

Quasimodo, Herrscher der Kartanen

Dieses Abenteuer führt Sie in die Welt der Fantasie. 31 Räume stehen Ihnen auf der Suche nach Quasimodo zur Verfügung. Finden und vernichten Sie ihn.

Sie wurden vom Volk der Kartanen bestimmt, den Herrscher des Landes aufzuspüren und zu vernichten. Sie wissen von ihm nur, daß er Quasimodo heißt und Hexenmeister ist. Als Sie sich bereit erklärten, diese schwere Aufgabe zu übernehmen, brachten Sie ihre Landsleute durch einen Geheimgang in dessen Gewölbe. Nun müssen Sie allerlei Gefahren, wie Monster, Leichen und Fallgruben überstehen, um zu Quasimodo vorzudringen.

Das Programm Quasimodo ist ein Abenteuerspiel, bei dem es darauf ankommt, durch Eingabe von Befehlen eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Diese Kommandos bestehen meist aus einem Verb und einem Hauptwort. Hier nun eine Zusammenstellung aller möglichen Kommandos:

NIMM, GIB, GEH, LISTE, HOCH, ZUENDE, SPRING, TRINK, DRUECKE, BEFEHLE und OEFFNE.

Richtungsänderungen können durch Eingabe der Abkürzungen N, S, W, O für Nord, Süd, West und Ost vorgenommen werden. Diese werden neben den sichtbaren Gegenständen immer auf dem Bildschirm angezeigt. Zum Ablauf des Programms wäre noch zu sagen, daß der Computer wichtige Spielpassagen akustisch untermalt.

(Roland Selzer/rg)

Listing »Quasimodo«

```

20 GOSUB 22:GOSUB 700:GOTO 875 <202>
21 GOSUB 22:FOR I=1 TO 2500:NEXT:GOTO 875 <123>
22 PRINT CHR$(147):POKE 53281,0:U=646:R=2 <228>
25 POKE 53280,0:POKE U,4:T=58640:SI=54272 <103>
65 FOR L=1 TO 4:PRINT <156>
70 FOR I=7 TO 32:READ S:PRINT TAB(I)CHR$(S) <164>
);
71 NEXT I,L:PRINT:POKE 214,9:POKE U,1:SYS <217>
T
80 PRINT SPC(9)"EIN ABENTEUERSPIEL VON <250>
81 PRINT SPC(53)"ROLAND SELZER <216>
82 PRINT SPC(50)"FUER DEN COMMODORE 64 <089>
83 PRINT SPC(54)"(C) 1984/85 <076>
84 PRINT SPC(88)"FINDEN UND VERNICHTEN SIE <017>
":PRINT SPC(51)"QUASIMODO DEN HEXER
87 PRINT SPC(89)">>>> BITTE (2SPACE)WARTEN <131>
<<<<
110 DIM G$(99):FOR I=2 TO 22 STEP 2:READ G <179>
$(I)
120 NEXT V=53248:F=V+17:P=1:RETURN <017>
600 DATA 117,96,105,105,32,105,117,96,105 <010>
601 DATA 117,96,105,105,117,105,117,105 <164>
602 DATA 117,96,105,176,96,105 <252>
603 DATA 117,96,105,98,32,98,98,32,98,98 <009>
604 DATA 32,98,98,32,98,98,98,98,98,98 <092>
605 DATA 32,98,98,32,98,98,32,98,98,32,98 <069>
606 DATA 98,32,98,171,96,179,106,96,105 <207>
607 DATA 98,98,106,107,98,98,32,98,98,32 <015>
608 DATA 98,98,32,98,106,96 <127>
609 DATA 109,106,96,107,107,32,107,106 <126>
610 DATA 96,107,106,106,32,32,106,106 <072>

