

Cohan's Land

Ergründen Sie das Geheimnis der Nachricht aus der Flaschenpost. Ist der Schatz wirklich vorhanden oder handelt es sich nur um einen Scherz?

Cohan's Land ist ein deutsches Textadventure, das ich vor etwa einem Jahr geschrieben habe. Die Entstehungsgeschichte ist ziemlich interessant: Als ich das Manuskript zu meinem ersten Adventure-Programmierkurs schrieb, stellte ich im Rahmen dieses Kurses vor, wie man ein Adventure schreibt. Also wie man eine Idee aufgreift und diese dann ausarbeitet. Dabei kam mir die Idee zu Cohan's Land. Cohan's Land ist ein Adventure, das im Scott Adams-Stil programmiert ist. Scott Adams, ein Pionier der Abenteuerspielprogrammierung, hat Spiele wie »Adventureland«, »Pirate Adventure«, »the Count«, »Voodoo Castle« sowie die Questprobe-Serie »the Hulk«, »Spiderman« etc. entworfen. Erstaunlich ist die Tatsache, daß Scott Adams sein absolut miserables Zwei-Wort-Parsersystem auch heute noch verwendet. Seine Adventures verstehen nur Befehle, die sich maximal aus zwei Worten zusammensetzen (TAKE SWORD). Auf großen Textumfang legt er auch keinen Wert – die Texte beschreiben nur das Wesentlichste und sind so knapp wie möglich gehalten. Fast der gesamte zur Verfügung stehende Speicherplatz wird bei Adams für die Grafik verbraten, die sich komplett auf einmal im Speicher befindet – es wird nie nachgeladen.

Trotz des schlechten Programmierkonzeptes haben diese Adventures jedoch etwas Einzigartiges an sich: Der Spieler wird knallhart mit Problemen und Denknüssen konfrontiert. Man muß nicht lange herumlaufen und schöne Raumbeschreibungen lesen wie bei INFOCOM – es geht sofort richtig rund. So auch bei Cohan's Land. Die Texte sind knapp gehalten, die Probleme hingegen äußerst knifflig. Der Parser ist jedoch wesentlich besser ausgefallen. Der Wortschatz umfaßt etwa 140 Wörter und der Parser versteht ganze Sätze. Trotzdem ist das Programm nur knapp 30 KByte lang.

Die Story ist äußerst interessant: Im Spiel tauchen sowohl Fantasy-, Science-Fiction- und auch Nostalgie-Elemente auf.



Der Spieler muß einen gefährlichen Dschungel überleben, Roboter bekämpfen und letztendlich die geheimnisvolle Quelle der Macht zerstören. Es fängt ganz harmlos mit einer Seereise an. Ein Forscher hat in einer Flaschenpost eine uralte Seekarte entdeckt, auf der eine bisher unbekannte Insel eingezeichnet ist. Die Expeditionsflotte geht bei einem gewaltigen Seesturm unter. Natürlich überlebt der Forscher und wird als Schiffbrüchiger auf die geheimnisvolle Insel verschlagen. Auf dieser Insel entdeckt er ein unvorstellbares Geheimnis... (Michael Nickles/dm)

```
Gemuetlich eingerichtete Wohnstube.
In einem offenen Kamin knistert ein be-
hagliches Feuer.
Alter Schrank aus Eichenholz.
Haustuer. Kamin. Flasche.
Moegliche Richtungen : keine
```

```
Was soll ich nun machen ?
```

```
IIIIII.
Was soll ich nun machen ?
```

