

Crantor — Bedrohung aus dem All

Hier müssen Sie sich auf die Reise durch das All begeben. Crantor ist ein Beispiel, wie man ein Geschicklichkeitsspiel mit einem Adventure verbinden kann.

Es geschah einst in ferner Zukunft, als ein garstiger Mächteger-Imperator namens Eusebius Crantor die Andromeda-Galaxis erobern wollte, indem er sämtliche Imbißstuben zerstören ließ. Das hypergalaktische Imbißdepot beauftragte daraufhin den Jäger des verlorenen Hamburgers (den Spieler) den garstigen Imperator mitsamt seiner Wochenendbasis in handliche Einheiten zu zerlegen.

Als dann schwang sich unser Held in seine supramoderne Aegri ventre-Untertasse, um Crantors Basis zu erreichen. Nach einer problematischen Landung gelangte der Jäger in das Innere der Basis.

Dort mußte er sich gegen Eusebius Crantor und dessen Wachen, den Cramés, zur Wehr setzen.

Nachdem er, unter mannigfachen Problemen leidend, zur Energiezentrale der Basis vorgedrungen war, und dort eine Sprengladung mit Zeitzunder angebracht hatte, eilte er in Windeseile zu seinem U-Boot, um die Explosion der Basis aus der sicheren Entfernung einer Pommesbude am Rande der vierten Astralaxe mitsamt einem Hamburger zwischen den Zähnen zu betrachten.

Die Befehle mit denen unser Held geleitet wird, werden wie üblich in zwei Worten eingegeben:

Zum Beispiel »NIMM SCHWERT«, »TOETE CRANTOR« oder »LIST« (gibt eine Liste aller Gegenstände aus, die der Jäger gerade besitzt).

Mit »SAVE« und »LOAD« kann eine Spielsituation gespeichert, beziehungsweise wieder geladen werden.

Die Aegri ventre-Untertasse wird durch einen Joystick an Control-Port 1 gesteuert.

(Andreas Lüning/rg)

Wortschatz

Einwortbefehle:

ENDE/QUIT	beendet das laufende Programm
SAVE	speichert eine Spielsituation
LOAD	lädt eine alte Spielsituation
BETE/PRAY	kurzes Stoßgebet
LIST	gibt eine Liste aller Gegenstände, die der Spieler hat, auf den Bildschirm aus
ZEIT/TIME	Blick auf die Uhr (eventuell Countdown)

Zweiwortbefehle:

NIMM/GET	nimmt einen Gegenstand
VERLIERE/DROP	läßt einen Gegenstand fallen
ZERSTÖRE/DESTROY	kann die Energie-Zentrale zerstören
LADE/FÜLLE/FILL	lädt das Schiff mit Uran
TÖTE/KILL	tötet Cramés/verjagt Crantor
ÖFFNE/OPEN	kann Türen öffnen
BENUTZE	... den Computer (negative Aktion)

Variablenliste von »Crantor«

SR (=50168)	Anfangsadresse der Sprite-Vektoren
V (=53248)	VIC-Basisadresse
S1 (=54272)	SID-Basisadresse
S2/S3	Basisadresse der Oszillatoren 2 und 3
PX/PY/PZ	Position des Spielers innerhalb der Basis
HN	Anzahl der Gegenstände die der Spieler in den Händen hält (maximal 5).
HA	bitweises Verzeichnis dieser Gegenstände
IM/SO	0 = niemand sonst im Raum 1 = Crantor/Cramé anwesend
CO	0 = Bombe noch nicht scharf 1 = Bombe scharf, Countdown (45 Sekunden) beginnt
RE	0 = Schiff nicht startfähig 1 = Schiff wurde mit Uran beladen
K\$	Kommentar / Fehler / Befehl
R\$	Richtungsstring
T1/T2	Wellenformen für Trauermusik
TE/TT	Zeitkonstanten der Eröffnungsmelodie

Felder und Arrays:

F1 (2,5,4) (bitweise)	unbewegliches Labyrinth der Basis 2 Stockwerke 5 Räume waagrecht 4 Räume senkrecht
F2 (2,3,4)	Verzeichnis der Gegenstände im Labyrinth (bitweise)
S\$ (15)	Verzeichnis aller Gegenstände
V\$ (10)	Verzeichnis aller Verben
TH/TL (14)	Trauermusikfrequenz (High/Low)
FH/FL(7)	Baßbegleitung dazu (High/Low)
H (3,140)	dreistimmige Eröffnungsmelodie (High)
L (3,140)	Low-Byte dazu

Bedeutung der Bits in F1, F2 und HA

F1: (unbewegliches Labyrinth)

Bit	Bedeutung
0	Gang nach Norden
1	Gang nach Westen
2	Gang nach Süden
3	Gang nach Osten
4	Tür (geschlossen) nach Norden
5	Tür (geschlossen) nach Westen
6	Tür (geschlossen) nach Süden
7	Tür (geschlossen) nach Osten
8	Cramé ist im Raum
9	Crantor ist im Raum
10	Fahrstuhl
11	Energiezentrale
12	Computer

F2 und HA: (Gegenstände)

Bit	Bedeutung
0	Outdoor-Card
1	Indoor-Card
2	Bombe
3	Zünder
4	Schwert
5	Strahlenanzug
6	Raumanzug
7	O-Tank
8	Uran

Speicherbelegung von »Crantor«

Verteilung des Speichers ab \$C000

c000 - c3ff	Bildschirmspeicher
c800 - cbc0	Sprite Datenblock 1
cc00 - ce00	Sprite Datenblock 2
e000 - f000	neuer Zeichensatz

Programmbeschreibung

100 — 340	Initialisierung, Einlesen der DATA-Statements
350 —	Start des Hauptprogramms
360 — 410	Geräuschroutinen anspringen
420 — 1140	Raum mit Türen, Gegnern und sonstigem aufbauen
1150 — 1780	Gegenstände (Sprites) in den Raum stellen
1790 — 1940	Eingabe eines Kommandos von der Tastatur
1950 — 2170	in eine Richtung gehen
2180 — 2310	Meldungen von »verzeihlichen« Fehlern
2320 — 2380	Einwortbefehle ausführen
2390 — 3630	Zweiwortbefehle ausführen
3640 — 3770	Speicherung der momentanen Spielsituation
3780 — 3900	Laden einer alten Spielsituation
3910 — 3939	Legitimität eines Starts prüfen
3940 — 4020	Aufbau eines Sternenhimmels (U)
4030 — 4190	Ablauf des Schluß-Films (Zerstörung der Basis)
4200 — 4340	Darstellung des fliegenden Raumschiffs
4350 — 5170	Vorspann des Programms (U)
5180 — 5370	Funkspruch Crantors (Kriegserklärung)
5380 — 5490	Zeichenausgabe des Funkspruchs (U)
5500 — 6300	Geräusche und Musik (U)
6310 — 6400	DATA-Statements für das Labyrinth
6410 — 6670	Meldungen von »tödlichen« Fehlern
6680 — 8340	DATA-Statements für Sprites/Text/Musik
8350 — 8470	Einlesen der Musik-DATAs
8480 — 9050	DATA-Statements für Sprites
9060 — 9170	Definition eines neuen Zeichensatzes (mit »äöüß«) (U)
(U) =	Unterprogramm

Listing »Crantor«. Beachten Sie beim Eintippen bitte den Checksummer.

```

100 T1=65:T2=65:TE=25:TT=18 <204>
110 RESTORE:SR=50168 <143>
120 V=53248:S1=54272:S2=S1+7:S3=S2+7 <168>
130 IF RU=0 THEN DIM S$(15),V$(10),F1(2,5, <160>
4),F2(2,5,4),TH(14),TL(14),FH(7),FL(7)
140 IF RU=0 THEN DEF FN R(X)=INT(RND(1)*X) <091>
+1:DIM H(3,140),L(3,140)
150 POKE 53280,6:POKE 53281,6:PRINT "{CLR,Y <015>
ELLOW}"
160 POKE V+21,0:POKE S1+4,0:POKE S2+4,0:PO <166>
KE S3+4,0
170 PRINT TAB(9)"{DOWN}DIE SAGA VON{2SPACE <229>
}"CRANTOR"
180 PRINT "{5DOWN,CTRL-H,6SPACE,RVSON,2SPAC <146>
E}BITTE EINEN MOMENT GEDULD{SPACE,RVOFF
F}":REM CTRL 'H
190 PRINT "{6SPACE,RVSON,3SPACE}DATEN WERDE <079>
N EINGELESEN{2SPACE,RVOFF}"
200 PRINT "{3DOWN,8SPACE}WRITTEN IN{5SPACE} <207>
MAERZ 1984
210 PRINT "{2DOWN,8SPACE}ANIMATION:{3SPACE} <032>
REALISATION:"
220 PRINT "{DOWN,8SPACE}JAN{2SPACE}JENS{6SP <209>
ACE}ANDREAS"
230 PRINT "{8SPACE}MUENTINGA{6SPACE}LUENING <125>
"
240 POKE S1+24,31:RESTORE:FOR Z=1 TO 2:FOR <221>
Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 5
250 READ F1(Z,X,Y):NEXT:NEXT <224>
260 FOR Z=1 TO 2:FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 5 <055>
270 READ F2(Z,X,Y):NEXT:NEXT:NEXT <246>
280 IF RU=1 THEN 340 <108>
290 FOR I=51200 TO 52160:READ A:POKE I,A:N <126>
EXT
300 FOR I=1 TO 15:READ S$(I):NEXT:FOR I=1 <239>
TO 10:READ V$(I):NEXT
310 FOR I=1 TO 14:READ TH(I):READ TL(I):NE <155>
XT
320 FOR I=1 TO 7:READ FH(I):READ FL(I):NEX <242>
T:GOSUB 8350
330 FOR I=52224 TO 52736:READ A:POKE I,A:N <076>
EXT:GOSUB 9060
340 GOSUB 4350:PRINT "{CLR}":POKE 53280,6: <254>
POKE 53281,6
350 PZ=1:PX=4:PY=4:POKE 198,0:TI$="000000" <093>
360 PRINT "{YELLOW}": <031>
370 IF PZ>2 THEN 6570 <004>
380 IF PZ<1 THEN 6610 <010>
390 IF K$="U"OR K$="H"THEN GOSUB 5970:GOTO <139>
420

