
i:GOTO 1490
1300 IF a1=0 THEN 1180 [648]
1310 stapel(a1,anz(a1))=0:anz(a1)=anz(a1)- [3362]
1:anz=anz(a1)
1320 IF anz THEN CALL setcard,stapel(a1,an [2602]
z),x1,151-8*anz
1330 y4=8:IF anz THEN y4=13+anz [2200]
1340 IF y4<25 THEN WINDOW#7,(a1-1)*11+,([2651]
a1-1)*11+10,y4,25:CLS#7
1350 IF anz<offen(a1)THEN offen(a1)=anz [2294]
1360 CALL set,x,y:GOTO 550 [1565]
1370 '
1380 *** Spiel-Abbruch *** [796]
1390 '
1400 CALL reset:POKE modus,1:CLS#5 [998]
1410 LOCATE#5,4,2:PRINT#5,"Spiel-Abbruch" [3213]
1420 LOCATE#5,4,4:PRINT#5,"(N)eues Spiel" [1992]
1430 LOCATE#5,8,5:PRINT#5,"(E)nde" [1758]
1440 a$=UPPERS(INKEY$):IF a$="N"THEN 360 [1938]
1450 IF a$="E"THEN 1580 ELSE 1440 [947]
1460 '
1470 *** Spiel-Ende *** [791]
1480 '
1490 WINDOW#6,1,30,1,6:WINDOW#7,1,80,8,15 [2400]
1500 CALL reset:CLS#6:CLS#7:abb=-1 [2139]
1510 FOR i=12 TO 1 STEP -1:FOR j=0 TO 3:GO [3798]
SUB 1600:IF abb THEN NEXT j,i ELSE 1530

```

```

1520 i=13:FOR j=0 TO 3:GOSUB 1600:IF abb T [3660]
HEN NEXT j
1530 POKE modus,1:CLS#5
1540 LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"Herzlichen":LOC [1048]
ATE#5,5,3:PRINT#5,"Glueckwunsch"
1550 LOCATE#5,2,5:PRINT#5,"Neues Spiel? (J [2821]
/N)"
1560 a$=UPPERS(INKEY$):IF a$="J"THEN ^360 [1876]
1570 IF a$<>"N"THEN 1560 [1034]
1580 END:GOTO 1590 [334]
1590 END:GOTO 1590 [991]
1600 yr=-INT(RND*10):xr=(INT(RND*2)+1)*8:I [4416]
F RND>0.7 THEN xr=-xr
1610 xp=188:y=188:yp=199 [2069]
1620 CALL &BD19:CALL setcard,j*13+i,xp,yp: [4473]
xp=xp+xx:yp=yp+yr
1630 IF INKEY$<>">"THEN abb=0:RETURN [1021]
1640 IF xp<0 OR xp>560 THEN RETURN [2316]
1650 IF yp<47 THEN yp=47:yr=-yr-2 [2282]
1660 yr=yr-1:GOTO 1620 [1723]
1670 '
1680 *** UP: Zeiger bewegen ***
1690 '
1700 IF NOT(INKEY(76)AND INKEY(47))THEN 17 [2016]
00
1710 abb=0 [382]
1720 IF NOT(INKEY(72)AND INKEY(0))THEN y=y [2931]
-(y<19)*4
1730 IF NOT(INKEY(73)AND INKEY(2))THEN y=y [2854]
+(y>23)*4
1740 IF NOT(INKEY(74)AND INKEY(8))THEN x=x [2353]
+(x>0)*8
1750 IF NOT(INKEY(75)AND INKEY(1))THEN x=x [2833]
-(x>608)*8
1760 IF NOT INKEY(68)THEN abb=-1:GOTO 1780 [2232]
1770 IF INKEY(76)AND INKEY(47)THEN CALL re [1947]
set:CALL set,x,y:GOTO 1720
1780 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN [2193]
1790 '
1800 *** UP: Kartenrahmen zeichnen ***
1810 '
1820 CALL reset:POKE modus,1 [694]
1830 CALL set,x1,y1:DRAWR 76,0,1:DRAWR 0,-y2:D [3763]
RAWR-76,:DRAWR 0,y2
