

```

1 ON BREAK GOSUB 363
2 ON ERROR GOTO 363
3 IF PEEK(40000)=1 THEN 41
4 ' *****
5 ' *
6 ' *   STAR TANK   (c) '86 *
7 ' *
8 ' * by PETER DANES & *
9 ' * ANDREAS GOEHN *
10 ' *
11 ' *-----PAN-SOFT-----*
12 ' *
13 ' *****
14 '
15 '----- Symboldefinierung
16 SYMBOL AFTER 224
17 SYMBOL 225,28,226,162,162,226,156,128
,128
18 SYMBOL 226,56,71,69,69,71,57,1,1
19 SYMBOL 227,1,1,1,3,131,131,131,134
20 SYMBOL 228,128,128,128,192,193,193,19
3,97
21 SYMBOL 229,134,252,252,135,134,134,6,
0
22 SYMBOL 230,97,63,63,225,97,97,96,0
23 SYMBOL 231,24,126,153,195,195,153,126
,24
24 SYMBOL 232,192,192,224,252,112,112,72
,68
25 SYMBOL 233,3,3,7,63,14,14,18,34
26 SYMBOL 234,255,128,159,226,226,159,12
8,255
27 SYMBOL 235,255,1,249,71,71,249,1,255
28 SYMBOL 236,126,195,165,153,153,165,19
5,126

```

```

29 '----- Maschinenprogramm zum Abs
peichern des Bildschirms
30 MEMORY &4E1F:RESTORE 35
31 MODE 1
32 FOR a=40000 TO 40011:READ n:POKE a,n:
NEXT a
33 FOR a=40050 TO 40061:READ n:POKE a,n:
NEXT a
34 FOR a=41000 TO 41014:READ n:POKE a,n:
NEXT a
35 DATA &01,&ff,&3f,&11,&00,&c0,&21,&20,
&4e,&ed,&b0,&c9
36 DATA &01,&ff,&3f,&11,&20,&4e,&21,&00,
&c0,&ed,&b0,&c9
37 DATA &01,&ff,&3f,&11,&00,&c0,&21,&20,
&4e,&ed,&b0,&cd,&db,&bb,&c9
38 GOSUB 50
39 '-----
40 DIM score(4),name$(4),text$(5)
41 g=0.2:zuen=13.5:zusc=14:hyp=0:punkte=
0:hy=0:zuen1=0
42 MODE 1:CALL 40000:BORDER 13:INK 2,24:
INK 3,0:SPEED INK 10,10
43 rx=320:ry=200:sx=320:sy=160:f1=0:bo=1
000:zubo=0:bonus=0
44 TAGOFF
45 WINDOW#1,7,33,6,24
46 PAPER#1,0:PEN#1,1
47 WINDOW#2,7,7,15,15
48 PAPER#2,0:PEN#2,0
49 GOTO 93
50 '----- Umrandung
51 PLOT 94,320,1
52 DRAW 94,14
53 DRAW 528,14