```

```

611 DATA 96,107,173,96,107,106,96,107 <099>
650 DATA OFFER,PFLANZE,POLIZIST,LAMPE <012>
660 DATA HAMMER,ORDEN,SCHALTER,DYNAMIT <059>
670 DATA SCHRANK,BUCH,FLASCHE <157>
700 FOR L=0 TO 2:READ B:FOR I=0 TO B:READ <020>
A
705 POKE 832+I+L*64,A:NEXT <031>
710 FOR I=B+1 TO 62:POKE 832+I+L*64,0:NEXT <179>
I,L
711 FOR L=3 TO 22:READ B:FOR I=0 TO B:READ <084>
A
712 POKE 14912+I+L*64,A:NEXT <138>
713 FOR I=B+1 TO 62:POKE 14912+I+L*64,0 <157>
715 NEXT I,L:RETURN <216>
875 Z$=CHR$(18)+" "+CHR$(146):W$="(3SPACE) <021>
"
890 X$=CHR$(157)+" ":L$(P)="STE" <123>
891 FOR I=1 TO 24:U$=U$+CHR$(175) <114>
892 V$=V$+CHR$(183):W$=W$+" ":NEXT <015>
900 POKE F,11:PRINT CHR$(147):POKE U,11:P <241>
OKE V+28,255:G$(99)="MONSTER"
901 FOR I=0 TO 7:POKE V+I,0:NEXT:POKE V+16 <213>
,0
902 FOR I=2 TO 5:PRINT SPC(I)CHR$(109); <232>
903 PRINT SPC(36-I*2)CHR$(110):NEXT <147>
904 PRINT SPC(6)CHR$(111)V$CHR$(112) <250>
905 FOR I=1 TO 8:PRINT SPC(6)CHR$(165); <220>
906 PRINT SPC(24)CHR$(167):NEXT <205>
907 PRINT SPC(6)CHR$(108)U$; <145>
908 PRINT CHR$(186):FOR I=5 TO 2 STEP-1 <037>
909 PRINT SPC(I)CHR$(110); <038>
910 PRINT SPC(36-I*2)CHR$(109):NEXT <162>
911 POKE V+23,0:POKE V+29,0:POKE V+40,2 <021>
912 POKE V+21,255:IF R=20 OR R=90 THEN POK <161>
E V+28,0
1070 POKE U,11:FOR I=1 TO 4:R$(I)=""<103>
:NEXT
1071 IF R=0 THEN R$=R$+" ":GOTO 1102 <172>
1072 IF R=99 AND MO=0 THEN GOSUB 5800:GOTO <233>
1101
1073 IF R=99 THEN 1101 <160>
1075 IF R>5 THEN R$(1)="N-":GOSUB 3100 <149>
1080 R$=A$:IF R<26 THEN R$(2)="S-" <017>
1090 IF INT(R/5)<>R/5 THEN R$(3)="O-":GOSUB <066>
B 3200
1092 IF G$(R)="LOCH"THEN 4900 <113>
1093 J=R/2:IF J<>INT(J)OR G$(R)=""OR TY=1 <163>
THEN 1095
1094 ON J GOSUB 5000,5100,5300,5200,5400,5 <023>
500,5600,5700,5900,5960,7000
1095 B=(R-1)/5:IF LE=1 AND R=2 THEN GOSUB <187>
5040
1100 IF INT(B)<>B THEN R$(4)="W-":GOSUB 30 <116>
05
1101 IF R=99 THEN GOSUB 6540 <085>
1102 G$=G$(R):R$=""<116>
:FOR I=1 TO 4:R$=R$+R$( <116>
I)
1105 NEXT:IF G$(R)=""THEN G$="NICHTS" <113>
1106 IF TY=1 THEN 6930 <234>
1120 POKE 214,20:POKE 211,0:SYS T <013>
1121 POKE U,15:PRINT" RICHTUNG: "R$X$; <197>
1125 POKE 211,38-LEN(G$):PRINT G$:LA=0 <060>
1130 POKE 211,0:POKE 214,22:SYS T <025>
1131 POKE U,15:PRINT" KOMMANDO: "Z$; <077>
1135 POKE F,27:K$=""<005>
:B2=R:POKE 198,0
1140 GET A$:IF A$=""THEN 1140 <011>
1145 IF A$=CHR$(13)OR LA>26 THEN 1180 <098>
1146 IF A$="" THEN 1160 <211>
1147 IF A$=CHR$(20)THEN 3297 <023>
1150 IF A$<"A"OR A$>"Z"THEN 1140 <123>
1160 K$=K$+A$:POKE 211,11:POKE 214,22 <022>
1170 SYS T:PRINT K$Z$;LA=LA+1:GOTO 1140 <237>
1180 IF K$="N"THEN IF R$(1)="N-"THEN R=R-5 <086>
1190 IF K$="S"THEN IF R$(2)="S-"THEN R=R+5 <106>
1200 IF K$="W"THEN IF R$(4)="W-"THEN R=R-1 <123>
1210 IF K$="O"THEN IF R$(3)="O-"THEN R=R+1 <115>
1220 IF B2=R THEN 1240 <057>
1221 IF QU=1 THEN 2200 <072>
1230 POKE F,11:GOTO 900 <153>
1240 N$=LEFT$(K$,3):POKE U,14:Z=INT(RND(1) <225>
*3+1)
1241 PRINT CHR$(157)" ":PRINT:POKE 211,1 <004>
1245 E$=RIGHT$(K$,3):IF N$<>"NIM"THEN 1350 <023>
1250 IF E$="NZE"AND R=4 THEN 4020 <017>
1251 IF E$="EUZ"AND R=99 THEN 4040 <089>
1256 IF E$="CHE"AND R=22 THEN 4040 <044>
1260 IF E$="MER"AND R=10 THEN 4040 <065>
1270 IF E$="FER"AND R=2 THEN 4060 <023>