1840 POKE modus,2:CALL set,x,y:RETURN [2269]

```

```

100 ' KARTEN52.BAS [484]
110 ' CPC 464(plus)/664/6128(plus) [1940]
120 ' (c) 1992 Ralf Broestdt [1081]
130 ' & CPC International [2118]
140 '
150 adr=&5000:MEMORY adr-1 [1789]
160 FOR zeile=280 TO 3790 STEP 10 [1179]
170 PRINT"Zeile",zeile;
180 READ as,c$;sum=0 [1377]
190 FOR j=1 TO LEN(as$)STEP 2 [1317]
200 b$=MIDS(as$,j,2):b=VAL("&"#+b$) [2163]
210 POKE adr,b:adr=adr+1:sum=sum+b [1038]
220 NEXT j:check=VAL("&"#c$) [468]
230 IF check>sum THEN 270 [1065]
240 PRINT" OK":NEXT zeile [690]
250 SAVE"karten52.pak",b,&5000,&1078 [2046]
260 END [110]
270 PRINT"DATA-Fehler":END [2440]
280 DATA C2C2DDA09D6EA0520026307D,05D1 [826]
290 DATA 943002846722C8422600D5E,043E [1459]
300 DATA 02D5603CD1BC5E21104311,0448 [1561]
310 DATA E001D7E04872804471910FD,0490 [2472]
320 DATA D13AC942470E0AC50060D5ED,0502 [1223]
330 DATA B01DC3F42C110F3C97AC608,064A [1327]
340 DATA 57D0D640577BC6505FD014C9,0631 [1552]
350 DATA DDE600D6601494400E122CA,04E9 [1979]
360 DATA 4211EE42E560117E1223137E,03C3 [2139]
370 DATA 122B13CD26BC10F3D121CC42,0502 [2500]
380 DATA 0611CD89422313440500D31B,031C [1123]
390 DATA CD3F4210F1C97EE8820031A,0541 [1533]
400 DATA E884F7EE64440900C244B1,0569 [1490]
410 DATA 0AC122440A0440500C30C1,0308 [1559]
420 DATA 1105A060C51B112C92A4554,043B [1663]
430 DATA 001EB4854040463F00EF3C9,0569 [1086]
440 DATA 002F000880C000EA0F900,0366 [1369]
450 DATA F888F8C4F8E2F8FFFAC4FEC4,0A8D [2572]
460 DATA 99E211E211LE9F008B00C177,05CF [1440]
470 DATA 88FFC2CCFF88F0C1E2490A0,077B [1941]
480 DATA D6E2E8CF4CE0CF4CE0CF4CE2,0893 [1436]
490 DATA E9EFC043EFC043EFC0E2E947,088E [1795]
500 DATA 1300C30460700C343E2E840517 [1617]
510 DATA 0700C1CF450700CDC1EF7B3C,0517 [1589]

```

520 DATA 007B3C007F78007F78440600,02EF [2181]
530 DATA E06C3C0054AE014ACC018A00,042C [2007]
540 DATA 54E001C2E93C87FC03E2CB96,0599 [1517]
550 DATA 87F0C2E2FB0AC1E184440800,068F [1134]
560 DATA C51EC2C3788309CAE906C187,066D [1360]
570 DATA 442C00C2E2CB0EC20F1E4413,0433 [2469]
580 DATA 00DABC064614004450004628,0307 [1504]
590 DATA 00C1F60463C004BA50A00442E,0358 [1893]
600 DATA 0084F04B17DC280085F055BE,0562 [1886]
610 DATA 0054D2006728007F6406087F0,03P1 [1880]
620 DATA 5D1E00C1D2490A00C18705C4,0472 [2284]
630 DATA C20F6A4E26C204013DC74718,03D9 [1380]
640 DATA 0183F04424C40B00E7444001,039F [876]
650 DATA C1E1450A004410041C134928,043E [1833]
