

UW EIGEN SPEL

DE BLINDGANGER

Voor de lezer die nog in het donker tast als het gaat om het wel of niet afschrijven van zijn Commodore 64 hebben Rene Boot en Wijo Koek hun laatste zogenoemde 'Low budget'-game geschreven. Een lichtpuntje in de schaduwdonkere wereld van de Commodore 64. Pak je blindegeleidestok en daal af naar de geheimzinnige riolen in: De Blindganger. Het spel is gemaakt naar uw wensen. De lezers van Dossier Commodore werd naar aanleiding van de vorige wedstrijd gevraagd of ze ideeën hadden voor een dergelijk spel. Wijo Koek en Rene Boot knoopten al die tips goed in de oren. Hieronder het resultaat.

Vier jaar Commodore Dossier, een generatie Commodore-gebruikers is opgegroeid met het blad. Vic-gebruikers zijn 64-aanhangers geworden. 64-Gebruikers hebben het tafelblad geruimd voor de Amiga. Gebruikersclubs zijn gevaccineerd (behalve die ene in Kampen), joysticks worden

voor hun tweede 10.000 km beurt gesmeerd, en de eerste 'Datasette Old-timer' vereniging heeft net z'n oprichtingsvergadering achter de rug. Commodore Dossier verschijnt voor het laatst. Een blad waar de medewerker het uiterste uit een Commodore kon halen in artikelen of program-

ma's. Of die Commodore nu een 3,5 K VIC is of een onder intuïtie draaiende Amiga. De kwaliteit van een computerprogramma staat nu eenmaal los van het beschikbare geheugen of de verwerkingsnelheid. Zo is DIALOG+ het antwoord op GEOS, TOPLESS zette een standaard onder desktoppublishing programma's voor de 64, en diverse communicatieprogramma's brachten de lezers nog meer tot elkaar. De opkomst van kleurenkasten als de Amiga die wel geheugen hebben maar nog steeds niet intelligent zijn voedt ten onrechte de gedachte dat meer ook automatisch beter is. Terwijl wij beter weten. Wij, de auteurs van dit artikel en hun vaste lezers. Ons uitgangspunt is dan ook: DE KWALITEIT VAN EEN PROGRAMMA WORDT BEPAALD DOOR HET IDEE.

Meer geheugen ter beschikking? Handig. Meer kleuren in je apparaat? Leuk meegenomen. Noodzakelijk? Neel! De afgelopen jaren zijn dan ook in de LOW-BUDGET reeks programma's verschenen voor de VIC, 16 en 64 waarbij onder meer de data cassetterecorder als scorebord fungeerde, je indruk kon maken met een imitatie high-level computertaal, een professionele ogentest op je scherm verscheen, medium-resolution graphics op elke printer mogelijk werden, en met een druk op de vuurknop een recordinstelling dominantsten ogevoeld werden, om ze vervolgens met dezelfde vuurknop weer recht op te zetten. Het programma BLINDGANGER, vormt in dit laatste nummer dan ook de apotheose uit deze reeks. Ondanks dat het voor de 64 geschreven is, maakt het spel gebruik van een der krachtigste grafische processor die we kennen: je eigen fantasie. Dit spel is dus net zo indrukwekkend als jij denkt dat het er uitziet. En voor het eerst maak je bij een computerspel gebruik van je oren. Je oren en je geheugen. In dit spel ben je namelijk blind.

STEL JE VOOR

Stel je het volgende voor. Je wordt wakker. Je ziet geen hand voor ogen en je hebt geen lucifers bij je. Het is koud en vochtig. Vooral vochtig. Je moet hier weg, maar waar is de uitgang? Waar ben je eigenlijk? Het lijkt wel een riool. Je hebt alleen een stok bij je waarmee je de omgeving kunt aftasten. Je zal volledig op je gehoor de uitgang moeten vinden. Af en toe hoor je het verkeer boven je hoofd razen; je komt in de buurt van de ladder naar boven. Maar je moet wel opschieten, want eens in de zoveel tijd wordt het riool grondig doorspeld. En jij dus ook.



