

Rate oder hänge!

Haben Sie Spaß an Ratespielen? Dann wird Ihnen »Galgenraten« gefallen. Aber es geht um Kopf und Kragen.

Der Computer im Haus erspart den Zimmermann. Das klingt zwar etwas wunderlich, aber wenn Sie das Spiel eingetippt und gestartet haben, wird es sich nur selten verhindern lassen, daß Sie in der schon genannten Holzbaubranche tätig werden – zumindest auf dem Bildschirm. Eigentlich geht es in dem Spiel ja darum, ein bestimmtes Wort zu erraten, aber mit jedem falsch geratenen Buchstaben forcieren Sie den Bau einer Holzkonstruktion, die in ihrer nüchternen Zweckform auch »Galg« genannt wird. Und wenn Sie Ihrem Ebenbild den Verbrechertod nach alter englischer Tradition ersparen wollen, dann sollten Sie möglichst bald auf das richtige Wort kommen.

Aber jetzt wollen wir uns den Details zuwenden. Das Spiel besteht aus zwei Programmteilen, wobei das Vorprogramm »Galgenraten« (Listing 1) zuerst geladen werden muß. In diesem Programmteil wird der Zeichensatz neu definiert. Nach dem Laden des »Hauptprogramms« (Listing 2) können Sie wählen, ob der Computer oder ein Mitspieler Ihnen das zu erratende Wort vorgeben soll. Anschließend wird Ihnen durch Striche, auch Platzhalter genannt, das zu erratende Wort auf dem Bildschirm symbolisiert. Wenn Sie nun einen Buchstaben über die Tastatur eingeben, erscheint dieser an entsprechender Stelle des Wortes – vorausgesetzt, er ist im Wort enthalten. War der Buchstabe falsch, beginnt der schon erwähnte Bau. Wenn Sie durch ungünstige Buchstabenkombination die Hängerstat vollendet haben, können Sie das Spiel nach einer Trauermelodie mit einem neuen Wort fortsetzen. Selbstverständlich werden Sie nicht daran gehindert, nach richtigem Raten das Spiel ebenfalls fortzusetzen. Die Abschlußmelodie hat in diesem Fall auch nicht mehr den traurigen Charakter.

Zum Schluß noch ein Tip, den Sie beim Eintippen des »Hauptprogramms« (Listing 2) beachten sollten. Die Zeilennummern der Datenfelder dürfen Sie nicht verändern, da im Programmverlauf auf diese direkt zugegriffen wird.

(Sven Jung/kn)

```

0 COLOR0,1:COLOR4,1
1 PRINT "CLR,YELLOW)"
2 POKE51,0:POKE52,60:POKE55,0:
POKE56,60
3 FORA=15360TO16191
4 READA$
5 POKEA,DEC(A$)
6 NEXT
7 POKE65298,8:POKE65299,60
8 CHAR1,4,11,"LATU SXU T-TT
H0T1111111111
1111111111"
9 NEW
10 DATA00,00,00,00,00,00,7E,00
11 DATA18,24,24,7E,62,62,62,00
12 DATA78,24,24,3C,32,32,7C,00
13 DATA3C,42,40,60,60,62,3C,00
14 DATA7C,22,22,32,32,32,7C,00
15 DATA7E,22,20,38,20,22,7E,00
16 DATA7E,22,20,38,20,20,70,00
17 DATA3C,42,40,6E,6A,62,3C,00
18 DATA42,42,42,7E,62,62,62,00
19 DATA3C,10,10,18,18,18,6C,30,00
20 DATA0E,04,04,0C,0C,4C,38,00
21 DATA44,48,50,7C,62,62,62,00
22 DATA40,40,40,60,60,62,7E,00
23 DATA24,5A,42,62,62,62,62,00
24 DATA32,4A,4A,6A,6A,6A,64,00
25 DATA3C,42,42,62,62,62,3C,00
26 DATA7C,22,22,3C,30,30,30,00
27 DATA3C,42,42,62,62,6A,3C,06
28 DATA78,24,24,38,34,32,32,00
29 DATA3C,42,40,3C,06,46,3C,00
30 DATA7E,08,08,18,18,18,18,00
31 DATA42,42,42,62,62,62,3C,00
32 DATA42,42,42,34,34,34,18,00
33 DATA46,46,46,46,42,5A,24,00
34 DATA42,42,24,18,34,62,62,00
35 DATA42,42,24,18,18,18,18,00
36 DATA7E,42,04,18,30,62,7E,00
37 DATA00,18,3C,24,24,24,7E
38 DATA7E,62,62,62,62,62,62,00
39 DATA00,7E,7E,22,22,20,20,3C
40 DATA3C,30,30,32,32,7E,7E,00
41 DATA00,3C,7E,42,42,40,6E
42 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
43 DATA06,06,06,06,00,06,06,00
44 DATA6E,6A,6A,62,62,7E,3C,00
45 DATA00,40,40,40,40,40,60
46 DATA60,60,60,62,62,7E,7E,00
47 DATA00,32,7A,4A,4A,4A,4A,6A
48 DATA6A,6A,6A,6A,6A,6E,6A,00
49 DATA00,78,7C,44,44,44,44,78
50 DATA78,6A,62,62,62,62,62,10
51 DATA00,7E,10,10,10,10,10,10