```

```

400 IF K$="D"OR K$="R"THEN GOSUB 6030:GOTO <130>
420
410 GOSUB 5500 <242>
420 L=0:WE=0:PRINT "{CLR}":F1=F1(PZ,PX,PY) <254>
:F2=F2(PZ,PX,PY):POKE V+21,0
430 IF F1<>0 THEN 520 <131>
440 IF PZ=1 AND PX=5 AND PY=4 THEN K$="DU <023>
BIST BEIM SCHIFF!":R$="":GOTO 540
450 POKE 53281,0:FOR I=1 TO 20:PRINT TAB(R <189>
ND(1)*39)"{WHITE}." :NEXT:PRINT "{YELLOW
}"
460 K$="DU BIST AUSSERHALB DER BASIS GELAN <166>
DET."
470 IF (HA AND 64)<>64 THEN 6450 <153>
480 IF (HA AND 128)<>128 THEN 6420 <002>
490 WE=1:IF (F1(PZ,PX,PY+1)AND 1)<>1 THEN W <016>
E=0
500 K$=K$+CHR$(13)+"{2SPACE}EINE TUER FUEH <212>
RT NACH SUEDEN."
510 R$="-H-R":GOTO 1140 <232>
520 R$="":K$="":POKE 53281,6 <075>
530 IF PZ=1 AND PX=5 AND PY=4 THEN K$="DU <215>
BIST BEI DEINEM SCHIFF!":R$="":GOTO 54
0
540 FOR I=1 TO 4:PRINT TAB(I)"{M}{SPC(38-2*I <118>
)}{M}:NEXT
550 PRINT TAB(I)"{QYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY <189>
YYYY}"
560 FOR I=1 TO 10:PRINT TAB(5)"{H}{SPC(28)}{ <147>
W}":NEXT
570 PRINT TAB(5)"{LPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP <196>
PPPP}"
580 FOR I=4 TO 1 STEP-1:PRINT TAB(I)"{M}{SPC <035>
(38-2*I)}{M}:NEXT
590 FOR Q=0 TO 12:IF (F1 AND(2↑Q))<>2↑Q THE <156>
N 610
600 ON Q+1 GOSUB 620,690,730,740,780,810,8 <204>
50,860,900,930,970,990,1100
610 NEXT Q:GOTO 1140 <192>
620 PRINT "{HOME,6DOWN}":R$=R$+"-N" <064>
630 PRINT,"{6SPACE}PPPPPPPP" <249>
640 PRINT,"{5SPACE}N{6SPACE}M" <132>
650 PRINT,"{5SPACE}W {YYYYY} H" <110>
660 FOR I=1 TO 6:PRINT,"{5SPACE}W {4SPACE <216>
}W H":NEXT
670 PRINT,"{5RIGHT}M{6SPACE}M" <091>
680 RETURN <056>
690 PRINT "{HOME,5DOWN}":R$=R$+"-W" <126>
700 PRINT " M":PRINT " W M":PRINT " WY" <232>
710 FOR I=1 TO 8:PRINT " W W":NEXT <120>
720 PRINT " W W":PRINT " WY":PRINT " W{2SPAC <187>
E}":RETURN
730 R$=R$+"-S":RETURN <176>
740 PRINT "{HOME,4DOWN}":R$=R$+"-O" <092>
750 PRINT TAB(36)" M":PRINT TAB(36)" M H": <216>
PRINT TAB(36)" QY"
760 FOR I=1 TO 9:PRINT TAB(36)"H H":NEXT <244>
770 PRINT TAB(36)"YY":PRINT TAB(36)"{2SPA <001>
CE}H":RETURN
780 GOSUB 620 <052>
790 PRINT "{HOME,8DOWN}": <204>
800 FOR I=1 TO 7:PRINT,"{7RIGHT,RVSON,6SPA <193>
CE,RVOFF}":NEXT:RETURN
810 PRINT "{HOME,5DOWN}":R$=R$+"-W" <247>
820 PRINT " W{RVSON}W":PRINT " W{RVSON,SPACE <052>
}W":PRINT " W{RVSON,2SPACE}"
830 FOR I=1 TO 8:PRINT " W{RVSON,2SPACE}":N <089>
EXT
840 PRINT " W{RVSON,2SPACE}":PRINT " W{RVSON <036>
,SPACE,RVOFF}":PRINT " W":RETURN
850 R$=R$+"-{RVSON}S{RVOFF}":RETURN <205>
860 PRINT "{HOME,4DOWN}":R$=R$+"-O" <213>
870 PRINT TAB(36)"{SPACE,RVSON}W{RVOFF}H": <201>
PRINT TAB(36)"{RVSON}W{SPACE,RVOFF}H"
880 FOR I=1 TO 10:PRINT TAB(36)"{RVSON,2SP <133>
ACE,RVOFF}H":NEXT
890 PRINT TAB(36)"W{RVSON,SPACE,RVOFF}H":P <109>
RINT TAB(36)" W":RETURN
900 POKE SR,38:POKE SR+1,39:POKE V,230:POK <117>
E V+1,100:POKE V+2,230:POKE V+3,142
910 POKE V+23,3:POKE V+29,3:POKE V+39,1:PO <070>
KE V+40,1:POKE V+21,3
920 POKE V+23,3:POKE V+29,3:SO=1:RETURN <024>
930 POKE SR,40:POKE SR+1,41:POKE V,90:POKE <045>
V+1,100:POKE V+2,90:POKE V+3,142
940 POKE V+39,0:POKE V+40,0:POKE V+21,3 <050>
950 POKE V+23,3:POKE V+29,3:IM=1 <098>