```

```

54 DRAW 528,320
55 DRAW 94,320
56 '----- Hypersprung Anzeigen
57 FOR a=9 TO 21 STEP 4
58 LOCATE 37,a
59 PRINT CHR$(207)CHR$(207)CHR$(10)CHR$(
8)CHR$(8)CHR$(207)CHR$(207)
60 NEXT a
61 '----- Anzeige 1
62 PLOT 15,48:DRAW 15,272:DRAW 32,272:DR
AW 32,48:DRAW 15,48
63 LOCATE 2,23:PRINT"S"
64 '----- Anzeige 2
65 PLOT 47,48:DRAW 47,272:DRAW 64,272:DR
AW 64,48:DRAW 47,48
66 LOCATE 4,23:PRINT"E"
67 '----- Bordcomputer
68 FOR a=6 TO 34:PRINT CHR$(22)"1";
69 LOCATE a,3:PRINT CHR$(154);
70 LOCATE a,5:PRINT CHR$(154);
71 NEXT:PRINT CHR$(22)"0";
72 LOCATE 5,3:PRINT CHR$(150):LOCATE 5,4
:PRINT CHR$(149):LOCATE 5,5:PRINT CHR$(1
47)
73 LOCATE 35,3:PRINT CHR$(156):LOCATE 35
,4:PRINT CHR$(149):LOCATE 35,5:PRINT CHR
$(153)
74 '----- Firmensymbol
75 DEG
76 FOR a=0 TO 360
77 PLOT 320+75*SIN(a),200+32.5*COS(a),1
78 PLOT 320+50*SIN(a),200+25*SIN(a)+50*C
OS(a)
79 PLOT 320+50*SIN(a),200+25*SIN(-a)+50*
COS(a)
80 NEXT
81 TAG
82 PLOT 288,216:PRINT "PAN-";
83 PLOT 288,200:PRINT "SOFT";
84 TAGOFF
85 LOCATE 17,19:PRINT "presents":LOCATE
17,19:PRINT CHR$(22)"-----"CHR$(22)
86 LOCATE 16,22:PRINT "STAR TANK"
87 PLOT 234,68:DRAW 388,68:DRAW 388,44:D
RAW 234,44:DRAW 234,68
88 PLOT 226,76:DRAW 396,76:DRAW 396,36:D
RAW 226,36:DRAW 226,76
89 LOCATE 8,7:PRINT CHR$(164)"by Peter D
anes &":LOCATE 12,8:PRINT "Andreas Goehn
"
90 '----- Abspeichern des bildes
91 CALL 40050
92 RETURN
93 '----- Abfragen
94 TAGOFF
95 SPEED KEY 10,10
96 LOCATE 7,4:PRINT "Erklaerung j/n"
97 a$=INKEY$
98 IF a$="" THEN 97 ELSE 99

```

```

99 a1$=LOWER$(a$):IF a1$="n" THEN 100 EL
SE IF a1$="j" THEN GOSUB 214 ELSE 97
100 LOCATE 7,4:PRINT "
"
101 LOCATE 7,4:PRINT "Highscore Tabelle
j/n"
102 a$=INKEY$
103 IF a$="" THEN 102 ELSE 104
104 a1$=LOWER$(a$):IF a1$="n" THEN 105 E
LSE IF a1$="j" THEN GOSUB 232 ELSE 102
105 LOCATE 7,4:PRINT "
"
106 LOCATE 7,4:INPUT "Schwierigkeitsgrad
1-3 =",schwierig
107 IF schwierig<1 OR schwierig>3 THEN 4
1 ELSE 108
108 IF schwierig=1 THEN schwierig=1.5:sc
hwierig1=3 ELSE IF schwierig=2 THEN sch
wierig1=schwierig1=3 ELSE IF schwierig=
3 THEN schwierig=0.5:schwierig1=2
109 LOCATE 7,4:PRINT "
"
110 LOCATE 7,4:PRINT "Name B Buchstaben
="
111 FOR a=1 TO 8
112 LOCATE 26+a,4:nam$=INKEY$
113 IF nam$="" THEN 112 ELSE 114
114 '
115 spieler$=spieler$+nam$
116 LOCATE 26+a,4:PRINT nam$
117 NEXT a
118 LOCATE 7,4:PRINT "
"
119 '----- Spielbeginn
120 CLS#1
121 SPEED KEY 1,2
122 LOCATE 16,14:PRINT "F I G H T !"
123 FOR k=1 TO 9:FOR n=60 TO 119 STEP IN
T(RND(1)*11)+3:SOUND 1,n,2,15:NEXT n,k:F
OR k=1 TO 9:FOR n=60 TO 119 STEP INT(RND
(1)*11)+3:SOUND 1,n,2,15:NEXT n,k:FOR k=
1 TO 9:FOR n=60 TO 119 STEP INT(RND(1)*1
1)+3:SOUND 1,n,2,15:NEXT n,k:SOUND 1,119
,0,0,4
124 LOCATE 16,14:PRINT "
"
125 '----- Hypersprunganzeige ausfu
ellen
126 FOR a=9 TO 21 STEP 4
127 LOCATE 37,a
128 PRINT CHR$(227)CHR$(228)CHR$(10)CHR$
(8)CHR$(8)CHR$(229)CHR$(230)
129 NEXT
130 '----- ENERGIE & SCHILDENERGIE
AUFFUELLEN
131 FOR a=22 TO 9 STEP -0.5
132 LOCATE 2,a:PRINT CHR$(143)
133 LOCATE 4,a:PRINT CHR$(143)
134 NEXT
135 LOCATE 2,9:PRINT CHR$(143):LOCATE 4,
9:PRINT CHR$(143)