```

```

1275 IF E$="OLZ"AND R=18 THEN 4040 <105>
1280 IF E$="IST"AND R=6 THEN 4080 <059>
1290 IF E$="MPE"AND R=8 THEN 4100 <050>
1291 IF E$="DEN"AND R=12 THEN 4040 <086>
1293 IF E$="MIT"AND R=16 THEN 4040 <111>
1294 IF E$="ANK"AND R=18 THEN Z=2:GOTO 293
0 <105>
1295 IF E$="UCH"AND R=20 THEN 4040 <098>
1298 GOTO 2910 <108>
1350 IF N$<>"GIB"THEN 1370 <052>
1355 IF E$="DEN"OR E$="MER"OR E$="CHE"THEN
IF R=6 OR R=99 THEN 4120 <227>
1356 IF E$="FER"AND R=99 THEN 4120 <171>
1357 IF E$="EUZ"AND QU=1 THEN 2300 <212>
1360 GOTO 2995 <183>
1370 IF N$<>"DRU"THEN 1430 <094>
1380 IF E$="TER"THEN IF R=14 THEN 4140 <073>
1430 IF N$<>"LIS"THEN 1520 <151>
1431 IF QU=1 THEN 2200 <027>
1435 IF L$(1)<>"STE"THEN 2997 <051>
1440 POKE F,11:POKE 214,8:POKE 211,0 <157>
1441 SYS T:FOR I=1 TO 11 <133>
1445 PRINT SPC(8)CHR$(18)LEFT$(W$,13) <239>
1450 NEXT:W=8:IF R<>2 AND R<>18 AND R<>20
THEN POKE V+21,0 <235>
1456 FOR I=0 TO P:IF L$(I)=""THEN NEXT:GOT
0 1500 <204>
1460 IF L$(I)="MER"THEN P$="HAMMER" <243>
1464 IF L$(I)="EUZ"THEN P$="KREUZ" <222>
1465 IF L$(I)="DEN"THEN P$="ORDEN" <169>
1466 IF L$(I)="FER"THEN P$="OPFER" <180>
1470 IF L$(I)="SEL"THEN P$="SCHLUESSEL" <062>
1472 IF L$(I)="MIT"THEN P$="DYNAMIT" <097>
1473 IF L$(I)="CHE"THEN P$="FLASCHE" <040>
1474 IF L$(I)="OLZ"THEN P$="STREICHHOLZ" <167>
1485 W=W+1:POKE 214,W:POKE 211,9:SYS T <238>
1490 PRINT CHR$(18)P$:NEXT <033>
1500 POKE F,27:POKE 198,0:WAIT 198,1:GOTO
900 <073>
1520 IF N$<>"SPR"THEN 1550 <001>
1530 PRINT"DEIN KOPF KNALLTE"; <114>
1535 PRINT" AN DIE DECKE"; <217>
1540 GOTO 9999 <119>
1550 IF N$<>"ZUE"THEN 1570 <033>
1555 IF E$="MIT"THEN 4800 <096>
1570 IF N$<>"OEF"THEN 1575 <032>
1571 IF R<>18 THEN 2910 <070>
1573 GOTO 6700 <129>
1575 IF N$<>"BEF"THEN 1577 <026>
1576 GOTO 6000 <125>
1577 IF N$<>"GEH"THEN 1579 <037>
1578 IF RIGHT$(K$,4)="LOCH"THEN R=99:GOTO
900 <057>
1579 IF N$="HOC"AND R=99 THEN R=16:GOTO 90
0 <145>
1580 IF N$<>"TRI"THEN 2000 <047>
1581 FOR I=1 TO P:IF L$(I)<>"CHE"THEN NEXT
:GOTO 1583 <216>
1582 IF KR=0 THEN GOSUB 6500:GOTO 1590 <207>
1583 PRINT"WAS DENN";:GOTO 2998 <252>
1590 PRINT"DU FUEHLST DICH NUN"; <017>
1595 PRINT" KRAEFTIGER";:KR=1:GOTO 6750 <140>
2000 GOTO 2950 <048>
2100 FOR I=1 TO P:IF L$(I)<>"FER"THEN NEXT
:GOTO <029>
2200 POKE 214,24:POKE 211,1:SYS T:POKE U,5 <213>
2205 PRINT"QUASIMODO HAT DICH GETOETET"; <197>
2210 GOTO 9999 <023>
2300 FOR I=1 TO P:IF L$(I)<>"EUZ"THEN NEXT
:GOTO 2200 <192>
2310 POKE F,11:PRINT CHR$(147);:POKE U,11:
TY=1:GOTO 902 <024>
2910 GOSUB 4000:IF QU=1 THEN 2200 <115>
2920 IF Z=1 THEN PRINT"SELTEN SO GELACHT"; <095>
2930 IF Z=2 THEN PRINT"TOTAL UNMOEGELICH"; <116>
2940 IF Z=3 THEN PRINT"DAS KANN ICH NICHT"
; <090>
2945 GOTO 2998 <241>
2950 IF QU=1 THEN 2200 <016>
2951 GOSUB 4000:IF K$="O"OR K$="W"OR K$="S
"OR K$="N"THEN 2990 <014>
2970 IF Z=1 THEN PRINT"VERSTEH DICH NICHT"
; <219>
2980 IF Z=2 THEN PRINT"DO YOU SPEAK GERMAN
"; <245>
2981 IF Z=3 THEN PRINT"IST MIR UNBEKANNT"; <183>
2985 GOTO 2998 <025>