```

Listing »Crantor« (Fortsetzung)

```

960 PRINT {HOME,7DOWN,10RIGHT,RVSON,WHITE,
  3SPACE,DOWN,3LEFT,2SPACE,RVOFF,YELLOW}
  ";:RETURN <126>
970 K$="DU BIST IM LIFT.":R$=R$+"-H-R":L=1 <019>
980 PRINT {HOME,7DOWN}"TAB(26)"LI{DOWN,2LE
FT}=={DOWN,2LEFT}LI":RETURN <001>
990 K$="DU HAST DIE ENERGIE ZENTRALE ERREI
CHT.":PRINT {HOME,4DOWN}" <055>
1000 PRINT TAB(6)"YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY
YYY" <255>
1010 PRINT TAB(6)"YY{2SPACE}YY{2S
PACE}YYYYYYYY" <127>
1020 PRINT TAB(6)"Y{4SPACE}Y{2SPACE}Y{4SP
ACE}Y{2SPACE}Y{8SPACE}Y" <086>
1030 PRINT TAB(6)"Y{4SPACE}Y{2SPACE}Y{4SP
ACE}Y{2SPACE}Y{8SPACE}Y" <097>
1040 PRINT TAB(6)"YPPPP{2SPACE}YPPPP{2S
PACE}YZ{6SPACE}Y" <013>
1050 PRINT TAB(6)"Y{ORANGE}000{5SPACE}000{
YELLOW,5SPACE}Y{8SPACE}Y" <190>
1060 PRINT TAB(6)"Y{8SPACE}Y{7SPACE}Y{8SPA
CE}Y" <154>
1070 PRINT TAB(6)"Y{16SPACE}YPPPPPPPPPP" <109>
1080 PRINT TAB(6)"YPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPP{YELLOW}" <005>
1090 RETURN <212>
1100 K$="DA IST KEIN C64 SONDERN EIN COMPU
TER" <098>
1110 PRINT {HOME,7DOWN}"TAB(26)"YYYYYY" <107>
1120 PRINT TAB(26)"YY{2SPACE}Y":PRINT TA
B(26)"Y00"":PRINT TAB(26)"Y{3SPACE
}Y" <101>
1130 PRINT TAB(26)"YPPPP":RETURN <056>
1140 PRINT {HOME,2RIGHT}"K$=K$=" <176>
1150 FOR Q=0 TO 8:IF (F2 AND (2↑Q))<>(2↑Q)TH
EN 1170 <039>
1160 ON Q+1 GOSUB 1190,1260,1320,1350,1390
,1470,1550,1630,1710 <080>
1170 NEXT Q <105>
1180 GOTO 1790 <250>
1190 K$=K$+" OUTDOOR-CARD" <155>
1200 POKE SR,35:POKE V+39,10 <078>
1210 POKE V,95:POKE V+1,180 <012>
1220 POKE V+23,PEEK(V+23)AND 254 <178>
1230 POKE V+29,PEEK(V+29)AND 254 <200>
1240 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 1:RETURN <033>
1250 RETURN <116>
1260 K$=K$+" INDOOR-CARD" <128>
1270 POKE SR+1,35:POKE V+40,0 <054>
1280 POKE V+2,110:POKE V+3,195 <091>
1290 POKE V+23,PEEK(V+23)AND 253 <248>
1300 POKE V+29,PEEK(V+29)AND 253 <014>
1310 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 2:RETURN <105>
1320 PRINT {HOME,16DOWN}":REM 16 <093>
1330 PRINT TAB(30)"00{DOWN,2LEFT}00" <179>
1340 K$=K$+" BOMBE":RETURN <236>
1350 PRINT {HOME,16DOWN}":REM 16 <123>
1360 PRINT TAB(10)" {GREY 2,RVSON} UUU{RVOFF
}UU{YELLOW}" <237>
1370 K$=K$+" ZUENDER" <250>
1380 RETURN <247>
1390 K$=K$+" SCHWERT" <017>
1400 POKE SR+2,34 <040>
1410 POKE V+16,4 <229>
1420 POKE V+4,35:POKE V+5,150 <184>
1430 POKE V+23,PEEK(V+23)OR 4 <031>
1440 POKE V+29,PEEK(V+29)OR 4 <053>
1450 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 4 <047>
1460 POKE V+41,3:RETURN <220>
1470 K$=K$+" STRAHLENANZUG" <039>
1480 POKE SR+3,32:POKE SR+4,33 <093>
1490 POKE V+6,230:POKE V+7,105:POKE V+8,23
0:POKE V+9,145 <201>
1500 POKE V+23,PEEK(V+23)OR 24 <151>
1510 POKE V+29,PEEK(V+29)OR 24 <173>
1520 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 24 <167>
1530 POKE V+42,7:POKE V+43,7 <250>
1540 RETURN <152>
1550 K$=K$+" RAUMANZUG" <076>
1560 POKE SR+3,32:POKE SR+4,33 <174>
1570 POKE V+6,230:POKE V+7,105:POKE V+8,23
0:POKE V+9,145 <026>
1580 POKE V+23,PEEK(V+23)OR 24 <232>
1590 POKE V+29,PEEK(V+29)OR 24 <254>
1600 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 24 <248>
1610 POKE V+42,8:POKE V+43,8 <077>
1620 RETURN <232>
1630 K$=K$+" O-TANK" <140>
1640 POKE SR+5,36 <030>
1650 POKE V+10,255:POKE V+11,150 <045>
1660 POKE V+23,PEEK(V+23)OR 32 <055>
1670 POKE V+29,PEEK(V+29)OR 32 <077>
1680 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 32 <071>
1690 POKE V+44,14 <048>
1700 RETURN <056>
1710 K$=K$+" URAN" <104>
1720 POKE SR+6,37 <112>
1730 POKE V+12,150:POKE V+13,175 <130>
1740 POKE V+23,PEEK(V+23)OR 64 <140>
1750 POKE V+29,PEEK(V+29)OR 64 <162>
1760 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 64 <156>
1770 POKE V+45,7 <083>
1780 RETURN <136>
1790 PRINT {HOME,DOWN,3RIGHT}"K$=K$="":T=0 <218>
1800 F2=F2(PZ,PX,PY) <085>
1810 IF (HA AND 32)<>32 AND ((F2(PZ,PX,PY)A
ND 256)=256)OR((HA AND 256)=256) THEN
6510 <157>
1820 IF IM=1 THEN ZE=ZE+1:IF ZE=2 THEN 652
0 <085>
1830 IF SO=1 THEN ZE=ZE+1:IF ZE=2 THEN 652
0 <107>
1840 IF PZ=1 AND PX=1 AND PY=3 THEN 6610 <058>
1850 PRINT {HOME,21DOWN}":REM 21 <253>
1860 PRINT R$ <090>
1870 PRINT": {22SPACE,22LEFT}":REM 22 <082>
1880 GET A$:T=T+1:IF CO=1 AND TI-TS>4500 T
HEN 6410 <152>
1890 IF (IM=1 OR SO=1)AND(T>450) THEN 6520 <005>
1900 IF A$="" THEN 1880 <209>
1910 IF A$=CHR$(13) THEN 1950 <017>
1920 IF A$=CHR$(20)AND K$<>"" THEN K$=LEFT$
(K$,LEN(K$)-1):PRINT {LEFT,SPACE,LEFT
}":GOTO 1880 <100>
1930 K$=K$+A$:PRINT A$; <163>
1940 GOTO 1880 <245>
1950 IF LEN(K$)>1 THEN 2320 <003>
1960 FOR I=1 TO 9:IF K$=MID$("NWSOHREUD",I
,1) THEN 1980 <136>
1970 NEXT:GOTO 2220 <196>
1980 ON I GOTO 1990,2020,2050,2090,2120,21
50,2090,2120,2150 <148>
1990 IF (F1 AND 1)=1 THEN PY=PY-1:GOTO 370 <199>
2000 IF (F1 AND 16)<>16 THEN 2180 <125>
2010 GOTO 2200 <046>
2020 IF (F1 AND 2)=2 THEN PX=PX-1:GOTO 370 <229>
2030 IF (F1 AND 32)<>32 THEN 2180 <151>
2040 GOTO 2200 <076>
2050 IF (F1 AND 4)=4 THEN PY=PY+1:GOTO 370 <009>
2060 IF WE=1 THEN PY=PY+1:GOTO 370 <001>
2070 IF ((F1 AND 64)<>64)AND WE=1 THEN 2180 <073>
2080 GOTO 2200 <085>
2090 IF (F1 AND 8)=8 THEN PX=PX+1:GOTO 370 <055>
2100 IF (F1 AND 128)<>128 THEN 2180 <074>
2110 GOTO 2200 <147>
2120 IF ((F1 AND 1024)<>1024)AND F1<>0 THEN
2200 <186>
2130 PZ=PZ+1 <059>
2140 GOTO 370 <135>
2150 IF ((F1 AND 1024)<>1024)AND F1<>0 THEN
2200 <216>
2160 PZ=PZ-1 <090>
2170 GOTO 370 <165>
2180 K$="WAS IST?!" <044>
2190 GOTO 1790 <240>
2200 K$="DIE TUER IST ZU!" <215>
2210 GOTO 1790 <004>
2220 K$="WAS SOLL DENN DAS HEISSEN?" <137>
2230 GOTO 1790 <024>
2240 K$="WITZBOLD!" <189>
2250 GOTO 1790 <044>
2260 K$=S$+"- SEH ICH NICHT!" <218>
2270 GOTO 1790 <064>
2280 K$="MEHR KANNST DU(!) NICHT TRAGEN." <192>
2290 GOTO 1790 <084>
2300 K$="DAS HAST DU NICHT IN DER HAND." <059>
2310 GOTO 1790 <105>
2320 IF K$="ENDE"OR K$="QUIT" THEN END <164>
2330 IF K$="SAVE" THEN 3640 <182>
2340 IF K$="LOAD" THEN 3780 <182>
2350 IF K$="BETE"OR K$="PRAY" THEN 3490 <015>
2360 IF K$="LIST" THEN 3510 <221>
2370 IF K$="ZEIT"OR K$="TIME" THEN 3560 <048>

