

Buch der Weisheit

Dieses Textadventure nimmt eine Sonderstellung ein. Es wurde uns von seinem Autor unentgeltlich zur Verfügung gestellt. Wir sollten dieses Programm einer Leserservice-Diskette beifügen, um anderen Lesern unseres Magazins eine Freude zu machen.

Natürlich erhält der Autor vom 64'er-Magazin ein angemessenes Honorar. Allerdings ist das Adventure »Buch der Weisheit« nur auf der Leserservice-Diskette dieser Ausgabe enthalten.

Programmbeschreibung

Sie werden beauftragt, das Buch der Weisheit zu finden und es zu den Zwergen zu bringen. Bis Sie diese Aufgabe erfüllt haben, liegt ein langer Weg vor Ihnen. Das Adventure spielt auf drei Ebenen mit insgesamt über 100 Räumen. Von Ebene zu Ebene kommt man jeweils nur durch einen Trick, der hier nicht verraten werden soll. Der Raum, in den man dann gelangt, wird durch einen Zufallsgenerator bestimmt.

Die Befehle werden als Zwei-Wort-Befehle eingegeben. Eine genauere Beschreibung finden Sie am Anfang des Programmes.

(rg)

Dark Tower — Abenteuer im Dreistromland

Das Abenteuerspiel Dark Tower ist ein deutschsprachiges Adventure mit der Aufgabenstellung, das landschaftlich so schöne Dreistromland von der Schreckensherrschaft des Bösen zu befreien und damit die geknechtete Bevölkerung zu erlösen.

Der Computer braucht geraume Zeit, bis er sich nach dem Einlesen der Daten mit der Spielanleitung meldet. Durch Tastendruck gelangt man über die Spielanleitung zur Frage, ob man ein begonnenes Abenteuer weiterspielen oder lieber ein neues beginnen möchte. Gibt man ein A ein, so kann man zwischen Kassette und Diskette als Speichermedium wählen und das bereits begonnene Programm wird geladen; gibt man ein N ein, so beginnt man ein neues Spiel. Der Bildschirm ist folgendermaßen aufgebaut:

Links oben befindet sich ein Ausschnitt einer Landkarte, in dem die eigene Position durch ein weißes Rechteck gekenn-

zeichnet wird. Rechts oben befindet sich die Anzeigentafel, in der fast alle Angaben und Anmerkungen des Computers erscheinen. Unten ist das Feld für die Kommandoeingabe, kombiniert mit einer weiteren Anzeigentafel, in der jedoch nur längere Texte eingeblendet werden.

	20	Ausschalten der STOP-Taste und des Bildschirms
		Schreiben und aktivieren des Maschinenprogramms zur Verschiebung des Zeichensatzes
30 -	50	DATA-Zeilen für Maschinenprogramm
	100	Verschieben des Zeichensatzes, Setzen der Farben und der Lage des Bildschirmspeichers
	230	Lesen des neuen Zeichensatzes
240 -	580	DATA-Zeilen für Zeichensatz
600 -	990	Einlesen des Sprites, DATA-Zeilen für Spritedaten und Definition des Sprite
1000 -	1090	Lesen der Landschaftselemente
1091 -	1096	Lesen von möglichen Reaktionen
1100 -	1350	Lesen der Landkarte, DATA-Zeilen für Landkarte
1400 -	1440	Lesen von Gegenständen und Zaubersprüchen, DATA-Zeilen
1500 -	1690	Lesen von Labyrinthdaten, DATA-Zeilen für Labyrinthdaten
2000 -	2600	Spielanleitung
2605 -	2800	Einlesen von vorangegangenen Spielen von Diskette oder Kassette
	3000	Anfangsbedingungen
3500 -	3800	Zeichnen der Räume des Labyrinths und des dunklen Turms
	3810 - 4220	Befehlsverarbeitung im Labyrinth
20000 -	20410	Ausgabe der Landschaft
20412 -	24000	Befehlsverarbeitung im Dreistromland
25000 -	25290	Einleitung und Daten für den dunklen Turm
25300 -	26050	Befehlsverarbeitung im dunklen Turm
26100 -	40270	Spielende in verschiedenen Versionen
40300 -	40640	Kommentare zu verschiedenen Spielsituationen

Programmbeschreibung von »Dark Tower«

Variable	Bedeutung
K,I	Laufvariablen
A,P	Zwischenspeicher
CG	Lage des neuen Zeichensatzes
VC	VIC-Adresse
A\$(12), B\$(12)	Landschaftselemente und Bezeichnungen
L(38,38)	Daten für Landschaft
C\$(7), D\$(7)	Ausrüstung
H(17,12)	Räume des Labyrinths
T(3,4,4)	Räume im Turm
K\$	Kommando
G\$	Zeichen bei GET
X,Y,XX,YY	Koordinaten
VE	Verpflegung
ZB,HB,HA,EI	Flags für Gegenstände
KR	Kraftanteil
GE	Anzahl der Goldstücke
RI	Anzahl der Ringe
T\$,DO\$	Zwischen- und Endzeit
E\$	HOME oder CLR
PX,PY	Koordinaten im Labyrinth
J\$	Ausgabe von Reaktionen
L	Momentanes Landschaftselement
C	Kampfstärke
TX,TY,S	Koordinaten im Turm
KI	Stockwerk mit gefüllter Kiste
TT\$	Kassette oder Diskette
R\$	Mögliche Richtungen im Labyrinth und im Turm
FO,AU,LO,AN,AT, BE,TC,EB,IR,FO, DD,TD,HO,OH,U, F,T	Flags für Ereignisse

Variablenliste von »Dark Tower«