```

```

2990 PRINT"RICHTUNG NICHT "; <171>
2991 PRINT"MOEGELICH";:GOTO 2998 <185>
2995 FOR I=1 TO P:IF L$(I)<>E$THEN NEXT:GO
TO 2997 <194>
2996 IF R<>6 AND R<>99 THEN PRINT"WEM DENN
";:GOTO 2998 <121>
2997 PRINT"HAST DU NICHT"; <023>
2998 POKE 211,1:FOR I=1 TO 1350:NEXT:IF R=
99 AND MO=0 THEN 6770 <060>
2999 POKE 214,22:POKE 211,11:SYS T <159>
3000 PRINT W$:PRINT:PRINT W$"{11SPACE}";:G
OTO 1102 <254>
3001 GOSUB 4000:PRINT"GIBT ES HIER"; <077>
3002 PRINT" NICHT";:GOTO 2998 <242>
3005 POKE 214,3:POKE 211,1:SYS T <067>
3010 PRINT CHR$(170)CHR$(109) <200>
3020 PRINT" "CHR$(170)" "CHR$(109) <090>
3030 PRINT" "CHR$(170)CHR$(183)CHR$(112)
" <206>
3040 FOR I=1 TO 9 <117>
3050 PRINT" "CHR$(170)" "CHR$(167):NEXT <056>
3060 PRINT" "CHR$(170)CHR$(175)CHR$(186)
" <248>
3065 PRINT" "CHR$(170)" {2SPACE}" <213>
3070 PRINT" "CHR$(170)" " <218>
3080 PRINT" "CHR$(110):RETURN <099>
3100 POKE 214,5:POKE 211,16:SYS T <219>
3110 FOR I=1 TO 6:PRINT CHR$(175);:NEXT <056>
3120 PRINT SPC(33)CHR$(170)CHR$(109); <167>
3130 FOR I=1 TO 4:PRINT CHR$(175);:NEXT <074>
3140 PRINT CHR$(110)CHR$(180) <068>
3150 FOR I=1 TO 6:PRINT SPC(15)CHR$(170)CH
R$(170); <132>
3160 PRINT SPC(4)CHR$(180)CHR$(180):NEXT <030>
3170 PRINT SPC(15)CHR$(186)CHR$(110); <216>
3180 PRINT" {4SPACE}"CHR$(109)CHR$(108):RET
URN <128>
3200 POKE 214,3:POKE 211,35:SYS T <062>
3210 PRINT CHR$(110)CHR$(180) <138>
3220 PRINT SPC(34)CHR$(110)" "CHR$(180) <014>
3230 PRINT SPC(34)CHR$(111)CHR$(183); <019>
3240 PRINT CHR$(180):FOR I=1 TO 9 <194>
3250 PRINT SPC(34)CHR$(180)" "CHR$(180) <051>
3260 NEXT:PRINT SPC(34)CHR$(108)CHR$(175)C
HR$(180) <106>
3265 PRINT SPC(34)" {2SPACE}"CHR$(180) <145>
3270 PRINT SPC(35)" "CHR$(109) <152>
3280 PRINT SPC(37)CHR$(109):RETURN <040>
3297 IF LA<1 THEN 2999 <109>
3298 LA=LA-1:K$=LEFT$(K$,LA):POKE 211,11 <037>
3299 PRINT K$Z$";:GOTO 1140 <125>
3310 DATA 62,0,3,192,0,12,48,0,48,12,0,0 <038>
3320 DATA 3,0,12,3,0,15,3,0,7,3,0,53,3,0 <026>
3330 DATA 15,3,0,15,195 <016>
3340 DATA 0,15,204,0,13,240,0,7,192,0,3 <016>
3350 DATA 192,0,2,160,0,2,32,0,2,40 <084>
3360 DATA 0,2,40,0,2,40,0,2,40 <066>
3370 DATA 0,2,40,62,0,2,40,0,2,40 <000>
3380 DATA 0,2,40,0,1,245,0,1,245,0,1,117 <096>
3390 DATA 0,1,85,0,0,84,0,0,80,0,1,80,0 <057>
3400 DATA 1,64,0,5,64,0,5,0,0,21,0,0,5,0 <107>
3410 DATA 0,5,0,0,1,64,0,1,192,0,3,192,0 <126>
3420 DATA 0,240,0,3,240,62 <239>
3430 DATA 0,48,0,0,112,0,0,248,0,0,248,0 <150>
3440 DATA 1,252,0,12,252,0,13,254,0,15 <071>
3450 DATA 254,224,7,253,224,7,251,224,25 <212>
3460 DATA 253,192,31,255,192,111,255,216 <226>
3470 DATA 111,255,184,119,255,120,63,255 <237>
3480 DATA 240,31,255,224,7,255,0,3,254,0 <227>
3490 DATA 1,252,0,0,248,0,25 <153>
3500 DATA 0,160,0,0,160,0,5,85,0,5 <189>
3510 DATA 85,0,1,84,0,1,84,0,1,84,0 <002>
3520 DATA 1,84,0,0,80,22 <245>
3600 DATA 0,255,0,0,195,0,3,243,0,15,255 <082>
3610 DATA 0,1,81,0,15,255,0,1,81,0,0,65 <032>
3620 DATA 62,0,16,0,0,252,0,3,255,0,3 <199>
3630 DATA 255,0,3,253,0,3,255,0,15 <077>
3640 DATA 255,192,15,255,192,2,170,128,2 <150>
3645 DATA 170,128,2,170,0,2 <009>
3650 DATA 170,0,0,168,0,0,252,0,3,255,0 <074>
3660 DATA 15,255,64,15,255,240,15,255,208 <221>
3670 DATA 15,63,240,15,63,208,5,61,80,31 <169>
3680 DATA 15,63,240,0,160,0,3,239,192,0 <118>
3690 DATA 255,0,0,255,0,0,240,0,0,240,0,0 <195>
3700 DATA 240,0,0,240,0,0,252,0,0,252 <015>
3710 DATA 37,1,64,0,63,252,0,85,116,0,255 <255>
3720 DATA 252,0,255,252,0,63,240,0,1,64 <157>
3730 DATA 0,1,64,0,1,64,0,1,64,0,1,64,0 <143>
3740 DATA 1,64,0,1,64 <067>