```

```

2380 IF K$="START"OR K$="STARTE"THEN 3910 <047>
2390 FOR I=1 TO LEN(K$):IF MID$(K$,I,1)="
"THEN 2410 <184>
2400 NEXT:GOTO 2220 <116>
2410 V$=LEFT$(K$,I-1):S$=RIGHT$(K$,LEN(K$)
-I):GOSUB 2630 <153>
2420 FOR I=1 TO 10:IF V$=V$(I)THEN 2440 <165>
2430 NEXT:GOTO 2220 <146>
2440 VE=I:FOR I=0 TO 14:IF S$=S$(I+1)THEN
2460 <099>
2450 NEXT:GOTO 2220 <166>
2460 S=I <243>
2470 ON VE GOTO 2490,2490,2580,2580,2680,2
850,2890,3060,3430,3490 <001>
2480 GOTO 2220 <008>
2490 IF (F2 AND (2↑S))<>(2↑S) THEN 2260 <163>
2500 IF HN=5 THEN 2280 <072>
2510 IF S=9 OR S=10 THEN 2240 <037>
2520 IF S=12 OR S=13 THEN 2240 <092>
2530 IF S=11 THEN 2280 <080>
2540 HN=HN+1 <174>
2550 HA=HA OR (2↑S) <247>
2560 F2(PZ,PX,PY)=F2-(2↑S) <127>
2570 GOSUB 5870:GOTO 420 <206>
2580 IF (HA AND (2↑S))<>(2↑S) THEN 2300 <010>
2590 HN=HN-1 <226>
2600 HA=HA-(2↑S) <037>
2610 F2(PZ,PX,PY)=F2 OR (2↑S) <182>
2620 GOSUB 5870:GOTO 420 <000>
2630 IF V$="DESTROY"THEN V$="ZERSTOERE" <079>
2640 IF V$="FILL"OR V$="FUELLE"THEN V$="LA
DE" <134>
2650 IF V$="KILL"THEN V$="TOETE" <035>
2660 IF V$="OPEN"THEN V$="OEFFNE" <101>
2670 RETURN <006>
2680 IF S=12 THEN 2750 <234>
2690 IF S=9 OR S=10 THEN 2890 <229>
2700 IF (HA AND (2↑S))=(2↑S) THEN 2730 <215>
2710 K$="DU HASTS' NICHT IN DER HAND." <121>
2720 GOTO 1790 <004>
2730 HA=HA-(2↑S):K$="OK." <014>
2740 GOSUB 5870:GOTO 1790 <179>
2750 PRINT{HOME,21DOWN}";:REM 21 <132>
2760 IF PZ<>2 OR PX<>1 OR PY<>3 THEN 2830 <238>
2770 PRINT"HAST DU DEN ZUENDER";:INPUT A$ <213>
2780 IF A$<>"J"OR((HA AND 8)<>8) THEN 2840 <155>
2790 PRINT{UP}IST DIE BOMBE DA: {SPACE,9L
EFT}";:INPUT A$:REM 9 <042>
2800 IF A$<>"J"OR((HA AND 4)<>4) THEN 2840 <167>
2810 CO=1:HN=HN-2:HA=HA-12 <122>
2820 K$="COUNTDOWN BEGINNT(4SPACE): 45 SEC
.":TS=TI:GOTO 1790 <172>
2830 K$=S$+"-WO IST DAS":GOTO 1790 <206>
2840 K$="ZERSTUERUNG UNMOEGlich!":GOTO 1790 <060>
2850 IF S<>14 THEN K$="SCHOENES WETTER HEU
TE, NICHT?":GOTO 1790 <036>
2860 IF PZ<>1 OR PX<>5 OR PY<>4 THEN K$="H
IER IST KEIN SCHIFF":GOTO 1790 <117>
2870 IF (HA AND 256)<>256 THEN K$="DU BRAUC
HST DAZU URAN.":GOTO 1790 <032>
2880 RE=1:HN=HN-1:HA=HA-256:K$="GELADEN":G
OSUB 5870:GOTO 1790 <189>
2890 IF S=9 THEN 2930 <147>
2900 IF S=10 THEN 2970 <201>
2910 IF (HA AND (2↑S))<>2↑S THEN 2300 <004>
2920 FOR Z=1 TO 2:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO
4 <165>
2930 IF (F1 AND 256)<>256 THEN 2260 <142>
2940 IF (HA AND 16)<>16 THEN 3050 <060>
2950 F1(PZ,PX,PY)=F1-256 <029>
2960 SO=0:ZE=0:GOSUB 5600:GOTO 420 <197>
2970 IF (F1 AND 512)<>512 THEN 2260 <172>
2980 IF (HA AND 16)<>16 THEN 3050 <100>
2990 F1(PZ,PX,PY)=F1-512 <064>
3000 Z=FN R(2):X=FN R(4):Y=FN R(4) <202>
3010 IF (F2(Z,X,Y)<>0)OR((F1(Z,X,Y) AND 256)
=256) THEN 3000 <235>
3020 POKE V+21,0:K$="SO KANNST DU IHN NICHT
TOETEN!" <027>
3030 PRINT{HOME,7DOWN,10RIGHT,4SPACE,DOWN
,4LEFT,4SPACE}" <239>
3040 GOSUB 5810:F1(Z,X,Y)=F1(Z,X,Y)OR 512:
IM=0:ZE=0:GOTO 1790 <209>
3050 K$="DU KANNST IHN NICHT TOETEN!":GOTO
1790 <155>
3060 IF S<>13 THEN 3420 <021>
3070 IF PY<>0 THEN 3100 <060>
3080 IF (HA AND 1)<>1 THEN 2020 <089>
3090 F1(PZ,PX,PY+1)=(F1(PZ,PX,PY+1)-16)OR
1:GOSUB 5560:GOTO 420 <240>
3100 ON PZ GOTO 3110,3190,3360 <162>
3110 IF PX<>2 OR PY<>1 THEN 3150 <089>
3120 IF (F1(PZ,PX,PY) AND 16)<>16 THEN 2260 <133>
3130 IF (HA AND 1)<>1 THEN 2020 <139>
3140 F1(PZ,PX,PY)=(F1(PZ,PX,PY)-16)OR 1:GO
SUB 5560:GOTO 420 <108>
3150 IF PX<>3 OR PY<>2 THEN 2260 <132>
3160 IF (F1(PZ,PX,PY) AND 128)<>128 THEN 226
0 <021>
3170 IF (HA AND 2)<>2 THEN 2020 <181>
3180 F1(PZ,PX,PY)=(F1-128)OR 8:GOSUB 5560:
GOTO 420 <043>
3190 IF PX=1 AND PY=1 THEN 3240 <067>
3200 IF PX=1 AND PY=2 THEN 3280 <082>
3210 IF PX=2 AND PY=1 THEN 3320 <087>
3220 GOTO 2260 <243>
3230 K$="DA IST KEINE TUER.":GOTO 1790 <242>
3240 IF (F1(PZ,PX,PY) AND 64)<>64 THEN 2260 <003>
3250 IF (HA AND 2)<>2 THEN 2020 <005>
3260 F1(PZ,PX,PY)=(F1-64)OR 4:F1(PZ,PX,PY+
1)=(F1(PZ,PX,PY+1)-16)OR 1 <114>
3270 GOSUB 5560:GOTO 420 <136>
3280 IF (F1(PZ,PX,PY) AND 16)<>16 THEN 2260 <037>
3290 IF (HA AND 2)<>2 THEN 2020 <045>
3300 F1(PZ,PX,PY)=(F1-16)OR 1:F1(PZ,PX,PY-
1)=(F1(PZ,PX,PY-1)-64)OR 4 <156>
3310 GOSUB 5560:GOTO 420 <176>
3320 IF (HA AND 1)<>1 THEN 2180 <080>
3330 IF (F1 AND 16)<>16 THEN 2260 <180>
3340 F1(PZ,PX,PY)=(F1-16)OR 1 <161>
3350 GOSUB 5560:GOTO 420 <217>
3360 IF PX=2 AND PY=1 THEN 3390 <213>
3370 IF PX=4 AND PY=3 THEN 2020 <248>
3380 GOTO 2260 <148>
3390 IF (F1(PZ,PX,PY) AND 16)<>16 THEN 2260 <148>
3400 IF (HA AND 1)<>1 THEN 2020 <154>
3410 FOR Z=1 TO 2:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO
4 <145>
3420 K$="DAS KANNST DU NICHT OEFFNEN":GOTO
1790 <025>
3430 IF S<>11 THEN K$="WAAAS!?!?":GOTO 179
0 <228>
3440 IF PZ<>2 OR PX<>3 OR PY<>1 THEN K$="W
O SIEST DU EINEN COMPUTER":GOTO 1790 <106>
3450 ON FN R(3)GOTO 3460,3470,3480 <222>
3460 GOTO 6410 <229>
3470 F2(PZ,PX,PY)=HA:HA=0:GOTO 420 <240>
3480 F1(PZ,PX,PY)=F1(PZ,PX,PY)OR 768:GOTO
420 <059>
3490 K$="EINE STIMME SAGT DIR: DIR WERDEN(
9RIGHT)ALLE SUENDEN VERGEBEN!" <148>
3500 GOTO 1790 <019>
3510 PRINT{CLR,2DOWN,3RIGHT}DU HAELST MOM
ENTAN: {DOWN}" <176>
3520 FOR I=0 TO 8:IF (HA AND (2↑I))<>(2↑I)TH
EN 3540 <110>
3530 PRINT{3RIGHT}"S$(I+1) <247>
3540 NEXT:K$="" <002>
3550 GOTO 1790 <069>
3560 K$="ZEIT= "+LEFT$(TI$,2)+" "+MID$(TI$
,3,2)+" "+RIGHT$(TI$,2) <043>
3570 IF CO=0 THEN 1790 <118>
3580 K$=K$+"{2SPACE}-{2SPACE}COUNTDOWN= " <178>
3590 T$=MID$(STR$(TI-TS),2) <187>
3600 FOR I=1 TO 6:IF LEN(T$)=6 THEN 3620 <080>
3610 T$="0"+T$:NEXT <164>
3620 K$=K$+MID$(T$,2,3) <188>
3630 GOTO 1790 <150>
3640 PRINT{CLR}":INPUT"FILE-NAME";N$ <212>
3650 PRINT{CLR}":INPUT"DISK ODER KASSETTE
(D/K)";WW$ <152>
3660 IF WW$="K"THEN OPEN 1,1,1,N$ <199>
3670 IF WW$="D"THEN OPEN 1,8,2,N$+" ,S,W" <194>
3680 IF WW$<>"D"AND WW$<>"K"THEN 3650 <160>
3690 PRINT#1,PZ:PRINT#1,PX:PRINT#1,PY:PRIN
T#1,HA:PRINT#1,HN:PRINT#1,WE <014>
3700 PRINT#1,L:PRINT#1,SO:PRINT#1,IM:PRINT
#1,CO:PRINT#1,SO:PRINT#1,RE <177>
3720 PRINT#1,TS:PRINT#1,TI$ <034>
3730 FOR Z=1 TO 2:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO
4 <210>
3740 PRINT#1,F1(Z,X,Y) <202>
3750 PRINT#1,F2(Z,X,Y) <213>
3760 NEXT:NEXT:NEXT:CLOSE 1 <195>