```

```

136 '----- Origin festlegen
137 ORIGIN 0,0,99,520,18,149
138 '----- Hintergrund
139 LOCATE 7,4:PRINT"SCORE =";punkte
140 ORIGIN 0,0,99,520,18,149
141 TAG
142 x=200:FOR a=1 TO 60:PLOT a,201-x,2:D
RAWR 640,0:x=x/1.1
143 NEXT
144 x=190:FOR a=1 TO 60:PLOT a,201-x,3:D
RAWR 640,0:x=x/1.1
145 NEXT
146 PLOT 96,148,1:DRAW 527,149
147 FOR a=-380 TO 1000 STEP 30
148 PLOT a,0,1:DRAW 320,300
149 NEXT
150 INK 2,24,0:INK 3,0,24
151 PLOT 96,17,1:DRAW 96,319:PLOT 527,17
:DRAW 527,319
152 '----- Strahler setzen
153 TAGOFF
154 PRINT CHR$(22)"1":LOCATE 7,16:PRINT
CHR$(225):LOCATE 33,16:PRINT CHR$(226):P
RINT CHR$(22)"0"
155 TAG:ORIGIN 0,0,105,519,150,315
156 '----- Tastaturabfrage
157 TAG:f1=0
158 PLOT sx,sy:PRINT" ";
159 IF INKEY(22)=0 THEN sx=sx+16
160 IF INKEY(31)=0 THEN sx=sx-16
161 IF INKEY(71)=0 THEN sy=sy-16
162 IF INKEY(69)=0 THEN sy=sy+16
163 PLOT sx,sy,1:PRINT CHR$(231);
164 IF INKEY(30)=0 THEN 165 ELSE 175
165 PLOT 112,160,1:DRAW sx+8,sy-8:DRAW 5
12,160:SOUND 1,60,5,15,2,1:PLOT 112,160,
0:DRAW sx+8,sy-8:DRAW 512,160
166 zuen1=zuen1+1:IF zuen1=schwierig1 TH
EN 167 ELSE 174
167 '----- Energie verringern
168 TAGOFF
169 zuen=zuen-0.5
170 IF INT(zuen)=zuen THEN LOCATE 4,INT(
22-(zuen)):PRINT CHR$(140) ELSE LOCATE 4
,INT(22-(zuen)):PRINT CHR$(128)
171 zuen1=0
172 IF zuen=0 THEN GOTO 307
173 TAG
174 IF rx>sx AND rx<sx+16 AND ry<sy AND
ry>sy-16 THEN 258
175 '----- Raumschiff Zeichnen & Be
wegen
176 PLOT rx+g*3,ry+g*2,0:DRAW rx+(-g*3),
ry+(-g*2)
177 PLOT rx+(-g*3),ry+g*2:DRAW rx+g*3,ry
+(-g*2)
178 g=g+0.2*g
179 '----- Raumschiff zu nah
180 IF g>20 THEN g=0.2:FOR k=0 TO 26:INK
0,k:SOUND 1,70+k,1,15:NEXT:INK 0,0:GOTO
181:ELSE 188