BLINDGANGER

Als je het programma hebt ingetypt en ge-saveed, kun je gaan spelen. Type 'run' en wacht rustig af wat er gebeurt. geen beeld? Hooft zo. Plug je Joystick in poort 2 en druk eens op de vuurknop. Je blindemannetje gaat nu met z'n stok heen en weer zwaaien. Eerst naar voren, dan naar links en rechts. Zoals we al uitgelegd hebben: je blindemannetje zie je niet want die staat in het donker. Je zal dus drie geluiden horen. Tenminste, als het geluid van je monitor aanstaat. Wil je weten wat je hoort, druk dan op n van de functietoetsen, waarmee de verschillende geluiden opvraagbaar zijn.

F1 = geen obstakel-geluid ('ssshh')

F2 = wand van riool-geluid ('kunk')

F3 = diepe put-geluid ('beep')

F7 = exit-geluid ('tink')

In illustratie 1 is de volgorde aangegeven van de geluiden die je hoort op verschillende plaatsen in het riool. Als je op de vuurknop drukt en 'ssshh', 'kunk', 'ssshh' hoort, dan bevindt je blindemannetje zich op een T-kruising met de mogelijkheid om recht door en rechtsaf te gaan. En wat 'rechtsaf' betreft: dit is altijd gezien vanuit de positie en looprichting van het blindemannetje.

AFSLAAN

Wil je van richting veranderen en je weet aan de hand van de geluiden dat het mogelijk is, dan duw je de joystick in de nieuwe richting. Nu draait het blindemannetje op zijn plaats. Met de joystick kun je vervolgens deze richting inslaan. Let dus op dat afslaan altijd twee keer met de joystick aangegeven wordt.

STRAAT

Tussen de geluiden van je blindestok door, hoor je als je goed luistert, het geluid van een drukke straat. Tenminste als je in de buurt van de uitgang bent. Dit kan je helpen bij het vinden van de uitgang. Ga op het steeds luider wordende geluid af en je bent er.



'tink'

'kunk'

'kunk'

Situatie	Geluid			Situatie	Geluid		
	voor	links	rechts		voor	links	rechts
	'ssshh'	'ssshh'	'ssshh'		'kunk'	'ssshh'	'ssshh'
	'ssshh'	'kunk'	'kunk'		'kunk'	'ssshh'	'kunk'
					'kunk'	'kunk'	'ssshh'
	'ssshh'	'kunk'	'ssshh'		'ssshh'	'ssshh'	'kunk'
	'ssshh'	'ssshh'	'kunk'		'ssshh'	'kunk'	'ssshh'
	'ssshh'	'ssshh'	'ssshh'		'beep'	'kunk'	'kunk'

SCHACHTEN

Zo makkelijk als het hier boven staat is het natuurlijk niet. De riolering heeft een aantal schachten waarmee je in n geval dus naar boven kunt, maar meestal een val van een paar meter maakt naar een lager gelegen verdieping. In zo'n geval verliest je blindemannetje kostbare minuten. Let maar op de teller dan zul je zien dat het spel de draad weer oppakt als je blindemannetje weer is bijgekomen, en naar boven is geklommen. Het blindemannetje staat dan op n positie voorbij de schachtopening.

SCHOONMAKEN

En wat het nog moeilijker maakt, is de grondige schoonmaakbeurt, die om de vijf minuten plaats vindt. Grondig, omdat je zult merken dat je je nergens aan kunt vasthouden. Je blindemannetje belandt uiteindelijk na zo'n flush in een uithoek van het rioolstelsel. Kun je weer helemaal opnieuw beginnen. Dat kun je drie keer doen, en dan is het echt voorbij als je die uitgang nog steeds niet hebt gevonden.

SPELTIP

Het scherm is, zoals eerder opgemerkt, zwart. Gelukkig krijg je wel de coördinaten van de positie van het blindemannetje in het riool. Gebruik deze coördinaten om hiermee, desnoods schetsmatig, een plattegrond te maken.