660 DATA 00C196493C00C13495A0C01,043D [2206]
670 DATA 2D4F50085F07FE0152E001,04DE [1268]
680 DATA 1FC547E0010A460AC2C03C0013,0377 [2334]
690 DATA D979680147A0083F04E4001,04A4 [974]
700 DATA 460A004600041E4004A2800,020A [1797]
710 DATA 443C463200CD86F06800146,04D0 [2275]
720 DATA 1E01044004064B8443D0C0346,038A [1962]
730 DATA CC0117D7830055005A04D601,0459 [1638]
740 DATA 4A8601C1644620040C3E2DA,0551 [2529]
750 DATA 964476440800D2CB1E459E00,043A [1408]
760 DATA C13C443200449E000404A914,02C0 [1564]
770 DATA 0010C7442800C2FB87848572,0474 [1653]
780 DATA 00C786F07F00387F045D900,05C4 [1424]
790 DATA C66E00104604011E64918001,03A3 [1579]
800 DATA 46DE0137C88B001464001440A,03B2 [1649]
810 DATA 00442001C13C452001C73C0A,02D5 [2039]
820 DATA 463C001D44C9400D1E14940A,03BF [1883]
830 DATA 004AF4016AE00147A0C014478,040D [1100]
840 DATA 0585457501C3C484A01C1F8,04ED [1262]
850 DATA 4914C4C001C1CB8C2E93C,0637 [2292]
860 DATA 7FE00147F00337F003008,0560 [1390]
870 DATA 47C700C3441E00445C0C988,0433 [1537]
880 DATA 034FA4F0147E001441F01D887,042D [1120]
890 DATA 4950046C08584F04A6007E,044C [1687]
900 DATA A005C1CB47640044EA1493A,048E [1599]
910 DATA C2E001450101C87F0409401,0479 [1092]
920 DATA 47D800472C4496004C496004,0383 [968]
930 DATA 4B482001C187465900C27CE0,04B9 [1273]
940 DATA 45AF00D4280044D601463C00,038D [1316]
950 DATA 4AD6017EA0054BC00348B007,0424 [1528]
960 DATA 3AC249E0449C0C500C1C2E9,0642 [1581]
970 DATA 78440B00C178444B00C79407,0461 [1271]
980 DATA 4AA80774014463003C7FE001,04AD [1718]
990 DATA 444000C49C0946A0047F500,03C0 [1807]
1000 DATA C2760744400CC0C8C3C005480,03B6 [2037]
1010 DATA 0777F0034C003443B00C1E9,047F [2094]
1020 DATA 0BD185F061C037FAE0165AE,05B6 [1727]
1030 DATA 017F64004D640014C15C1F45,032A [2349]
1040 DATA 77000C47F400B5E28C41E7F80,046C [1934]
1050 DATA 0745F400CE5670C1C18497C,0548 [1810]
1060 DATA 01440C062800746B4044B8,0333 [1551]
1070 DATA 01441C00C518007C1F044DE,03F0 [1866]
1080 DATA 002CFF4B331CDA26CE2D5A,06C4 [1950]
1090 DATA 87F0049400BC1M548A0000E,0426 [768]
1100 DATA C248FA450600101E01F3454A,04AE [1120]
1110 DATA 0B4A3601450800401E1752,0298 [1096]
1120 DATA 0D4630004E6C35800474462,02DF [1881]
1130 DATA 002CF5C44661C361640037,0407 [1625]
1140 DATA C946B40046E0014EEA00C63,04F6 [1969]
1150 DATA 481400460401440F00CB4802,0215 [1991]
1160 DATA C11E28466E00C15A49462C01,0392 [843]
1170 DATA C16E45E00C1AA440600C286,0551 [1265]