```

```

181 TAGOFF
182 IF INT(zusc)=zusc THEN LOCATE 2,INT(
23-(zusc)):PRINT CHR$(140) ELSE LOCATE 2
,INT(23-(zusc)):PRINT CHR$(128)
183 RX=INT(RND*414+105)
184 RY=INT(RND*165+150)
185 TAG
186 zusc=zusc-0.5
187 IF zusc=0 THEN GOTO 307 ELSE GOTO 25
5
188 rx1=INT(RND*3)-1
189 ry1=INT(RND*3)-1
190 IF rx1=0 THEN 188
191 rx=rx+3*rx1
192 IF rx<150 THEN rx=150
193 ry1=INT(RND*3)-1
194 IF ry1=0 THEN 193
195 ry=ry+3*ry1
196 IF ry<150 THEN ry=150
197 PLOT rx+g*3,ry+g*2,1:DRAW rx+(-g*3),
ry+(-g*2)
198 PLOT rx+(-g*3),ry+g*2:DRAW rx+g*3,ry
+(-g*2)
199 rs=INT(RND*5):IF rs<>3 THEN GOTO 156
200
201 rx2= INT(RND*414+105)
202 ry2=INT(RND*165+150)
203 '----- Treffer
204 TAGOFF
205 IF INT(zusc)=zusc THEN LOCATE 2,INT(
23-(zusc)):PRINT CHR$(140) ELSE LOCATE 2
,INT(23-(zusc)):PRINT CHR$(128)
206 TAG
207 zusc=zusc-0.5
208 IF zusc=0 THEN 307
209 PLOT rx,ry,1:DRAW rx2,ry2
210 SOUND 1,60,5,15,2,1
211 PLOT rx,ry,0:DRAW rx2,ry2
212 INK 0,26:FOR a=0 TO 10:NEXT a:INK 0,
0
213 GOTO 156
214 '----- Erklaerung & Laufschrift
215 RESTORE 226
216 FOR ant=1 TO 5
217 READ text$(ant)
218 te:t$(ant)="
"+text$(ant)+" "
219 k=1
220 LOCATE 6,4:PRINT MID$(text$(ant),k,2
9)
221 FOR lt=1 TO 50:NEXT lt
222 k=k+1
223 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 224 ELSE 225
224 IF k=LEN(text$(ant)) THEN NEXT ant:E
LSE 220
225 LOCATE 6,4:PRINT "
"
226 DATA "Ihre Aufgabe ist es einen auss
erirdischen Kommandokreuzer zu zerstoe
n. Doch dieser ist nicht so leicht zu be
siegen, da er Ihnen seine gesamten Raum

```

```

jaeger entgegen schickt."
227 DATA "Versuchen Sie nun mit Ihren La
serkanonen die Angreifer zu zerstören,
um am Ende Ihrer Mission den Kreuzer, du
rch das Zünden einer Bombe zu eliminier
en. Damit wurden Sie die Erde vor der V
ersklavung retten."
228 DATA "Da Sie mit sehr hoher Geschwin
digkeit fliegen, geraten Sie in die Zeit
ebenen, das koennen Sie daran sehen dass
Sie ueber die Dimensionsgitter fliegen.
"
229 DATA "Wenn Sie alle Ausserirdischen
in einer Zeitebene beseitigt haben so wi
rd automatisch ein Hypersprungmotor akti
viert. Sie besitzen 4 dieser Motoren, vo
n denen Sie nach jedem Hypersprung einen
verlieren."
230 DATA "gespielt wird mit den Tasten
.=links \=rechts /=fire a=auf z=
ab b=Bombe zuenden ---- VIEL GLUECK
----"
231 RETURN
232 '----- Highscore Tabelle
233 CLS#1:TAGOFF
234 t=0:IF punkte<score(4) THEN 243
235 IF punkte<score(3) THEN score(4)=pun
kte:name$(4)=spieler$:GOTO 243
236 IF punkte<score(2) THEN t=1:GOTO 239
237 IF punkte<score(1) THEN t=2:GOTO 239
238 IF punkte<score(0) THEN t=3 ELSE t=4
239 FOR i=1 TO t
240 score(5-i)=score(4-i):name$(5-i)=nam
e$(4-i)
241 NEXT i
242 score(4-t)=punkte:name$(4-t)=spieler
$
243 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"SCORE :";punkt
e
244 LOCATE#1,2,6:PRINT#1,"Hall of Fame"
245 LOCATE#1,2,9:PRINT#1,STRING$(&12,"--
")
246 LOCATE#1,2,10:FOR i=0 TO 4
247 LOCATE#1,2,11+i:PRINT#1," ";i+1:LOC
ATE#1,17,11+i:PRINT#1,score(i):LOCATE#1,
7,11+i:PRINT#1,name$(i)
248 NEXT i
249 LOCATE 15,22:PRINT CHR$(24)"Press EN
TER"CHR$(24)
250 INPUT#2,"";a$
251 CLS#1
252 spieler$=""
253 RETURN
254 '----- Explosion der Raumschiff
e
255 RX=INT(RND*414+105)
256 RY=INT(RND*165+150)
257 GOTO 156
258 '----- Explosion der Raumschiff
e
259 f1=2:f2=3:FOR r=0 TO 180 STEP 30