```

```

52 DATA18,18,18,18,18,18,18,00
53 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF
54 DATA00,00,00,00,00,06,06,0C
55 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
56 DATA00,00,00,00,00,06,06,00
57 DATA00,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF
58 DATA3C,42,46,6A,72,62,3C,00
59 DATA08,18,08,18,18,18,7E,00
60 DATA3C,42,02,0C,30,60,7E,00
61 DATA3C,42,02,1C,06,46,3C,00
62 DATA04,40,48,48,7E,18,18,00
63 DATA7E,40,7C,06,06,46,3C,00
64 DATA3C,42,40,7C,46,46,3C,00
65 DATA7E,42,04,18,18,18,18,00
66 DATA3C,42,42,3C,46,46,3C,00
67 DATA3C,42,42,3E,06,46,3C,00
68 DATA00,06,06,00,06,06,00,00
69 DATAE0,70,38,1C,0E,07,03,01
70 DATA01,01,01,01,01,01,01,01
71 DATA80,80,80,80,80,80,80,80
72 DATA07,1F,3F,78,70,E4,E0,E0
73 DATA3C,42,02,0C,18,00,18,00
74 DATAE0,F8,FC,9E,0E,27,07,07
75 DATAE1,C0,80,43,44,20,1C,07
76 DATA87,83,01,C2,22,04,38,E0
77 DATA07,02,1C,78,FC,7E,FF,FF
78 DATAE0,40,38,1E,3F,7F,FF,FF
79 DATA7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
80 DATA00,00,00,00,01,07,1F,3F
81 DATA00,00,00,00,80,E0,F8,FC
82 DATA3F,7F,7F,7E,7E,7E,7E,7E
83 DATAFC,FE,FE,FE,7E,7E,7E,7E
84 DATA7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E
85 DATA7E,24,24,42,42,24,18,00
86 DATA80,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
87 DATA01,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
88 DATAFE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
89 DATA7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
90 DATA24,66,7E,7E,7E,7E,3C,18
91 DATA00,00,38,04,3C,4C,3C,00
92 DATA40,40,78,64,64,64,78,00
93 DATA00,00,3C,60,60,60,3C,00
94 DATA04,04,3C,64,64,64,3C,00
95 DATA00,00,38,64,7C,60,3C,00
96 DATA00,00,3C,64,64,3C,04,78
97 DATA40,40,78,64,64,64,64,00
98 DATA00,20,00,30,30,30,78,00
99 DATA40,40,48,50,70,68,64,00
100 DATA30,10,10,30,30,30,78,00
101 DATA00,00,34,6A,6A,6A,6A,00
102 DATA00,00,38,64,64,64,64,00
103 DATA00,00,38,64,64,64,38,00
104 DATA00,00,58,64,64,58,40,40
105 DATA00,00,38,64,60,60,60,00
106 DATA00,00,38,40,38,0C,78,00

```

```

107 DATA10,7C,10,18,18,18,18,00
108 DATA00,00,64,64,64,64,38,00
109 DATA00,00,62,62,6A,6A,34,00
110 DATA00,00,64,64,64,3C,04,78
111 DATA00,00,7C,04,38,60,7C,00
112 DATA28,00,38,64,64,64,38,00
113 DATA28,00,64,64,64,64,38,00