Listing »Cohan's Land«

```
0 REM ***** <131>
2 REM *   C O H A N ' S   L A N D   * <174>
4 REM *   COPYRIGHT 1984 BY   * <246>
5 REM * SUPERMIKE'S FANTASY PRODUCTS * <023>
7 REM ***** <138>
8 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT CHR$(14)
:SYS 65499:PRINT" (CLR,YELLOW) <208>
9 ZN=1:RO=10000+ZN*100 <137>
11 DATA 76,24,1,177,251,145,251,200,208,24
9,230,252,202,208,244,96,120,160 <235>
12 DATA 0,169,160,132,251,133,252,162,32,3
2,11,1,169,224,132,251,133,252 <065>
13 DATA 162,32,32,11,1,169,53,133,1,88,96:
FOR I=264 TO 310:READ A:POKE I,A:NEXT <141>
15 SYS 264:A=710:FOR I=A TO A+20:READ X:PO
KE I,X:NEXT <130>
16 DATA 208,3,76,29,168,32,192,2,32,19,166
,56,165,95,233,1,164,96,76,36,168 <142>
18 POKE 40996,197:POKE 40997,2:POKE 1,54:A
=43168:FOR I=A TO A+2:READ X:POKE I,X:N
EXT <047>
20 A=704:FOR I=A TO A+5:READ X:POKE I,X:NE
XT:DATA 32,192,2,32,138,173,76,247,183 <074>
25 GOSUB 51000 <053>
30 PRINT" (CLR,6DOWN)":CHR$(142) <205>
36 PRINT," (YELLOW)AT APTPE APTM GN AT <010>
37 PRINT," LPTPEW N ON A6(2SPACE)VE <133>
38 PRINT," (17SPACE)TT <107>
39 PRINT," (4SPACE)F(2SPACE)APTM ROM <050>
40 PRINT," (4SPACE)LF ON ARLM <034>
42 PRINT," (3DOWN,LIG.RED,LEFT)EIN ABENTEU
RSPIEL VON <049>
43 PRINT," (DOWN,LIG.RED,2SPACE)MICHAEL NIC
```

```

KLES":POKE 198,0:WAIT 198,1 <225>
50 PRINT"(CLR)";CHR$(14) <122>
55 REM GE$(14)="$DRAHTGITTER":GE(15)=-1:MA= <134>
0:GE(10)=-1:GE(16)=-1:GE(6)=-1 <025>
56 REM GE(1)=-1:ZB=10 <192>
57 REM FORI=1TOGZ:GE(I)=-1:NEXT <128>
60 GOTO 1040 <024>
1000 REM ACTIONMODUL ----- <252>
1001 IF RI THEN 1015 <084>
1002 GOSUB 50000 <205>
1010 IF RI=0 THEN 2000 <171>
1015 IF RI(1)=0 THEN PRINT"MEIN HEG IN DI <188>
ESE RICHTUNG !":RI=0:GOTO 2000 <152>
1016 VE=0:OM=0:OB=0:PE=0:PM=0:REM GE=0 <232>
1020 RO=10000+100*RI(1):ZN=RI(1):RI=0 <127>
1040 RESTORE RO:FOR I=1 TO 10:READ RI(I):N <210>
EXT <245>
1041 IF PA(7)AND ZN=37 THEN RI(2)=38 <178>
1050 PRINT"(CLR,YELLOW)";GOSUB ROOM <218>
1100 REM ***** SIE SEHEN <054>
1700 SE$="":IC=0:FOR I=1 TO PZ:IF PE(I)=ZN <070>
THEN PRINT PE$(I)". ":IC=1 <015>
1710 NEXT:IF IC THEN PRINT <054>
1820 FOR I=1 TO OZ:IF OO(I)=ZN THEN SE$=SE <231>
$+O$(I)+". ":IC=1 <052>
1822 NEXT <147>
1830 FOR I=1 TO GZ:IF GE(I)=ZN THEN SE$=SE <212>
$+GE$(I)+". ":IC=1 <179>
1831 IF GE(I)=-2 AND ZN=1 AND TU(1)=0 THEN <146>
SE$=SE$+GE$(I)+". ":IC=1 <090>
1832 IF GE(I)=-3 AND ZN=5 AND TU(3)=0 THEN <073>
SE$=SE$+GE$(I)+". ":IC=1 <205>
1833 IF GE(I)=-4 AND ZN=43 AND TU(4)=0 THE <135>
N SE$=SE$+GE$(I)+". ":IC=1 <053>
1834 NEXT I <153>
1835 IF SE$=""THEN 1900 <040>
1840 IF LEN(SE$)<41 THEN PRINT SE$:GOTO 19 <192>
00 <176>
1850 I$=LEFT$(SE$,39) <032>
1860 IM=0:FOR I=1 TO LEN(I$) <201>
1865 :IF MID$(I$,I,1)="" THEN IM=I <191>
1868 NEXT I <172>
1870 I$=LEFT$(I$,IM):PRINT I$ <163>
1880 SE$=RIGHT$(SE$,LEN(SE$)-IM) <219>
1890 GOTO 1840 <216>
1900 PRINT"MOEGLICHE RICHTUNGEN : "; <130>
1910 IC=0:FOR I=1 TO 10:IF RI(I)THEN PRINT <044>
RI$(I)". ":IC=1 <232>
1920 NEXT:IF IC=0 THEN PRINT"KEINE "; <137>
1930 PRINT"(LEFT,SPACE,DOWN)" <137>
2000 REM REAGIEREN AUF BEFEHLE ----- <137>
2005 REM FEHLMELDUNGEN ***** <137>
2010 IF OB AND OM=0 THEN PRINT"DAS GEHT HI <205>
ER NICHT .... NOCH NICHT !" <135>
2015 IF PE AND PM=0 THEN PRINT"ICH SEHE DI <053>
ESE PERSON HIER NICHT !" <153>
2019 IF VE=16 THEN 2100 <040>
2020 IF VE<>5 AND VE<>8 AND G1 AND GM=0 AN <192>
D G1<>12 THEN PRINT"ICH HABE DAS NICH <176>
T !" <032>
2100 REM EINWORT-BEFEHLE ***** <201>
2105 IF VE=3 AND OB=0 AND GM=0 THEN VE=0:G <191>
OTO 1050:REM LOOK <172>
2110 IF VE<>12 THEN 2130:REM INVENTUR <163>
2111 SE$="ICH HABE: ":IC=0:FOR I=1 TO GZ:I <219>
F GE(I)=-1 THEN SE$=SE$+GE$(I)+". ":I <216>
C=1 <130>
2112 NEXT I:IF IC=0 THEN SE$=SE$+" NICHTS. <044>
" <232>
2113 SE$=LEFT$(SE$,LEN(SE$)-1) <137>