HELP

Mocht je tijdens het spelen niet meer precies weten welk geluid onder welke functieknoop zit, druk dan op toets 'H'. Een beknop overzicht verschijnt op het scherm.

EIND

Als je tenslotte de uitgang hebt gevonden, of je bent drie keer weggespoeld door het water, doen we het licht aan en verschijnt op je scherm een bovenaanzicht van het rioolstelsel met daarop aangegeven de plaatsen waar je bent geweest.

Veel plezier!

```
10 rem*****<ch/sp>af
20 rem* blindsanger <ch/sp>ee
30 rem* rene boot <ch/sp>9b
40 rem* wifo kook <ch/sp>36
50 rem* commodore <ch/sp>e2
60 rem* doosier <ch/sp>e6
70 rem* 171988 <ch/sp>e8
80 rem*****<ch/sp>af
90 printrchr(152)chr(147)<ch/sp>c7
100 poke53200,0.poke53201,0.ch/sp>Xf
110 gosubl480:gosubl850<ch/sp>55
120 gosubl320:gotol40<ch/sp>79
130 p=peek(56320)<ch/sp>91
140 if<p>=127thengotol30<ch/sp>7d
150 p=peek(56320)*keypeek(197)<ch/sp>a6
160 vuur=and16:richen=15-(vand15)<ch/sp>x7
170 if<p>=127orkey=96thenreturn<ch/sp>09
180 ty=val(115):ii=ty:1300=ty:gotol230<ch/sp>e2
190 printrchr(151)chr(151)chr(150)ty:gotol230<ch/sp>e2
200 gotol50<ch/sp>75
210 if<r>richtingthen<r>richting:return<ch/sp>a
220 p=rand7:memo=nl0k:nl0k=dir(p)<ch/sp>12
230 kar=peek(nl0k)<ch/sp>e9
240 return<ch/sp>7e
250 l=dir(p):r=2*abs(sgn(abs(r)-1)-1)*39+1:3=r-2<ch/sp>04
260 t=(sgn(abs(r)-1)-40)+2:sgn(r)+3<ch/sp>56
270 ontgot280,290,290,280,290<ch/sp>88
280 tl=r-3+r=2:2<ch/sp>5d
290 sound(1)*peek(memo+r)<ch/sp>e2
300 sound(2)*peek(memo+r)<ch/sp>ec
310 sound(3)*peek(memo+r)<ch/sp>e6
320 fort=1to<ch/sp>80
330 ifsound(t)=12thenosound(t)-13<ch/sp>e5
340 l=2*sound(t)<ch/sp>97
350 gosub 380<ch/sp>e9
360 next<ch/sp>eb
370 return<ch/sp>fd
380 poke sid+24,15<ch/sp>30
390 poke mid,255<ch/sp>50
400 poke sid+1,ht(2)<ch/sp>0d
410 poke sid+5,(at(2)+1)<ch/sp>e4
420 poke sid+6,(at(2)+16)+<ch/sp>ad
430 poke sid+4,wt(2):fort=1to200:next<ch/sp>97
440 poke sid+4,wt(2)-1:fort=1to500:next<ch/sp>2c
450 return<ch/sp>ad
460 poke sid+24,13<ch/sp>a1
470 poke sid+7,255<ch/sp>94
480 poke sid+8,ht(2)<ch/sp>99
490 poke sid+14,(at(2)+16)+<ch/sp>ad
500 poke sid+13,(ht(2)+16)+<ch/sp>b9
510 poke sid+11,wt(2)<ch/sp>80
520 return<ch/sp>84
530 tl=1+20:gosubl30:return<ch/sp>3b
540 printrchr(147)chr(152)13<ch/sp>f3
550 print<beating>:vuur=pop-buis<afasten><ch/sp>f0
560 print<ab111>:voorbewaen met<oyck><ch/sp>6
