

```

10 REM *****
20 REM *PICTURE EDITOR *
30 REM *FUER DAS SPIEL: * 40 REM *DIE ABENTEUER DAS ALI-BABA*
50 REM *ROHVERSION *
60 REM *****
70 REM
80 REM TRIGGER=PUNKT SETZEN
81 REM START..=BILD UEBERNEHMEN
82 REM -----
83 REM JEDES BILD BELEGT 194 BYTES
84 REM DIE BILDER SIND AB 10879
85 REM ABGELEGT.
86 REM DIE POSITON EINES BILDES
87 REM ERRECHNET SICH SO: BILD=ROOM*194+10879-192
88 REM DAS LOW UND HIG BYTE DES
89 REM WERDES IN BILD WIRD IN BYTE 4 UND 5 DER DISPLAYLIST
90 REM GESCHRIEBEN
91 REM -----
100 REM *****
110 REM *INIT *
120 REM *****
130 X=1:Y=1:COL=ASC("#")
140 GRAPHICS 2
141 MEM=20480
150 BL=PEEK(88)+256*PEEK(89)
151 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
160 REM *****
170 REM *ZEICHNEN *
180 REM *****
190 S=STICK(0):K=PEEK(53279)
191 COLOR 0
192 IF STRIG(0)=0 THEN COLOR COL
193 IF K=6 THEN GOSUB 281
194 IF K=5 THEN GOSUB 350
200 IF S=7 AND X<19 THEN X=X+1:PLOT X-1,Y
210 IF S=11 AND X>0 THEN X=X-1:PLOT X+1,Y
220 IF S=13 AND Y<9 THEN Y=Y+1:PLOT X,Y-1
230 IF S=14 AND Y>1 THEN Y=Y-1:PLOT X,Y+1
240 POSITION X,Y:? #6;"^"
245 FOR DEL=1 TO 30:NEXT DEL
250 GOTO 190
260 REM *****
270 REM *PICTURE EINPOKEN *
280 REM *****
281 ? "RAUM";:INPUT ROOM
282 BILD=ROOM*200+MEM
283 POSITION X,Y:? #6;" "
290 Y=0:X=0:Z=0
300 FOR X=0 TO 19
310 POKE BILD+Z,PEEK(BL+Y+X)
320 Z=Z+1
330 NEXT X
340 IF Z<200 THEN Y=Y+20:GOTO 300
341 X=1:Y=1
345 RETURN
350 REM *****
360 REM *BILDER ANSEHEN *
370 REM *****
371 GRAPHICS 2
380 ROOM=1:REM NUMMER DES RAUMES
390 BILD=ROOM*200+MEM:REM POSITON DER BILDDATEN BERECHNEN
400 BILDH=INT(BILD/256):REM HI BYTE SPEICHERSTELLE
410 BILDL=BILD-BILDH*256:REM LOW BYTE SPEICHERSTELLE
420 POKE DL+4,BILDL:POKE DL+5,BILDH:REM BILD ZEIGEN
421 FOR A=1 TO 100:NEXT A
430 IF PEEK(53279)<>5 THEN 430

```

```
440 ROOM=ROOM+1
450 GOTO 390
1000 REM *****
1010 REM *DATA CONVERTER FUER      *
1020 REM *GRAFIKTADEN             *
1030 REM *****
1040 REM
1050 ? "}"
1060 X=10:Y=10:SP=20480:S=0
1070 ? "ANZAHL DER DATEN ";:INPUT E
1071 AN=E
1080 ? "AB ZEILENUMMER ";:INPUT ZNUM
1090 FOR A=1 TO 6
1100 P=PEEK(SP)
1110 IF P>100 OR P=100 THEN POSITION X,Y:? P
1120 IF P<100 THEN POSITION X,Y:? "0";P
1130 IF P<10 THEN POSITION X,Y:? "00";P
1140 X=X+4:SP=SP+1:E=E+1
1150 NEXT A
1160 REM -->>KOMAS SETZEN<<-----
1170 FOR A=13 TO 32 STEP 4
1180 POSITION A,Y:? ", "
1190 NEXT A
1200 REM -->>FRAGE OB FERTIG<<----
1210 IF AN=E THEN END
1220 REM ->>ZEILE ABSCHICKEN<----
1230 POSITION 2,11:? "CONT"
1240 POSITION 2,10:? ZNUM;"DATA "
1250 POSITION 2,8:POKE 842,13:END
1260 POKE 842,12
1270 ? "}:X=10:ZNUM=ZNUM+10:GOTO 1090
```