2116 IF LEN(SE$)<41 THEN PRINT SE$:GOTO 21 <137>
30 <137>
2117 I$=LEFT$(SE$,39) <032>
2118 IM=0:FOR I=1 TO LEN(I$) <201>
2119 :IF MID$(I$,I,1)="" THEN IM=I <191>
2120 NEXT I <172>
2121 I$=LEFT$(I$,IM):PRINT I$ <163>
2122 SE$=RIGHT$(SE$,LEN(SE$)-IM) <219>
2123 GOTO 2116 <216>
2130 IF VE=19 THEN PRINT"ZEIT VERGEHT..... <130>
.." <044>
2200 REM NIMM/VERLIER ROUT. ***** <232>
2205 IF VE<>5 AND VE<>8 OR G1=0 OR OB THEN <137>
2237 <137>
2220 IF VE=5 AND GE(G1)=-1 THEN PRINT"ICH <137>
HABE DAS BEREITS !":GOTO 2300 <137>
2222 IF VE=8 AND GE(G1)<>-1 THEN PRINT"ICH

```

```

HABE DAS NICHT !" <230>
2229 IF ZN=27 AND VE=5 AND GE(5)=-4 THEN G <255>
E(5)=-1:PRINT"OK.":GOTO 2300 <175>
2230 IF VE=5 AND GE(G1)=ZN THEN PRINT"OK." <227>
:GE(G1)=-1:GOTO 2250 <018>
2231 IF VE=8 AND GE(G1)=-1 THEN PRINT"OK." <084>
:GE(G1)=ZN <118>
2232 IF VE=5 AND GE(G1)=-2 AND TU(1)=0 THE <017>
N PRINT"OK.":GE(G1)=-1:GOTO 2250 <211>
2233 IF VE=5 AND GE(G1)=-3 AND TU(3)=0 THE <001>
N PRINT"OK.":GE(G1)=-1:GOTO 2250 <002>
2234 IF VE=5 AND GE(G1)=-4 AND TU(4)=0 THE <144>
N PRINT"OK.":GE(G1)=-1:GOTO 2250 <054>
2237 IF G1 AND VE=5 AND GE(G1)<>ZN THEN PR <056>
INT"ICH SEHE DAS HIER NICHT !" <185>
2238 IF VE=5 AND G1=0 AND OB<>0 THEN PRINT <242>
"DAZU BIN ICH NICHT STARK GENUG !" <179>
2250 IF G1=15 AND FS=1 THEN FS=0 <090>
2252 IF G1=14 AND FA+FS=2 THEN 2625 <214>
2254 IF VE=5 AND G1=16 THEN PRINT"ICH ZIEH <178>
DEN SCHUTZANZUG AM BESTEN SO- FORT <239>
AN !" <255>
2300 REM TOETE ***** <133>
2310 IF VE<>20 THEN 2400 <128>
2315 IF G1=0 THEN PRINT"WIE ? DOCH NICHT M <166>
IT MEINEN BLOSSEN(SSPACE)HAENDEN !":G <032>
OTO 2400 <247>
2320 IF GM=3 THEN PRINT"ICH GREIFE MIT DEM <151>
SAEBEL AN !" <102>
2322 IF GM=10 THEN PRINT"ICH GREIFE MIT DE <123>
R AXT AN !" <116>
2324 IF GM=6 AND MU=0 THEN PRINT"ICH HABE <163>
KEINE MUNITION MEHR !":GE(7)=0:GOTO 2 <219>
400 <255>
2326 IF GM=6 AND MU THEN PRINT"ICH SCHIESS <133>
E MIT DER PISTOLE !":MU=MU-1 <128>
2330 IF PA(3)<6 THEN 2340 <166>
2332 IF ZN<>71 OR GM<>6 THEN 2340 <032>
2334 PRINT"DER LOEWE BRICHT TOT ZUSAMMEN." <247>
:PE$(3)="TOTER LOEWE":PA(3)=-1 <151>
2335 PE(3)=10:SC=SC+7.5 <102>
2340 IF GM<>6 AND GM<>3 AND GM<>10 OR PA(4 <163>
)<1 THEN 2350 <219>
2342 PRINT"DAS KROKODIL STUERZT BLUTEND IN <255>
S WASSER.":PA(4)=-1:SC=SC+3.5 <133>
2350 IF ZN<>61 OR OM<>39 OR GM<>6 THEN 236 <128>
0 <166>
2352 I=INT(100*RDND(1))+1 <032>
2354 IF I>50 OR BR=2 THEN PRINT"DIE KUGEL <247>
VERFEHLT DEN DRUCKKNOPF KNAPP.":BR=-1 <151>
2356 IF I<=50 AND BR<>2 THEN PRINT"DIE KUG <102>
EL TRIFFT DEN DRUCKKNOPF EXAKT !":BR= <163>
1 <219>
2360 : <255>
2400 REM BAUE FLOSS ***** <133>
2410 IF VE<>25 OR G1<>12 THEN 2500 <128>
2420 IF GE(11)<>-1 THEN PRINT"ICH HABE KEI <166>
N HOLZ !":GOTO 2500 <032>
2430 PRINT"OK.":GE(11)=0:GE(12)=-1 <247>
2500 IF VE<>31 AND VE<>42 THEN 2600: REM V <151>
ERBINDE ***** <102>
2505 IF G1+G2<>29 THEN 2600 <163>
2510 IF GE(14)<>-1 THEN PRINT"ICH HABE DAS <219>
DRAHTGITTER NICHT !":GOTO 2600 <255>
2520 IF GE(15)<>-1 THEN 2600 <151>
2530 IF FA=1 THEN PRINT"DAS HABE ICH BEREI <102>
TS.":GOTO 2600 <163>
2535 PRINT"OK.":FA=1:REM IFFS=1THEN2625 <219>
2600 IF VE<>44 AND VE<>42 THEN 2700:REM ST <255>
ECKE ***** <133>
2610 IF OM<>26 THEN 2700 <128>
2620 IF FS=0 THEN PRINT"OK.":GE(15)=ZN:FS= <166>
1 <032>
2622 IF FA<>1 OR GE(14)<>-1 THEN 2630 <247>
2625 PRINT"DAS DRAHTGITTER GLUEHT AUF UND <151>
VERABREI-CHT MIR EINEN ELEKTROSHOCK" <102>
; <163>
2626 PRINT" VON MEHRERENTAUSEND VOLT.":GOT <219>
O 8000 <255>
2630 IF FS=0 AND GE(15)=-1 THEN PRINT"OK." <133>
:GE(15)=ZN:FS=1 <128>
2700 REM SPEZIAL ACTION SCENARIO <166>
2710 IF ZN=43 OR ZN=51 THEN IF MA<>0 THEN <032>
6145 <219>
2715 IF GE(18)=-1 AND ZB=11 THEN PRINT"DIE <255>
ZEITBOMBE BEGINNT PLOETZLICH ZU(SSPA <133>
CE)TICKEN !" <128>