```

```

260 PLOT rx,ry,f1:DRAW rx+(RND*100+10)*C
OS(r),ry+(RND*50+10)*SIN(r)
261 PLOT rx,ry,f2:DRAW rx+(RND*100+10)*C
OS(-r),ry+(RND*50+10)*SIN(-r)
262 f0=f2:f2=f1:f1=f0
263 SOUND 2,600,60,15,3,0,8
264 NEXT
265 FOR a=0 TO 1000:NEXT a
266 FOR a=150 TO 330:PLOT 100,a,0:DRAW 5
50,a:NEXT a
267 RX=INT(RND*414+105)
268 RY=INT(RND*165+150)
269 '----- bei Treffer Energie des
Schutzschirmes auffuellen
270 TAGOFF
271 zusc=zusc+schwierig:IF zusc>14 THEN
zusc=14
272 e=INT(zusc)-1
273 FOR qw=21 TO 21-e STEP -1
274 LOCATE 2,qw+1:PRINT CHR$(143)
275 NEXT
276 punkte=punkte+INT(20*g)
277 g=0.2
278 LOCATE 15,4:PRINT punkte
279 hy=hy+1:IF hy=5 THEN hy=0:GOSUB 281
280 GOTO 156
281 '----- Naechste station
282 IF hyp=4 THEN hyp=0:GOTO 322
283 FOR a=10 TO 1 STEP -1
284 SPEED INK a,a
285 FOR aa=0 TO 500:NEXT aa,a
286 FOR a=1 TO 2
287 v=0.1
288 PLOT 320+v*3,270+v*3,1:DRAW 320+v*-3
,270+v*3:DRAW 320+v*-3,270+v*-3:DRAW 320
+v*3,270+v*-3:DRAW 320+v*3,270+v*3
289 PLOT 320+v*3,270+v*3,0:DRAW 320+v*-3
,270+v*3:DRAW 320+v*-3,270+v*-3:DRAW 320
+v*3,270+v*-3:DRAW 320+v*3,270+v*3
290 v=v+0.1*v
291 IF v<72 THEN 288
292 NEXT a
293 FOR a=1 TO 10
294 SPEED INK a,a
295 FOR aa=0 TO 500:NEXT aa,a
296 TAGOFF
297 '----- Bonus
298 zubo=zuen:zubo=zubo*50
299 bonus=bo+zubo:punkte=punkte+bonus:LO
CATE 15,4:PRINT punkte:LOCATE 12,13:PRIN
T "BONUS =";bonus
300 FOR a=1 TO 1000:NEXT a
301 LOCATE 12,13:PRINT "
"
302 bo=bo+1000
303 LOCATE 37,9+hyp*4
304 PRINT CHR$(205)CHR$(204)CHR$(10)CHR$
(8)CHR$(8)CHR$(204)CHR$(205)
305 hyp=hyp+1
306 RETURN