```

```

3750 DATA 18,29,0,0,55,0,0,29,0,0,5,0,0 <165>
3760 DATA 5,0,0,4,0,0,4 <166>
3770 DATA 9,252,0,0,220,0,0,220,0,0,252 <182>
3771 DATA 7,255,196,0,255,208,0,255,192 <237>
3772 DATA 61,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <188>
3773 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <134>
3774 DATA 0,0,1,64,0,5,80,0,21,208,1,21 <188>
3775 DATA 84,4,21,84,4,85,85,20,85,85,84 <045>
3776 DATA 86,85,81,86,21,81,90,0,81,86 <203>
3777 DATA 62,81,86,0,81,213,128,81,117,0 <025>
3778 DATA 69,89,64,85,93,80,85,91,112,85 <066>
3779 DATA 86,48,85,85,0,85,85,0,21,85,0 <250>
3780 DATA 21,85,0,5,84,0,1,84,0,0,84,0,0 <255>
3785 DATA 85,0,0,21,0,0,21,0,0,84,0,0,84 <245>
3790 DATA 0,0,85,64,0,93,192 <214>
3800 DATA 56,255,255,240,0,0,0,255,255,240 <140>
3805 DATA 255,255,240,255,15,240,255,255 <064>
3810 DATA 240,255,255,240,0,0,0,255,255 <255>
3815 DATA 240,255,255,240,255,255,48,255 <080>
3820 DATA 255,48,255,255,48,255,255,240,25 <243>
3830 DATA 255,240,255,255,240,80,0,80,64 <081>
3840 DATA 0,16,64,0,16 <218>
3900 DATA 56,255,255,240,192,0,48,192,0,32 <252>
3905 DATA 192,0,48,192,0,48,192,0,48,192 <163>
3910 DATA 0,48,192,0,48,255,255,240 <174>
3915 DATA 255,255,240,255,255,48,255,255 <187>
3920 DATA 48,255,255,48,255,255,240,255 <144>
3930 DATA 255,240,255,255,240,80,0,80,64 <182>
3940 DATA 0,16,64,0,16,3,86,0,0,86,45 <030>
3941 DATA 63,240,0,74,80,0,115,240,0,124 <169>
3942 DATA 80,0,110,240,0,78,144,0,70,240 <169>
3943 DATA 0,102,176,0,110,240,0,110,80,0 <152>
3944 DATA 110,240,0,110,144,0,126,240,0 <108>
3945 DATA 62,0,0,14,0,0,2 <194>
3946 DATA 62,0,2,0,0,2,0,0,7,0,0,7,0,0 <034>
3947 DATA 15,128,0,15,128,0,31,192,0,31 <127>
3948 DATA 192,0,63,224,0,63,224,0,255,248 <242>
3949 DATA 0,64,16,0,88,208,0,45,160,1,224 <235>
3950 DATA 60,7,240,95,31,215,79,63,136 <112>
3951 DATA 131,63,13,131,126,7,16,126,34,0 <235>
3952 DATA 62,126,34,0,124,4,16,124,32,16 <187>
3953 DATA 250,64,8,251,64,8,249,252,5,248 <013>
3954 DATA 12,15,248,28,8,252,22,28,252,50 <254>
3955 DATA 7,252,34,1,124,42,1,126,44,2 <090>
3956 DATA 62,38,14,62,39,30,126,49 <175>
3957 DATA 240,124,18,225,127,18,225,127 <160>
3958 DATA 206,227,126,108,98,126,56,99,60, <210>
    192,0,0,240,0,0,240,0,0,252,0,63,254
3959 DATA 0,0,127,0,0,63,128,0,63,128 <039>
3960 DATA 0,111,128,0,207,128,0,15,128,0 <185>
3961 DATA 15,128,0,31,128,0,31,128,0,31 <138>
3962 DATA 128,0,159,128,0,191,0,0,191,0 <147>
3963 DATA 0,191,0,0,191,0,0,191 <002>
3964 DATA 54,126,56,99,126,56,99,126 <048>
3965 DATA 56,126,56,99,126,56,99,126 <051>
3966 DATA 56,126,56,99,126,56,99,126 <052>
3967 DATA 56,126,56,99,126,56,99,126 <053>
3968 DATA 56,126,56,99,126,56,99,126 <054>
3969 DATA 56,126,56,99,126,56,99,126 <055>
3970 DATA 56,126,56,99,126,56,99,126 <056>
3971 DATA 27,16,0,0,48,0,0,48,0,0,252,0 <138>
3972 DATA 0,252,0,0,168,0,0,168,0,0,252 <142>
3973 DATA 0,0,252,0,0,252,18 <122>
3974 DATA 32,0,0,32,0,0,168,0,0,168,0,0 <132>
3975 DATA 32,0,0,32,0,0,32 <016>
4000 POKE 211,1:POKE 214,24:SYS T:RETURN <037>
4020 PRINT CHR$(157)"HORNISSEN HABEN DICH"
    ;
4030 PRINT "TOETLICH GESTOCHEN";:GOTO 9999 <191>
4040 IF E$="EUZ"AND R=99 AND MO=0 THEN 677 <136>
    0
4042 IF SR=1 THEN SR=0:SE=1:GOTO 4045 <130>
4043 IF RIGHT$(G$(R),3)<>E$THEN 3001 <095>
4044 G$(R)=" <036>
4045 P=P+1:POKE 214,20:SYS T <223>
4046 IF R<>18 THEN FOR I=0 TO 1:POKE V+I,0 <043>
    :NEXT
4047 POKE V+2,0:POKE V+3,0:POKE V+4,0 <225>
4048 POKE V+5,0:L$(P)=E$:POKE U,15 <196>
4051 PRINT SPC(27)" {4SPACE}NICHTS" <037>
4052 IF E$="UCH"THEN QU=1:G$(20)="QUASIMOD <192>
    O":POKE F,11:GOSUB 6800
4053 GOTO 2999 <023>
4060 IF KR=1 THEN LE=1:GOTO 4040 <074>
4065 PRINT"IST ZU SCHWER";:GOTO 2998 <156>
4080 PRINT"DER POLIZIST HAT"; <018>
    <077>