1180 DATA F404D72C02F4444F01A062,0599 [1414]
1190 DATA 6A800754C003197876FF0A7,05B8 [1785]
1200 DATA 3DF0F18832F01441400CSF0,06C6 [2288]
1210 DATA F6E611F2460A00CSF9F88F9B,0765 [1129]
1220 DATA F5451E00C0EFE8F4CFBF7FOE2,08A4 [1871]
1230 DATA F8F1F067F7E832C7F87F90,098B [2420]
1240 DATA E6FCF4314C7E93DFOF3FB8F2,0997 [2013]
1250 DATA F3442800C61FF0E2FB4F3C3,0734 [2173]
1260 DATA 14C3D574F0440A028C4F7FA,063B [1714]
1270 DATA FFFF09C8C6GF1F1FCF92F745,0996 [2818]
1280 DATA AAC6E73EEFEEFD441400C6,06CB [1458]
1290 DATA 8F7FABFFB3F4440A00C6F0FBA,0593 [777]
1300 DATA ADB6FF1F446504C51576D77C,05D1 [2103]
1310 DATA FB442700C0F0AFBDE7F79745,066A [2338]
1320 DATA 1400CSF577DFBDB442600C6,0628 [2207]
1330 DATA 3AFBD67D744BF00C1FF44,075D [1675]
1340 DATA 0F00C67DFD67DFA9B440A00,0585 [2384]
1350 DATA C67FB7D7D5154400A0C63D,05EB [1200]
1360 DATA FDDE7FE1A444900C15FF1FD7,06A1 [1289]
1370 DATA 7CDC443F00E51FFEBAD6B45,0631 [2041]
1380 DATA 5A00C59FFBFCF457800C5,0678 [1696]
1390 DATA F7BEFFBFCF1D2443C002F28,090E [1501]
1400 DATA F1FBFFBFCF1D2443C002F28,090E [598]
1410 DATA F0D574F1874508F00C5FEEAF8,074A [757]
1420 DATA F106F68F1F58F08FF3B4514,087C [1733]

2340 DATA 46700344E001475C0349B009, 0386 [1774]	3250 DATA 08C1FD464B08C2F1FB448F, 06A5 [1970]
2350 DATA 744BD506C14E46A800C27607, 04D6 [1900]	3260 DATA 443409C5C3F7FD06440800, 0542 [1201]
2360 DATA 2AC147483E00C4160D4B840E, 0375 [1466]	3270 DATA C3F6FFFE444B08C6C4FFF, 08CA [3057]
2370 DATA CB06C57FA014627844010545, 0432 [1357]	3280 DATA F44610C5FDEF334529C3FD, 076A [1921]
2380 DATA B10044CD6C16B489B01C888, 0527 [1597]	3290 DATA F74706C7F6F3447715453C45, 058A [1829]
2390 DATA F060E001535609489A00D4C3, 0556 [1587]	3300 DATA 0F00C93C00547800C3P1FFFF, 0592 [1655]
2400 DATA C3789644DA1A45B801C20F1E, 04F6 [1601]	3310 DATA 475F05566208C7E6004D6018, 03DD [2345]
2410 DATA 48E0015C100468456801C683, 03F8 [1674]	3320 DATA 465E440E07CC4972014B7616, 035C [870]
2420 DATA F07C800744450B00C384F61, 0528 [1983]	3330 DATA 4632004AB009443B0FD51400, 02F2 [2118]
2430 DATA 4498E0CC0BA44C184A561857, 0376 [2268]	3340 DATA 7FC01286F07F6E1487F07B00, 05BA [2485]
2440 DATA D0184672443101060FC76060, 0342 [910]	3350 DATA 0F4AFC084AA4014402EC804, 036C [1997]
2450 DATA 18C3963CE1461501C616L001, 04F2 [720]	3360 DATA 014A816489E02442C08C114, 0322 [1601]
2460 DATA 48A00013C2480A47A506BCB48, 0414 [1595]	3370 DATA 44E031C24404A61307476308, 034A [1646]