```

Listing »Crantor« (Fortsetzung)

```

3770 GOTO 420 <231>
3780 PRINT {CLR}": INPUT"FILE-NAME";N$ <096>
3790 PRINT {CLR}": INPUT"DISK ODER KASSETTE
(D/K)";WW$ <036>
3800 IF WW$="K"THEN OPEN 1,1,0,N$ <082>
3810 IF WW$="D"THEN OPEN 1,8,2,N$+",S,R" <073>
3820 IF WW$<>"D"AND WW$<>"K"THEN 3790 <049>
3830 INPUT#1,PZ: INPUT#1,PX: INPUT#1,PY: INPU
T#1,HA: INPUT#1,HN: INPUT#1,WE <034>
3840 INPUT#1,L: INPUT#1,SD: INPUT#1,IM: INPUT
#1,CO: INPUT#1,SO: INPUT#1,RE <198>
3850 INPUT#1,TS: INPUT#1,T$: TI$=T$ <089>
3860 FOR Z=1 TO 2:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO
4 <085>
3870 INPUT#1,F1(Z,X,Y) <057>
3880 INPUT#1,F2(Z,X,Y) <068>
3890 NEXT: NEXT: NEXT: CLOSE 1 <070>
3900 GOTO 420 <106>
3910 IF PZ<>1 OR PX<>5 OR PY<>4 THEN K$="W
O SIEHST DU DEIN SCHIFF?":GOTO 1790 <194>
3920 IF RE=0 THEN K$="KEINE ENERGIE DA!":G
OTO 1790 <020>
3930 GOTO 4030 <185>
3940 PRINT {WHITE,CLR}":POKE V+21,0 <120>
3950 POKE SR,42:POKE SR+1,48:POKE SR+2,45:
POKE SR+3,46:POKE SR+4,46:POKE SR+5,4
9 <220>
3960 POKE V+23,1:POKE V+29,1:POKE V,255:PO
KE V+1,127:POKE V+2,0:POKE V+3,0 <239>
3970 POKE V+4,50:POKE V+5,96:POKE V+16,0 <034>
3980 POKE V+6,150:POKE V+7,120 <241>
3990 POKE V+8,75:POKE V+9,170 <218>
4000 POKE V+39,12:POKE V+40,3:POKE V+41,10
:POKE V+42,4:POKE V+43,14:POKE V+44,3 <144>
4010 FOR I=1 TO 20:PRINT TAB(FN R(39))".":
NEXT <237>
4020 RETURN <081>
4030 POKE 53280,0:POKE 53281,0:GOSUB 3940:
POKE V+21,63:POKE S3+5,32:POKE S3+6,2
55 <024>
4040 POKE S1+5,240:POKE S1+6,253:POKE S2+5
,196:POKE S2+6,253 <139>
4050 POKE S1+1,100:POKE S2+1,50:POKE S1+4,
129:POKE S2+4,129 <077>
4060 FOR W=1 TO 4500:NEXT:POKE S1+24,15:PO
KE S3+4,33:POKE V+3,140: IF SO=1 THEN
4120 <010>
4070 POKE V+11,140 <175>
4080 FOR X=231 TO 0 STEP-2:POKE V+2,X:POKE
V+10,X+23:POKE S1+1,X:POKE S2+1,X <047>
4090 POKE S3+1,231-X:NEXT <130>
4100 POKE V+10,0:POKE V+2,0 <199>
4110 IF CO=0 THEN POKE S1+4,128:POKE S2+4,
128:POKE S3+4,32:GOTO 4160 <211>
4120 POKE S3+4,32:POKE SR,43:FOR W=1 TO 20
:POKE V+39,FN R(15) <207>
4130 POKE S1+1,FN R(255):NEXT:POKE V+39,2 <143>
4140 POKE S2+1,FN R(255):FOR W=15 TO 5 STE
P-.02:POKE S1+24,W: IF W<12 THEN POKE
V+21,62 <121>
4150 NEXT:POKE S1+4,128:POKE S2+4,128 <189>
4160 IF SO=1 THEN PRINT {HOME, GREY 2}DU HA
ST DICH SELBST MIT IN DIE LUFT GE- SP
RENGT!!" <233>
4170 IF CO=0 THEN PRINT {HOME, GREY 2}DU HA
ST VERGESSEN DIE BASIS ZU{10SPACE}ZER
STOEREN!" <040>
4180 PRINT {HOME, GREY 2, 4DOWN}ZEIT: "LEFT$
(TI$,2)": "MID$(TI$,3,2)": "RIGHT$(TI$,
2) <172>
4190 FOR W=1 TO 2000:NEXT <075>
4200 POKE V+21,0 <206>
4210 POKE 198,0:POKE 53280,0:POKE 53281,0 <118>
4220 FOR I=1 TO 22:PRINT TAB(INT(RND(0)*39
))" {WHITE}." :NEXT <109>
4230 POKE SR,48:POKE SR+1,49:POKE SR+2,50 <055>
4240 POKE SR+3,53:POKE SR+4,54:POKE SR+5,5
5:POKE SR+6,51:POKE SR+7,52 <243>
4250 POKE V+23,56:POKE V+29,63:POKE V+39,3
:POKE V+40,3:POKE V+41,1:POKE V+42,14 <153>
4260 POKE V+43,14:POKE V+44,14 <013>
4270 POKE V,124:POKE V+1,160:POKE V+2,172:
POKE V+3,160 <195>
4280 POKE V+4,148:POKE V+5,175:POKE S1+5,1
92:POKE S1+6,255:POKE S1+1,4:POKE S1+
4,129 <175>
4290 POKE V+6,100:POKE V+8,148:POKE V+10,1
96:POKE V+7,75:POKE V+9,75:POKE V+11,
75 <057>
4300 POKE V+5,176:PRINT TAB(INT(RND(0)*37
))" {WHITE}." :POKE V+5,177:POKE V+21,7 <072>
4310 POKE V+5,176:POKE V+5,175:PRINT TAB(F
N R(38))" {WHITE}." <020>
4320 GET A$: IF A$=""THEN 4310 <133>
4330 HA=0:HN=0:WE=0:L=0:SO=0:IM=0:ZE=0:CO=
0:SO=0:RE=0:RU=1:GOTO 240 <158>
4340 GOTO 4340 <088>
4350 POKE 198,0:PRINT {CLR}":POKE 53280,0:
POKE 53281,0 <172>
4360 FOR I=1 TO 22:PRINT TAB(INT(RND(0)*39
))" {WHITE}." :NEXT <250>
4370 POKE SR,48:POKE SR+1,49:POKE SR+2,50 <196>
4380 POKE SR+3,53:POKE SR+4,54:POKE SR+5,5
5:POKE SR+6,51:POKE SR+7,52 <128>
4390 POKE V+23,56:POKE V+29,63:POKE V+39,3
:POKE V+40,3:POKE V+41,1:POKE V+42,14 <038>
4400 POKE V+43,14:POKE V+44,14 <154>
4410 POKE V,124:POKE V+1,160:POKE V+2,172:
POKE V+3,160 <080>
4420 POKE V+4,148:POKE V+5,175 <184>
4430 POKE V+6,100:POKE V+8,148:POKE V+10,1
96:POKE V+7,75:POKE V+9,75:POKE V+11,
75 <198>
4440 POKE V+5,176:PRINT TAB(INT(RND(0)*37
))" {WHITE}." :POKE V+5,177:POKE V+21,63 <007>
4450 POKE V+5,176:POKE V+5,175:GOSUB 6090 <110>
4460 AL=0 <236>
4470 IF A$="I"THEN AL=1 <205>
4480 POKE V+21,59 <037>
4490 FOR I=75 TO 0 STEP-1:POKE V+7,I:POKE
V+9,I:POKE V+11,I:GOSUB 5380:NEXT <211>
4500 POKE S2+1,10:POKE S2+5,95:POKE S2+6,2
55:POKE S2+4,129:POKE V+21,7 <137>
4510 FOR I=160 TO 75 STEP-1:GOSUB 5380:POK
E V+1,I:POKE V+3,I:POKE V+5,I+17:NEXT <039>
4520 POKE S2+4,128 <122>
4530 POKE V+21,27:EE=0:GOSUB 4950 <145>
4540 L$=" @PPPOOOTTIT(RVSON)UUUUUYYYYYUUU
UU(RVOFF)TTTTTPOPP@ " <003>
4550 POKE SR+3,51:POKE SR+4,52:POKE V+6,13
4:POKE V+8,182:Y=225 <226>
4560 POKE V+42,6:POKE V+43,6:POKE V+23,0:P
OKE V+29,63 <061>
4570 PRINT {ORANGE}"L$;:FOR W=1 TO 100:NEX
T <218>
4580 Y=Y-8:POKE V+7,Y:POKE V+9,Y <088>
4590 FOR I=1 TO 5:PRINT {RVSON,40SPACE,RVD
FF}";:REM 40 <168>
4600 Y=Y-8:POKE V+7,Y:POKE V+9,Y:FOR W=1 T
O 100:NEXT:NEXT <014>
4610 X=PEEK(V):Y=PEEK(V+1):AQ=.2:PQ=0:BQ=0
:XQ=0:POKE S1+1,10:POKE S1+5,0 <108>
4620 POKE S1+6,248 <227>
4630 X=X+XQ+3: IF XQ<>0 THEN XQ=XQ-SGN(XQ)*
.25 <001>
4640 PQ=PQ+AQ-BQ/10:Y=Y+PQ <119>
4650 IF PQ<-3 THEN PQ=-3 <209>
4660 IF PQ>3 THEN PQ=3 <131>
4670 IF Y<0 THEN Y=0 <249>
4680 IF X<0 THEN X=0 <001>
4690 X1=X: X2=X+48: X3=X+24: A=0 <023>
4700 POKE V,X1 AND 255:POKE V+1,Y: IF (X1 AN
D 256)=256 THEN A=A+1:POKE V+16,A OR
PEEK(V+16) <161>
4710 POKE V+2,X2 AND 255:POKE V+3,Y: IF (X2
AND 256)=256 THEN A=A+2:POKE V+16,A O
R PEEK(V+16) <140>
4720 POKE V+4,X3 AND 255:POKE V+5,Y+18: IF (
X3 AND 256)=256 THEN A=A+4 <226>
4730 IF Y>181 THEN 4890 <055>
4740 POKE V+16,A:POKE V+30,0: IF BQ<>0 THEN
POKE V+21,31:BQ=BQ-2:POKE S1+4,129 <152>
4750 J=PEEK(56321) <176>
4760 IF (J AND 16)=0 THEN BQ=BQ+6 <039>
4770 IF (J AND 4)=0 THEN XQ=XQ-2 <039>
4780 IF (J AND 8)=0 THEN XQ=XQ+2 <052>
4790 IF BQ=0 THEN POKE V+21,27:POKE S1+4,1
28 <248>
4800 IF (PEEK(V+30) AND 29)=29 THEN 4820 <208>
4810 GOTO 4630 <050>
4820 IF X<120 OR X>150 THEN 4890 <218>
4830 POKE S1+5,0:POKE S1+6,242:POKE S1+1,2

