

Kassettenbenutzer müssen statt der »8« natürlich eine »1« einsetzen.

Das so gespeicherte Programm können Sie nun einfach mit »LOAD "GRAFIKFENSTER", 8« (beziehungsweise mit »LOAD "GRAFIKFENSTER", 1 für Datasette) laden und mit »RUN« starten. Dabei wird automatisch der Basic-Start um 256 Byte nach oben gesetzt. Danach können Sie Basic-Programme eingeben oder laden, als ob nichts geschehen wäre. Sobald Sie aber »GRAPHIC 2« oder »GRAPHIC 4« eingeben, sehen Sie, daß jetzt nicht mehr fünf sondern neun Textzeilen sichtbar werden. Dies wurde durch die POKE-Befehle erreicht, die einfach dafür sorgen, daß bei einer früheren Rasterzeile als sonst in den Text-Modus zurückgeschaltet wird. Weitere POKE-Möglichkeiten entnehmen Sie bitte der Tabelle. Sie können damit jederzeit von Basic aus die Größe des Grafikfensters ändern.

#### Wichtiger Hinweis:

Sowohl bei der Eingabe als auch beim Laden des Programms muß der Basic-Start *unbedingt* auf seinem Normalwert sein! Ansonsten liegt die am Anfang eingegebene Basiczeile nicht an der richtigen Stelle im Speicher. Drücken Sie also am besten einmal auf den Reset-Knopf. Dies ist besonders wichtig für Besitzer eines Plus/4 oder eines C 16 mit RAM-Erweiterung, da hier beim erstmaligen Einschalten der Grafik der Basic-Start automatisch um 12 KByte heraufgesetzt wird!

#### Tabelle:

In nachfolgender Tabelle ist aufgeführt, welchen Effekt man erzielt, wenn man durch POKE-Befehle die Größe des Grafikfensters ändern will. Dazu müssen Sie jeweils in die Speicherstellen 4203 und 4238 den Wert von X, und in Speicherstelle 4185 den Wert von X minus 2 POKEn.

X	Anzahl Textzeilen	
131	9	kleinstmögliches Grafikfenster
139	8	
147	7	
155	6	
163	5	normal
171	4	
179	3	
187	2	

Ein besonderer Effekt läßt sich erzielen, wenn man den Wert in 4238 auf X plus 1 setzt. Hier wartet nämlich das Interrupt-Programm, bis der Rasterstrahl den eigentlichen Umschaltpunkt erreicht hat. Dadurch wird ein flimmerfreies Umschalten möglich. Erhöht man nun diesen Wert, so wartet der Interrupt mit dem Einschalten des Textbildschirms noch eine Rasterzeile »lang«, obwohl der Grafikbildschirm bereits ausgeschaltet wurde. Resultat ist eine schwarze Trennlinie zwischen Grafik und Text, die entsteht, während sich der Video-Chip im »Niemandland« zwischen Text und Grafik befindet.

(Michael Schmand/tr)

# Die Lösung zu »The Institute«

In diesem Adventure spielt man einen politischen Gefangenen, der in einer Nervenheilanstalt, eben dem »Institute«, festgehalten wird. Ziel des Spieles ist es, aus der Anstalt ins Freie zu gelangen. Das Spiel unterteilt sich dabei in mehrere Ebenen, da der einzige Weg in die Freiheit über die wahnwitzigen Träume des Helden führt. Man wird dabei immer weiter in die Vergangenheit geführt, so träumt man sogar, daß man beim Untergang der Titanic anwesend ist.

Man sollte beim Spielen des Adventures nie vergessen, daß man träumt, da öfter sehr ungewöhnliche Lösungswege beschränkt werden müssen. Zu diesem Spiel sei noch gesagt, daß es leider nur einen sehr begrenzten Wortschatz hat, so kann man Gegenstände nur mit dem Befehl GET aufnehmen. Ansonsten zeichnet sich dieses Spiel durch seine sehr guten Grafiken sowie durch gute und neue Ideen aus.

Mit Hilfe der Schritt-für-Schritt-Anleitung sollte es möglich sein, dieses Adventure innerhalb von zirka 1,5 Stunden zu lösen. Man kann sich aus dieser Befehlsfolge natürlich auch den Hinweis herausuchen, den man braucht, um weiterspielen zu können: Man liest sich einfach die Befehlsfolge bis zu dem Befehl durch, den man noch nicht eingesetzt hat. Ein weiterer Tip, den ich geben möchte, ist darauf zu achten, daß man versucht mit allen möglichen, aber auch unmöglichen Lebewesen zu reden beziehungsweise ihnen zuzuhören. Es bleibt zu erwähnen, daß die Grafik mit dem Befehl GRAPHIC ausgeschaltet werden kann, um schneller vorwärts zu kommen, da die Ladezeiten der sehr schönen Bilder wegfallen.