2470 DATA 8A02546018A6184A144922, 02ED [1805]	3380 DATA C3E0014D45F006D47968014A, 052C [1770]
2480 DATA 0105C152448E01C2B548062C, 0473 [1973]	3390 DATA DE0344AE803A48C004A200D50, 03B3 [1164]
2490 DATA CB1F0F1206C1794801202C21, 0419 [1418]	3400 DATA A0004E324BF04493F0011C7, 03CA [1328]
2500 DATA A50EC586F07F80160C15057, 0573 [1267]	3410 DATA 636018491604D812C38A0004, 02F5 [1080]
2510 DATA 2B0044050131C1E04450405 [1548]	3420 DATA 3EC94914049800C4A121152, 02F8 [1938]
2520 DATA 7C075B2C00C4450A0454B2, 02D9 [2273]	3430 DATA D304C350A1044BC04C1245, 04DE [1445]
2530 DATA 0045170085F804BE06440A, 04D5 [1351]	3440 DATA C107C2140446C70748FC70A, 04C7 [1503]
2540 DATA 1485F076000FC3C3C87482E, 04CD [1126]	3450 DATA 44D6104AEE01048CC014C54565, 0475 [1944]
2550 DATA 18C2963C471A18C454A484B48, 04D8 [1212]	3460 DATA 0852A704C74E0104AP4014A, 0493 [1496]
2560 DATA 473818C22D8706D64C4B1E06, 0425 [2277]	3470 DATA 2AC38A1686446E06C7556018, 045F [1900]
2570 DATA 5A4700A001C0F480A00A45618, 0285 [1114]	3480 DATA 4986034B45009452700C887, 0356 [2349]
2580 DATA C3A50F04732447801C383F0, 04F2 [2291]	3490 DATA F04D7C0148A61044B50007AE, 0517 [1708]
2590 DATA 77440303C1464440405B100, 0346 [1548]	3500 DATA 1052A0004C324B80A44F6F00, 0317 [2064]
2600 DATA C6746108C2F9FC44C304C2FB, 0731 [2259]	3510 DATA CB56184A6018482C014C6018, 0334 [1211]
2610 DATA F647820AC1F1462B0ACBC1F1, 072C [1020]	3520 DATA 473A0F2C61084C3AO49A400, 034C [1946]
2620 DATA 442D00C2E2F906C17F45820A, 05CD [1821]	3530 DATA C34ACAA3466F00C4160D4804, 03C2 [1703]
2630 DATA C6FB883FC02FF844820AC2FC2, 08BD [2030]	3540 DATA 442F00459600C157486804C8, 03E2 [1240]
2640 DATA 0644C90005C3200C2F5F4440F, 04F9 [2215]	3550 DATA 544E165E4600459646608C1, 03E7 [1955]
2650 DATA 00C2F80847B502AC34088444, 047A [1594]	3560 DATA 4B463D0848800CD4CE048, 036C [1097]
2660 DATA C307C1644B50AC27F32462F, 04BC [2223]	3570 DATA 5618C43F8F3F8487C446408, 067C [1845]
2670 DATA 03C787F0672800C1F44AC0A, 057D [1440]	3580 DATA 5462044B6D08CD4AA1014AAE, 042E [1106]
2680 DATA C2FFEAE0446307C3F7451E3, 064F [2113]	3590 DATA 014FA004C601852486D8C3, 03D9 [1462]
2690 DATA B4019C1F144B40AC45A01C1, 0565 [2696]	3600 DATA 44500044D40D4C156444B08C6, 039D [1015]
2700 DATA F3442100C46801C1F6449809, 0521 [1400]	3610 DATA A48A254C4014612201CDC03, 0401 [1968]
2710 DATA C6FC496400C1FD53B70AC1D6, 06D8 [2412]	3620 DATA 56E0014A44024A58252442A44, 0340 [1789]