570 print<f1-toets>:geluid vrie<e>doorgang<ch/sp>f5
580 print<f3-toets>:geluid bus<ch/sp>f1
590 print<f5-toets>:geluid put<ch/sp>af
600 print<f7-toets>:geluid ladder<ch/sp>f0
610 ifpeek(197)<=64then610<ch/sp>e7
620 printrchr(147)chr(300)<ch/sp>c6
630 return<ch/sp>2a
640 onkey=23to680,650,660,670<ch/sp>74
650 t=2-1:gosub380:return<ch/sp>55
660 t=2-13:gosub390:return<ch/sp>78
670 t=2-11:gosub380:return<ch/sp>70
680 t=2-12:gosub380:return<ch/sp>45
690 on int(rnd(1)+3)+gotol700,700,710<ch/sp>e5
700 kar=kar+(vv+sgn(v)+1):return<ch/sp>bb
710 kar=10+r:2:return<ch/sp>73
720 memo=lok:lok=lok<ch/sp>56
730 vuur=peek(lok):r=1<ch/sp>0a
740 ifvv=224thenkar=sgn(v)+1:lok=memo<ch/sp>5b
750 ifvv=1andvv<6thenkar=10<ch/sp>81
760 ifvv=2thengosub690<ch/sp>e5
770 ifvv=255then=2<ch/sp>9f
780 poke lok,kar<ch/sp>84
790 return<ch/sp>9b
800 printrchr(5)chr(19)1t1st1<ch/sp>bc
810 print<b l i n d a n g e r ><ch/sp>e5
820 print:printrchr(5)<ch/sp>af
830 return<ch/sp>33
840 sym44096:eye16635<ch/sp>d5
850 print1st1chr(5)<ch/sp>e n g e d u l d . . . <ch/sp>16
860 sym16669<ch/sp>f1
870 fort=1to<ch/sp>96
880 fort=2to4<ch/sp>97
890 u=int((t-1)/2)<ch/sp>948
900 v=2+int((t-2)/2)*2<ch/sp>2b
910 tt=int(rnd(1)+4)*2<ch/sp>00
920 w=int(rnd(1)+1)+1+ur<ch/sp>2a
930 y=int(rnd(1)+1)+1+ur<ch/sp>ad
940 if peek<screen>+y<255then920<ch/sp>46
950 xy=screen+xy:lok=xy<ch/sp>ca
960 ont=1to<ch/sp>990,970<ch/sp>07
970 tt=11<ch/sp>9f
980 poke xy,tt:gotol000<ch/sp>df
990 poke xy,tt:cross(t1+4+2)+xy<ch/sp>80
1000 ont=1+gotol010,1090<ch/sp>29
1010 foru=0to<ch/sp>31
1020 uu=(t-2)*3+(u-3)+1<ch/sp>6b
1030 v=val(mid$(av,uu,3))<ch/sp>bf
1040 kar=sgn(ava)<ch/sp>30
1050 gosubl720<ch/sp>a6
1060 ontgotol070,1040<ch/sp>45
1070 lok=xy:next<ch/sp>69
1080 gotol 1180<ch/sp>bd
1090 uu=int(rnd(1)+1)*2<ch/sp>ce
1100 fory=0to1<ch/sp>80
1110 onsgotol120,1100<ch/sp>67
1120 vv=40*sgn((u+2)-1):gotol1340<ch/sp>7a
1130 vl=sgn((u+2)-1)<ch/sp>fd
1140 kar=sgn(adv-(v-1))<ch/sp>54
1150 gosubl720<ch/sp>c2
1160 onsgotol170,1140<ch/sp>e9
1170 lok=xy:next<ch/sp>d5
1180 next<ch/sp>1a
1190 next<ch/sp>20
1200 =int(rnd(1)+4)+1:pokecross(p,12)<ch/sp>e7
1210 cross=ross(p)<ch/sp>5d
1220 printrchr(147)<ch/sp>ad
1230 t1="000000"<ch/sp>41
1240 lok=screen<1240:nl0k=lok<ch/sp>ed
1250 gosubl80<ch/sp>53
1260 y1=int((cross=screen)/40)<ch/sp>d7
1270 xl=(cross=screen)-y1<ch/sp>2a