```

Listing 1. »Galgenraten« - Vorprogramm

- 0 DATASCHLITTSCHUH
- 1 DATAREGENWURM
- 2 DATAPHYSIKBUCH
- 3 DATAHAUSMANNSKOST
- 4 DATAOBSERVATORIUM
- 5 DATAMASKOTTCHEN
- 6 DATAKNOCHENBRUCH
- 7 DATAFERIENJOB
- 8 DATAUCHERBRILLE
- 9 DATADARMVERSTUFUNG
- 10 DATAHAREMSDAME
- 11 DATAAUTOWASCHANLAGE
- 12 DATADIRNDLKLEID
- 13 DATATRACHTENANZUG
- 14 DATATIEFSCHLAG
- 15 DATAKANNIBALISMUS
- 16 DATAQUIZSENDUNG
- 17 DATAPLASTIKBEUTEL
- 18 DATAPORTEMONAI
- 19 DATAPREISELBEERE
- 20 DATAGROSCHENROMAN
- 21 DATASCHENRECHNER
- 22 DATAKARNICKELSTALL
- 23 DATACOMPUTERFREAK
- 24 DATAARZNEIMITTEL
- 25 DATAMEDIKAMENT
- 26 DATAJONGLEUR
- 27 DATAINSTALLATEUR
- 28 DATACHAMPIGNON
- 29 DATAINFORMATION
- 30 DATATISCHTENNIS
- 31 DATARADIORECORDER
- 32 DATALIEBESPAAR
- 33 DATAANTIALKOHOLIKER
- 34 DATABUNDESKANZLER