```

```

4095 PRINT" DICH VERHAFTET";:GOTO 9999 <142>
4100 PRINT"HAENGT ZU HOCH";:GOTO 2998 <083>
4120 FOR I=1 TO P <201>
4121 IF L$(I)="DEN"AND E$="DEN"AND R=6 THE <200>
    N 4130
4122 IF L$(I)="FER"AND E$="FER"AND R=99 TH <216>
    EN L$(I)="":GOTO 6600
4123 IF L$(I)=E$THEN 4156 <082>
4124 NEXT:IF R=6 THEN 4080 <032>
4125 GOTO 6770 <138>
4130 PRINT"DU BEKOMMST EINEN";:OD=1 <100>
4131 PRINT" SCHLUESSEL DAFUER";:L$(I)="SEL <066>
    ":GOSUB 6500:GOTO 6750
4140 PRINT"EINE FALLTUER HAT"; <177>
4155 PRINT" SICH GEOEFFNET ";:GOTO 9999 <196>
4156 L$(I)=" <076>
4160 GOTO 2998 <181>
4800 FOR L=1 TO P:IF L$(L)="MIT"THEN 4871 <163>
4815 NEXT:IF G$(R)="DYNAMIT"THEN 4871 <189>
4820 GOTO 3001 <051>
4860 PRINT"DIE EXPLOSION HAT DICH"; <174>
4870 PRINT" ZERFETZT";:GOTO 9999 <086>
4871 IF SE=0 THEN PRINT"MIT WAS DENN";:GOT <119>
    O 2998
4872 POKE F,11:G$(R)="LOCH":FOR I=0 TO 6 <170>
4873 POKE SI+I,0:NEXT:J=1:I=99:GOSUB 4880 <052>
4874 FOR I=1 TO 2000:NEXT:FOR J=15 TO 0 ST <148>
    EP-.5
4875 I1=30:GOSUB 4880:NEXT:FOR I=0 TO 6 <196>
4876 POKE SI+I,0:NEXT <093>
4877 IF L$(L)="MIT"THEN 4860 <017>
4878 GOTO 900 <067>
4880 POKE SI+24,J:POKE SI+5,15:POKE SI+1,I <168>
    1
4881 POKE SI,200:POKE SI+4,129:RETURN <240>
4900 POKE 214,14:POKE 211,6:SYS T <233>
4906 POKE U,11:PRINT SPC(2);:FOR I=1 TO 5 <134>
4910 PRINT CHR$(175);:NEXT:PRINT SPC(34); <202>
4920 PRINT CHR$(110)SPC(4)CHR$(110) <059>
4930 PRINT SPC(7)CHR$(109)CHR$(175); <150>
4940 PRINT CHR$(175)CHR$(110)CHR$(183) <011>
4950 GOTO 1095 <193>
5000 POKE V+37,6:POKE V+38,15:POKE V+39,2 <103>
5010 POKE 2040,13:POKE V,207:POKE V+1,107 <068>
5030 POKE 2041,14:POKE V+2,207:POKE V+3,12 <059>
    8
5040 PRINT CHR$(19):POKE U,1:FOR I=1 TO 7 <035>
5050 PRINT SPC(25)CHR$(167):NEXT <014>
5055 PRINT SPC(25)CHR$(110):POKE U,11:RETU <199>
    RN
5100 POKE V+37,11:POKE V+38,5:POKE V+39,8 <204>
5110 POKE 2040,15:POKE 2041,236 <087>
5120 POKE V,100:POKE V+1,145:POKE V+40,8 <031>
5130 POKE V+2,100:POKE V+3,166:RETURN <057>
5200 POKE V+37,7:POKE V+38,2:POKE 2040,237 <193>
5210 POKE V+16,255:POKE V,46:POKE V+1,110: <121>
    RETURN
5300 POKE V+37,1:POKE V+38,14:POKE V+39,8 <148>
5310 POKE V+40,8:POKE 2040,238:POKE 2041,2 <243>
    39
5320 POKE V,100:POKE V+1,143 <076>
5330 POKE V+2,100:POKE V+3,164:RETURN <255>
5400 POKE V+37,7:POKE V+38,8:POKE V+39,8 <210>
5410 POKE V,233:POKE V+1,160:POKE 2040,240 <206>
    :RETURN
5500 POKE V+37,2:POKE V+38,7:POKE V+39,8 <048>
5510 POKE V,140:POKE V+1,130:POKE 2040,241 <045>
    :RETURN
5600 POKE V+37,3:POKE V+38,4:POKE V+39,8 <146>
5610 POKE V,140:POKE V+1,130:POKE 2040,242 <146>
    :RETURN
5700 POKE V+37,7:POKE V+38,2:POKE V,100 <060>
5710 POKE V+1,170:POKE 2040,243:RETURN <020>
5800 POKE V+37,6:POKE V+38,8:POKE V+39,4 <094>
5810 POKE V,90:POKE V+1,93:POKE V+2,90 <124>
5820 POKE V+3,135:POKE 2040,244:POKE V+23, <087>
    7
5830 POKE V+29,7:POKE 2041,245:RETURN <104>
5900 POKE V+37,12:POKE V+38,4:POKE V,230 <055>
5905 IF SE=1 OR SR=1 THEN POKE 2040,247:GO <199>
    TO 5930
5920 POKE 2040,246 <060>
5930 POKE V+1,147:FOR I=1 TO P:IF L$(I)="O <130>
    LZ"OR SE=1 THEN NEXT:RETURN
5940 POKE 2041,248:POKE V+40,7 <011>
5950 POKE V+2,235:POKE V+3,152:RETURN <116>
5960 POKE V+39,7:POKE V,240:POKE V+1,165 <120>