1280 y2=int((lok=screen)/40)<ch/sp>2f
1290 x2=(lok=screen)-y2<ch/sp>51
1300 print<1841411+128<ch/sp>53> y="y2chr(157)
chr(32)<ch/sp>f1
1310 x=abs(x1-x2):y=abs(y1-y2)<ch/sp>20
1320 if<h>=y2then2-14-1-16-(x*y):gosubl60:gotol340<ch/sp>a5
1330 pokeid+1,128<ch/sp>43
1340 gosubl390<ch/sp>86
1350 ifkey=29thenosubl60:gosubl80<ch/sp>b2
1360 ifkey>2andkey<7thenosubl640<ch/sp>6e
1370 ifvuur=0thenosubl220:gosubl250:nl0k=memo<ch/sp>34c
1380 onrichting=gosubl400,1410,1410,1400,1410,1400,1400,1400,1410<ch/sp>e7
1390 gotol280<ch/sp>9e
1400 return<ch/sp>f3
1410 gosubl210<ch/sp>39
1420 ifnl0k=screenornl0k=screen+999thenlok=memo:return<ch/sp>8e
1430 ifkar>253thenlok=memo:return<ch/sp>88
1440 lok=nl0k:poke lok+4096,7<ch/sp>06
1450 ifkar=11thenosubl650:t=2-1:gosubl380:gotol410<ch/sp>07
1460 ifkar=12thenosubl010<ch/sp>f5
1470 return<ch/sp>35
1480 as=-1 1 40-40 -1 1"ty<ch/sp>a2
1490 l=0-r-40:screen=6+4096:sid=53<ch/sp>56
1500 dimcross(4),h(14),a(14),d(14),e(14),f(14),w(14)<ch/sp>2f
1510 kar(0)=kar(1)=3<ch/sp>5d
1520 kar(2)=5:kar(3)=4<ch/sp>5c
1530 dir(0)=1:dir(1)=-40<ch/sp>5a
1540 dir(2)=40:dir(4)=1<ch/sp>0a
1550 p=53:1024:memo=3<ch/sp>fd
1560 fort=ptop-24:poket,0,next<ch/sp>2c
1570 fort=0to14:read(t),att(),d(),t(),n(t),r(t),w(t):next<ch/sp>e0
1580 data190,9,8,1,9,129<ch/sp>8e
1590 data190,9,8,1,9,129<ch/sp>94
1600 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>ec
1610 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>e6
1620 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>f8
1630 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>f2
1640 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>c4
1650 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>e8
1660 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>d0
1670 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>2a
1680 data190,9,8,1,7,129<ch/sp>36
1690 data38,0,6,11,33<ch/sp>0c
1700 data180,0,7,1,4,33<ch/sp>9e
1710 data52,0,8,0,0,129<ch/sp>32
1720 data8,8,10,10,12,129<ch/sp>28
1730 t1=chr(17):r=1to7<ch/sp>37
1740 t1=chr(17):next<ch/sp>a4
1750 t1=chr(17)+chr(517)<ch/sp>89
1760 return<ch/sp>88
1770 poke53280,1:gosubl60<ch/sp>dd
1780 mem1=mem1+1:ifmem1=0thengotol810<ch/sp>ee
1790 t1="000000":t1=0:sys16635<ch/sp>40
1800 poke53280,0:return<ch/sp>0c
1810 pokecross=4096,1<ch/sp>60
1820 sym16540<ch/sp>b3
1830 pokeid+1,0:poke53248+21,0<ch/sp>7e