```

Listing »Cohan's Land« (Fortsetzung)

```

2716 IF ZB<11 AND GE(18)=1 THEN PRINT"DIE
    ZEITBOMBE TICKT IMMER SCHNELLER !" <190>
2720 IF ZB THEN ZB=ZB-1:IF ZB=0 THEN PRINT
    "DIE ZEITBOMBE EXPLODIERT.":GOTO 8000 <162>
2730 I=PA(9):REM STRAHLENVERSEUCHUNG <010>
2735 IF I=1 THEN PRINT"DIR WIRD GANZ KOMIS
    CH VON DEM VIOLETTEN LICHT !" <050>
2740 IF I THEN PA(9)=PA(9)+1:I=PA(9) <092>
2745 IF I=5 THEN PRINT"ICH WERDE PLOETZLIC
    H GANZ SCHWACH !" <226>
2746 IF I=8 THEN PRINT"ICH WERDE IMMER SCH
    WAECHEER !" <206>
2747 IF I=10 THEN PRINT"MEINE BRAEFTE VERL
    ASSEN MICH .....":GOTO 8000 <098>
2800 IF VE=28 AND GM=1 THEN PRINT"ICH BIN
    KEIN SCHIFFSNAVIGATOR !" <225>
2810 IF VE<>37 OR GM<>8 OR GE(8)="GLASSCH
    ERBEN"THEN 2820 <182>
2815 PRINT"DIE FLASCHE ZERSPRINGT IN GLASS
    CHERBEN. EINE SEEKARTE FAELLT AUF " <161>
2816 PRINT"DEN BODEN.":GE(8)="GLASSCHERBE
    N":GE(8)=ZN:GE(1)=ZN:SC=SC+2.5 <037>
2820 IF VE<>49 THEN 2830 <148>
2822 IF GE(2)<>-1 AND GE(4)<>-1 THEN PRINT
    "ICH HABE KEINEN HUNGER.":GOTO 2830 <056>
2824 PRINT"OK.":GE(2)=0:GE(4)=0:SC=SC+2.5 <132>
2830 : <012>
4000 REM HILFE ***** <112>
4010 IF VE<>30 THEN 5000 <084>
4999 REM GOSUB 61020 <229>
5000 REM U N T E R S U C H E ----- <160>
5001 IF VE<>3 OR OM=0 AND GM=0 THEN 5999 <070>
5010 IC=0:IF OM=7 THEN PRINT"DIE MAUER IST
    UNUEBERWINDBAR HOCH.":IC=1 <077>
5015 IF OM=14 AND OO(16)<>22 THEN SC=SC+6.
    5 <252>
5020 IF OM=14 THEN PRINT"EINE SCHRIFT IST
    IN DIE HAND GERITZT.":OO(16)=22:IC=1 <011>
5030 IF OM<>17 THEN 5035 <118>
5031 PRINT"DIE RECHTE HAND DES SKELETTS UM
    KLAMMERT EINEN SPITZEN GREIDESTEIN." <097>
5032 IC=1:OO(15)=22 <044>
5035 IF OM<>20 THEN 5037 <053>
5036 PRINT"IN EINEM TROPFSTEIN IST EINGERI
    TZT : {4SPACE}POKERPETER{SHIFT-SPACE}W
    AR HIER !":IC=1 <119>
5037 IF OM=24 OR OM=1 THEN VE=0:GOTO 1050 <101>
5040 IF GM=7 THEN PRINT"ICH HABE NOCH":MU;
    "SCHUSS !":IC=1 <242>
5050 IF GM<>15 THEN 5055 <104>
5051 PRINT"DAS LABEL IST CA 50M LANG. AM E
    INEN ENDEHAT ES EINEN STECKER, AM " <089>
5052 PRINT"ANDEREN ENDE{3SPACE}IST ES BLAN
    K." <138>
5053 IC=1 <115>
5055 IF OM<>37 OR GE(17)<>0 THEN 5060 <213>
5056 PRINT"DER TOTE HAT EINEN SCHLUESSEL U
    ND EINE{2SPACE}AKTIVIERTE ZEITBOMBE "
    ; <206>
5057 PRINT"BEI SICH !":GE(17)=ZN:GE(18)=ZN
    :IC=1:ZB=50 <083>
5060 IF GM<>18 THEN 5065 <133>
5062 PRINT"AUF DER ZEITBOMBE IST EIN ZAEHL
    ER ANGE- BRACHT DER MOMENTAN DEN " <092>
5063 PRINT"WERT":ZB;"HAT !":IC=1 <050>
5065 IF OM<>43 THEN 5070 <183>
5066 PRINT"AM BODEN DES BRUNNENS STRAHLT E
    IN HELLES LICHT-DIE QUELLE{SHIFT-SPACE}
    DER{SHIFT-SPACE}MACHT !" <229>
5067 IC=1 <129>
5070 IF GM=8 THEN PRINT"IN DER FLASCHE IST
    EINE SCHRIFTROLLE.":IC=1 <115>
5075 IF GM=16 THEN PRINT"DER ANZUG SCHUEZT
    VOR RADIOAKTIVER{6SPACE}STRAHLUNG.":
    IC=1 <192>
5500 IF IC=0 THEN PRINT"ICH ENTDECKE NICHT
    S BESONDERES." <157>
5999 : <133>
6000 REM NICHTSPIELERPERSONEN ----- <126>
6010 REM ***** LOEWE <181>
6015 IF ZN=71 AND PA(3)<>-1 THEN 6035 <015>
6020 IF ZN<6 OR ZN>13 OR PA(3)=-1 OR INT(1
    0*ROUND(1))+1<6 OR PA(4)THEN 6100 <089>
