

Zauberschloß - ein Abenteuer- spiel mit Tücken

Abenteuerspiele haben ihren ganz besonderen Reiz. Gefragt sind weniger die motorischen Reaktionsfähigkeiten, sondern vielmehr die logische Vorgehensweise und viel Fantasie. In einem streng bewachten Schloß mit seinen vielfältigen Gefahren gilt es, dem Zauberer die Krone und damit die Regentschaft über das Volk zu entreißen. Doch es ist ein steiniger Weg.

Es ist uns klar, daß wir mit der Veröffentlichung des Listings vom Zauberschloß die Möglichkeit bieten, durch Analyse des Programms dem Lösungsweg auf die Spur zu kommen. Viel wichtiger erschien uns jedoch, einmal an einem kommentierten Listing zu zeigen, wie ein Abenteuerspiel aufgebaut ist. Nicht zuletzt, um vielleicht einige Leser anzuregen, sich selbst mit der Erstellung dieser Denkspiele zu befassen.

Worum geht es bei dem Abenteuerspiel Zauberschloß? Nach dem Starten des Programms sieht man zunächst den Wald vor lauter Bäumen nicht. Präzise gesagt, man befindet sich in einem Wald, der kein Ende zu nehmen scheint. In welche Richtung man auch läuft — nur Wald. Mit einem Trick gelangt man aber doch in das Zauberschloß.

An dieser Stelle sei kurz auf die Art der Befehlseingabe hingewiesen. Um die gestellte Aufgabe (die sich erst während des Spiels klarer herauskristallisiert) zu lösen, geben Sie dem Computer Anweisungen, die er dann ausführt. Diese Befehle bestehen in der Regel aus zwei Worten, die durch eine Leerstelle getrennt sein müssen. Das erste Wort ist ein Befehlswort, das aus dem vorhandenen Wortschatz (NIMM VERLIERE LIES ÖFFNE VERJAGE DREH BENUTZE TRINK) zu entnehmen ist. Das zweite Wort bezieht sich auf einen Gegenstand, der in den jeweiligen Situationsbildern zu sehen ist. Die Auswirkungen der Kommandos werden vom C64 auf dem Bildschirm als Nachricht angezeigt. Für die Richtungsangabe werden nur die Anfangsbuchstaben eingegeben. Die möglichen Himmelsrichtungen sind jeweils vorgegeben.

Das Schloß besteht aus mehreren Stockwerken einschließlich einem Kerker im Keller, der in keinem anständigen Schloß fehlen darf. In den verschiedenen Stockwerken lauern Kobolde, die Sie bei falscher Vorgehensweise in einen Zwerg verwandeln, öffnen sich bei Fehlritten Falltüren, liegen Tarnkappen, Gift- und Zaubergetränke, Messer, Speere und Zettel herum. All diese Gegenstände stehen in irgendeiner Beziehung zum weiteren Vorwärtkommen. Man muß sie in der entsprechenden Reihenfolge aufnehmen und wieder wegwerfen. Wegwerfen deshalb, weil man zu einem bestimm-

Zeile	
102-162	Datas für Sprites
101-102	Fackel (Multicolor)
104-106	Wache
108-110	Drache 1. Teil
112-114	Drache 2. Teil
116-118	Drache 3. Teil
120-122	Gift
125-127	Handschuh
130-132	Zauberer 1. Teil
135-138	Zauberer 2. Teil
140-143	Krone
150-151	Maus
155-157	Kobold
160-162	Zaubertrank
500-	Spielanleitung
1000	Spielbeginn (im Wald)
1500	Unterprogramm Bäume zeichnen
2030	Bildschirm blinken
10000	im Schloß Poke VC + 17, Peek (VC + 17) and 239 = Bildschirm ausschalten (einschalten mit Poke VC + 17, Peek (VC + 17) or 16
10005-10092	Zeichnen des Raums mit Türen und Leitern
11000-	sonstige Gegenstände; zu ausführliche Erläuterungen würden hier zu viele Hinweise auf die Lösung geben
21000-	verschiedene Kontrollen und Zähler für Dunkelheit, Tarnkappe, Drache...
22000-22010	Ausgabe der im Raum befindlichen Gegenstände
30000-	Kommandoeingabe, Erkennung und Reaktion
40000-	Spiel gewonnen, Schloß in Rauch auflösen...
50000-52000	angefangenes Spiel aufnehmen
55000-57000	angefangenes Spiel laden
58000-59000	Fehlerkontrolle für Diskette
60000-	Ende Kommentare und Reaktionen
60020-60030	Auflisten der getragenen Gegenstände
60200-60222	Plan des Schlosses
60310	Spielende bei verlorenem Spiel

Teilweise ist das Programm ein wenig umständlich und könnte vielleicht einfacher programmiert sein. Da aber das Programm schrittweise erstellt wurde, war dies größtenteils nicht mehr möglich, oder eine Änderung wäre zu aufwendig gewesen.

Bit	PR (P1) 1. Block	PL (P) 2. Block
1	Nord	Fackel
2	Ost	Speer
4	Süd	Handschuh
8	West	Krone
16	Hoch	Schlüssel
32	Runter	Knopf
64	Fallgrube	Buch
128	1. Wache	Truhe
256	2. Wache	Messer
512	Drache	Zaubertrank
1024	Zauberer	Schild
2048	—	Kobold
4096	—	Tarnkappe
8192	—	Plan
16384	—	Gift

Das Abenteuerspiel »Zauberschloß« nach Zeilennummern aufgeschlüsselt mit Bitmapping

ten Zeitpunkt nur vier Gegenstände gleichzeitig tragen kann. Ein wesentlicher Meilenstein ist das Buch. In diesem Buch stehen nämlich wichtige Informationen, wie man sich bei der letztlich eintretenden Konfrontation mit dem Zauberer zu verhalten hat. Aber Vorsicht, die Wache hat etwas gegen den verständlichen Wunsch, dieses Buch zu lesen. Als größtes Hin-

Variable:	
VC	= 53281, Videochip Start
XY	= Zahl der Gegenstände, die man tragen kann (2 oder 4)
X, Y	= Position im Wald
PX, PY, PZ	= Position im Schloß
HA	= Speicherung aller Gegenstände, die man bei sich hat
HB	= Zahl dieser Gegenstände
RU	= erstes Spiel (= 0) oder weiteres Spiel (= 1), um unnötiges, mehrmaliges Durchlaufen einiger Programmteile zu umgehen.
W, WZ	= Zähler zur Kontrolle, ob und wie lange man sich mit einer Wache in einem Raum befindet
DR, DZ	= wie oben, für den Drachen
BU	= Zähler, wie lange man das Buch trägt
BE	= Kontrolle zur Benutzung der Tarnkappe
HE	= Zähler zur Kontrolle der Helligkeit
BU\$	= »0« wenn Buch offen ist
TU\$	= »0« wenn Tür offen ist
DL\$	= Tabelle aller Gegenstände
PR(X,Y,Z)	= Plan der möglichen Richtungen und unbeweglichen Gegenstände in den Räumen
P1	= wie oben, für den Raum, in dem man sich gerade befindet
PL(X,Y,Z)	= Plan der beweglichen Gegenstände
P	= wie oben, für augenblicklichen Raum
KO\$	= vom Spieler eingegebenes Kommando
A\$	= Kommentar
Zeilen:	
2,3	Datas für Namen der Gegenstände zum Erkennen und Ausgeben
10-70	Datas für Schloßplan 1. Block: Richtungen und unbewegliche Dinge (PR beziehungsweise P1) 2. Block: bewegliche Gegenstände (PL beziehungsweise P) Die Speicherung erfolgt, wie bei HA, bitweise, das heißt zum Beispiel 1. Bit der Zahl gesetzt = Fackel befindet sich im betreffenden Raum.

Variablendefinition und einige Erläuterungen

dennis tritt Ihnen ein feuerspeiender Drache gegenüber, der den Eingang zum Thronsaal bewacht. Fürwahr, ein schwerer Brocken. Wenn Sie aber den richtigen Zauberspruch auf Lager haben, verwandelt der Zauberer sich in eine niedliche Maus, und Sie haben das Königreich von einem Tyrannen befreit. Es bleibt nur ein Problem: Wie kommt man mit der Krone wieder aus dem Schloß heraus?