1840 fort=0to5<ch/sp>2b
1850 fort=1to63<ch/sp>e0
1860 readu:poke12877+64+tt,u<ch/sp>8b
1880 next<ch/sp>dd
1890 next:return<ch/sp>253
1900 data000,000,000<ch/sp>88
1910 data000,000,000<ch/sp>c2
1920 data000,000,000<ch/sp>34
1930 data000,000,000<ch/sp>34
1940 data000,000,000<ch/sp>23
1950 data001,129,192<ch/sp>25
1960 data028,103,056<ch/sp>17
1970 data024,060,024<ch/sp>00
1980 data048,060,012<ch/sp>01
1990 data032,024,004<ch/sp>71
2000 data000,000,000<ch/sp>64
2010 data000,000,000<ch/sp>6e
2020 data000,000,000<ch/sp>3a
2030 data000,000,000<ch/sp>3e
2040 data000,000,000<ch/sp>4c
2050 data000,000,000<ch/sp>99
2060 data000,000,000<ch/sp>87
2070 data000,000,000<ch/sp>ad
2080 data000,000,000<ch/sp>9b
2090 data000,000,000<ch/sp>91
2100 data000,000,000<ch/sp>8f
2110 rem<ch/sp>3f
2120 data000,000,000<ch/sp>f3
2130 data000,000,000<ch/sp>9e
2140 data000,000,000<ch/sp>e7
2150 data000,000,000<ch/sp>ad
2160 data001,000,128<ch/sp>e1
2170 data001,165,128<ch/sp>e3
2180 data001,255,224<ch/sp>3e
2190 data031,060,246<ch/sp>3f
2200 data060,024,060<ch/sp>25
2210 data064,000,000<ch/sp>19
2220 data000,000,000<ch/sp>17
2230 data000,000,000<ch/sp>0d
2240 data000,000,000<ch/sp>7b
2250 data000,000,000<ch/sp>71
2260 data000,000,000<ch/sp>6f
2270 data000,000,000<ch/sp>66
2280 data000,000,000<ch/sp>53
2290 data000,000,000<ch/sp>49
2300 data000,000,000<ch/sp>47
2310 data000,000,000<ch/sp>bc
2320 data000,000,000<ch/sp>aa
2330 rem<ch/sp>2c
2340 data000,000,000<ch/sp>9e
2350 data000,000,000<ch/sp>94
2360 data000,000,000<ch/sp>82
2370 data000,000,000<ch/sp>18
2380 data000,000,000<ch/sp>64
2390 data000,036,000<ch/sp>90
2400 data000,255,000<ch/sp>e9
2410 data001,219,128<ch/sp>ad
2420 data003,000,192<ch/sp>c7
2430 data002,000,064<ch/sp>c4
2440 data000,000,000<ch/sp>37
2450 data004,000,032<ch/sp>2d
2460 data004,000,032<ch/sp>23
2470 data008,000,016<ch/sp>13
2480 data000,000,000<ch/sp>30a
2490 data000,000,000<ch/sp>08
2500 data000,000,000<ch/sp>7e
2510 data000,000,000<ch/sp>74
2520 data000,000,000<ch/sp>62
2530 data000,000,000<ch/sp>58
2540 data000,000,000<ch/sp>56
2550 rem<ch/sp>70
2560 data000,000,000<ch/sp>99
2570 data000,000,000<ch/sp>83
2580 data000,000,000<ch/sp>ad
2590 data000,036,000<ch/sp>2e
2600 data000,024,000<ch/sp>97
2610 data000,060,000<ch/sp>8d
2620 data000,060,000<ch/sp>85
```