6035 PA(3)=PA(3)+1:IF PA(3)<6 THEN PRINT"I
    M GEBUESCH RASCHELT ETWAS !":REM 610
    10 <059>
6050 IF PA(3)=6 THEN PRINT"EIN RIESSIGER L
    OEWE SPRINGT AUS DEM GEBUESCH HERVO
    R !" <134>
6051 IF PA(3)=6 THEN PE(3)=ZN <144>
6055 IF PA(3)=7 AND ZN=71 THEN PRINT"DER L
    OEWE SPRINGT AM BAUMSTAMM HOCH !" <049>
6060 IF PA(3)=8 THEN PRINT"DER LOEWE FAELL
    T MICH AN !":GOTO 8000 <051>
6100 REM ***** ROBOTER <012>
6105 IF ZN<38 OR MA=0 THEN 6200 <090>
6110 MW=MW+1:MA=MA(MW):IF MA=-1 THEN MW=0:
    GOTO 6110 <221>
6130 IC=0:FOR I=1 TO 10:IF RI(I)=MA THEN I
    C=1 <120>
6135 NEXT:IF IC THEN PRINT"ICH HOERE SCHRI
    TTE IN DER NAEHE !" <251>
6136 IF MA<>GE(14)OR FA+FS<>2 THEN 6140 <008>
6137 MA=0:PE(4)=GE(14):SC=SC+7 <231>
6138 IF PE(4)<>ZN THEN PRINT"ICH HOERE EIN
    LAUTES BRACHEN !":GOTO 6140 <195>
6139 PRINT"DER ROBOTER LAUEFT UEBER DAS BR
    AHTITTERUND VERSCHMORT !" <188>
6140 IF MA<>ZN THEN 6150 <060>
6145 PRINT"EIN RIESSIGER ROBOTER ERSCHEINT
    !" <149>
6146 PRINT"AUS DEN AUGEN DES ROBOTERS SCHI
    ESST EIN LICHTSTRAHL AUF MICH ....." <216>
6147 PRINT"ICH WERDE MUEDE ..... SEHR MUEDE
    E ....." <075>
6148 RI(1)=39:RI=1:PA(8)=1:POKE 198,0:WAIT
    198,1 <060>
6150 : <030>
6200 GOSUB ROOM+20:GOTO 1000 <184>
7000 REM VERLOREN <235>
8000 PRINT"ICH BIN TOT." <110>
8010 PRINT"(WHITE)SIE HABEN":SC;"% DIESES
    ADVENTURES GELOEST." <085>
8020 FOR I=1 TO 3000:NEXT:POKE 198,0:WAIT
    198,1:RUN <134>
10000 REM DIE LANDKARTE ----- <178>
10100 DATA,,,,,,,,,PRINT"GEMUETLICH EIN
    GERICHTETE KOHNSTUBE." <094>
10102 PRINT"IN EINEM OFFENEN KAMIN KNISTER
    T EIN BE- HAGLICHES FEUER." <018>
10109 IF TU(2)=0 THEN RI(1)=2 <230>
10120 IF VE=1 AND OM=1 THEN PRINT"OK.":TU(
    1)=0 <186>
10125 IF VE=2 AND OM=1 THEN PRINT"OK.":TU(
    1)=1 <003>
10127 IF VE=1 AND OM=2 OR OM=5 THEN PRINT"
    OK.":TU(2)=0:RI(1)=2 <047>
10128 IF VE=2 AND OM=2 OR OM=5 THEN PRINT"
    OK.":TU(2)=1:RI(1)=0 <239>
10129 IF VE<>8 OR OM<>1 THEN 10140 <214>
10130 IF TU(1)THEN PRINT"DER SCHRANK IST G
    ESCHLOSSEN !":GOTO 10140 <009>
10131 IF GE(61)=-1 THEN PRINT"OK.":GE(61)=
    -2:REM GOTO <131>
10140 IF VE=8 AND OM=10 AND GM=1 THEN PRIN
    T"DIE SEEKARTE VERBRENNT.":GE(1)=0 <232>
10150 RETURN <046>
10200 DATA 3,,,,,,,,,PRINT"BREITE STRAS
    SE DIE ZUM HAFEN FUEHRT." <062>
10203 PRINT"MR BOLINGS HAUS." <101>
10205 IF TU(2)=0 THEN RI(2)=1 <132>
10220 IF VE=1 AND OM=5 THEN PRINT"OK.":TU(
    2)=0:RI(2)=1 <083>
10221 IF VE=2 AND OM=5 THEN PRINT"OK.":TU(
    2)=1:RI(2)=0 <148>
10230 RETURN <126>
10300 DATA,2,,,,,,,,,PRINT"AM GROSSEN HAFE
    N. EIN GROSSES HANDELS-{2SPACE}SCHIFF
    F, " <127>
10305 PRINT"DIE 'QUEEN MARY' WIRD GERADE{4
    SPACE}BELADEN." <191>
10320 IF VE=13 AND OB=3 THEN RI(1)=4:RI=1:
    TI$="000000" <179>
10330 RETURN <228>
10400 DATA,,,,,,,,,PRINT"AUF DER QUEEN M
    ARY." <161>
10410 IF PA(0)THEN 10419 <007>
10411 PRINT"KAAPTAN GRAUBART SAGT : 'HALLO
    , WILLKOM-MEN AN BORD MR BOLINGS ! "
    ; <139>
10412 PRINT"NAVIGATOR AN{3SPACE}DECK, HIEV
    T DIE SEGEL, HOLT DEN ANKER{3SPACE}E
    IN!' {DOWN}" <168>