Listing 2. Hauptprogramm zu Galgenraten

35	DATABABYSCHNULLER	107	DATASTANDESAMT	179	DATASCHNEEBALL
36	DATASPIEGELBILD	108	DATASPRICHWORT	180	DATASCHOKOLADE
37	DATACELLOPHAN	109	DATATUBERKULOSE	181	DATASCHMETTERLING
38	DATAWASSERKLOSETT	110	DATAREKLAMESENDUNG	182	DATATRAUBENSAFT
39	DATAZOOLOGIE	111	DATAREAGENZGLAS	183	DATAOZEANDAMPFER
40	DATAHAIFISCHFLOSSE	112	DATAORCHIDEE	184	DATAORGANISATOR
41	DATAVOKABELHEFT	113	DATAPAMPELMUSE	185	DATANACHWUCHS
42	DATAFREUNDSCHAFT	114	DATAZITRUSFRUCHT	186	DATAMURMELTIER
43	DATAGESELLSCHAFT	115	DATAPANTOFFEL	187	DATANACHMITTAG
44	DATAHAARWUCHSMITTEL	116	DATAJUSTIZIRRTUM	188	DATAMAGNETBAND
45	DATAKIRCHTURMUHR	117	DATACOWBOYFILM	189	DATAMANDARINE
46	DATAHONIGMELONE	118	DATACURRYSAUCE	190	DATAMANSARDE
47	DATAGASTHAUS	119	DATAVOLLEYBALL	191	DATAMANUSKRIPT
48	DATADURCHSCHNITT	120	DATADSCHUNKE	192	DATAMARATHONLAUF
49	DATASCHNURRBART	121	DATADSCHUNGELTIER	193	DATAMARIONETTE
50	DATAKINDERGARTEN	122	DATAGASTRONOMIE	194	DATAMARMELADE
51	DATAORIENTTEPPICH	123	DATAEIDECHESE	195	DATAMAKKARONI
52	DATATEMPERAMENT	124	DATABIMSSSTEIN	196	DATAMEERRETTICH
53	DATASTUHLGANG	125	DATABISAMRATTE	197	DATAMETTWURST
54	DATAMIEZEKATZE	126	DATABASKETBALL	198	DATARECHENSCHAFT
55	DATABIMMELBAHN	127	DATAPURZELBAUM	199	DATARANDALIERER
56	DATAQUARZUHR	128	DATARANGIERBAHNHOF	200	DATAREDAKTEUR
57	DATAKOMPLIMENT	129	DATAQUASSELEI	201	DATASADISMUS
58	DATAKONDENSMILCH	130	DATAQUACKSALBER	202	DATAVERABREDUNG
59	DATAKOMBINATION	131	DATAQUADRATMETER	203	DATARESIDENZ
60	DATAREGENMANTEL	132	DATARAUCHVERBOT	204	DATARESTAURATOR
61	DATAKRANKENWAGEN	133	DATAREPRODUKTION	205	DATAREVANCHE
62	DATAKATESTROPHE	134	DATASABOTEUR	206	DATAREVOLUTION
63	DATATOLPATSCHE	135	DATARODELBAHN	207	DATARHYTHMUS
64	DATATALISMANN	136	DATASALMIKGEIST	208	DATARIZINUSOEL
65	DATAHAGEBUTTE	137	DATASAMARITER	209	DATAROLLBRATEN
66	DATAHASCHISCH	138	DATASANATORIUM	210	DATAZUCKERROHR
67	DATAHASCHEE	139	DATASANDWICH	211	DATASABOTAGE
68	DATAINGENIEUR	140	DATASCHLAFITTCHE	212	DATAWILDSCHWEIN
69	DATAJOURNALIST	141	DATASCHASCHLIK	213	DATASCHABLONE
70	DATAKASSETTE	142	DATASCHABERNACK	214	DATASCHAUSPIELER
71	DATATEENAGER	143	DATASAXOPHON	215	DATASCHIEDSRICHTER
72	DATATACHOMETER	144	DATAHINRICHTUNG	216	DATASCHLAMPEREI
73	DATAGRILLPARTY	145	DATASCHIMPANSE	217	DATASCHLAMPSTEIN
74	DATASCHMALZLOCKE	146	DATASCHLAMPEREI	218	DATALEBENSMITTEL
75	DATAMITTELSCHIEBEL	147	DATAVEGETARIER	219	DATASCHREBERGARTEN
76	DATASTRICKNADEL	148	DATAUTENSILIE	220	DATASCHULBUS
77	DATAEXPORTEUR	149	DATAAKKORDARBEIT	221	DATASCHWIEGERELTERN
78	DATAUNTERGANG	150	DATAALLHEILMITTEL	222	DATASELTERSCHWASSER
79	DATAEISENHAFEN	151	DATAANALPHABET	223	DATAMILCHSHAKE
80	DATAPLUMBSKLO	152	DATAANGORAKATZE	224	DATASENSATION
81	DATAZAHNPASTA	153	DATAAPPARTEMENT	225	DATASKANDINAVIEN
82	DATAPICKNICKKORB	154	DATAAQUARIUM	226	DATASMARAGD
83	DATAZINNOBER	155	DATAASTRONAUT	227	DATASPHINX
84	DATAZENTIMETER	156	DATAAUSRUFZEICHEN	228	DATASTEWART
85	DATATORNISTER	157	DATABAGATTELLE	229	DATAVERABREDUNG
86	DATASEIFENSCHAUM	158	DATABARIKADE	230	DATAALUMINIUMFOLIE
87	DATATHUNFISCH	159	DATABAZILLUS	231	DATASYMPHONIE
88	DATABRILLENGESTELL	160	DATACHARAKTER	232	DATAKREPPAPIER
89	DATAZYANKALI	161	DATACHRYSANTHEME	233	DATASCHICKSALSSCHLAG
90	DATATOPFLAPPEN	162	DATACONTAINER	234	DATAUMLAUFBAHN
91	DATABLAUBEERTORTE	163	DATAFARBERNSEHER	235	DATAUREINWOHNER
92	DATASPRINTERHOSE	164	DATABRANNTWEIN	236	DATAWAHRZEICHEN
93	DATAHUNDEKNOCHEN	165	DATABUNSENBRUNNER	237	DATAWEGERICH
94	DATABRIEFSTAUBE	166	DATABUMERANG	238	DATAWEIZENBROT
95	DATATINTENPATRONE	167	DATABUCHSTABE	239	DATAWEINBRAND
96	DATAQUELLWASSER	168	DATABUDDHISMUS	240	DATABRANNTWEIN
97	DATAKASSENBOHN	169	DATABRITANNIEN	241	DATASCHUCREME
98	DATAPETROLEUM	170	DATABEGLAUBIGUNG	242	DATASEEFAHRERVOLK
99	DATAPETERSILIE	171	DATAGARDEROBE	243	DATAZAPPENSTREICH
100	DATAREGENSCHAUER	172	DATATRAUBENZUCKER	244	DATAZITADELLE
101	DATAPULLOVER	173	DATAEINSCHREIBEN	245	DATAZEPELIN
102	DATAPLANSCHBECKEN	174	DATABRIEFDRUCKSACHE	246	DATAZERVELATWURST
103	DATAGIROKONTO	175	DATAELEKTRIKER		
104	DATAEXPERIMENT	176	DATASCHNELLBAHN		
105	DATAVOLLMILCH	177	DATASCHLAMASSEL		
106	DATAPOLTERABEND	178	DATASCHLARAFFENLAND		