Aber bis Sie soweit vorgedrungen sind, werden sicherlich einige Stunden vergangen sein, in denen Sie ein Wechselbad von Enttäuschungen und Hochgefühlen durchleben. Da bis zum endgültigen Ziel eine Menge Schritte einzugeben sind, und Sie sicherlich nicht beim ersten Versuch gleich die Lösung finden werden, bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit, das Spiel mit dem Kommando SAVE abzuspeichern. So können Sie zu einem späteren Zeitpunkt genau bei der Stelle weitersuchen, an der Sie kurz vor einem Zusammenbruch aufgehört haben.

Noch eine kurze Bemerkung zum Listing: Um die oben angesprochene Analyse dennoch etwas zu erschweren, sind einige Daten verschlüsselt worden. Das Listing ist im Grafikmodus einzugeben.

Und nun viel Spaß bei einem Abenteuer im Zauberschloß.

(Dennis Merbach/aa)

```

0 PRINT " (CLR,2DOWN,RVSON,3SPACE)BITTE WARTEN (2SPACE)
- (2SPACE)ICH LESE DATEN (6SPACE,RVON,OFF,BLACK) ":POKE
53280,12:POKE 53281,9 <064>
1 RESTORE:HE=0:VC=53248:PZ=1:PX=3:PY=2:RI=0:WZ=0:DZ=
0:DR=0:W=0:X=0:Y=0:HA=0:HB=0 <173>
2 DATA FACKEL,SPEER,HANDSCHUH,KRONE,SCHLUESSEL,KNOPF
,BUCH,TRUHE,MESSER <017>
3 DATA ZAUBERTRANK,SCHILD,KOBOLD,TARNKAPPE,ZETTEL,GI
FT <197>
4 POKE VC+21,0:IF RU=0 THEN DIM PL (2,5,4),PR (2,5,4),
DI$ (14) <157>
5 FOR A=0 TO 14:READ DI$(A):NEXT <114>
10 DATA 6,14,15,24 <120>
11 DATA 64,5,3,140 <121>
12 DATA 39,11,140,5 <171>
13 DATA 1,18,271,41 <173>
20 DATA 64,10,12,36 <178>
21 DATA 1026,522,269,1 <080>
22 DATA 6,142,11,12 <175>
23 DATA 17,33,4,1 <081>
30 FOR A=1 TO 2:FOR B=1 TO 4:FOR C=1 TO 4:READ PR (A,
B,C):NEXT:NEXT:NEXT <016>
50 DATA 16384,512,0,1 <056>
51 DATA 0,256,0,64 <161>
52 DATA 0,0,128,2048 <004>
53 DATA 2,4096,1024,0 <056>
60 DATA 0,8192,0,0 <167>
61 DATA 0,0,0,16 <059>
62 DATA 0,0,2,0 <007>
63 DATA 0,2048,4,32 <221>
70 FOR A=1 TO 2:FOR B=1 TO 4:FOR C=1 TO 4:READ PL (A,
B,C):NEXT:NEXT:NEXT <050>
101 DATA ,,,4,,18,,65,,40,,2,36,,82,,168,,152
,,32,,48,,48,,48,,48 <177>
102 DATA ,48,,48,,48,,48,,48,,48,,48 <077>
104 DATA 16,,16,,18,,255,76,64,19,95,64,18,63,128
,16,21,,16,31,,16,17,,17,255 <124>
105 DATA 192,63,255,254,63,255,254,19,255,254,19,255
,246,19,255,246,19,255,246 <103>
106 DATA 19,255,246,19,255,240,19,255,240,16,51,0,19
,243,240 <197>
108 DATA 8,,6,,31,,54,,104,,96,,192,,192,,19
2,,192,42,0 <048>
109 DATA 224,127,80,224,255,248,224,255,253,103,255,
255,127,255,255,127,31,227 <077>
110 DATA 126,239,221,63,247,253,31,247,221,15,97,184
,7,126,191 <057>
112 DATA ,126,,62,,126,,63,,127,,63,,127,,63,,
,126,,62,0 <041>
113 DATA 1,126,,11,252,,95,252,,255,248,0,255,248,0,
255,240,0,255,224,0 <202>
114 DATA 255,192,0,255,128,0,126,0,0,56,0,0 <108>
116 DATA 0,0,0,3,128,0,15,224,0,30,120,0,62,254,0,12
7,255,135,255,255,253 <029>
117 DATA 127,255,255,255,127,255,127,128,0,255,213,9
4,127,255,252,255,255,240 <041>
118 DATA 127,248,0,255,192,0,127,0,0,255,0,0,126,0,0
,254,0,0,126,0,0,254,, <103>
120 DATA ,,255,,126,,66,,66,,15,195,240,8,,16,8,60
,16,8,126,16,8,153,16 <091>
121 DATA 9,153,144,9,255,144,9,231,144,8,255,16,10,6
6,80,9,255,144,8,126,16 <195>
122 DATA 8,36,16,8,195,16,11,,208,15,255,240,, <063>
125 DATA 0,0,0,0,0,0,48,0,1,182,0,1,182,0,1,182,0,
1,182,0,13,182,0,13,182,24 <232>
126 DATA 13,182,56,13,182,56,13,182,112,13,182,240,1
5,255,192,15,255,192 <037>
127 DATA 15,255,128,7,255,128,7,255,0,3,255,0,3,255,
0,3,255,0 <249>
130 DATA 1,255,128,1,255,128,1,255,128,1,60,128,1,15
3,128,1,255,128,1,255,128 <020>
131 DATA 12,189,48,6,189,96,2,219,64,2,102,64,3,126,
192,1,60,128,1,189,128 <157>
132 DATA 1,153,128,3,195,192,3,221,192,3,255,192,3,2
55,192,3,189,192,7,189,192 <106>
135 DATA 7,189,224,7,189,224,7,60,224,7,126,224,7,12
6,224,7,126,224,4,255,32 <254>
136 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255,240,15,255,240
,15,255,240,15,255,240 <135>
137 DATA 31,255,248,31,255,248,31,255,248,31,255,248
,62,221,124,48,221,12 <104>
138 DATA 119,221,238,, <182>
140 DATA 32,24,4,32,24,2,48,60,12,48,60,12,48,60,12,
48,60,12,56,126,28,56,126,28 <175>
141 DATA 56,126,28,56,126,28,56,126,28,59,255,188,59
,255,188,59,255,188 <071>
142 DATA 59,255,188,63,255,252,63,255,252,63,255,252
,63,255,252,63,255,252 <190>
143 DATA,, <106>
150 DATA,,,,,,12,,, <072>
13,248,,13,252,,63,254,1 <150>
151 DATA 111,254,1,255,255,2,127,255,252,, <150>
155 DATA 1,252,0,3,30,0,3,231,0,14,123,128,15,249,12
8,3,96,0,0,204,0 <069>
156 DATA 3,158,0,3,62,0,0,110,0,0,238,0,0,239,0,0,23
9,0,0,239,0,0,239,0 <198>

```

Listing »Zauberschloß«. Beachten Sie bitte den Checksummer.