```

```

10413 PA(0)=1 <164>
10419 RETURN <061>
10420 IF VE=13 AND OB=3 THEN RI(1)=3:RI=1 <070>
10424 PA(0)=PA(0)+1:IF PA(0)>3 THEN PA(0)= <089>
3
10425 IF PA(0)=3 THEN PRINT<YELLOW>DAS SC <068>
HIEF BEFINDET SICH AUF HOHER SEE."
10426 IF TI$>"000300"THEN 10440 <193>
10427 IF GE(1)<>-1 THEN 10430 <082>
10428 IF VE+PE+G1=18 THEN PRINT<DOWN>DER <179>
NAVIGATOR NIMMT DIE KARTE.":PA(1)=1:
GE(1)=0 <173>
10429 IF VE+PE+G1=18 THEN SC=SC+2.5 <190>
10430 IF PA(1)THEN PA(1)=PA(1)+1
10431 IF PA(1)=4 THEN PRINT"EIN SCHIFFSJUN <050>
GE RUFT 'LAND IN SICHT !'.":TI$="000
300"
10432 IF TI$>"000030"AND PA(2)=0 THEN PRIN <207>
T"EIN SCHWERER STURM BRICHT AUS !":P
A(2)=1 <075>
10433 RETURN
10440 PRINT"EIN STARKER RUCK ZUCKT PLOETZL <218>
ICH DURCH DAS SCHIFF !"
10441 FOR I=1 TO 4000:NEXT <070>
10445 PRINT"EIN MATROSE RUFT 'WIR SIND AUF
EIN RIFF AUFGEFAHREN UND HABEN EIN <012>
";
10446 PRINT"LECK.....WIR SINKEN....." <187>
10450 POKE 198,0:WAIT 198,1 <006>
10460 IF PA(1)=0 THEN PRINT"ICH ERTRINKE..
..":GOTO 8000 <039>
10470 RI(1)=5:RI=1:RETURN <118>
10500 DATA,,,,,6,,,PRINT"AM INSELSTRAND.
" <227>
10502 PRINT"IM WASSER IN STRANDNAEHE TREIB
EN EINIGE SCHIFFSWRACKTEILE.":RETURN <084>
10510 RETURN <154>
10520 IF VE<>19 OR OB(4)THEN IF PA(3)<>5 T
HEN 10523 <073>
10521 PRINT"EINE RIESSIGE HOLZTRUHE WIRD P
LOETZLICH AN DEN STRAND GETRIEBEN. <247>
10522 OB(4)=5:PA(3)=6 <131>
10523 PA(3)=PA(3)+1 <129>
10530 IF VE=1 AND OM=4 THEN PRINT"OK.":TU(
3)=0:O$(4)="OFFENE TRUHE" <171>
10531 IF VE=2 AND OM=4 THEN PRINT"OK.":TU(
3)=1:O$(4)="GROSSE SEEMANNSTRUHE" <133>
10535 IF VE=8 AND OM=4 AND TU(3)=0 AND GE(
G1)=-1 THEN PRINT"OK.":GE(G1)=-3 <033>
10540 RETURN <184>
10600 DATA,13,,,5,12,,,PRINT"IN DICHEM
DSCHUNGEL." <052>
10620 RETURN <008>
10700 DATA,10,,,8,,9,,,PRINT"IN DICHEM D
SCHUNGEL." <177>
10720 RETURN <108>
10800 DATA,9,,,7,,,PRINT"IN DICHEM DSC
HUNGEL." <220>
10820 IF VE=23 AND OM=7 THEN PRINT"DIE MAU
ER IST VIEL ZU HOCH DAZU !" <159>
10825 IF VE=8 AND GM=5 AND OM=7 THEN PRINT
"DAS SEIL IST LEIDER ZU KURZ !" <193>
10830 RETURN <220>
10900 DATA 8,8,,10,,7,,,PRINT"IN DICHEM
DSCHUNGEL." <154>
10920 RETURN <054>
11000 DATA,11,9,,,11,,,PRINT"OFFENE LICH
TUNG IM DSCHUNGEL.":RETURN <226>
11020 IF VE=23 AND OM=6 THEN RI(1)=71:RI=1 <060>
11030 RETURN <166>
11100 DATA 10,,,12,,,PRINT"IN DICHEM
DSCHUNGEL." <055>
11120 IF VE=26 THEN PRINT"DIE KROKODILE LA
SSEN DAS NICHT ZU !" <055>
11122 IF VE<>27 THEN 11134 <080>
11124 IF GE(12)<>-1 THEN PRINT"DIE DENN ?"
:GOTO 11150 <243>
11130 IF PA(4)=0 AND GE(12)=-1 THEN PA(4)=
1:PRINT"OK.ICH BEFINDE MICH AUF DEM
FLUSS." <219>
11132 RETURN <012>
11134 IF PA(4)<>1 THEN 11138 <171>
11135 PRINT"ZAHLREICHE KROKODILE KOMMEN HE
RBEIGE-(3SPACE)SCHWOMMEN !" <184>
11136 PRINT"EIN BESONDERS WILDES KROKODIL
KLETTERT(2SPACE)AUF DAS KLEINE FLOSS
!" <160>
11137 PA(4)=2:RETURN <173>

11138 IF PA(4)=2 THEN PRINT"DAS KROKODIL K
OMMT BEDROHLICH NAEHER !":PA(4)=3:RE
TURN <021>
11140 IF PA(4)=3 THEN PRINT"DAS KROKODIL H
AT MICH GEFRESSEN.":GOTO 8000 <087>
11150 IF PA(4)=-1 THEN PRINT"DIE UEBRIGEN
KROKODILE FRESSEN ES." <072>
11152 IF PA(4)=-1 THEN RI(1)=14:RI=1:PRINT
"ICH HABE DAS ANDERE UFER ERREICHT." <002>
11154 IF PA(4)=-1 THEN PRINT"DAS FLOSS TRE
IBT AUF<SHIFT-SPACE>DEM FLUSS DAVON.
":GE(12)=0 <164>
11155 IF PA(4)=-1 THEN POKE 198,0:WAIT 198
,1 <253>
11160 RETURN <040>
11200 DATA,,,13,10,6,11,,,PRINT"IN DICHE
M DSCHUNGEL." <199>
11205 PRINT"IN DER NAEHE RAUSCHT WASSER." <099>
11220 IF VE<>24 OR OM<>11 OR GE(10)<>-1 OR
GE(11)<>0 THEN 11230 <218>
11225 PRINT"OK.":O$(11)="GEFAELLTER BAUM":
GE(11)=ZN <104>
11230 RETURN <110>
11300 DATA 6,,12,,,,,PRINT"IN DICHEM D
SCHUNGEL." <205>
11320 RETURN <202>
11400 DATA,16,,17,,,,,PRINT"IN DICHEM D
SCHUNGEL." <101>
11420 RETURN <046>
11600 DATA 14,,,17,,,,,PRINT"IN DICHEM
DSCHUNGEL" <061>
11620 RETURN <248>
11700 DATA 14,,16,,,,,18,,,PRINT"IN DICHE
M DSCHUNGEL AM GEBIRGSRAND." <040>
11720 RETURN <092>
11800 DATA,19,,,17,,,,,PRINT"SEHR STEILER
GEBIRGSPFAD." <035>
11820 RETURN <194>
11900 DATA 18,20,,,,,PRINT"SEHR STEILE
R GEBIRGSPFAD." <202>
11920 RETURN <038>
12000 DATA 19,23,,21,,,,,PRINT"IM HOHEN
GEBIRGE." <157>
12020 RETURN <138>
12100 DATA 0,24,20,,,23,,,PRINT"IM HOHEN
GEBIRGE." <062>
12120 RETURN <240>
12200 DATA,25,,,,,PRINT"IN EINER TROCK
ENEN HOEHLE." <065>
12220 IF VE<>28 OR OM<>16 THEN 12250 <028>
12224 PRINT"DIE SCHRIFT LAUTET : " <230>
12225 PRINT"ICH BIN DEM GEHEIMNIS DER NACH
T AUF DER SPUR....." <161>
12226 PRINT"... CODEWORD ....<SHIFT-SPACE>M
HOC...." <009>
12230 PRINT"ACHTUNG VOR DEN BOBO....." <051>
12235 PRINT"....DR. GORDON...." <234>
12240 PRINT"MEHR KANN MAN LEIDER NICHT ENT
ZIFFERN !" <225>
12250 RETURN <114>
12300 DATA 20,26,,,21,25,,,PRINT"IM HOHE
N GEBIRGE." <032>
12320 RETURN <077>
12400 DATA 21,,,,,26,,,PRINT"IM HOHEN G
EBIRGE." <228>
12420 RETURN <030>
12500 DATA,,26,,23,27,,,PRINT"IM HOHEN G
EBIRGE." <177>
12520 IF VE=13 AND OB=13 THEN RI(1)=22:RI=
1 <036>
12530 RETURN <140>
12600 DATA 23,28,25,,,24,28,30,,,PRINT"IM
HOHEN GEBIRGE." <100>
12620 RETURN <232>
12700 DATA,,,25,,,,,PRINT"IM HOHEN GEBIR
GE AUF EINEM FELSPLATEAU." <235>
12710 PRINT"CA 10 METER UNTER MIR IST EIN
SPALT IN<2SPACE>DER GEBIRGSWAND." <136>
12715 IF GE(5)=-4 THEN PRINT"EIN AM RING B
EFESTIGTES SEIL HAENGT HIN-AB." <193>
12720 IF OM=18 AND GM=5 AND VE=31 THEN GE(
5)=-4:PRINT"OK." <252>
12725 IF VE=23 AND GE(5)<>-4 THEN PRINT"DIE
HAND IST ZU STEIL !" <160>
12730 IF VE=23 AND GE(5)=-4 THEN PRINT"OK.
":RI(1)=31:RI=1:GE(5)=31:SC=SC+8 <077>
12740 RETURN <096>
12800 DATA,,,26,,26,,29,,,PRINT"IM HOHEN G