```

```

5970 POKE 2040,249:POKE V+28,0:RETURN <240>
6000 FOR I=1 TO 40:LA$=LA$+" ":NEXT <052>
6005 LA$=LA$+"NIMM-GIB-BEH-HOCH-LIST" <119>
6010 LA$=LA$+"-ZUENDE-SPRING-TRINK" <064>
6020 LA$=LA$+"-DRUECKE-OEFFNE":POKE 211,40 <162>
6025 FOR I=1 TO 40:LA$=LA$+" ":NEXT <077>
6030 POKE 214,21:SYS T <142>
6040 FV=FV+1:IF FV>98 THEN 2998 <122>
6050 PRINT MID$(LA$,FV,40)CHR$(145); <099>
6060 FOR I=1 TO 130:NEXT:GOTO 6040 <241>
6500 POKE SI+24,8:POKE SI+4,0:POKE SI+5,10 <164>
6501 POKE SI+6,22:FOR I=30 TO 10 STEP-.4 <245>
6505 POKE SI+1,255-PEEK(SI):POKE SI+4,33:P <173>
OKE SI,200+I <097>
6520 POKE SI+4,17:NEXT:POKE SI+4,0:RETURN <105>
6540 IF G$(R)="" THEN RETURN <251>
6550 POKE V+4,200:POKE V+5,100 <112>
6560 POKE 2042,255:POKE V+41,15:RETURN <112>
6600 POKE F,11:PRINT"MONSTER NAHM LEICHE U <112>
ND VERSCHWAND";
6610 MO=1:G$(R)=" {2SPACE}KREUZ":MO=1:POKE <080>
V+1,0 <253>
6620 POKE V,0:POKE V+2,0:POKE V+3,0 <152>
6630 POKE F,27:GOSUB 6500:GOTO 6750
6700 FOR I=1 TO P:IF L$(I)<>"SEL" THEN NEXT <086>
:PRINT"MIT WAS DENN";:GOTO 2998
6705 IF SE=1 OR SR=1 THEN PRINT"IST SCHON <192>
OFFEN";:GOTO 2998
6710 GOSUB 6500:POKE 2040,247 <088>
6730 PRINT"IM SCHRANK LIEGT";:SR=1 <083>
6740 PRINT" EIN STREICHHOLZ"; <177>
6750 POKE 198,0:WAIT 198,1:GOTO 2999 <120>
6770 PRINT"DAS MONSTER HAT DICH GEBISSEN"; <144>
:GOTO 9999
6800 FOR I=0 TO 3:POKE 2040+I,250+I:POKE V <251>
+39+I,2 <228>
6810 NEXT:POKE V,150:POKE V+2,150
6820 POKE V+1,120:POKE V+3,141:POKE V+4,15 <211>
1 <168>
6830 POKE 214,10:POKE 211,17:SYS T <044>
6840 POKE U,1:PRINT Z$:FOR I=1 TO 5 <163>
6850 POKE 211,16:PRINT Z$:Z$:NEXT <148>
6900 POKE 2042,253:POKE V+41,2:POKE V+6,17 <159>
2 <124>
6910 POKE V+7,135:POKE 2043,252:POKE V+42, <025>
2 <142>
6920 POKE V+5,162:RETURN <090>
6930 POKE 214,24:SYS T <088>
6935 PRINT" GRATULIERE DER HEXER VERSCHWIN <130>
DET";:POKE V+6,0 <111>
6940 FOR I=16045 TO 16255 <223>
6950 POKE I,255-PEEK(I):NEXT:POKE F,27 <061>
6960 FOR I=1 TO 300:POKE 16000+RND(1)*255, <092>
0 <031>
6965 POKE V+37+RND(1)*5,RND(1)*15+1 <189>
6966 NEXT:POKE V+21,0:PRINT CHR$(147);:END
7000 POKE V+37,3:POKE V+38,5:POKE V+39,13
7020 POKE V,180:POKE V+1,160:POKE 2040,254
7030 RETURN
9999 FOR I=1 TO 3000:NEXT:POKE V+21,0:RUN
21