```

```

307 '----- game over
308 TAGOFF
309 SPEED KEY 10,10
310 FOR a=150 TO 330
311 PLOT 100,a,0:DRAW 550,a
312 NEXT a
313 tex$="** GAME OVER **":PRINT CHR$(24
)
314 FOR aa=1 TO 15
315 SOUND 2,334,2,15
316 LOCATE 12+aa,13:PRINT MID$(tex$,aa,1
)
317 FOR a=1 TO 300:NEXT a,aa
318 LOCATE 18,15:PRINT "Press ENTER"CHR$(
24)
319 INPUT#2,"";a$
320 GOSUB 232
321 GOTO 41
322 '----- Kommandokreuzer
323 TAGOFF
324 FOR a=150 TO 330
325 PLOT 100,a,0:DRAW 550,a
326 NEXT a
327 PLOT 272,272,1
328 DRAW 240,304:DRAW 192,304:DRAW 160,2
72:DRAW 160,224:DRAW 192,192:DRAW 240,19
2
329 DRAW 272,224:DRAW 352,224:DRAW 384,1
92:DRAW 432,192:DRAW 464,224:DRAW 464,27
2
330 DRAW 432,304:DRAW 384,304:DRAW 352,2
72:DRAW 272,272
331 LOCATE 14,10:PRINT CHR$(236):LOCATE
26,10:PRINT CHR$(236)
332 LOCATE 19,10:PRINT CHR$(234):LOCATE
20,10:PRINT CHR$(189):LOCATE 21,10:PRINT
CHR$(235)
333 LOCATE 18,12:PRINT CHR$(232):LOCATE
22,12:PRINT CHR$(233)
334 f=1:ze=100
335 f=NOT(f):IF f>0 THEN PLOT 287,208,1
ELSE PLOT 336,208,1
336 DRAW 312,100

```

```

337 SOUND 1,590,5,15,2,1
338 IF INT(zusc)=zusc THEN LOCATE 2,INT(
23-(zusc)):PRINT CHR$(140) ELSE LOCATE 2
,INT(23-(zusc)):PRINT CHR$(128)
339 zusc=zusc-0.5:IF zusc=0 OR zuen=0 TH
EN 307 ELSE 340
340 IF INKEY(54)=0 THEN 344 ELSE ze=ze-1
:GOTO 341
341 IF f<0 THEN PLOT 287,208,0 ELSE PLOT
336,208,0
342 DRAW 312,100
343 GOTO 335
344 '----- Ende bei Zerstörung vom
Kreuzer
345 c1=1:c2=2:c3=3
346 punkte=punkte+INT(ze*zusc*zuen)+3000
347 LOCATE 15,4:PRINT " ";punkte
348 FOR v=0 TO 72
349 PLOT 312+v*3,248+v*3,c:DRAW 312+v*-3
,248+v*3:DRAW 312+v*-3,248+v*-3:DRAW 312
+v*3,248+v*-3:DRAW 312+v*3,248+v*3
350 c=c1:c1=c2:c2=c3:c3=c
351 NEXT
352 FOR v=72 TO 0 STEP -1
353 PLOT 312+v*3,248+v*3,0:DRAW 312+v*-3
,248+v*3:DRAW 312+v*-3,248+v*-3:DRAW 312
+v*3,248+v*-3:DRAW 312+v*3,248+v*3
354 NEXT
355 FOR a=150 TO 330:PLOT 100,a,0:DRAW 5
50,a:NEXT a
356 FOR a=1 TO 20
357 LOCATE 13,13:PRINT "S "CHR$(24)"U"CH
R$(24)" P "CHR$(24)"E"CHR$(24)" R !!!"
358 FOR aa=1 TO 300:NEXT aa:LOCATE 13,13
:PRINT " "
359 LOCATE 13,13:PRINT CHR$(24)"S"CHR$(2
4)" U "CHR$(24)"P"CHR$(24)" E "CHR$(24)"
R"CHR$(24)" !!!"
360 FOR aa=1 TO 300:NEXT aa:LOCATE 13,13
:PRINT " "
361 NEXT a
362 GOTO 307
363 SPEED KEY 10,10
364 END