```

Listing »Cohan's Land« (Fortsetzung)

```

EBIRGE." <125>
12820 RETURN <178>
12900 DATA,,,29,30,,,PRINT"IM HOHEN GEB
IRGE." <214>
12920 RETURN <022>
13000 DATA,,,26,,29,,,PRINT"IM HOHEN GEB
IRGE." <252>
13020 RETURN <122>
13100 DATA,,,,,,PRINT"AUF EINEM FELSVO
RSPRUNG AN EINER STEILEN"; <119>
13110 PRINT"GEBIRGSWAND." <121>
13120 IF VE=13 AND OM=19 THEN RI(1)=32:RI=
1 <143>
13130 RETURN <234>
13200 DATA 33,,31,,,,,,PRINT"IN EINER GR
OTTE." <132>
13220 RETURN <068>
13300 DATA,33,,34,,,,,,PRINT"SCHMALER GAN
G IN DER GROTTE." <240>
13320 RETURN <170>
13400 DATA 36,,,35,,,,,,PRINT"ENGER DURCH
GANG." <206>
13401 IF PA(5) THEN PRINT"DURCH STEINE VERS
CHUETTETER AUSGANG." <004>
13405 IF PA(5)<>0 THEN 13420 <081>
13406 PRINT"HINTER MIR BRICHT EINE STEINLA
WINE AUS(2SPACE)UND VERSCHUETTET DEN
AUS"; <251>
13407 PRINT"GANG ZUM SPALT(2SPACE)GAENZLIC
H !":PA(5)=1 <200>
13420 RETURN <014>
13500 DATA,,34,,,,,,PRINT"FEUCHTE GROTTE
." <073>
13520 RETURN <114>
13600 DATA,34,,,,,,PRINT"IN EINER GROTT
E." <206>
13601 PRINT"IN DER HAND IST EINE STAHLTUE
RINGELASSEN.":IF PA(6)<>0 THEN 136
20 <201>
13602 PRINT"HINTER DEN FELSSEN SCHNELLEN ST
AHLGREIF- ARME HERVOR UND HALTEN MI"
; <110>
13603 PRINT"CH FEST." <056>
13604 PRINT"EIN KLEINER APPARAT SCHWEBT DI
REKT VOR(2SPACE)MEIN GESICHT.":PA(6)
=1 <211>
13605 RETURN <201>
13620 IF PA(6)<>1 THEN 13640 <239>
13621 PRINT"EINE SYNTHETISCHE STIMME AUS D
EM APPARATFRAGT "; <043>
13622 PRINT"WIE LAUTET DAS CODEWORT ?'." :
GOSUB 50000 <084>
13625 IF VE=34 THEN PA(6)=-1 <218>
13630 IF PA(6)=1 THEN PRINT"EIN LASERSTRAH
L SCHIESST AUS DEM APPARAT.":GOTO 80
00 <070>
13632 PA(6)=-1:PRINT"DIE SYNTHETISCHE STIM
ME SAGT : 'CODEWORTAKZEPTIERT !'." <070>
13633 PRINT"DIE GREIFARME LASSEN MICH WIED
ER FREI,(2SPACE)DER APPARAT SCHWEBT
DAVON." <039>
13634 PRINT"DIE STAHLTUEER OEFFNET SICH MIT
EINEM(4SPACE)LEISEN SURREN.":OO(22)
=36 <073>
13635 O$(21)="OFFENE STAHLTUEER" <248>
13640 IF VE=13 AND OM=22 THEN RI(1)=37:RI=
1 <011>
13650 RETURN <246>
13700 DATA,36,,,,,,PRINT"IN EINEM AUFZU
G.":RETURN <159>
13720 IF VE<>35 OR OM<>23 OR PA(7)=3 THEN
13730 <190>
13721 PRINT"DIE STAHLTUEER SCHLIESST SICH M
IT EINEM(2SPACE)LEISEN SURREN." <161>
13722 IF PA(7)=0 THEN PRINT"DIE ROTE JASTE
BLINKT KURZ HELL AUF." <095>
13723 IF PA(7)=0 THEN PRINT"SELTSAM - DIE
STAHLTUEER OEFFNET SICH(4SPACE)WIEDER
!" <046>
13724 IF PA(7)=0 OR PA(7)=3 THEN 13730 <060>
13725 PRINT"DER AUFZUG BEWEGT SICH LEISE N
ACH UNTEN.":SC=SC+9.5 <009>
13726 PRINT"NACH CA 2 MINUTEN BLEIBT ER ST
EHEN !" <243>
13727 PRINT"DIE STAHLTUEER OEFFNET SICH.":P
A(7)=3:RI(2)=38 <093>
13730 IF VE=1 AND OM=24 THEN PRINT"DER SCH
ALKASTEN IST VERRIEGELT !" <027>
13735 IF VE<>37 OR OM<>24 THEN 13750 <253>
13737 IF GM=0 THEN PRINT"DOCH NICHT ETWA M
IT MEINEN BLOSSEN HAENDEN !" <029>
13739 IF GM=3 THEN PRINT"MIT DEM SAEBEL SC
HAFFE ICH DAS NICHT !" <222>
13740 IF GM<>10 THEN 13750 <205>
13741 PRINT"MIT LAUTEM BRACHEN FAEHLT DIE
BLECHAB-(2SPACE)DECKUNG DES SCHALTKA
STENS"; <036>
13742 PRINT" AUF DEN BODEN.":GE(13)=37 <213>
13743 OO(25)=37:O$(24)="AUFGEBROCHENER SCH
ALKASTEN" <017>
13750 IF VE=31 OR VE=42 THEN IF OM=25 THEN
PRINT"OK.":PA(7)=1 <104>
13751 IF PA(7)<>1 THEN 13760 <243>
13752 PRINT"DIE ROTE JASTE LEUCHTET HELL A
UF." <042>
13753 O$(23)="HELL LEUCHTENDE ROTE JASTE":
PA(7)=2 <189>
13754 O$(25)="IM SCHALTKASTEN SIND ZWEI MI
TEINANDER KURZGESCHLOSSENE ROTE SAEBE
L" <164>
13760 RETURN <100>
13800 DATA,,42,,,,,,PRINT"SCHWACH BELEUC
HTETER BAUM." <000>
13820 IF VE=1 AND OM=33 THEN PRINT"ICH KAN
N DIE STAHLTUEER NICHT OEFFNEN." <197>
13825 RETURN <167>
13900 DATA,,,,,,PRINT"BAUM MIT VERRIEG
ELTER STAHLTUEER.":RETURN <065>
13920 IF PA(8) THEN PRINT"LANGSAM VERSCHWIN
DET MEINE MUEDIGKEIT(3SPACE)WIEDER." <113>
13921 IF PA(8) THEN PRINT"ICH BIN GEFANGEN
!":PA(8)=0 <086>
13925 IF VE<>13 OR OM<>27 THEN 13940 <057>
13930 IF GE(14)=0 THEN PRINT"EIN DRAHTGITT
ER VERSCHLIESST DEN ZUGANG ZUM SCHAC
HT." <119>
13932 IF GE(14)<>0 THEN RI(1)=72:RI=1 <188>
13940 IF VE<>37 OR OM<>35 THEN 13950 <156>
13942 IF GM=0 THEN PRINT"KOMIT DENN ?":GOT
O 13950 <173>
13943 IF GM<>10 THEN 13950 <186>
13944 PRINT"OK. DAS DRAHTGITTER FAEHLT HER
RUNTER UND GIBT DEN EIN.":SC=SC+5 <058>
13945 PRINT"GANG ZUM SCHACHT FREI." <231>
13946 OO(35)=0:GE(14)=39:GE$(14)="DRAHTGIT
TER" <157>
13950 RETURN <036>
14000 DATA,41,51,,,,,,PRINT"KORRIDOR.":
ES KORRIDORS." <246>
14020 RETURN <106>
14100 DATA 40,42,43,39,,,,,,PRINT"LANGER
KORRIDOR." <019>
14120 RETURN <208>
14200 DATA 41,,44,38,,,,,,PRINT"KURZER
KORRIDOR." <134>
14220 RETURN <052>
14243 PRINT"OK.":GE(GM)=-4 <122>
14250 NEXT <034>
14300 DATA,,41,,,,,,PRINT"KORRIDOR.":
ES KORRIDORS." <113>
14320 IF VE=13 AND OM=29 THEN PRINT"DAZU B
IN ICH ZU GROSS." <119>
14322 IF VE>2 OR OM<>29 THEN 14340 <168>
14325 IF TU(4)<>2 THEN 14330 <119>
14326 IF GE(17)<>-1 THEN PRINT"DER SCHRANK
IST VERRIEGELT !" <230>
14327 IF GE(17)<>-1 THEN PRINT"ICH HABE AU
CH KEINEN SCHLUESSEL !" <042>
14330 IF VE=1 AND GE(17)=-1 THEN PRINT"OK.
":TU(4)=0 <196>
14335 IF VE=2 AND TU(4)=0 THEN PRINT"OK.":
TU(4)=2 <227>
14340 IF VE<>8 OR OM<>29 OR GM=0 THEN 1435
0 <212>
14341 IF TU(5)=0 THEN PRINT"DER SCHRANK IS
T NICHT OFFEN.":GOTO 14350 <232>
14343 PRINT"OK.":GE(GM)=-4 <224>
14350 RETURN <184>
14400 DATA,45,49,42,,,,,,PRINT"BAUM." <102>
14420 RETURN <254>
14500 DATA 44,46,48,,,,,,PRINT"KORRIDOR.
" <160>
14520 RETURN <098>