#### Schrittfolge:

LOOK (bis die Kreatur erscheint) / TALK (4\*) / LOOK UNDER BED / GET MUG / E / BREAK MIRROR / GET MIRROR / S / OPEN / LOOK SHELVES / LOOK MEDICATIONS / GET SCALPEL / OPEN / S / W / LOOK WALL / TALK (solange bis »Your dreams hold...«) / LISTEN / E / OPEN / TALK (3\*) / ATTACK COUNSELLOR / TEAR PAD / GET ROPE / LISTEN / DROP MUG / LOOK (bis man befreit wird) / E / S / S / OPEN / ATTACK COUNSELLOR / GET WATER / LOOK (bis man befreit wird) / E / S / OPEN / GET BOTTLE / S / EAT POWDER / E / THROW ROPE / CLIMB ROPE / LOOK TELESCOPE / FOCUS / LOOK TELESCOPE / LOOK NUMBERS /

CLIMB ROPE / W / TALK / INSTITUTE / CLIMB STAIR / PULL TRIGGER / OPEN / DRINK (bis »skin glows bright green«) / S / LOOK BASE / GET GLUE / E / TALK / PEACE / KICK MIDGET / CLIMB STEPS / GLUE SHOE / DROP GLUE / CLIMB LOG / GO HOLE / LOOK / GET SHOVEL / GET BRONZE KEY / GET OUT / CLIMB LOG / W / W / W / SHAFLA / UNLOCK / DROP BRONZE KEY / N / N / DROP SHOVEL / S / E / CLIMB / CLIMB / N / OPEN / LOOK NATIVE (bis umbrella sichtbar ist) / GET UMBRELLA / N / CUT STRIPES / N / MIRROR / GO CRACK / LOOK / DROP MIRROR / DROP SCALPEL / EAT POWDER / OPEN UMBRELLA / LOOK (5\*) / LOOK DECK / GET PRESERVER / S / LOOK (4\*) / JUMP / LOOK DOWN / GET CROWBAR / DIVE / DROP PRESERVER / DROP UMBRELLA / GET SCALPEL / EAT POWDER / WATER PLANT / OPEN (2\*) / EAT POWDER / S / LOOK UNDER ROCK / GET LIZARD / N / E / OPEN / DROP LIZARD / DROP SCALPEL / EAT POWDER / CLIMB / OPEN / LOOK / GET SHOVEL / DIG PLANT / GET SHRUB / DROP SHOVEL / S / W / OPEN / LOOK UP / CLIMB LADDER / LOOK / 56621 / OPEN / LOOK / LIFT COVER / LOOK / E / CLIMB / OPEN / N / E / CLIMB (2\*) / N / OPEN / N (2\*) / GO CRACK / LOOK / EAT POWDER / JUMP / DROP CROWBAR / DROP SHRUB / GET LIZARD / GET MIRROR / GET SCALPEL / EAT POWDER / OPEN / KILL LIZARD / LOOK / CLIMB / HOLD BREATH / CLIMB / W / MIRROR / LISTEN (2\*) / GET STEAK / E / CLIMB / DROP MIRROR / DROP SCALPEL / EAT POWDER / THROW STEAK / E / OPEN / GET SCREWDRIVER / WAKE UP / EAT POWDER / CLIMB / OPEN / S / E / CLIMB (2\*) / N / OPEN / N / N / GO CRACK / LOOK / GET UMBRELLA / EAT POWDER / OPEN UMBRELLA / LOOK (5\*) / OPEN / LOOK / LOOK PAINTINGS / REMOVE SCREWS / GET SMALL KEY / WAKE UP / DROP SCREWDRIVER / DROP UMBRELLA / GET SHRUB / EAT POWDER / CLIMB / OPEN / S / E / CLIMB (2\*) / N / OPEN / N / OPEN / UNLOCK / OPEN / GET WRENCH / W / S / OPEN / S / CLIMB / W / W / W / OPEN / CLIMB / 56621 / OPEN / LOOK / TURN BOLT / GET GOLD KEY / WAKE UP / DROP BOTTLE / N / OPEN / S / OPEN / UNLOCK / OPEN / LOOK / TALK / TALK

ENDE

(M.M. Wloka/dm)