Listing »Zauberschloß« (Fortsetzung)

```
157 DATA 0,31,0,0,255,0,0,255,0,0,56,0,3,184,0,3,248
160 DATA 126,0,0,36,0,0,36,0,0,36,0,0,131,0,3,129,19
161 DATA 3,255,192,3,253,192,3,127,192,3,239,192,3,2
55,192,3,251,192,3,255,192
162 DATA 3,223,192,3,255,192,3,253,192,3,127,192,3,2
55,192,3,255,192
400 IF RU=1 THEN 500
410 DIM SP(13,63):FOR A=1 TO 13:FOR B=1 TO 63:READ S
P(A,B):NEXT:NEXT
500 PRINT (CLR,3DOWN)," (2SPACE)ZAUBERSCHLOSS":PRINT
(DOWN,5SPACE)EIN SPIEL VON DENNIS MERBACH
510 PRINT (4DOWN)MOECHTEN SIE EIN (SPACE,RVSON)(RVOF
F)EUES SPIEL BEGINNEN
512 PRINT,, (3LEFT,DOWN,RVSON)A (RVOFF)LETES SPIEL FOR
TSETZEN
520 GET A$:IF A$="A"THEN 55000
522 IF A$="N"THEN 600
524 GOTO 520
599 STOP
600 PRINT CHR$(14) (CLR,3DOWN,SPACE)EIN ADVENTURE-SP
IEL VON DENNIS MERBACH
610 PRINT (2DOWN,2SPACE)ZIEL DES SPIELS IST ES, EINE
AUFGABE,"
612 PRINT (2SPACE)DIE IM VERLAUF DES SPIELS GESTELLT
"
614 PRINT (2SPACE)WIRD, ZU LOESEN. (2SPACE)SIE KOENNE
N DEM"
616 PRINT (2SPACE)COMPUTER DAZU ANWEISUNGEN EINGEBEN
"
618 PRINT (2SPACE)DIE ER DANN AUSFUEHRT. (2SPACE)DIES
E BEFEHLE"
620 PRINT (2SPACE)BESTEHEN IN DER REGEL AUS ZWEI MOR
TEN,"
622 PRINT (UP,2SPACE)DIE DURCH EINE LEERSTELLE GETRE
NNT "
624 PRINT (2SPACE)SEIN MUESSEN. FOLGENDE KOMMANDOS,"
625 PRINT (2SPACE)GEFOLGT VON EINEM GEGENSTAND, WERD
EN"
626 PRINT (2SPACE)VOM COMPUTER VERSTANDEN:"
628 PRINT (DOWN,SPACE)NIMM (SHIFT-SPACE)VERLIERE (SHIF
T-SPACE)LIES (SHIFT-SPACE)OEFFNE (SHIFT-SPACE)VERJ
AGE (SHIFT-SPACE)DREH (2SHIFT-SPACE)BENUTZE (SHIFT-
SPACE)TRINK DRUECKE"
629 REM ZEILE 628: NIMM VERLIERE LIES OEFFNE VERJAGE
DREH BENUTZE TRINK DRUECKE
630 PRINT,, (3DOWN,3SPACE)WEITER?"
631 GET A$:IF A$=" "THEN 631
632 PRINT (CLR,2SPACE,4DOWN)BEI RICHTUNGSANGABEN WER
DEN NUR DIE"
634 PRINT (2SPACE)ANFANGSBUCHSTABEN EINGEGEBEN:"
636 PRINT (DOWN,2SPACE)M=NORD S=SUED W=WEST O=OST":P
RINT (2SPACE)H=HOCH B=BUNTER"
637 PRINT,, " M":PRINT,, "M+O":PRINT,, " S"
638 REM 637 PRINT,, " N":PRINT,, "W+O":PRINT,, " S"
640 PRINT (3DOWN,2SPACE)NACH DEM BEFEHL LIST WERDEN
ALLE:REM LIST
641 PRINT (2SPACE)DINGE AUFGELISTET,DIE MAN BEI SICH
"
642 PRINT (2SPACE)HAT. VORSICHT: SIE KOENNEN IMMER N
UR"
644 PRINT (2SPACE)4 GEGENSTAENDE AUF EINMAL TRAGEN."
646 PRINT (2SPACE)BIT SAVE WIRD DAS SPIEL FUER SPAET
ERES (2SPACE)WEITERSPIELEN GESPEICHERT"
647 REM SAVE
650 PRINT (3DOWN,6SPACE)FERTIG?"
652 GET A$:IF A$=" "THEN 652
653 PRINT CHR$(142):POKE 649,9:TI$="000000"
1000 POKE 53281,9:PRINT (CLR):"FOR A=0 TO 23 STEP 7:
PRINT (HOME)":GOSUB 1500:NEXT
1010 IF X=0 AND Y=0 AND RI=0 THEN PRINT,, (UP,4LEFT
) (DOWN,2LEFT) (UP):PRINT (2SPACE)RING"
1100 PRINT (DOWN)RICHTUNGEN: N-W-S-O-H":INPUT (2SPA
CE)KOMMANDO":K0$
1110 IF K0$="N"THEN X=X+1
1112 IF K0$="S"THEN X=X-1
1114 IF K0$="W"THEN Y=Y+1
1118 IF K0$="O"THEN Y=Y-1
1120 IF K0$="NIMM RING"THEN RI=1
1122 IF K0$="DREH RING"AND RI=1 THEN 2000
1124 IF K0$="H"THEN 1400
1126 IF K0$="SAVE"OR K0$="S":THEN PRINT"NOCH NICHT M
OEGLICHT":FOR A=1 TO 1000:NEXT
1127 IF K0$="STOP"OR K0$="S":THEN STOP
1129 IF K0$="LIST"OR K0$="L":THEN 3000
1130 GOTO 1000
1400 POKE 53281,0:PRINT (CLR,2DOWN,GREY 2,DOWN,6SPAC
E)SIE SIND BEIM KLETTERN "
1401 PRINT (7SPACE)VOM BAUM GEFALLEN":GOTO 60310
1499 STOP
1500 PRINT TAB(A) (GREEN,BRIGHT)MM"
1501 PRINT TAB(A) (7RIGHT)NNNN"
1502 PRINT TAB(A) (7RIGHT)NNNN"
1503 PRINT TAB(A) (6RIGHT)NN (2SPACE)MM"
1504 PRINT TAB(A) (6RIGHT)M MM M"
1505 PRINT TAB(A) (5RIGHT)M NNN M"
1506 PRINT TAB(A) (5RIGHT)NNN (2SPACE)MM"
1507 PRINT TAB(A) (4RIGHT)NNN MM MM"
1508 PRINT TAB(A) (4RIGHT)NNNN (2SPACE)NNNN"
1509 PRINT TAB(A) (3RIGHT)M MM MM M"
1510 PRINT TAB(A) (4RIGHT)NN M (2SPACE)M MM"
1511 PRINT TAB(A) (3RIGHT)NNNN MM NNN"
<052>
```

```
1512 PRINT TAB(A) (2RIGHT)M NNNNNNNNNN M" <179>
1513 PRINT TAB(A) (2RIGHT)NNN NN (2SPACE)MM MM" <025>
1514 PRINT TAB(A) (RIGHT)NN NNN (SHIFT-SPACE)NN (SHIFT
-SPACE)MM (SHIFT-SPACE)MM" <120>
1515 PRINT TAB(A) (RIGHT)NNN NNN (2SHIFT-SPACE)MM (SH
IFT-SPACE)MM" <121>
1516 PRINT TAB(A) (M NNN NNNN (SHIFT-SPACE)MM (SHIFT-
SPACE)MM" <088>
1517 PRINT TAB(A) (NNNN (SHIFT-SPACE)NNNNNNNN (SHIFT-SP
ACE)NNNN" <244>
1518 PRINT TAB(A) (BRIGHT,BLACK,RVSON,2SPACE)" <103>
1519 PRINT TAB(A) (7RIGHT,RVSON)(2SPACE)?" <067>
1520 RETURN <131>
2000 PRINT (CLR,5DOWN,3SPACE)DER RING HAT SICH AUFGE
LEEST" <154>
2010 PRINT (2DOWN,2SPACE)ALLES UM SIE BEGINNT SICH Z
U DREHEN" <103>
2020 FOR A=1 TO 2000:NEXT:PRINT (CLR)" <092>
2030 FOR A=1 TO 100:FOR B=1 TO 101-A:NEXT:POKE 53281
,INT (RAND (1)*256):NEXT:XY=4 <166>
2040 GOTO 10000 <121>
3000 IF RI=0 THEN PRINT (CLR,4DOWN,5SPACE)SIE HABEN
NICHTS":FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1000 <179>
3010 PRINT (CLR,4DOWN,3SPACE)SIE HABEN EINEN RING":F
OR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1000 <228>
10000 POKE 53281,9:POKE VC+17,PEEK (VC+17)AND 239
10005 PRINT (CLR):POKE VC+21,0:FOR A=2 TO 5:PRINT T
AB(A) (BLACK)M (SPC (35-2*A))M":NEXT <136>
10010 PRINT (6SPACE)YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY" <046>
10020 FOR A=1 TO 8:PRINT (6SPACE)M (SPC (23))M":NEXT
10030 PRINT (6SPACE)LLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL:RI$="
" <096>
10040 FOR A=5 TO 2 STEP-1:PRINT TAB(A) (M (SPC (35-2*A
))M":NEXT <035>
10050 P1=PR(PZ,PX,PY):IF (P1 AND 1)<>1 THEN 10060
10051 PRINT (HOME,6DOWN)," (5SPACE)PPPPPP":PRINT," (4
SPACE)NNPPPPPP" <140>
10053 FOR A=1 TO 6:PRINT," (4RIGHT)NN (5SPACE)NN":NEXT
:PRINT," (4RIGHT)NN (5SPACE)NN" <160>
10054 RI$="N":POKE 214,10:PRINT:PRINT," (6RIGHT)PPPP
P" <242>
10060 IF (P1 AND 8)<>8 THEN 10070
10061 PRINT (HOME,4DOWN,SPACE)MM ":PRINT " M":RI$=R
I$+"-W" <193>
10062 PRINT "NYE":FOR A=1 TO 9:PRINT " N":NEXT
10063 PRINT (NPP):PRINT " (3SPACE)":PRINT " N":PRINT
" M":IF KK=1 THEN KK=0:GOTO 30000 <102>
10070 IF (P1 AND 2)<>2 THEN 10080
10071 PRINT (HOME,4DOWN)," (4RIGHT)NN":PRINT,, (3
RIGHT)M M":RI$=RI$+"O" <241>
10072 PRINT,, (3RIGHT)NYE":FOR A=1 TO 9:PRINT,, (3
RIGHT)M M":NEXT:PRINT,, (2SPACE)LLP" <184>
10073 PRINT,, (5SPACE)M":PRINT,, (5SPACE)M (DOWN,LE
FT)M" <218>
10080 IF (P1 AND 4)=4 THEN RI$=RI$+"-S" <095>
10081 IF (P1 AND 16)<>16 THEN 10090
10082 PRINT (HOME):PRINT,, (2LEFT)PPPPPPPP":PRINT,,
(2LEFT)MM-PP-NN":RI$=RI$+"-H" <242>
10083 PRINT,, (LEFT)NNNNNN":FOR A=1 TO 7:PRINT,, (2
RIGHT)M":PRINT,, (DOWN)M":NEXT <103>
10090 IF (P1 AND 32)<>32 THEN 10100
10091 POKE 214,15:PRINT:PRINT,, (LPS):PRINT,, (LPS):
PRINT,, (M M M):RI$=RI$+"-R" <094>
10092 PRINT,, (LEFT)MMNNNN":PRINT,, (LEFT)YYYYYYY"
10100 P=PL(PZ,PX,PY):IF (P AND 2048)=0 THEN 10120
10101 IF (HA AND 2)=0 THEN 10120
10103 HA=HA-2:KO=2:HB=HB-1
10105 POKE 214,18:PRINT:PRINT" DER KOBOLD HAT IHREN
SPEER GESTOHLN" <254>
10120 IF (P AND 2)=2 THEN POKE 214,14:PRINT:PRINT,"+G
CCCCC" <061>
10130 IF (P AND 16)=16 THEN POKE 214,16:PRINT:PRINT,,
(5LEFT)OEP" <095>
10140 IF (P AND 64)<>64 THEN 10150
10141 POKE 214,15:PRINT:PRINT," PPPPP":PRINT," (3SPAC
E)M":PRINT," (LEFT)M (3SPACE)MM" <116>
10142 PRINT," (2LEFT)MPPPPM":PRINT," (3LEFT)M == (M":PR
INT," (2LEFT)YYYYY" <127>
10150 IF (P AND 256)=256 THEN POKE 214,17:PRINT:PRINT
,, (3SPACE)PPPP":PRINT,, (RVSON,4SPACE,RVOFF)P
PP":PRINT,, (3SPACE)P" <024>
10160 IF (P AND 1)<>1 THEN 10170
10161 FOR A=1 TO 63:POKE 831+A,SP (1,A):NEXT:POKE VC
,255:POKE VC+1,100 <063>
10162 POKE 2040,13:POKE VC+37,2:POKE VC+38,0:POKE VC
+39,7:POKE VC+21,PEEK (VC+21)OR 1 <144>
10163 POKE VC+28,PEEK (VC+28)OR 1 <157>
10170 IF (P1 AND 64)<>64 THEN 10180 <235>
10171 PRINT (CLR,2DOWN,3RIGHT,GREY 2)SIE SIND IN EIN
E FALLGRUBE GELAUFEN" <198>
10172 POKE 53281,0:GOTO 60310 <005>
10180 IF (P1 AND 128)<>128 AND (P1 AND 256)<>256 THEN
10200 <150>
10181 FOR A=1 TO 63:POKE 895+A,SP (2,A):NEXT:POKE 204
1,14:POKE VC+40,0:POKE VC+2,100 <249>
10182 POKE VC+3,138:POKE VC+21,PEEK (VC+21)OR 2:POKE
VC+23,2:POKE VC+29,2:W=1 <123>
10183 POKE VC+28,PEEK (VC+28)AND 243:IF (P1 AND 256)<>
256 THEN 10200 <040>
10184 POKE VC+41,0:POKE VC+23,6:POKE VC+29,6:POKE VC
+4,200:POKE VC+5,138:POKE 2042,14 <228>
10185 POKE VC+21,PEEK (VC+21)OR 4 <135>
10200 IF (P AND 1024)<>1024 THEN 10210 <246>
10201 PRINT (HOME,11DOWN,5RIGHT)NYE":PRINT (5RIGHT)M
(SHIFT-SPACE)M":PRINT (5RIGHT)MPP" <103>
<097>
```