**vervolg BLINDGANGER
van pag. 8**

2630 data000.066.000<ch/sp>ff
2640 data000.066.000<ch/sp>e9
2650 data000.195.000<ch/sp>ee
2660 data000.129.000<ch/sp>d7
2670 data000.129.000<ch/sp>dd
2680 data001.129.128<ch/sp>c1
2690 data001.000.128<ch/sp>31
2700 data001.000.128<ch/sp>3f
2710 data001.000.128<ch/sp>25
2720 data001.000.128<ch/sp>13
2730 data000.000.000<ch/sp>13
2740 data000.000.000<ch/sp>04
2750 data000.000.000<ch/sp>07
2760 data000.000.000<ch/sp>71
2770 rem<ch/sp>57
2780 data000.000.000<ch/sp>x65
2790 data000.000.000<ch/sp>5f
2800 data000.036.000<ch/sp>4c
2810 data000.024.000<ch/sp>45
2820 data000.060.000<ch/sp>ba
2830 data000.126.000<ch/sp>bb3
2840 data000.102.000<ch/sp>a3
2850 data000.102.000<ch/sp>99
2860 data000.102.000<ch/sp>97
2870 data000.102.000<ch/sp>8d
2880 data000.102.000<ch/sp>fb
2890 data000.036.000<ch/sp>f7
2900 data000.036.000<ch/sp>e9
2910 data000.036.000<ch/sp>e3
2920 data000.036.000<ch/sp>d5
2930 data000.036.000<ch/sp>cf
2940 data000.036.000<ch/sp>e1
2950 data000.000.000<ch/sp>e3e
2960 data000.000.000<ch/sp>28
2970 data000.000.000<ch/sp>22
2980 data000.000.000<ch/sp>1ic
2990 rem<ch/sp>2a
3000 data000.255.000<ch/sp>02
3010 data007.255.224<ch/sp>7b
3020 data031.255.248<ch/sp>7a
3030 data063.255.252<ch/sp>6c
3040 data063.255.252<ch/sp>6e
3050 data127.255.254<ch/sp>57
3060 data127.255.254<ch/sp>49
3070 data127.255.255<ch/sp>42
3080 data255.255.255<ch/sp>b5
3090 data255.255.255<ch/sp>af
3100 data255.255.255<ch/sp>al
3110 data255.255.255<ch/sp>9b
3120 data255.255.255<ch/sp>8d

3130 data127.255.254<ch/sp>80
3140 data127.255.254<ch/sp>fe
3150 data127.255.254<ch/sp>f4
3160 data063.255.252<ch/sp>e5
3170 data063.255.252<ch/sp>df
3180 data031.255.248<ch/sp>dd
3190 data007.255.224<ch/sp>e8
3200 data000.255.000<ch/sp>3d
3210 rem<ch/sp>09
3220 fort+16384 to 16849<ch/sp>51
3230 readdt:poket,tt:next<ch/sp>78
3240 return<ch/sp>2a
3250 data 169.255.133.251.169<ch/sp>08
3260 data 095.133.252.162.004<ch/sp>0a
3270 data 160.250.169.255.145<ch/sp>75
3280 data 251.136.208.249.160<ch/sp>ef
3290 data 250.230.251.208.002<ch/sp>6d
3300 data 230.252.136.208.247<ch/sp>50
3310 data 202.208.233.169.255<ch/sp>55
3320 data 133.251.169.095.133<ch/sp>43
3330 data 252.162.025.160.001<ch/sp>bd
3340 data 169.001.145.251.160<ch/sp>bc
3350 data 039.145.251.169.254<ch/sp>a9
3360 data 160.040.145.251.160<ch/sp>9c
3370 data 040.230.251.208.002<ch/sp>9f
3380 data 230.252.136.208.247<ch/sp>81
3390 data 202.208.226.169.255<ch/sp>80
3400 data 133.251.169.095.133<ch/sp>f2
3410 data 252.162.039.160.001<ch/sp>e0
3420 data 169.254.145.251.160<ch/sp>ee
3430 data 041.169.000.145.251<ch/sp>d5
3440 data 230.251.208.002.230<ch/sp>c0
3450 data 252.202.208.235.169<ch/sp>c1
3460 data 151.133.251.169.099<ch/sp>36
3470 data 133.252.162.039.160<ch/sp>3c
3480 data 001.169.000.145.251<ch/sp>2f
3490 data 160.041.169.254.145<ch/sp>13
3500 data 251.230.251.208.002<ch/sp>1b
3510 data 230.252.202.208.235<ch/sp>02
3520 data 169.006.141.040.096<ch/sp>79
3530 data 169.007.141.078.096<ch/sp>79
3540 data 169.008.141.152.099<ch/sp>6e
3550 data 169.009.141.190.099<ch/sp>6b
3560 data 096.169.255.133.251<ch/sp>52
3570 data 169.095.133.252.169<ch/sp>4d
3580 data 255.133.253.169.003<ch/sp>48
3590 data 133.254.162.004.160<ch/sp>bf
3600 data 250.177.251.145.253<ch/sp>a9
3610 data 136.208.249.160.250<ch/sp>a6
3620 data 230.251.208.002.230<ch/sp>97
3630 data 252.230.253.206.002<ch/sp>9b
3640 data 230.254.136.208.241<ch/sp>8e
3650 data 202.208.227.169.255<ch/sp>fe