Listing 2. Hauptprogramm
zu »Galgengraben«

```

247 DATASTUNDENPLAN
248 DATABILDERBUCH
249 DATAESSENSZEIT
250 DATATOMATENSALAT
251 DATAHAUSKATZE
252 DATAKANARIENVOGEL
253 DATAFLASCHENKORKEN
254 DATAHOLZGESTELL
255 DATATASCHENDIEB
256 DATA704,32,704,16,685,16,643,32,571,
32,596,32,643,32,1020,14,643,16,571,24
257 DATA596,8,685,32,643,32,704,32,739,3
2,1020,14,704,16,685,16,704,16,739,16
258 DATA704,16,685,32,1020,14,685,16,704
,16,685,16,643,32,571,32,596,32,643,32
259 DATA1020,14,643,16,571,24,596,8,685,
32,643,32,704,32,739,32,1020,14,739,16
260 DATA704,16,685,16,643,32,596,32,685,
16,704,32,739,16,704,48,1020,64,-1
261 DATA1020,10,881,5,881,15,881,5,917,2
0,917,20,929,20,929,20,953,30,939,10
262 DATA917,10,953,5,939,15,917,5,897,20
,944,40,929,15,911,5,917,40,1020,64,-1,
263 FORA=1T07
264 KEYS,""
265 NEXT
266 KEYS,"+"
267 POKE51,0:POKE52,60:POKE55,0:POKE56,6
0:POKE216,0:POKE217,0:POKE1344,1
268 POKE65286,11:POKE65298,8:POKE65299,6
0
269 COLOR4,1:COLOR0,1
270 PRINT" {2HOME,CLR,CTRL-H,CTRL-N}"
271 COLOR1,16,5
272 CHAR1,14,0,"+[#+1% 'D] 1%"
273 CHAR1,14,1,CHR$(34)+"£$"+CHR$(34)+"↑
& (£*†&"
274 COLOR1,3,5
275 CHAR1,0,6,"BXKRU IFRSYU SXU:"
276 CHAR1,3,8,"ZIF C+ITRU*OT TQHZ IU G
T U**QRUCIU="
277 CHAR1,3,9,"WFRU !"
278 CHAR1,3,11,"ZIF EX=VQRU IU GT U**QR
UCIU= WFRU "
279 CHAR1,3,12,"ITFSM UX=U Q=IU*U PU* C=
!"
280 COLOR1,2,4
281 CHAR1,0,8," {RVSON}F1"
282 CHAR1,0,11," {RVSON}F2 {RVOFF}"
283 COLOR1,2,1
284 CHAR1,22,24,"MQU RQ STU= JT=V"
285 POKE65286,27
286 IFPEEK(198)=4THEN359
287 IFPEEK(198)=5THEN289
288 GOTO286
289 COLOR1,2,4
290 CHAR1,0,11," {RVSON,FLASH ON}F2 {RVOFF
}"
291 FORA=1023TO0STEP-8
292 VOLA/128
293 SOUND1,A,1
294 NEXT
295 POKE65286,11
296 PRINT" {2HOME,CLR,CTRL-H,CTRL-N}"
297 COLOR1,16,5
298 CHAR1,14,0,"+[#+1% 'D] 1%"
299 CHAR1,14,1,CHR$(34)+"£$"+CHR$(34)+"↑
& (£*†&"
300 COLOR1,3,5
301 CHAR1,0,6,"BXKRU ZQ U= SXU XSM UX=
WFRU UX=VURU="