Listing »Zauberschloß« (Fortsetzung)

```

10202 PRINT " (SRIGHT) 7 7":PRINT " (SRIGHT) 8 8":PRINT " (S
RIGHT,SPACE)7" <111>
10210 IF (P AND 8192)<>0 THEN POKE 214,18:PRINT:PRINT <115>
," (RVSON,WHITE,SPACE,BLACK)" <037>
10220 IF (P AND 128)<>128 THEN 20230 <087>
10221 POKE 214,11:PRINT:PRINT,," (SRIGHT)0000":PRINT, <087>
," (4RIGHT) (3SPACE)88" <151>
10222 PRINT,," (4RIGHT)8888" <075>
10223 PRINT,," (4RIGHT)8 (2SPACE)888":PRINT,," (4RIGHT)T <088>
TTT" <088>
10230 IF (P1 AND 512)<>512 THEN 10300 <088>
10231 IF (P AND 16384)=16384 THEN 60400 <088>
10232 FOR A=3 TO 5:FOR B=1 TO 63:POKE 831+64*(A-3)+B <054>
,SP(A,B):NEXT:POKE VC+28,0 <054>
10235 POKE 2040,13:POKE 2041,14:POKE 2042,15:POKE VC <247>
+39,5:POKE VC+40,5:POKE VC+41,5 <197>
10237 POKE VC+21,7 <250>
10239 POKE VC+23,7:POKE VC+29,7:POKE VC,100:POKE VC+ <056>
1,155:POKE VC+2,148:POKE VC+3,155 <056>
10241 POKE VC+4,164:POKE VC+5,113:F1=2:F2=7 <056>
10250 POKE VC+17,PEEK (VC+17)OR 16:FOR A=1 TO 25:POKE <056>
53281,F1:POKE 53281,F2:FOR B=1 TO 60 <114>
10251 NEXT:MF=F1:F1=F2:F2=MF:NEXT:POKE 53281,9 <049>
10260 IF (HA AND 1024)=1024 THEN 10270 <198>
10265 GOTO 60330 <013>
10270 DR=1:IF DR=2 AND (P AND 16384)<>16384 THEN 6030 <064>
0 <245>
10300 IF (HA AND 64)=64 THEN BU=BU+1:IF BU=5 THEN 600 <198>
00 <088>
10350 IF (P AND 16384)=0 THEN 10400 <088>
10355 FOR A=0 TO 63:POKE A+960,SP(6,A):NEXT:POKE 204 <063>
4,15:POKE VC+21,PEEK (VC+21)OR 16 <063>
10360 POKE VC+43,1:POKE VC+8,100:POKE VC+9,170 <083>
10400 IF (HA AND 16384)=16384 AND (HA AND 4)<>4 THEN 6 <102>
0040 <102>
10410 IF (P1 AND 256)=256 AND (P AND 128)=128 THEN 600 <102>
50 <102>
10420 IF (HA AND 1)=1 AND (HA AND 64)=64 THEN 60070 <102>
10430 IF (P AND 4)=0 THEN 10450 <102>
10435 FOR A=0 TO 63:POKE A+896,SP(7,A):NEXT:POKE VC+ <230>
21,PEEK (VC+21)OR 2:POKE 2041,14 <230>
10437 POKE VC+40,13:POKE VC+2,200:POKE VC+3,200:POKE <121>
VC+29,PEEK (VC+29)AND 253 <094>
10439 POKE VC+23,PEEK (VC+23)AND 253 <076>
10450 IF (P1 AND 1024)=0 THEN 10500 <076>
10455 N=831:FOR A=8 TO 10:FOR B=0 TO 63:N=N+1:POKE N <059>
,SP(A,B):NEXT:NEXT <045>
10457 POKE VC+21,7:POKE VC+39,0:POKE VC+40,0:POKE VC <045>
+41,7 <045>
10459 POKE VC+4,162:POKE VC+5,83:POKE VC+2,150:POKE <250>
VC+3,143:POKE VC,150:POKE VC+1,103 <250>
10461 POKE VC+23,3:POKE VC+29,3:POKE 2040,13:POKE 20 <252>
41,14:POKE 2042,15 <196>
10500 IF (P AND 8)=0 THEN 10550 <196>
10502 FOR A=0 TO 63:POKE A+960,SP(10,A):NEXT:POKE VC <080>
+21,PEEK (VC+21)OR 4:POKE 2042,15 <014>
10504 POKE VC+4,150:POKE VC+5,170 <014>
10550 IF (P AND 2048)=0 THEN 10600 <136>
10555 FOR A=0 TO 63:POKE 896+A,SP(12,A):NEXT:POKE 20 <033>
41,14:POKE VC+40,0 <033>
10557 POKE VC+21,PEEK (VC+21)+2:POKE VC+2,250:POKE VC <121>
+3,180 <121>
10559 POKE VC+23,PEEK (VC+23)AND 253:POKE VC+29,PEEK ( <140>
VC+29)AND 253 <140>
10600 IF (P AND 4096)=0 THEN 10650 <196>
10610 POKE 214,18:PRINT:PRINT,," (L) ":PRINT,," (U) " <074>
10650 IF P AND 32 THEN POKE 214,10:PRINT:PRINT,," (M) " <001>
10700 IF (P AND 512)=0 THEN 10800 <234>
10710 FOR A=1 TO 63:POKE 702+A,SP(13,A):NEXT:POKE 20 <223>
47,11 <079>
10715 POKE VC+21,PEEK (VC+21)OR 128:POKE VC+46,4 <079>
10717 POKE VC+14,60:POKE VC+15,170 <021>
10800 : <148>
20000 : <136>
21000 HE=HE+1:IF (HA AND 1)=1 OR (P AND 1)=1 THEN POKE <123>
53281,9:PRINT " (BLACK)":GOTO 21100 <123>
21005 IF HE>9 THEN POKE 53281,0:PRINT " (GREY 2,UP,2SP <064>
ACE)ES IST DUNKEL":GOTO 21100 <064>
21010 IF HE>7 THEN PRINT,," (UP,2SPACE)ES WIRD DUNKEL <098>
" <098>
21100 IF W=1 THEN WZ=WZ+1:IF WZ=2 THEN 60100 <017>
21110 IF DR=1 THEN DZ=DZ+1:IF DZ=2 THEN 60300 <035>
21120 IF BE=0 THEN 21130 <100>
21125 BE=0:W=0:WZ=0:HA=HA-4096:HB=HB-1:PRINT " (UP)DIE <235>
TARNKAPPE HAT SICH AUFGELOEST" <039>
21130 IF HA AND 32 THEN KN=1 <039>
22000 POKE 214,20:PRINT:FOR A=0 TO 14:IF (P AND (2^A)) <216>
<>0 THEN PRINT DI$(A) " " <209>
22010 NEXT <209>
30000 POKE VC+17,PEEK (VC+17)OR 16:POKE 214,21:PRINT: <183>
KO$="":A$=" (SPACE,RVSON)NICHT MOEGLICH (UP) " <183>
30001 PRINT " (2SPACE)RICHTUNGEN: ";MID$(RI$,2):INPUT " <044>
(3SPACE)KOMMANDO";KO$ <041>
30002 IF KO$="SAVE"OR KO$="SA" THEN 50000 <041>
30003 IF P1 AND 1024 THEN 60500 <204>
30004 IF LEFT$(KO$,3)="SIM"OR LEFT$(KO$,3)="ABR" THEN <165>
60590 <165>
30006 IF (KO$="NIMM KOBOLD"OR KO$="VERJAGE KOBOLD")AN <105>
D P AND 2048 THEN 60600 <105>
30008 IF (HA AND 4096)=4096 AND KO$="BENUTZE TARNKAPP <042>
E"THEN BE=1:A$=" (3SPACE)IN ORDNUNG (UP) " <042>
30009 IF KO$="DRUECKE KNOPF AND KN=0 THEN 60610 <060>
30010 IF KO$="N"AND (PR (PZ,PX,PY)AND 1)=1 THEN PX=PX- <150>
1:GOTO 63970 <150>
30020 IF KO$="O"AND (PR (PZ,PX,PY)AND 2)=2 THEN PY=PY+ <164>
1:GOTO 63970 <164>
30030 IF KO$="S"AND (PR (PZ,PX,PY)AND 4)=4 THEN PX=PX+ <180>