3660 data 133.251.169.111.133<ch/sp>f8
3670 data 252.169.255.133.253<ch/sp>e7
3680 data 169.215.133.254.162<ch/sp>d2
3690 data 040.160.250.177.251<ch/sp>d4
3700 data 145.253.136.208.249<ch/sp>cc
3710 data 160.250.230.251.208<ch/sp>ce
3720 data 002.230.252.230.283<ch/sp>36
3730 data 208.002.230.254.136<ch/sp>21
3740 data 208.241.202.208.227<ch/sp>21
3750 data 096.169.255.133.251<ch/sp>1f
3760 data 169.111.133.252.162<ch/sp>03
3770 data 004.160.250.169.012<ch/sp>0e
3780 data 145.251.136.208.249<ch/sp>7e
3790 data 160.250.230.251.208<ch/sp>7e
3800 data 002.230.252.136.208<ch/sp>6d
3810 data 247.202.208.233.096<ch/sp>59
3820 data 169.011.141.039.208<ch/sp>5b
3830 data 169.001.141.040.208<ch/sp>4e
3840 data 169.030.141.000.208<ch/sp>bf
3850 data 169.060.141.001.208<ch/sp>b1
3860 data 169.043.141.002.208<ch/sp>ad
3870 data 169.058.141.003.208<ch/sp>ac
3880 data 169.001.141.029.208<ch/sp>9e
3890 data 169.000.141.016.208<ch/sp>69
3900 data 169.003.141.021.208<ch/sp>80
3910 data 169.197.141.249.007<ch/sp>f7
3920 data 169.192.141.236.099<ch/sp>eb
3930 data 169.001.141.237.099<ch/sp>eb
3940 data 169.000.141.238.099<ch/sp>db
3950 data 169.000.141.239.099<ch/sp>do
3960 data 120.169.112.141.020<ch/sp>cd
3970 data 003.169.065.141.021<ch/sp>37
3980 data 003.088.096.238.238<ch/sp>3c
3990 data 099.208.003.238.239<ch/sp>22
4000 data 099.173.238.099.201<ch/sp>13
4010 data 005.240.003.076.137<ch/sp>12
4020 data 065.173.239.099.201<ch/sp>05
4030 data 000.240.002.169.001<ch/sp>09
4040 data 208.066.169.000.141<ch/sp>74
4050 data 238.099.169.000.141<ch/sp>6d
4060 data 239.099.173.237.099<ch/sp>6b
4070 data 201.001.208.026.173<ch/sp>59
4080 data 236.089.141.245.007<ch/sp>46
4090 data 238.236.099.201.196<ch/sp>45
4100 data 208.326.169.000.141<ch/sp>a2
4110 data 237.099.169.141.141<ch/sp>af
4120 data 236.099.076.207.065<ch/sp>bb
4130 data 173.236.099.141.245<ch/sp>89
4140 data 097.206.236.099.201<ch/sp>88
4150 data 192.208.010.169.001<ch/sp>9b
4160 data 141.237.099.169.192<ch/sp>e5
4170 data 141.236.099.076.049<ch/sp>e6
4180 data 234<ch/sp>f2
ready.