```

Listing »Quasimodo« (Schluß)

Zeile	
20	— 670 Titelbild und Festvariablen
700	— 715 Einlesen der Spritedaten
875	— 1092 Feldaufbau (Räume)
1093	— 1094 Aufruf der Unterprogramme für Sprites
1100	— 1230 Befehlseingabe
1240	— 3002 Kommandoverarbeitung
3005	— 3299 Feldaufbau (Türen)
3310	— 3975 Daten für 22 Sprites
4000	— 4950 Reaktion auf Kommandos
5000	— 5970 Spriteunterprogramme
6000	— 6060 Laufschrift
6500	— 6520 Töne
6540	— 9999 Spriteunterprogramme

Länge des Programmes: ca. 12 KByte

Programmbeschreibung zu »Quasimodo«

Mario, die unheimliche Mine

Im Land der Fantasie liegt die Mine »Mario«. Finden sie den richtigen Weg durch das ausgedehnte Gangsystem.

Mario ist ein Grafik-Adventure für den C 64. Das Spiel ist in normalem C 64-Basic geschrieben und füllt fast den gesamten Basic-Speicherplatz des Computers. Es finden 24 Sprites Verwendung, deren Daten bei Bedarf eingeschaltet werden. Deshalb muß der Spieler zu Beginn eine knappe viertel Minute warten, während dessen er Gelegenheit hat, die Anleitung zu lesen. Lesern von J. R. Tolkien werden gewisse Parallelen zu dem Buch »Der Herr der Ringe« auffallen. Das ist nicht ganz zufällig, denn die verlassene Mine namens Mario ist in gewissem Sinne der Zwergenmine Moria aus diesem Buch nachempfunden. Wer überhaupt nicht mehr weiter weiß, sollte sich dieses Buch ausleihen. Dort kann er einige Hilfen für das Adventure finden.

Das Spiel versteht 19 Befehle. Diese lauten:

NIMM, VERLIERE, HEBE, ENTLEERE, WIRF, LIES (diese Befehle werden von einem Gegenstand gefolgt)

OEFFNE (eine Tür oder ein Tor)

BRINGE ... UM (dazwischen steht ein Lebewesen)

SPEICHERE, LADE (für das Speichern und Laden eines Spielstandes, um nicht immer wieder von vorn anfangen zu müssen). Diese Befehle können erst eingegeben werden, wenn man in die Mine eingedrungen ist. Besitzer einer Diskettenstation müssen die Zeilen 16520 (Öffnen der Datei für Speichern) und 16620 (Öffnen der Datei für Laden) entsprechend ändern.

SAGE (wird von beliebigen Worten gefolgt, die aber nicht in normalen Anführungszeichen stehen sollten).

HILF (hier gibt der Computer Hilfen oder Erklärungen, denen man aber nicht immer trauen sollte)

LIST (zeigt die getragenen Gegenstände auf)

N, S, O, W, H (hoch), R (runter).

Man kann höchstens drei Gegenstände auf einmal tragen. Wenn das Anfangsbild erstellt ist, muß eine Taste gedrückt werden, da danach soviel Text erscheint, daß eine vernünftige Grafik zusammen mit dem Text nicht möglich wäre. Vorsicht mit der Rechtschreibung! Der Computer achtet genau auf die richtige Schreibweise der Befehle.

Zu jedem Raum, in dem man sich befindet, wird ein Bild gezeigt, das die Spielsituation verdeutlicht. Insgesamt gibt es sechs voneinander völlig verschiedene Bilder. Es gibt jedoch wesentlich mehr Räume, da die Bilder manchmal nur leicht abgewandelt werden, wenn man in einen anderen Raum kommt.

Bei dem Weg durch die Mine wird man unter anderem von Orks, einer Riesenspinne und einem schrecklichen Feuerwesen behindert. Mehr soll hier nicht verraten werden. Aufpassen muß man auch bei den Himmelsrichtungen. Der Spieler sieht die Räume so, daß Osten immer in Blickrichtung liegt.

Erläuterungen zum Ablaufschema des Programms

Zunächst springt das Programm in Zeile 9000, wo die Erläuterungen für den Spieler am Bildschirm ausgegeben werden, danach liest es die Daten der Sprites und wartet auf einen Tastendruck. Es zeichnet das Anfangsbild und geht zu Zeile 6000, wo mittels eines GET-Befehls das Kommando eingegeben wird. Sobald »Return« gedrückt wird, erfolgt die Auswertung. Hat man das Tor geöffnet und den Befehl »O« eingegeben, wird das nächste Bild gezeichnet und es folgt der Sprung in Zeile 15030, wo für alle Räume, außer dem Anfangsbild, das Kommando mittels INPUT-Befehl eingelesen