1:GOTO 63970 <180>
30040 IF KO$="W"AND (PR (PZ,PX,PY)AND 8)=8 THEN PY=PY- <205>
1:GOTO 63970 <205>
30050 IF KO$="H"AND (PR (PZ,PX,PY)AND 16)=16 THEN PZ=P <039>
Z+1:GOTO 63970 <039>
30060 IF KO$="R"AND (PR (PZ,PX,PY)AND 32)=32 THEN PZ=P <056>
Z-1:GOTO 63970 <056>
30065 IF KO$="LIST"OR KO$="LI"THEN 60010 <120>
30070 IF LEFT$(KO$,4)<>"NIMM"THEN 30200 <034>
30080 IF HB=XY THEN PRINT " (3UP,3SPACE)SIE KOENNEN NI <232>
CHT SOVIEL TRAGEN":A$="":GOTO 31000 <232>
30100 FOR A=0 TO 14:IF (MID$(KO$,6)<>DI$(A))OR (P AND <057>
2^A)<>2^A THEN NEXT:GOTO 30230 <057>
30110 HB=HB+1:HA=HA OR 2^A:PL (PZ,PX,PY)=P-2^A:NE=1:N <055>
EXT <055>
30150 IF NE=1 THEN NE=0:GOTO 10000 <012>
30160 GOTO 31000 <194>
30200 IF LEFT$(KO$,8)<>"VERLIERE"THEN 30300 <214>
30210 FOR A=0 TO 14:IF (MID$(KO$,10)<>DI$(A))OR (HA AN <011>
D 2^A)<>2^A THEN NEXT:GOTO 30230 <011>
30220 HB=HB-1:HA=HA-2^A:PL (PZ,PX,PY)=P OR 2^A:NE=1:N <167>
EXT <093>
30230 IF NE=1 THEN NE=0:GOTO 10000 <093>
30240 GOTO 31000 <243>
30300 IF LEFT$(KO$,6)<>"OEFFNE"THEN 30400 <143>
30310 IF MID$(KO$,8,4)<>"BUCH"OR (HA AND 64)<>64 THEN <223>
30330 <223>
30320 BU$="O":PRINT,," (HOME,4SPACE)DAS BUCH IST OFFEN <224>
":A$="":GOTO 31000 <224>
30330 IF RIGHT$(KO$,4)<>"TUER"THEN 30340 <060>
30335 IF (HA AND 16)<>16 THEN PRINT " (3UP,SPACE)DIE TU <095>
ER IST VERSCHLOSSEN":A$="":GOTO 31000 <095>
30336 TU$="O":A$=" (4UP,SPACE)DIE TUER IST OFFEN (13SP <008>
ACE)":GOTO 31000 <008>
30340 IF RIGHT$(KO$,5)<>"TRUHE"OR (HA AND 128)<>128 T <092>
HEN 31000 <092>
30345 PRINT " (HOME,SPACE)DIE TRUHE IST OFFEN, SIE ENT <229>
HAELT GOLD":GOTO 30000 <229>
30400 IF KO$<>"LIES BUCH"THEN 30450 <025>
30410 IF BU$=" THEN PRINT " (CLR,7DOWN,5RIGHT)DAS ZAUB <017>
ERSCHLOSS":GOTO 30000 <017>
30420 GOTO 63900 <213>
30450 IF KO$="LIES ZETTEL"AND (HA AND 8192)=8192 THEN <221>
60200 <221>
30500 IF LEFT$(KO$,13)<>"VERJAGE WACHE"AND KO$<>"VER <177>
JAGE WAECHTER"THEN 30550 <177>
30510 INPUT "WOMIT";DI$:IF DI$<>DI$(1)OR (HA AND 2)<>2 <150>
THEN 60100 <150>
30520 IF P1 AND 128 THEN PR (PZ,PX,PY)=P1-128:WZ=0:W= <095>
0:GOTO 10000 <095>
30550 IF LEFT$(KO$,5)<>"TRINK"THEN 30700 <097>
30555 IF RIGHT$(KO$,4)="GIFT"AND (HA AND 16384)=16384 <076>
THEN 60040 <076>
30556 IF (HA AND 512)=0 OR RIGHT$(KO$,11)<>"Zaubertra <009>
NK"THEN 30700 <009>
30557 HB=HB-1:HA=HA-512 <183>
30558 IF XY=2 THEN XY=4:PRINT " (HOME,2DOWN,SPACE)SIE <040>
SIND WIEDER GROSS":A$="":GOTO 31000 <040>
30560 PRINT " (HOME,SPACE)SIE SIND EIN ZWERG!":HB=0:PL <049>
(PZ,PX,PY)=P OR HA:HA=0:XY=2 <087>
30565 FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 10000 <087>
30700 : <157>
31000 IF KO$="STOP"OR KO$="SI"THEN POKE 650,0:STOP <160>
31010 PRINT A$:FOR A=1 TO 1000:NEXT <153>
31020 POKE 214,21:PRINT;:PRINT:FOR A=1 TO 3 <249>
31025 PRINT " (39SPACE)":NEXT:GOTO 30000 <249>
40000 FOR A=1 TO 1000:NEXT:T$=TI$:POKE 53281,11:PRIN <057>
T " (CLR,6DOWN)" <057>
40001 PRINT,," (BLACK,SPACE,RVSON)88",," (LEFT,RVSON)88 <192>
":PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8"SPC (14) "8 (2SPACE)8" <192>
40005 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8"SPC (14) " (RVSON)8 (2SPA <052>
CE)8" <052>
40006 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8"SPC (14) " (RVSON)8 (2SPA <011>
CE)8" <011>
40007 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8"SPC (14) " (RVSON)8 (2SPA <012>
CE)8" <012>
40010 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8" (RVOFF)8888888888888888 <036>
(RVSON)8 (2SPACE)8" <036>
40015 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8" (RVON)8888888888888888 <045>
(RVSON)8 (2SPACE)8" <045>
40020 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8" <098>
40022 PRINT,," (RVSON)8 (2SPACE)8" <100>
40024 PRINT,," (RVSON)8 (9SPACE)8" (10SPACE)8" <008>
40026 PRINT,," (RVSON)8 (8SPACE)8" (RIGHT)8 (9SPACE)8" <220>
40028 PRINT,," (RVSON)8 (8SPACE)8" (RIGHT)8 (9SPACE)8" <222>
40030 PRINT,," (RVSON)8 (8SPACE)8" (RIGHT)8 (9SPACE)8" <224>
40050 FOR A=1 TO 1000:NEXT:FOR A=1 TO 20:POKE 53281, <014>
7:POKE 53281,0:POKE 53281,2:NEXT <059>
40055 POKE 53281,11 <059>
40100 FOR A=1 TO 1000:POKE INT (RND (1)*560+1260),102: <147>
NEXT <147>
40110 FOR A=1 TO 1200:POKE INT (RND (1)*560+1260),32:N <235>
EXT:POKE 53281,11:FOR A=1 TO 500 <235>
40120 NEXT:POKE 53281,5:PRINT " (CLR,3DOWN)DAS SCHLOSS <220>
HAT SICH IN RAUCH AUFGELOEST" <044>
40125 PRINT " (2DOWN,2SPACE)SIE SIND DER NEUE KOENIG" <044>
40130 PRINT,," (5DOWN)ZEIT: "LEFT$(T$,2) " : "MID$(T$,3,2 <027>
)": "MID$(T$,5):END <080>
45000 REM *** SUB SCHRIFTLOESCHEN *** <080>
50000 POKE VC+21,0:INPUT " (CLR,4DOWN,4SPACE)FILENAME" <116>
:N$ <116>
50009 PRINT " (3DOWN,3SPACE,RVSON)8 (RVOFF)ASSETTE (2SPA <158>
CE)ODER (2SPACE,DRUCK)8 (RVOFF)ISKETTE?" <158>