```

```

302 CHAR1,0,8,"WU= SXU UX=U FURZU* HQR
U=, IQ= £R U="
303 CHAR1,0,9,"SXU IXU TQ RU(6SPACE)IFRS
YU="
304 CHAR1,0,11,"WU= IQ WFR UXVUVURU=
X R, IQ= £R U="
305 CHAR1,0,12,"SXU IXU TQ RU(8SPACE)IFR
SYU="
306 COLOR1,2,4
307 CHAR1,14,9," {RVSON}HELP"
308 CHAR1,14,12," {RVSON}RETURN {RVOFF}"
309 COLOR1,2,1
310 CHAR1,22,24,"MQU RQ STU= JT=V"
311 POKE65286,27
312 COLOR1,8,6
313 CHAR1,12,16," {FLASH ON}@{FLASH OFF}@
eeeeeeeeeeeeee"
314 CLR
315 VOL6
316 POKE239,0
317 GETA$
318 IFA$="+"ANDLEN(B$)>0THEN329
319 IFA$=CHR$(13)ANDA>4THEN335
320 IFASC(A$)>90ORASC(A$)<65THEN317
321 SOUND1,836,4
322 A=A+1
323 IFA=16THEN312
324 CHAR1,11+A,16,A$
325 B$=B$+A$
326 IFA=15THEN316
327 CHAR1,12+A,16," {FLASH ON}@{FLASH OFF
}"
328 GOTO316
329 B$=LEFT$(B$,LEN(B$)-1)
330 A=A-1
331 CHAR1,12+A,16," {FLASH ON}@{FLASH OFF
}"
332 IFA<14THENPRINT"@
333 SOUND1,836,4
334 GOTO316
335 POKE65286,11
336 PRINT" {2HOME,CLR,CTRL-H,CTRL-N}"
337 COLOR1,16,5
338 CHAR1,14,0,"+[#+1% 'D] 1%"
339 CHAR1,14,1,CHR$(34)+"£$"+CHR$(34)+"↑
& (£*†&"
340 COLOR1,3,5
341 CHAR1,0,6,"BXKRU IFRSYU SXU:"
342 CHAR1,3,8,"WU= IQ WFR FXSMRXV"
343 CHAR1,3,9,"YU SMFXURU= X R!"
344 CHAR1,3,11,"WU= IQ WFR FXSM FXSM
RXV"
345 CHAR1,3,12,"YU SMFXURU= X R!"
346 COLOR1,2,4
347 CHAR1,0,8," {RVSON}F1"
348 CHAR1,0,11," {RVSON}F2 {RVOFF}"
349 COLOR1,8,6
350 CHAR1,12,16,"eeeeeeeeeeeeeeeeee"
351 CHAR1,12,16,B$
352 COLOR1,2,1
353 CHAR1,22,24,"MQU RQ STU= JT=V"
354 POKE65286,27
355 POKE239,0
356 IFPEEK(198)=5THEN291
357 IFPEEK(198)<>4THEN356
358 GOTO363
359 COLOR1,2,4
360 CHAR1,0,8," {RVSON,FLASH ON}F1 {RVOFF}
"
361 RESTOREINT(RND(1)*314159265)AND255
362 READB$