```

```

5 <002>
4840 FOR I=1 TO 10:PRINT"(HOME,DOWN,RIGHT)
ENERGIE LEVEL = 0":POKE S1+4,33 <173>
4850 FOR W=1 TO 500:NEXT:PRINT"(HOME,DOWN,
20SPACE)":POKE S1+4,32:FOR W=1 TO 500 <225>
4860 NEXT:NEXT <076>
4870 IF AL=0 THEN RETURN <072>
4880 GOTO 5180 <122>
4890 POKE SR,43:POKE SR+1,43:POKE S1+5,0:P
OKE S2+5,0:POKE S1+6,252:POKE S2+6,25
2 <246>
4900 POKE S1+1,10:POKE S2+1,10 <120>
4910 POKE S1+4,33:POKE S2+4,129 <200>
4920 FOR W=1 TO 100:NEXT:POKE S1+4,32:POKE
S2+4,128 <182>
4930 FOR W=1 TO 2000:NEXT <050>
4940 EE=1:GOSUB 4950:GOTO 4350 <244>
4950 K$="{39SPACE}" <206>
4960 IF EE=0 THEN K$=K$+"DU BIST " <090>
4970 IF EE=1 THEN K$=K$+"DU WARST " <196>
4980 K$=K$+"ZUR RETTUNG DER VEREINIGTEN PL
ANETEN BEORDERT." <038>
4990 IF EE=0 THEN K$=K$+"DEINE AUFGABE IS
T " <237>
5000 IF EE=1 THEN K$=K$+"DEINE AUFGABE WA
R " <242>
5010 K$=K$+"ES DEN GARSTIGEN IMPERATOR 'CR
ANTOR', DER DAS PLANETENSYSTEM " <107>
5020 IF EE=0 THEN K$=K$+"BEDROHT, " <255>
5030 IF EE=1 THEN K$=K$+"EROBERTE, " <097>
5040 K$=K$+"UNSCHAEDLICH ZU MACHEN!!" <073>
5050 K$=K$+"(41SPACE)" <075>
5060 IF AL=0 THEN RETURN <006>
5070 POKE S1+5,0:POKE S1+6,244:POKE S1+4,3
3:POKE S2+5,0:POKE S2+6,241:POKE S2+4
,129 <125>
5080 POKE S1+1,50:POKE S2+1,90 <056>
5090 FOR I=1 TO LEN(K$)-40 <216>
5100 POKE S1+4,33:POKE S2+4,129:PRINT"(HOM
E,22DOWN)":REM 22 <142>
5110 PRINT MID$(K$,I,40) <049>
5120 FOR W=1 TO 40:NEXT:POKE S1+4,32:POKE
S2+4,128 <082>
5130 FOR W=1 TO 40:NEXT:POKE S1+4,33:POKE
S2+4,129 <094>
5140 FOR W=1 TO 40:NEXT:POKE S1+4,32:POKE
S2+4,128 <102>
5150 FOR W=1 TO 40:NEXT:POKE S1+4,33:POKE
S2+4,129 <114>
5160 NEXT:POKE S1+4,32:POKE S2+4,128:RETUR
N <069>
5170 GOTO 5170 <156>
5180 POKE SR,40:POKE SR+1,41:POKE V,40:POK
E V+1,160:POKE V+2,40:POKE V+3,202 <209>
5190 POKE 53280,6:POKE 53281,6 <139>
5200 POKE V+23,3:POKE V+29,3:POKE V+21,3:P
OKE V+39,0:POKE V+40,0 <023>
5210 PRINT"(CLR,14DOWN,4RIGHT,WHITE,RVSON,
2SPACE,DOWN,2LEFT,2SPACE,RVOFF,YELLOW
)" <210>
5220 PRINT"(HOME)": <163>
5230 POKE V+24,10:PRINT TAB(8); <030>
5240 K$="HALLO, DU ELENDER NICHT!****":GOS
UB 5410 <126>
5250 K$="(DOWN,2SPACE)WILLST DU TATSICHLIC
H VERSUCHEN MICH,":GOSUB 5410 <045>
5260 K$="{SPACE,ORANGE}CRANTOR{YELLOW}, UN
D MEINE BASIS ZU ZERSTREN?":GOSUB 54
10 <094>
5270 K$="(DOWN)****(2SPACE)SETZT DU WAHRHA
FTIG DEIN LEBEN AUF":GOSUB 5410 <077>
5280 K$="(2SPACE)SPIEL, UM DIESES ANDROMED
A-BALIXCHEN":GOSUB 5410 <101>
5290 PRINT TAB(15);:K$="ZU RETTEN?****":GO
SUB 5410 <092>
5300 K$="(DOWN,2SPACE)DEIN BECH! ICH F3R M
EINEN JEIL HETZE":GOSUB 5410 <057>
5310 K$="MEINE{SPACE,ORANGE}GRAMES{YELLOW,
SPACE}AUF DICH, BIS DAS SCHWARZE":GOS
UB 5410 <077>
5320 K$="DICH ERL24T. ***DU BIST JETZT SC
HON EIN":GOSUB 5410 <102>
5330 PRINT TAB(14);:K$="TOTER MANN!****":GO
SUB 5410 <242>
5340 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(16); <112>
5350 K$="NIMMS' LEICHT!":GOSUB 5410:POKE 1
98,0 <196>
5360 GET A$:IF A$=""THEN 5360 <159>
5370 POKE V+24,8:RETURN <055>
5380 PRINT TAB(INT(RND(0)*39))" {WHITE}." <079>
5390 K$="D":RETURN <148>
5400 GOSUB 5680:GOTO 5390 <033>
5410 POKE S1+5,0:POKE S1+6,240:POKE S2+5,0
:POKE S2+6,241 <014>
5420 FOR I=1 TO LEN(K$) <021>
5430 POKE S2+1,(ASC(MID$(K$,I,1))*2)AND 25
5:POKE S1+1,ASC(MID$(K$,I,1)) <042>
5440 IF MID$(K$,I,1)=" "THEN 5470 <169>
5450 IF MID$(K$,I,1)="*"THEN FOR W=1 TO 30
0:NEXT:GOTO 5480 <079>
5460 POKE S1+4,129:POKE S2+4,129 <038>
5470 PRINT MID$(K$,I,1);:FOR W=1 TO 10:NEX
T <089>
5480 POKE S1+4,128:POKE S2+4,128:NEXT <244>
5490 PRINT:RETURN <232>
5500 POKE S1,10:POKE S1+1,10:POKE S1+5,0:P
OKE S1+6,245 <130>
5510 FOR I=1 TO 4:POKE S1+4,129 <027>
5520 FOR W=1 TO 25:NEXT <039>
5530 POKE S1+4,128 <111>
5540 FOR W=1 TO 150:NEXT:NEXT <038>
5550 RETURN <081>
5560 POKE S1+5,5:POKE S1+6,253:POKE S2+5,5
:POKE S2+6,253 <181>
5570 POKE S1,2:POKE S2,2:POKE S1+4,129:POK
E S2+4,33 <197>
5580 FOR F=1 TO 125:POKE S1+1,F*2:POKE S2+
1,F:NEXT <166>
5590 POKE S1+4,128:POKE S2+4,32:RETURN <056>
5600 POKE S1,100:POKE S1+1,100:POKE S2,100
:POKE S2+1,15:POKE S3,10:POKE S3+1,10
0 <099>
5610 POKE S1+5,10:POKE S1+6,252 <128>
5620 POKE S2+5,10:POKE S2+6,250 <138>
5630 POKE S3+5,5:POKE S3+6,253 <109>
5640 POKE S1+4,17+4:POKE S2+4,33+2:POKE S3
,17+4 <244>
5650 FOR W=1 TO 400:NEXT <215>
5660 POKE S1+4,16+4:POKE S2+4,16+4:POKE S3
+4,32+2 <227>
5670 RETURN <202>
5680 POKE S1+5,5:POKE S1+6,250:POKE S2+5,5
:POKE S2+6,245:POKE S1+24,21 <032>
5690 POKE S1+2,100:POKE S1+3,14:POKE S2+2,
100:POKE S2+3,3 <072>
5700 Q=1:FOR W=1 TO 13 STEP 2:WH=4:IF W>8
THEN WH=2 <084>
5710 POKE S2,FL(Q):POKE S2+1,FH(Q):POKE S2
+4,T2 <083>
5720 FOR N=1 TO WH:FOR L=0 TO 1 <033>
5730 POKE S1,TL(W+L):POKE S1+1,TH(W+L) <147>
5740 POKE S1+4,T1 <044>
5750 FOR WW=1 TO 50:NEXT WW <017>
5760 IF PEEK(203)<>64 THEN POKE S2+4,0:POK
E S1+24,31:RETURN <081>
5770 POKE S1+4,T1-1 <038>
5780 FOR WW=1 TO 40:NEXT WW <046>
5790 NEXT L,N:POKE S2+4,T2-1:Q=Q+1:NEXT W <058>
5800 GOTO 5680 <026>
5810 POKE S1+5,5:POKE S1+6,252 <029>
5820 FOR I=1 TO 7:POKE S1,FL(I):POKE S1+1,
FH(I):POKE S1+4,17 <082>
5830 FOR W=1 TO 100:NEXT <136>
5840 POKE S1+4,16 <114>
5850 FOR W=1 TO 100:NEXT <156>
5860 NEXT I:RETURN <141>
5870 POKE S1+5,5:POKE S1+6,252 <089>
5880 POKE S1,20:POKE S1+1,20 <117>
5890 POKE S1+4,17 <166>
5900 FOR W=1 TO 100:NEXT:POKE S1+4,16 <149>
5910 RETURN <187>
5920 POKE S3+5,196:POKE S3+6,255 <222>
5930 POKE S3,10:POKE S3+1,10 <170>
5940 POKE S1+23,12:POKE S3+4,129 <001>
5950 FOR W=1 TO 5000:NEXT:POKE S3+4,128 <049>
5960 RETURN <237>
5970 POKE S1+5,0:POKE S1+6,252 <185>
5980 POKE S3+5,0:POKE S3+6,252:POKE S1+23,
0 <135>
5990 POKE S1+4,17+4:POKE S3+4,129 <229>
6000 FOR I=60 TO 200:POKE S1+1,I:POKE S3+1
,I:NEXT <167>
6010 POKE S1+4,16+4:POKE S3+4,128 <247>
6020 RETURN <041>