```

Listing »Zauberschloß« (Fortsetzung)

50010 GET K\$:IF K\$="D"THEN 51000 <056>
50020 IF K\$="K"THEN 52000 <000>
50025 GOTO 50010 <171>
51000 OPEN 2,8,2,N\$+" ,S,W":OPEN 15,8,15:INPUT#15,A,A
\$:IF A\$<>"OK"THEN 50000 <136>
51001 REM ***** ZE
51001 ILE 51000 NUR FUER DISKETTE <068>
51100 FOR Z=1 TO 2:FOR X=1 TO 4:FOR Y=1 TO 4:PRINT#2
,PL(Z,X,Y) <020>
51101 PRINT#2,PR(Z,X,Y):NEXT:NEXT:NEXT <228>
51110 PRINT#2,HA:PRINT#2,HB:PRINT#2,TI\$:PRINT#2,PZ:P
RINT#2,PX:PRINT#2,PY <034>
51115 PRINT#2,KO:PRINT#2,W:PRINT#2,WZ:PRINT#2,DR:PRI
NT#2,DZ:PRINT#2,BU <197>
51120 PRINT#2,BE:PRINT#2,HE:PRINT#2,BU\$:PRINT#2,TU\$:
PRINT#2,KN:PRINT#2,XY <067>
51200 CLOSE 2:CLOSE 15:GOTO 10000 <142>
52000 OPEN 2,1,2,A\$:GOTO 51100 <162>
55000 INPUT "(2DOWN,8SPACE)FILENAME":N\$
55005 PRINT "(3DOWN,7SPACE,RVSON)K(RVOFF)ASSETTE ODER
(SPSPACE,RVSON)D(RVOFF)ISKETTE?" <053>
55010 GET A\$:IF A\$="D"THEN 56000 <196>
55012 IF A\$="K"THEN 57000 <142>
55014 GOTO 55010 <064>
56000 OPEN 2,8,2,N\$+" ,S,R":GOTO 58000 <118>
56001 REM ***** ZE
56100 FOR Z=1 TO 2:FOR X=1 TO 4:FOR Y=1 TO 4:INPUT#2
,PL(Z,X,Y) <156>
56101 INPUT#2,PR(Z,X,Y):NEXT:NEXT:NEXT <108>
56110 INPUT#2,HA,HB,TI\$,PZ,PX,PY <150>
56111 INPUT#2,KO,W,WZ,DR,DZ,BU <053>
56112 INPUT#2,BE,HE,BU,TU\$,KN,XY <139>
56120 CLOSE 2:CLOSE 15:GOTO 10000 <217>
57000 OPEN 2,1,0,N\$:GOTO 56100 <109>
57999 REM ***** 58
000-59999 NUR FUER DISKETTE <137>
58000 OPEN 15,8,15:INPUT#15,A,A\$:IF A\$="OK"THEN 5610
0 <236>
58010 IF A\$="FILE NOT FOUND"THEN 58100 <148>
58020 IF A\$="DRIVE NOT READY"THEN 58111 <243>
58030 IF A\$="FILE TYPE MISMATCH"THEN 58120 <213>
58050 PRINT A\$:END <092>
58100 PRINT"(2DOWN,SPACE)EIN FILE DIESES NAMENS EXIS
TIERT NICHT" <135>
58110 INPUT"(2DOWN,9SPACE)FILENAME":N\$:GOTO 58200 <123>
58111 PRINT"(2DOWN,4SPACE)DISKETTE EINLEGEN!":PRINT,
"(2DOWN,3SPACE)FERTIG?" <010>
58112 GET X\$:IF X\$=""THEN 58112 <223>
58113 GOTO 58110 <108>
58120 PRINT"(2DOWN,5SPACE)KEIN DATEN-FILE!":GOTO 581
10 <173>
58158 PRINT A\$:STOP <217>
58200 CLOSE 2:CLOSE 15:GOTO 56000 <011>
59000 CLOSE 2:CLOSE 15:IF A\$="WRITE PROTECT ON"THEN
59100 <127>
59010 IF A\$="DRIVE NOT READY"THEN 59200 <213>
59030 IF A\$="FILE EXISTS"THEN 59300 <010>
59040 IF A\$="FILE TYPE MISMATCH"THEN 59400 <205>
59050 PRINT A\$:STOP <088>
59060 GOTO 50000 <024>
59100 PRINT"(2DOWN,SPACE)DIESE DISKETTE IST SCHREIB-
GESCHUETZT" <171>
59110 PRINT" BITTE EINE ANDERE DISKETTE EINLEGEN":PR
INT,"(DOWN)FERTIG?" <233>
59120 GET X\$:IF X\$=""THEN 59120 <210>
59130 GOTO 51000 <095>
59200 PRINT"(2DOWN,4SPACE)DISKETTE EINLEGEN!":PRINT,
"(DOWN,SPACE)FERTIG?":GOTO 59120 <003>
59300 PRINT"(2DOWN)EIN FILE DIESES NAMENS EXISTIERT
BEREITS" <212>
59310 PRINT" SOLL ES UEBERSCHRIEBEN WERDEN (J/N)?" <102>
59320 GET X\$:IF X\$="J"THEN N\$="00:"+N\$:GOTO 51000 <203>
59330 IF X\$="N"THEN 50000 <144>
59340 GOTO 59320 <063>
59400 PRINT"(2DOWN,SPACE)DIESER NAME IST VON EINEM A
NDEREN," FILE-TYP BELEGT" <135>
59410 FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 50000 <121>
59999 REM ***** <154>
60000 POKE 53281,0:PRINT"(GREY 2,CLR,3DOWN,RIGHT)DAS
MAGISCHE BUCH IST IN FLAMMEN","AUFGEGANGEN" <028>
60001 PRINT"(DOWN,RIGHT)LEIDER HABEN SIE DABEI EBENF
ALLS FEUER","BEFANGEN":GOTO 60310 <010>
60010 PRINT"(CLR)","(2DOWN)SIE HABEN:(3DOWN)":POKE V
C+21,0 <213>
60020 FOR A=0 TO 14:IF HA AND 2^A THEN PRINT,DI\$(A)"
(DOWN)" <045>
60021 NEXT:PRINT,"(2DOWN,SPACE)FERTIG?" <070>
60025 IF PEEK(203)=64 THEN 60025 <086>
60030 GET A\$:GOTO 30000 <036>
60040 POKE 53281,0:PRINT"(CLR,GREY 2,2DOWN,SPACE)SIE
HABEN SICH VERGIFETET" <226>
60041 GOTO 60310 <246>
60050 PRINT"(HOME,2SPACE)DIE WAECHTER HABEN SICH UM
DAS GOLD" <182>
60055 PRINT" GESTRITTEN UND SICH DABEI ERSCHLAGEN":P
OKE VC+21,0 <121>
60060 W=0:WZ=0:PR(PZ,PX,PY)=P1-256:GOTO 10050 <064>
60070 PRINT" DIE FACKEL HAT DAS BUCH VERBRANNT":HA=H
A-64:HB=HB-1:GOTO 10430 <024>
60100 IF DI\$="MESSER"AND(HA AND 256)=256 THEN 60120 <115>
60101 IF DI\$="GIFT"AND(HA AND 16384)=16384 THEN 6012
5 <166>