2720 DATA 4FB70A45BC0AA4C600A04840, 0453 [2388]	3630 DATA E0444DB0C21400441102C4, 0362 [1461]
2730 DATA 01445A041D440405E01B0BA01C, 0316 [2214]	3640 DATA 6A184A5A565A0146C00C16A, 0413 [2756]
2740 DATA 0A45B801C44B4F0044F808, 04D8 [1941]	3650 DATA 445508A508034324098461904, 01C9 [2350]
2750 DATA C29F9646BC0AC2F46B6C0A, 077B [955]	3660 DATA C8FA44A7094F601814492F08, 0411 [1806]
2760 DATA CEFBF448A00432458802C1, 0555 [1994]	3670 DATA 44FB03C2F5A345E01442803, 04EA [1521]
2770 DATA FE4904A43A00C2C456494F03, 0482 [1069]	3680 DATA C1AA441A00C18348BC0846D95, 050B [1679]
2780 DATA C5F8448460455EB0DAG6E03, 0543 [2371]	3690 DATA 03C2FABF4C308C2FABF4937, 0700 [1514] [2208]
2790 DATA C1FE44B8441703C645DE01C2, 05C5 [1884]	3700 DATA 00C1512C1CC441C0248FFC0, 0480 [1040]
2800 DATA F7FC44BD0AC46801C4FC45B2D, 06EA [1780]	3710 DATA C16A4519004573082B3C4456, 03D1 [1151]
2810 DATA 0A4C1FDD44C004520046B0DA, 047E [2266]	3720 DATA 18448D035A37002C451457A3, 0392 [2146]
2820 DATA C44B7C0188447D01CFC488A, 0591 [1454]	3730 DATA 08D74A4600760005F40E294A, 02C9 [2429]
2830 DATA 0AEC2F8F648E001C1F849D6, 078C [1445]	3740 DATA 982141A400492800C2F7F344, 0478 [1548]
2840 DATA 01C2F9FC59B0D0CA0CA0A04499, 0588 [1640]	3750 DATA 73446730448E0FFD7F7E449B, 077A [1514]
2850 DATA 034650144B4848C0AC1F74E, 04B2 [1657]	3760 DATA 08DBFF4E3064E1400C3F7F1, 0619 [1021]
2860 DATA C00A9441104D6A401C2FBFC, 0599 [1889]	3770 DATA F147280048TA0D5D86296360, 0401 [1584]
2870 DATA 50C10A44B0AC7801C201, 03E1 [1248]	3780 DATA 185A4440043C34C1009454B00, 02B1 [1342]
2880 DATA 4A4472801C184B50C1OAC1C8, 04B4 [1920]	3790 DATA C3606018, 019B [726]
2890 DATA 4EC10A2C70149C0AC8C2F2, 05E8 [2581]	
2900 DATA FC484001C2F944AA00C9490A, 054A [1759]	
2910 DATA 0062E00146340A333C277050, 03B8 [1409]	
2920 DATA F403C3444C9044E00E3C1B445, 0542 [1490]	
2930 DATA G60AC1C854C60AC1F94EC60A, 0655 [2113]	
2940 DATA D04A28005070214E5A004A78, 036F [1208]	
2950 DATA 004A8C0050550D20AC1F4E49D2, 0531 [1851]	
2960 DATA 020D1C144A600C9F3447200, 04C5 [1622]	
2970 DATA 61800744034920A46560C49, 032D [1577]	
2980 DATA D70A44A30746D70ACF4972, 0572 [578]	
2990 DATA 01C2F4A847D70AC4F4A48E600, 06CB [1933]	
3000 DATA 0844D70A06C10E1AC4E8F373, 04AD [2263]	
3010 DATA 014475134545206434752D, 02FA [1683]	
3020 DATA 492804B320FC1F4C848205C1, 0457 [1103]	
3030 DATA F1447006463001C15F452C0, 040A [1740]	