```

Listing »Crantor« (Fortsetzung)

```

6030 POKE S1+5,0:POKE S1+6,252 <245>
6040 POKE S3+5,0:POKE S3+6,252:POKE S1+23,
0 <195>
6050 POKE S1+4,17+4:POKE S3+4,129 <033>
6060 FOR I=200 TO 60 STEP-1:POKE S1+1,I:PO
KE S3+1,I:NEXT <104>
6070 POKE S1+4,16+4:POKE S3+4,128 <051>
6080 RETURN <101>
6090 POKE S1+23,242:POKE S1+22,80 <198>
6100 POKE S1+5,0:POKE S1+6,202 <054>
6110 POKE S2+5,0:POKE S2+6,249 <077>
6120 POKE S3+5,0:POKE S3+6,253 <084>
6130 POKE S1+2,112:POKE S1+3,3 <081>
6140 POKE S2+2,96:POKE S2+3,14 <106>
6150 W1=64:W2=64:W3=32:N=1:S=0 <086>
6160 GET A$:IF A$<>" THEN POKE S1+23,4:RET
URN <249>
6170 IF H(1,N)>=0 THEN FOR W=1 TO TT:NEXT:
GOTO 6230 <140>
6180 GOTO 6200 <141>
6190 IF H(1,N)>=0 THEN 6230 <026>
6200 IF H(1,N)=-.1 THEN N=1:GOTO 6170 <068>
6210 IF S=1 THEN S=0:N=N+1:GOTO 6190 <237>
6220 S=1:N=-H(1,N) <195>
6230 POKE S1,L(1,N):POKE S1+1,H(1,N) <157>
6240 POKE S2,L(2,N):POKE S2+1,H(2,N) <171>
6250 POKE S3,L(3,N):POKE S3+1,H(3,N) <185>
6260 POKE S1+4,W1+1:POKE S2+4,W2+1:POKE S3
+4,W3+1 <158>
6270 FOR W=1 TO TE:NEXT <074>
6280 POKE S1+4,W1:POKE S2+4,W2:POKE S3+4,W
3 <033>
6290 FOR W=1 TO TE/2:NEXT <061>
6300 N=N+1:GOTO 6160 <109>
6310 DATA 004,028,002,004,0 <117>
6320 DATA 265,011,134,003,0 <133>
6330 DATA 004,1028,009,006,0 <195>
6340 DATA 009,011,522,011,2 <151>
6350 DATA 064,016,4100,004,0 <211>
6360 DATA 024,266,011,263,0 <180>
6370 DATA 2052,1032,014,003,0 <020>
6380 DATA 265,010,011,002,0 <185>
6390 DATA 64,2,32,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,8,0,0,0,0 <069>
6400 DATA 256,4,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,1,0 <125>
6410 SO=1:GOTO 4030 <050>
6420 PRINT"(HOME,SPACE)"K$ <140>
6430 PRINT" ICH FUERCHTE DU HAST KEINEN" <193>
6440 PRINT" O-TANK.":GOTO 6470 <138>
6450 PRINT"(HOME,SPACE)"K$ <170>
6460 PRINT" ICH FUERCHTE DU HAST KEINEN":P
RINT" RAUMANZUG." <222>
6470 POKE S1+5,196:POKE S1+6,253 <032>
6480 POKE S1,30:POKE S1+1,40:POKE S1+4,129 <206>
6490 FOR W=1 TO 5000:NEXT:POKE S1+4,128 <077>
6500 FOR W=1 TO 1000:NEXT:GOTO 6670 <239>
6510 POKE 53280,4:PRINT"<RIGHT>DIE STRAHL
EN HABEN DICH GETOETET!":GOTO 6670 <146>
6520 POKE 53281,2:N$="CRAME":GOSUB 5600 <037>
6530 IF IM=1 THEN N$="CRANTOR" <199>
6540 PRINT"<CLR,DOWN,SPACE>DER GEWITZTE "N
$" HAT DEIN LEBEN" <141>
6550 PRINT" DURCH SEIN LASER-SCHWERT BEEND
ET!!" <046>
6560 FOR W=1 TO 1000:NEXT:GOTO 6670 <043>
6570 POKE 53281,0:PRINT"<CLR>":FOR I=1 TO
20:PRINT TAB(RND(1)*38)"(WHITE).":NEX
T:PRINT"(YELLOW)" <043>
6580 PRINT"(HOME,DOWN,SPACE)WARUM HAST DU
DIE BASIS VERLASSEN?":GOSUB 5970 <052>
6590 PRINT" DU BIST IM ALL!":PRINT" OHNE H
ILFE!":PRINT"DU WIRST BALD STERBEN." <118>
6600 GOTO 6670 <061>
6610 POKE 53281,0 <225>
6620 PRINT"<CLR,DOWN,SPACE>DU BIST IN DEN
KELLER GEFALLEN!":GOSUB 6030 <093>
6630 PRINT" EIN GROSSER BERG ABFALL UMGIBT
DICH." <173>
6640 PRINT" ES GIBT KEINE MOEGlichkeit AUS
DIESEM" <037>
6650 PRINT" RAUM HERAUSZUKOMMEN!!" <165>
6660 PRINT"<SPACE,DOWN>ASCHE ZU ASCHE, STA
UB ZU STAUB..." <230>
6670 T1=21:T2=21:FOR W=1 TO 5000:NEXT:GOSU
B 5600:GOTO 4330 <216>
6680 DATA 0,248,0,1,4,0,2,2 <224>
6690 DATA 0,2,2,0,2,2,0,1 <124>
6700 DATA 4,0,0,248,0,15,7,128 <151>
6710 DATA 48,32,96,64,0,16,64,32 <023>
6720 DATA 16,64,0,16,68,45,16,68 <037>
6730 DATA 13,16,68,45,16,68,1,16 <042>
6740 DATA 68,33,16,68,1,16,68,33 <058>
6750 DATA 16,68,1,16,68,33,16,0 <007>
6760 DATA 68,1,16,56,32,224,68,1 <070>
6770 DATA 16,68,33,16,60,33,224,4 <125>
6780 DATA 33,0,4,33,0,4,33,0 <119>
6790 DATA 4,33,0,4,33,0,4,33 <133>
6800 DATA 0,4,33,0,4,33,0,4 <089>
6810 DATA 33,0,4,33,0,4,33,0 <149>
6820 DATA 4,33,0,8,112,128,16,216 <166>
6830 DATA 64,31,143,192,31,7,192,0 <232>
6840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <009>
6850 DATA 0,0,0,0,0,1,128,0 <127>
6860 DATA 3,128,0,7,0,0,14,0 <199>
6870 DATA 0,28,0,0,56,0,0,112 <000>
6880 DATA 0,0,224,0,1,192,0,3 <009>
6890 DATA 128,0,7,0,0,110,0,0 <015>
6900 DATA 60,0,0,40,0,0,92,0 <234>
6910 DATA 0,164,0,0,192,0,0,0 <038>
6920 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <186>
6930 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <196>
6940 DATA 255,255,255,247,255,255,255,255 <207>
6950 DATA 255,227,255,224,193,255,192,65 <163>
6960 DATA 255,224,193,255,255,227,255,255 <222>
6970 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <236>
6980 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <246>
6990 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0 <148>
7000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0 <170>
7010 DATA 0,0,224,0,0,64,0,0 <086>
7020 DATA 224,0,0,224,0,1,240,0 <245>
7030 DATA 3,252,0,3,250,0,3,250 <008>
7040 DATA 0,3,249,0,3,249,0,3 <185>
7050 DATA 248,128,3,248,64,3,248,32 <006>
7060 DATA 3,248,16,3,248,8,3,252 <115>
7070 DATA 8,3,250,16,3,249,224,0 <115>
7080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <218>
7090 DATA 0,0,7,255,252,15,255,244 <236>
7100 DATA 31,255,236,32,0,28,63,255 <045>
7110 DATA 220,63,7,220,63,143,220,63 <094>
7120 DATA 223,220,62,3,220,63,39,220 <101>
7130 DATA 63,175,220,63,255,220,63,255 <228>
7140 DATA 216,63,255,208,63,255,224,0 <187>
7150 DATA 0,120,0,1,254,0,27,123 <174>
7160 DATA 96,62,181,240,55,123,176,55 <217>
7170 DATA 207,176,55,183,176,27,123,96 <030>
7180 DATA 1,254,0,112,204,56,217,254 <165>
7190 DATA 108,255,255,252,254,253,252,254 <188>
7200 DATA 253,252,254,205,252,251,51,124 <102>
7210 DATA 251,255,124,251,183,124,251,207 <196>
7220 DATA 124,251,123,124,251,255,124,0 <094>
7230 DATA 251,255,124,251,207,124,251,183 <216>
7240 DATA 124,251,255,124,251,255,124,251 <224>
7250 DATA 255,124,251,255,124,251,255,124 <238>
7260 DATA 249,254,124,249,206,124,249,206 <005>
7270 DATA 124,137,206,68,113,206,56,113 <158>
7280 DATA 206,56,225,206,28,193,206,12 <121>
7290 DATA 105,206,88,49,206,48,1,206 <037>
7300 DATA 0,7,207,128,15,207,192,0 <189>
7310 DATA 0,255,0,3,255,192,39,255 <208>
7320 DATA 228,55,24,236,63,189,252,47 <129>
7330 DATA 231,244,47,231,244,29,195,120 <221>
7340 DATA 14,254,240,11,169,208,59,215 <183>
7350 DATA 220,21,255,168,10,255,80,5 <085>
7360 DATA 126,160,2,129,64,63,126,252 <150>
7370 DATA 127,189,254,255,255,255,255,255 <128>
7380 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0 <027>
7390 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <145>
7400 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <155>
7410 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <165>
7420 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255 <175>
7430 DATA 255,255,255,255,255,255,255,254 <185>
7440 DATA 231,127,252,231,63,224,231,7 <017>
7450 DATA 128,231,1,0,231,0,1,231 <013>
7460 DATA 128,3,195,192,7,129,224,0 <156>
7470 DATA 1,254,0,7,255,128,15,247 <111>
7480 DATA 64,31,239,232,59,249,240,255 <078>
7490 DATA 127,184,123,255,248,239,63,220 <184>
7500 DATA 255,236,252,239,255,220,247,239 <249>
7510 DATA 108,255,251,252,124,110,248,111 <234>
7520 DATA 223,120,55,247,176,95,126,224 <162>
7530 DATA 15,241,192,7,175,128,1,254 <018>