60105 PRINT"(CLR,4DOWN,GREY 2,2SPACE)DIE WACHE HAT S
IE GEFANGEN" <050>
60106 IF P1 AND 256 THEN PRINT"(CLR,4DOWN,GREY 2,2SP
ACE)DIE ZWEITE WACHE HAT SIE GEFANGEN" <010>
60108 IF BE=1 THEN 10000 <067>
60110 POKE 53281,0:GOTO 60310 <107>
60120 PRINT"(CLR,GREY 2,4DOWN,2SPACE)DIE HELLEBARDE
DER WACHE IST LAENGER","(2SPACE)ALS IHR MESSER
" <219>
60122 GOTO 60310 <071>
60125 PRINT"(CLR,GREY 2,4DOWN,2SPACE)DIE WACHE WOLLT
E DAS GIFT NICHT ESSEN" <026>
60126 PRINT"(2SPACE)UND HAT SIE GEFANGEN":GOTO 60310 <066>
60200 POKE 53281,15:IF HE>9 AND(P AND 1)=0 AND(HA AN
D 1)=0 THEN POKE 53281,0 <117>
60201 POKE VC+21,0:PRINT"(CLR,4DOWN,BLACK,6SPACE)0YY
YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY?" <242>
60202 PRINT"(6SPACE)?"SPC(24)"?" <201>
60204 PRINT"(6SPACE)?"SPC(24)"?" <125>
60206 PRINT"(6SPACE)?"(7SPACE)?"(3SPACE)?"(5SPACE)?"
(2SPACE)?" <165>
60208 PRINT"(6SPACE)?"(4SPACE)?"(3SPACE)?"(2SPACE)?"
(2SPACE)?" <119>
60210 PRINT"(6SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"(5SPACE)?"
(2SPACE)?" <099>
60212 PRINT"(6SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"(2SPACE)?"
(2SPACE)?" <251>
60214 PRINT"(6SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"(7SPACE)?"
(2SPACE)?" <173>
60215 PRINT"(6SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"(2SPACE)?"
(2SPACE)?" <193>
60216 PRINT"(6SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"
(3SPACE)?" <055>
60217 PRINT"(6SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"(3SPACE)?"
(3SPACE)?" <217>
60218 PRINT"(6SPACE)?"SPC(24)"?"PRINT"(6SPACE)?"PPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPP" <222>
60220 FOR A=1 TO 3000:NEXT:PRINT"(CLR,3DOWN,2SPACE)D
ER PLAN HAT SICH IN LUFT AUFGELOEST" <151>
60222 HA=HA-8192:HB=HB-1:FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1
0000 <253>
60300 POKE 53281,0:PRINT"(CLR,3DOWN,GREY 2,2SPACE)DE
R DRACHE HAT SIE GEFESSEN" <196>
60310 POKE VC+21,0:POKE VC+17,PEEK(VC+17)OR 16:POKE
650,0 <095>
60315 PRINT,"(2DOWN)ZEIT:"LEFT\$(TI\$,2)":"MID\$(TI\$,3,
2)":"MID\$(TI\$,5) <049>
60320 PRINT"(2DOWN,SPACE)NOCH EIN VERSUCH (J/N)?" <005>
60325 GET A\$:IF A\$="J"THEN RU=1:GOTO 0 <036>
60326 IF A\$="N"THEN POKE 650,0:END <180>
60327 GOTO 60325 <027>
60330 POKE 53281,0:PRINT"(CLR,2DOWN,GREY 2,DOWN,SPAC
E)DER FEUERSPEIENDE DRACHE HAT SIE(9SPACE)GETO
ETET" <101>
60331 GOTO 60310 <025>
60400 PRINT"(HOME,SPACE)DER DRACHE HAT DAS GIFT GEFR
ESSEN"," UND SICH IN LUFT AUFGELOEST" <013>
60410 P=P-16384:P1=P1-512:PR(PZ,PX,PY)=P1:PL(PZ,PX,P
Y)=P:POKE VC+21,0 <027>
60411 DR=0:GOTO 10230 <023>
60500 IF KO\$="SIMSALAKADABRA-ABRAKABUM"THEN 60550 <201>
60510 POKE 53281,0:POKE VC+21,0 <019>
60512 PRINT"(CLR,3DOWN,GREY 2,2SPACE)DER ZAUBERER HA
T SIE IN EINE MAUS","(3SPACE)VERWANDELT":GOTO 60310
<151>
60550 FOR A=0 TO 127 STEP 3:POKE 832+A,0:POKE 833+A,
0:POKE 834+A,0:POKE VC+5,PEEK(VC+5)+2 <046>
60552 NEXT:POKE VC+21,4:FOR A=0 TO 63:POKE 832+A,SP(
11,A):NEXT <188>
60553 POKE VC+23,0:POKE VC+29,0 <235>
60554 POKE VC+1,170:POKE VC+1,5:P1=P1-1024:PR(PZ,PX
,PY)=P1:P=P+8:PM=170 <191>
60556 PL(PZ,PX,PY)=P:FOR A=150 TO 0 STEP-.5:POKE VC,
A:PM=PM+.1:POKE VC+1,PM:NEXT <089>
60558 FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 10000 <245>
60590 POKE 53281,0:PRINT"(CLR,3DOWN,GREY 2,SPACE)SIE
HABEN SICH IN EINE MAUS VERWANDELT":GOTO 60310
<018>
60600 A1\$="MITNEHMEN":IF LEFT\$(KO\$,7)="VERJAGE"THEN
A1\$="VERJAGEN" <083>
60601 PRINT"(CLR,3DOWN,GREY 2,SPACE)DER KOBOLD WOLLT
E SICH NICHT ";A1\$ <187>
60602 PRINT" LASSEN UND HAT SIE IN EINEN ZWERG VER-"
,"ZAUBERT":HB=0 <200>
60604 FOR A=1 TO 2000:NEXT:PL(PZ,PX,PY)=PL(PZ,PX,PY)
OR HA:HA=0:XY=2:GOTO 10000 <060>
60610 PR(PZ,PX,PY-1)=PR(PZ,PX,PY-1)OR 2:P1=P1 OR B:P
R(PZ,PX,PY)=P1:KN=1 <197>
60612 PL(PZ,PX,PY)=P-32:PRINT"(5UP)": <041>
60614 FOR A=1 TO 5:PRINT"(3SPACE)":NEXT <003>
60616 POKE 214,10:PRINT:PRINT,"":GOTO 10060 <063>
63900 POKE 53281,12:POKE VC+21,0:PRINT"(CLR,2DOWN,RI
GHT)"CHR\$(14),"DAS ZAUBERSCHLOSS" <039>
63901 IF HE>9 AND(P AND 1)=0 AND(HA AND 1)=0 THEN PO
KE 53281,0 <146>
63905 PRINT"(BLACK,2DOWN,2RIGHT)SEIT LANGER, LANGER
ZEIT IST ES SITTE," <047>
63910 PRINT"(UP,SPACE)DASS DER, DER DIE URONE DES RE
ICHES " <074>
63915 PRINT" BESITZT, DAS GANZE LAND REGIERT." <254>
63920 PRINT" DOCH SEIT VIELEN HUNDERT JAHREN RE-" <050>
63921 PRINT" GIERT DER SCHRECKLICHE ZAUBERER, UND" <056>
63923 PRINT"(2SPACE)KEINER VON DENEN, DIE IHM DIE UR
ONE " <081>

```

63926 PRINT" WIEDER ENTREISSEN WOLLTEN IST JE" <240>
63930 PRINT" WIEDER ZURUECKGEKEHRT.",," DAS SCHLOSS
IST STRENG BEWACHT," <049>
63931 PRINT" UND DIE GEMEINHEIT DER WAECHTER WIRD" <141>
63932 PRINT" NUR VON IHRER SELDBIER UEBERTROFFEN." <108>
63933 PRINT" UEBERALL LAUERN FALLEN UND VIELERLEI", "
GEFAHREN." <062>
63936 PRINT, "(2DOWN,3LEFT)SIMSALAKADABRA-ABRAKABUM" <222>
63940 PRINT, "(2DOWN)EERTIG?" <104>
63950 GET X$:IF X$=" "THEN 63950 <201>
63955 POKE 53281,9:PRINT CHR$(142):GOTO 10000 <001>
63970 IF PZ>0 THEN 63980 <162>
63971 POKE 53281,0:PRINT"(GREY 2,CLR,3DOWN,3RIGHT)DI
E WACHE FREUT SICH, DASS SIE VON" <176>
63972 PRINT"(3SPACE)SELBST IN DEN KERKER GEGANGEN SI
ND" <035>
63973 PRINT"(2DOWN,2SPACE)SCHADE, DASS SIE NUN BIS Z
UM ENDE" <164>
63974 PRINT"(2SPACE)IHRES LEBENS DORT BLEIBEN MUESSE
N " <058>
63975 PRINT"(2SPACE)UND NICHT MEHR WEITER SPIELEN KO
ENNEN":GOTO 60310 <241>
63980 IF PZ<3 THEN 63983 <180>
63981 POKE 53281,0:PRINT"(GREY 2,CLR,2DOWN,SPACE)SIE
SIND AUF DAS DACH GEKLETTERT," <058>
63982 PRINT" ABGERUTSCHT,IN DEN GRABEN GEFALLEN":PRI
NT" UND ERTRUNKEN":GOTO 60310 <000>
63983 IF PX<>0 THEN 63985 <101>
63984 POKE 53281,0:PRINT"(CLR,DOWN,GREY 2,SPACE)DIES
E TUER FUEHRT IN DEN WASSERGRABEN":GOTO 60310 <089>
63985 IF PR(PZ,PX,PY)>0 THEN 10000 <052>
63986 IF PZ=1 THEN 63989 <189>
63987 POKE 53281,0:PRINT"(CLR,GREY 2,3DOWN,SPACE)DIE
TUER FUEHRTE INS FREIE. SIE SIND" <014>
63988 PRINT" AUS DEM ZWEITEN STOCK GESTUERZT":GOTO 6
0310 <189>
63989 IF TU$="0"THEN 63992 <063>
63990 PX=4:PRINT"(4UP)SIE SIND GEGEN DIE TUER GELAU
FEN":A$=" ":GOTO 31000 <242>
63992 PRINT"(CLR)", "(GREY 2,2DOWN,SPACE)SIE SIND IM
FREIEN" <233>
63994 IF HA AND B THEN 40000 <137>
63995 POKE 53281,0:PRINT"(DOWN,SPACE)WEIL SIE DAS LA
ND NICHT BEFREIT HABEN," <028>
63996 PRINT" HAT DIE WUETENDE MENGE SIE VERPRUEGELT"
:GOTO 60310 <065>