3040 DATA 47D0A0AC8E006A00453000, 03A5 [2021]	
3050 DATA 49760247D0A0C2F812C2C1, 0569 [1987]	
3060 DATA FA65D0AC6F786F04C1FD44, 0791 [811]	
3070 DATA F7032CFF706CA0A7610181, 0565 [1657]	
3080 DATA 5203C01CF9441300C1F94419, 0564 [1978]	
3090 DATA 00C4C1F444A40304C10A44, 0468 [792]	
3100 DATA 0C00C1F9460104C17C0BC2F2, 050D [1815]	
3110 DATA 4922C2F4EA1677A4C8F749, 05E7 [1438]	
3120 DATA C0304428005404B000833C, 02F9 [2062]	
3130 DATA C1F0D44F042044FF609C1, 053E [1690]	
3140 DATA 486F0463E00C4C2FBFD534D, 0559 [1551]	
3150 DATA 7700C2FBFF450600C2FF49, 064B [2188]	
3160 DATA 4D770044B8D0D1C6D44600, 0389 [1386]	
3170 DATA 49C70446500C328004F0C1, 03C4 [1526]	
3180 DATA C24500C03D601454970050, 0402 [1736]	
3190 DATA 2290C2FBFD4F00446800C3, 058A [1797]	
3200 DATA 44CA03444B00C1F443300C1, 048D [1766]	
3210 DATA 044EF400C2446A4694005B7D, 048E [2845]	
3220 DATA 009418054400C9E8034F60, 0319 [1605]	
3230 DATA 1846AC0344489500C245F44, 046D [1523]	
3240 DATA 8300C2C1F3664B08C1F644B, 05F8 [1537]	

100 ' KARTEN52.EXE	[549]
110 ' CPC 464(plus)/664/6128(plus)	[1940]
120 '(c) 1992 Ralf Brostedt	[1081]
130 '& CPC International	[2118]
140 MEMORY &1FFF:FOR a=&2000 TO &20A2	[1798]
150 READ b\$:=b\$+VAL("b\$+b\$"):POKE a,b	[1468]
160 c=c+b\$:NEXT:IF c=17603 THEN 180	[2049]
170 PRINT"DATAERROR . . ."END	[2306]
180 PRINT"Loading KARTEN52.PAK"	[2549]
190 LOAD"KARTEN52.PAK",&4000	[2221]
200 PRINT"Expanding . . ."	[1156]
210 CALL &2000,&4000,&2100,&4200,&148A	[1360]
220 CALL &2000,&2100,&4200,&148A	[1096]
230 PRINT"Saving KARTEN52.BIN"	[1977]
240 SAVE"KARTEN52.BIN",b,&4200,&6470	[2683]
250 END	[110]
260 DATA f3,21,e1,e9,22,26,00,cd,26,00	[1560]
270 DATA 18,07,00,00,00,00,00,00,00,23	[1606]
280 DATA 23,7e,23,b7,28,03,e5,dd,e1,ed	[2014]
290 DATA 73,26,00,dd,f9,dd,e1,d1,b7,28	[2246]
300 DATA 06,01,96,00,09,18,01,e1,eb,dd	[1850]
310 DATA 19,eb,ed,7b,26,00,cd,bc,38	[1288]
320 DATA 07,20,62,7d,dd,bd,30,5,7e,07	[915]
330 DATA 38,2c,07,38,13,e5,06,00,4e,62	[1405]
340 DATA 6b,7b,ed,42,ed,a0,ed,a0,ed,a0	[2053]
350 DATA e1,23,18,da,7e,e6,3f,23,4e,23	[1317]
360 DATA 46,23,e5,b7,62,6b,ed,42,06,00	[1834]
370 DATA 41,ed,b0,e1,18,c4,07,38,14,07	[1292]
380 DATA 38,1c,4e,cb,b9,06,00,23,ed,a0	[1530]
390 DATA e5,62,6b,2b,ed,b0,e1,18,ad,7e	[1605]
400 DATA e5,3f,4f,06,00,23,ed,b0,18,sp	[2262]
410 DATA 7e,e6,1f,47,23,4e,23,ed,b0,18	[1730]
420 DATA 97,fb,c9	[120]