```



```

9070 SYS 832:POKE 53272,8:POKE 56576,PEEK(
56576)AND 252:POKE 648,192 <177>
9080 READ A: IF A=255 THEN RETURN <236>
9090 FOR I=0 TO 7:READ B:POKE 59392+I+A*8,
B:NEXT <248>
9100 GOTO 9080 <009>
9110 DATA 120,169,51,133,1,169,0,133,95,13
3,90,133,88,169,208,133,96,169,240 <007>
9120 DATA 133,89,169,224,133,91,32,191,163
,169,55,133,1,88,96 <058>
9130 DATA 49,102,0,60,6,62,102,62,0 <015>
9140 DATA 50,102,0,60,102,102,102,60,0 <151>
9150 DATA 51,102,0,102,102,102,102,62,0 <209>
9160 DATA 52,60,102,102,108,102,102,108,96 <136>
9170 DATA 255 <020>
9180 : <057>
9190 : <067>
9200 REM WRITTEN IN MARCH 1984 <167>
9210 REM BY <071>
9220 REM ANDREAS LUENING <199>
9230 REM + <236>
9240 REM JAN JENS MUENTINGA <124>
9250 : <128>
9260 REM PROGRAMM CA 27 KBYTE <176>
9270 REM GESAMMT CA 34 KBYTE <097>
9280 : <158>
9290 : <168>
9300 REM Q= CRSR DOWN <= CRSR LEFT <229>
9310 REM ↑= CRSR UP >= CRSR RIGHT <190>
9320 REM ⌘= CTRL '8' E= CTRS '2' <080>
9330 REM R= RVS ON "A"= C= '1' <141>
9340 REM "X"= C= '5' <139>

```

Listing »Crantor« (Schluß)

Odyssee — Kampf der Bruderschaft

Eine abenteuerliche Reise durch das Land des bösen Zauberers Saruman.

Bei Odyssee handelt es sich um eine Kombination aus Abenteuer- und Rollenspiel.

Als Auserwählter einer Bruderschaft erhalten Sie den Auftrag, das Land vom Zauberer zu befreien. Sie begeben sich auf die Reise, den Zauberer zu suchen und zu vernichten; dabei werden Sie gefährliche Situationen zu meistern haben, Feinden, aber auch Freunden begegnen.

Vor 20 Jahren hat der mächtige Zauberer Saruman die Herrschaft über das Land Sosaria an sich gerissen. Ihre Bruderschaft ist jedoch nicht länger gewillt, seine Tyrannei noch länger zu erdulden und hat Ihnen den Auftrag gegeben, den Zauberer zu suchen und zu vernichten. Auf Ihrer Reise begegnen Sie vielen Feinden und einigen Ordensbrüdern, aber auch unter diesen gibt es Verräter. Ausgerüstet sind Sie mit 400 Einheiten Kraft, 350 goldenen Münzen und 50 Vorratseinheiten. Sie werden schnell feststellen, daß Sie noch sehr schwach sind, aber es gibt in Dörfern und Städten Kleider, Waffen und Vorräte zu kaufen. Geld bekommen Sie in zahlreichen Kämpfen.

Eingabe und Speicherung

Zuerst muß man den »Creator« eingeben und speichern. Nach dem Starten prüft das Programm, ob alle DATA-Zeilen richtig eingegeben worden sind. Ist dies nicht der Fall, so erscheint eine Fehlermeldung. Stimmen die DATAs, dauert es noch etwa 3,5 Minuten, bis das Programm »World« auf Diskette gespeichert ist. »World« beinhaltet einen neuen Zeichensatz, eine Maschinensprache-Routine zum waagerechten Scrollen des Bildschirms und zirka 16 KByte, die die Landschaft der Odyssee ausmachen.

Die Odyssee ist das Hauptprogramm. Nach Eintippen und Speichern startet man es mit RUN. Zuerst gilt es, sich einen Spieler zu erstellen. Hier kann man 100 Punkte auf Stärke (Strength), Widerstandskraft (Stamina), Intelligenz (Intelligence) und Wissen (Wisdom) verteilen. Die Eingabe der Punkte muß immer zwei Ziffern lang sein. Falls man einmal zu viel Punkte (100) eingegeben hat, werden alle Kriterien wieder auf Null gesetzt, und man beginnt von vorne. Nun entschließt man sich noch zu einem fantasievollen Namen und muß jetzt erst einmal Geduld aufbringen, da man noch ungefähr eine Minute zu warten hat. Diese Wartezeit braucht jedoch nur beim 1. Spiel in Kauf genommen zu werden. Nun erscheint das Titelbild mit dem Hinweis darauf, daß der 2. Teil geladen wird. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, kann das Spiel begonnen werden.

Änderungen für Kassette :

1. CREATOR: Zeile 265 SYS(57812)»WORLD«,1
2. ODYSSEE:Die Änderungen stehen im Listing von Zeile 9299—9320

Bewegung der Spielfigur

Die Spielfigur wird ausschließlich über die Tastatur gesteuert. Hier die Belegung der einzelnen Tasten:

- @ = Die Spielfigur bewegt sich nach Norden
- / = Die Spielfigur geht nach Süden
- ; = Die Spielfigur läuft nach Westen
- : = Die Spielfigur schreitet nach Osten

A = angreifen (ATTACK)

Im unteren Fenster erscheint ATTACK —. Nun muß man eine Richtungstaste drücken (siehe oben), um dem Computer zu zeigen, in welche Richtung der Befehl zielen soll. Das Programm gibt daraufhin an, ob getroffen worden ist. Dies hängt von der Stärke des Spielers und von seinen Waffen ab. Ist ein Feind besiegt, so erhält man eine Anzahl von Goldstücken und, wenn man Glück hat, einen Matrosenanzug (BLUE TASSLE).

T = verhandeln (TRANSACT)

Nach Eingabe der Richtung, in die verhandelt werden soll, erscheint die Antwort im Textfenster. Falls sich in der angegebenen Richtung niemand aufhält, erscheint die Meldung: »NO RESPONSE«

E = betreten (ENTER)

Mit diesem Befehl kann man in Dörfer und Städte gelangen.

B = Schiff betreten (BOARD SHIP)

Um auf ein Schiff zu gelangen, muß man diesen Befehl benutzen. Man braucht aber einen Matrosenanzug (BLUE TASSLE), damit man von der Besatzung an Bord gelassen wird. Ausnahme ist, wenn man das Schiff in einem Dorf kauft.

X = Das vorher betretene Schiff wird verlassen.