```

Listing »Zauberschloß« (Schluß)



Only the best Neues vom VC-20/64-Profi

Hardware

TURBO FLOPPY MODUL
6-7mal schnelleres LOAD mit 1541 Floppy.
Belegt keinen Speicherplatz.
Als Einsteckmodul für VC-64: 79.-DM

EPROM PROGRAMMIERER
Geeignet für Eproms 1,2,4,8 und 16 KByte.
Einfachste Bedienung. VC-20/64: 249.-DM

3-FACH MODULADAPTER
Steckplätze schaltbar; integrierter Resetaster.
VC-64: 119.-DM/VC-20: 99.-DM

PIO MOTHER BOARD
VC-20/64 im Einsatz für schaltungstechnische
Anwendungen. VC-20/64: 84.-DM

EX-80 ZEICHENKARTE (64) 298.-DM
IEEE 488 INTERFACE (64) 249.-DM
ZUSATZTASTATUR (23 Tast.) (20/64) 159.-DM
RS 232 C (Schnittstelle) (20/64) 129.-DM

Außerdem: Turbo Tape + Programmiermodule,

VC-20 Erweiterungen 8-64K RAM, Interface,
40/80 Zeichenkarte, Floppylüfter für 1541, sowie
4 Epromkarten, Akustik-Koppler und... und...

Software

KRANKHEITSDIAGNOSE (20/64) 29.-DM
BIORHYTHMUS (20/64) 29.-DM
DATEI-Verwaltung (20/64) 35.-DM
BOEING 727 Flugsimulator (20/64) 29.-DM
LOTTO-Berechnung (64) 49.-DM
PSYCHO-Analyse (64) 49.-DM
FLIGHT II Simulator (64) 179.-DM
BUCHHALTER 64 (64) 158.-DM
AUTO-KOSTEN priv./geschäft. (64) 49.-DM
DISK KOPIERSCHUTZ profihaft (64) 69.-DM
SUPERSPIELE für VC-20/64 schon ab 10.-DM

Disk-Hilfsprogramme, Basic + Assemblerkurse,
Textverarbeiter, Sprite Editor, Quickcopy, Space
Shuttle, Schach, Lernprogramme, Multi-Datei,
Teleterm 20/64 und... und... und...

Zubehör

Staubschutzhauben, Tastaturmasken, Bücher,
Modem-Buch, Joysticks, HiFi-Kabel, farbige
Disketten, Diskiocher- und Boxen, Stecker +
Federleisten, Eproms, Monitorständer, Drucker,
Reset-Taster und... und...

... viele günstige Angebote.

Katalog bestellen:

Neuesten Gesamtkatalog anfordern für 2,50 DM
in Briefmarken oder in unserem Laden abholen.
Öffnungszeiten: Werktags von 10-18 Uhr.

mükra
DATEN-TECHNIK

Laden + Versand:
Schöneberger Str. 5
1000 Berlin 42
☎ (030) 752 91 50/60

Alle Preise inkl. MwSt.; Versandpauschale 6.-DM
Zahlbar per Scheck oder per Nachnahme.
Händleranfragen erwünscht.