```

```

363 FORA=1023TO0STEP-B
364 VOLA/128
365 SOUND1,A,1
366 NEXT
367 POKE65286,11
368 PRINT "{2HOME,CLR,CTRL-H,CTRL-N}"
369 COLOR1,16,5
370 CHAR1,14,0,"+[#+]%'[]]%"
371 CHAR1,14,1,CHR$(34)+"£$"+CHR$(34)+"↑
& (£*↑&"
372 COLOR1,3,5
373 CHAR1,1,4,"BXKRU VURU= SXU IHKU BTSH
KURU= UX="
374 COLOR1,8,6
375 FORB=0TOLEN(B$)-1
376 CHAR1,(28-LEN(B$))/2+B,10,"@"
377 NEXT
378 COLOR1,2,1
379 CHAR1,22,24,"MQU K SUT= JT=V"
380 POKE65286,27
381 C$=B$
382 A=1
383 VOL6
384 DO
385 POKE239,0
386 GETKEYA$
387 IFASC(A$)>90ORASC(A$)<65ORINSTR(D$,A
$)>0THENLOOP
388 SOUND1,836,5
389 D$=D$+A$
390 IFINSTR(B$,A$)=0THENONAGOTO400,409,4
17,425,432,439,447,455
391 COLOR1,8,6
392 CHAR1,(28-LEN(B$))/2-1+INSTR(C$,A$),
10,A$
393 MID$(C$,INSTR(C$,A$),1)=" "
394 C=C+1
395 IFINSTR(C$,A$)>0THEN392
396 IFC<LEN(B$) THENLOOP
397 RESTORE261
398 POKE217,(PEEK(217)+1)AND255
399 GOTO465
400 COLOR1,8,6
401 CHAR1,0,16,"F0Z SXU BTSH KURU="
402 COLOR1,3,3
403 CHAR1,20,16,A$
404 COLOR1,6,1
405 CHAR1,27,19,"+-----/"
406 CHAR1,26,20,"+-----/"
407 A=2
408 LOOP
409 COLOR1,3,3
410 CHAR1,21,16,A$
411 COLOR1,10,1
412 FORA=7TO18
413 CHAR1,35,A,"-"
414 NEXT
415 A=3
416 LOOP
417 COLOR1,3,3
418 CHAR1,22,16,A$
419 COLOR1,10,1
420 CHAR1,29,7,"-----{DOWN,LEFT};"
421 COLOR1,8,3
422 CHAR1,29,8,"<="
423 A=4
424 LOOP
425 COLOR1,3,3
426 CHAR1,23,16,A$
427 COLOR1,9,4
428 CHAR1,29,9,">£"
429 CHAR1,29,10,"LB"
430 A=5
431 LOOP
432 COLOR1,3,3
433 CHAR1,24,16,A$
434 CHAR1,29,11,"LB"
435 CHAR1,29,12,"-£"
436 CHAR1,29,13,"-£"
437 A=6
438 LOOP
439 COLOR1,3,3
440 CHAR1,25,16,A$
441 CHAR1,28,11,"E"
442 CHAR1,28,12,"H"
443 CHAR1,28,13,"J"
444 CHAR1,28,14,"K"
445 A=7
446 LOOP
447 COLOR1,3,3
448 CHAR1,26,16,A$
449 CHAR1,31,11,"G"
450 CHAR1,31,12,"I"
451 CHAR1,31,13,"J"
452 CHAR1,31,14,"K"
453 A=8
454 LOOP
455 COLOR1,7,1
456 CHAR1,29,14,"LM"
457 CHAR1,29,15,"NO"
458 CHAR1,29,16,"NO"
459 COLOR1,10,0
460 CHAR1,29,17,"PP"
461 COLOR1,8,6
462 CHAR1,(28-LEN(B$))/2,10,"{FLASH ON}"
+B$
463 VOL8
464 RESTORE256
465 DO
466 READA,B
467 IFA=-1THENEXIT
468 SOUND1,A,B
469 SOUND1,1020,2
470 LOOP
471 POKE65286,11
472 POKE216,(PEEK(216)+1)AND255
473 PRINT "{2HOME,CLR,CTRL-H,CTRL-N}"
474 COLOR1,16,5
475 CHAR1,14,0,"+[#+]%'[]]%"
476 CHAR1,14,1,CHR$(34)+"£$"+CHR$(34)+"↑
& (£*↑&"
477 COLOR1,3,5
478 CHAR1,2,6,"BX KU 'TUT=" +STR$(PEEK(2
16))+" WTKU GT UTKU."
479 CHAR1,2,8,"E TIT=" +STR$(PEEK(217)
)+" WTKU UTKU."
480 CHAR1,6,13,"MTSHRU SXU TUXRU TXU
U="
481 CHAR1,12,15,"J0 -IUF NUX="
482 POKE65286,27
483 POKE239,0
484 GETKEYA$
485 IFA<>"N" THENRUN268
486 SYS65529

```

Listing 2. Hauptprogramm »Galgenraten« (Schluß).
Bitte beachten Sie die Eingabehinweise auf Seite 76/77.