```

ZEILENR.: SUMMEN

1- 2: 3976
3- 4: 38947
5- 6: 19267
7- 8: 18339
9- 10: 15914
11- 12: 24740
13- 14: 17570
15- 16: 45562
17- 18: 46681
19- 20: 50696
21- 22: 45633
23- 24: 55862
25- 26: 47985
27- 28: 68497
29- 30: 53678
31- 32: 7652
33- 34: 14810
35- 36: 7162
37- 38: 58468
39- 40: 46974
41- 42: 93759
43- 44: 55462
45- 46: 5889
47- 48: 5615
49- 50: 21476
51- 52: 3888
53- 54: 2118
55- 56: 52180
57- 58: 12888
59- 60: 18278
61- 62: 45994
63- 64: 28657
65- 66: 37619
67- 68: 49528
69- 70: 24372

71- 72: 78568
73- 74: 36599
75- 76: 7515
77- 78: 78823
79- 80: 32194
81- 82: 18453
83- 84: 11865
85- 86: 49978
87- 88: 103688
89- 90: 107924
91- 92: 2457
93- 94: 17952
95- 96: 25488
97- 98: 17415
99- 100: 66524
101- 102: 44133
103- 104: 78112
105- 106: 32827
107- 108: 39332
109- 110: 35712
111- 112: 29847
113- 114: 18273
115- 116: 58456
117- 118: 5884
119- 120: 23861
121- 122: 11574
123- 124: 42546
125- 126: 32185
127- 128: 13546
129- 130: 7976
131- 132: 28826
133- 134: 11370
135- 136: 66919
137- 138: 35491
139- 140: 35328
141- 142: 43261
143- 144: 43197

145- 146: 8743
147- 148: 27183
149- 150: 5320
151- 152: 59852
153- 154: 34836
155- 156: 46537
157- 158: 17853
159- 160: 68268
161- 162: 68961
163- 164: 43137
165- 166: 57595
167- 168: 44856
169- 170: 43764
171- 172: 20316
173- 174: 60190
175- 176: 64679
177- 178: 72948
179- 180: 61778
181- 182: 23645
183- 184: 42265
185- 186: 28865
187- 188: 47219
189- 190: 29782
191- 192: 45638
193- 194: 29789
195- 196: 45698
197- 198: 108612
199- 200: 58591
201- 202: 48656
203- 204: 16240
205- 206: 23664
207- 208: 32253
209- 210: 38531
211- 212: 65298
213- 214: 61508
215- 216: 10093
217- 218: 60311

219- 220: 48836
221- 222: 25868
223- 224: 43464
225- 226: 58830
227- 228: 67711
229- 230: 48148
231- 232: 39649
233- 234: 59244
235- 236: 105855
237- 238: 68227
239- 240: 53677
241- 242: 1999
243- 244: 68627
245- 246: 29501
247- 248: 34176
249- 250: 45288
251- 252: 18285
253- 254: 1182
255- 256: 42265
257- 258: 1855
259- 260: 184161
261- 262: 71241
263- 264: 6455
265- 266: 74310
267- 268: 42265
269- 270: 52330
271- 272: 22858
273- 274: 45282
275- 276: 48961
277- 278: 24214
279- 280: 59502
281- 282: 66886
283- 284: 28193
285- 286: 34894
287- 288: 19934
289- 290: 38448
291- 292: 8766

293- 294: 12137
295- 296: 29211
297- 298: 71916
299- 300: 59449
301- 302: 17133
303- 304: 28457
305- 306: 13889
307- 308: 19425
309- 310: 18235
311- 312: 14182
313- 314: 41487
315- 316: 39695
317- 318: 52775
319- 320: 4928
321- 322: 38869
323- 324: 8964
325- 326: 14182
327- 328: 29205
329- 330: 52989
331- 332: 58855
333- 334: 58574
335- 336: 10573
337- 338: 27607
339- 340: 118889
341- 342: 39475
343- 344: 27083
345- 346: 84684
347- 348: 26632
349- 350: 37719
351- 352: 15833
353- 354: 58869
355- 356: 65718
357- 358: 49886
359- 360: 97286
361- 362: 2824
363- 364: 1652

GESAMTCHECKSUMME: 15556