```

14600	DATA 45,,,,,,,:PRINT"ELEKTRIZITAET S-LABOR."	<168>	15700	DATA 55,,,56,,55,,,,:PRINT"HOEHL ENSY STEM."	<159>
14620	RETURN	<200>	15720	RETURN	<028>
14700	DATA,,,,,,48,:PRINT"GROSSE HALLE."	<014>	15800	DATA 56,,,,,57,,,,:PRINT"HOEHL ENSYST EM."	<092>
14710	IF YT THEN YT=1:SC=SC+5	<066>	15820	RETURN	<128>
14720	RETURN	<044>	15900	DATA,,,55,,,,,56,60,0:PRINT"HOEHL ENSY STEM."	<251>
14800	DATA,,,45,,,,,,47:PRINT"GEKACHELTER BAUM."	<083>	15920	RETURN	<230>
14820	RETURN	<144>	16000	DATA,,,,,,61,59:PRINT"HOEHL ENSYST E M."	<104>
14900	DATA 50,,,44,,,,,:PRINT"KLEINER KOR RIDOR."	<134>	16020	RETURN	<074>
14920	RETURN	<246>	16100	DATA,,,,,,60:PRINT"AM ENDE DES ME GES."	<241>
15000	DATA,49,,,,,,,:PRINT"GROSSES ANTIK EINGERICHTETES WOHNZIMMER.;"	<229>	16101	PRINT"VOR MIR LIEGT EIN TIEFER, CA 1 0 METER{3SPACE}BREITER ABGRUND DER I N ";"	<251>
15020	IF VE<>47 OR OM<>38 THEN RETURN	<172>	16102	PRINT"DUNKELHEIT GE-{3SPACE}HUELLT I ST."	<198>
15021	IF YA THEN YA=1:SC=SC+5	<192>	16103	PRINT"AUF DER ANDEREN SEITE DES ABGR UNDS SETZTSICH DER MEG FORT."	<211>
15022	PRINT"OK.":PRINT"DAS LICHT IM BAUM G EHT PLOETZLICH AUS{3SPACE}UND EIN ";"	<000>	16104	PRINT"AN DER FELSAND AUF DER ANDERE N SEITE{3SPACE}IST EIN ROT LEUCHTEND ER;"	<118>
15023	PRINT"HELLER RECHTECKIGER FLECK ER-{ 3SPACE}SCHEINT AN DER ZIMMERWAND."	<215>	16105	PRINT"DRUCKKNOPF ANGE-BRACHT."	<080>
15024	PRINT"EIN VERSTECKTER PROJEKTOR BEGI NNT ZU{4SPACE}LAUFEN !"	<068>	16120	IF VE=35 AND OM=39 THEN PRINT"MEINE ARME SIND NICHT 10 METER LANG !"	<009>
15025	PRINT"AN DER HAND ERSCHEINT DAS BILD EINES{4SPACE}MENSCHEN DAS HALB MENSCH "	<189>	16130	IF BR<>1 THEN 16135	<162>
15026	PRINT"UND HALB ROBOTER IST UND EIN I ONBAND BEGINNT ZU LAUFEN....."	<046>	16131	PRINT"EIN LAUTES BATTERN ERTOENT !": SC=SC+10	<132>
15027	POKE 198,0:WAIT 198,1	<011>	16132	PRINT"EINE BRUECKE AUS STAHL WIRD UE BER DEN{3SPACE}ABGRUND HINWEG HERRUE BER;"	<107>
15030	PRINT"HIER SPRICHT PROFESSOR COHAN ! {10SPACE}MEIN EXPERIMENT, EINE BES;"	<192>	16133	PRINT"GESCHOBEN.":BR=2:00(40)=61:00 (41)=63	<055>
15031	PRINT"SERE KUENSTLI- CHE MENSCHHEIT ZU SCHAFEN IST FEHLGE-{3SPACE}SCHLAG EN."	<153>	16135	IF VE=13 AND OM=40 THEN RI(1)=62:RI= 1	<221>
15032	PRINT"MEINE ROBOTER HABEN SICH GEGEN MICH GE- WENDET."	<072>	16140	IF VE<>8 OR GM<>6 OR OM<>39 THEN 161 50	<220>
15033	PRINT"BEI EINEM KAMPF WURDE MEINE ME CHANISCHE KOERPERHAELFTE ZERSTOERT ! "	<164>	16141	IF BR<>-1 THEN PRINT"DIE PISTOLE FAE LLT HINAB.":GE(6)=0:GOTO 16150	<130>
15035	PRINT"ICH HABE NUR NOCH KURZE ZEIT Z U LEBEN."	<209>	16142	PRINT"OK.":PRINT"DIE PISTOLE TRIFFT DEN DRUCKKNOPF MIT{3SPACE}VOLER KUCH T !"	<159>
15036	PRINT"ICH VERSUCHE NUN DIE VERBOTENE ZONE ZU{2SPACE}ERREICHEN UND DIE GU ELLE ";"	<245>	16143	GE(6)=63:BR=1:GOTO 16130	<190>
15037	PRINT"DER NACHT MIT{2SPACE}EINER ZEIT BOMB E ZU ZERSTOEREN UM DIE GE-VORST EHENDE;"	<217>	16150	RETURN	<206>
15038	PRINT"ROBOTERINVASION AUF DIE MEN-S CHHEIT ZU VERHINDERN."	<082>	16200	DATA 63,61,,,,,:PRINT"AUF EINER S TAHLBRUECKE DIE UEBER EINEN ";"	<150>
15040	PRINT"MOEGE GOTT MIR MEIN VERBRECHEN VERGEBEN....."	<214>	16210	PRINT" TIEFEN, DUNKLEN ABGRUND FUEHR T."	<145>
15045	POKE 198,0:WAIT 198,1	<029>	16220	RETURN	<020>
15050	PRINT"DAS BILD AN DER HAND VERSCHWIN DET UND{3SPACE}DAS LICHT GEHT WIEDER AN."	<186>	16300	DATA,,,64,0,0,0,0,0,0:PRINT"HOEHL ENW EG AM BANDE EINES ABGRUNDS."	<117>
15099	RETURN	<169>	16320	IF VE=13 AND OM=41 THEN RI(1)=62:RI= 1	<182>
15100	DATA,,,40,,,,,:PRINT"KLEINER WEISS GEKACHELTER BAUM."	<050>	16325	IF VE=35 AND OM=42 THEN PRINT"OK.":P RINT"ES PASSIERT NICHTS."	<250>
15120	IF VE<>45 AND VE<>35 OR OM<>36 THEN 15130	<160>	16330	RETURN	<130>
15122	PRINT"DIE SCHLEUSSE OEFFNET SICH.":0 \$(28)="OFFENE SCHLEUSSE":TU(5)=0	<145>	16400	DATA,,,63,,,,,65,:PRINT"HOEHL ENSYST E M."	<087>
15123	IF YB THEN YB=1:SC=SC+2.5	<020>	16420	RETURN	<222>
15124	PRINT"EINE SYNTHETISCHE STIMME RUFT 'ALARM !{2SPACE}SCHLEUSSE ZUR VERBOT ENEN;"	<108>	16500	DATA,,,64,,,,,66,:PRINT"FLUCHTE GROT TE."	<235>
15126	PRINT"{SHIFT-SPACE}ZONE IST AKTI- VI ERT WORDEN !'."	<164>	16501	PRINT"EINE BREITE UNREGELMAESSIGE ST EINTREPPE FUEHRT NACH OBEN."	<019>
15130	IF VE=13 AND OM=28 AND TU(5)=0 THEN RI(1)=52:RI=1	<177>	16520	RETURN	<066>
15140	RETURN	<212>	16600	DATA,,,67,,,,,65:PRINT"BIESSIGER PR UNKVOLLER JEMPELRAUM."	<073>
15200	DATA,51,,,53,,,,:PRINT"ENGER GANG I M INNEREN DES GEBIRGES."	<211>	16620	RETURN	<166>
15205	PRINT"DER BODEN STRAHLT IN EINEM SEL TSAMEN{4SPACE}VIOLETTEN LICHT."	<188>	16700	DATA,69,66,68,,,,,:PRINT"GROSSER RU NDER BAUM."	<245>
15220	IF GE(16)<>-1 THEN PA(9)=1	<102>	16720	IF VE<>8 OR OM<>43 THEN 16740	<129>
15230	RETURN	<046>	16725	IF G1<>18 AND GE(G1)=-1 THEN PRINT"G K.":GE(G1)=0	<023>
15300	DATA 54,,,,,,56,52,,:PRINT"HOEHL ENSY STEM."	<090>	16727	IF G1<>18 THEN 16740	<207>
15320	RETURN	<136>	16730	PRINT"EINE SYNTHETISCHE STIMME AUS D ER ZEIT-{2SPACE}BOMBE SPRICHT :":GE(18)=-9	<048>
15400	DATA,53,,,,,55,:PRINT"HOEHL ENSYST E M."	<238>	16732	PRINT"'MISSION BEENDET. DETONATION E RFOLG T IN ";ZB;"ZEITEINHEITEN !'"	<182>
15420	RETURN	<238>	16733	SC=SC+10	<145>
15500	DATA 59,56,57,,,54,57,,,PRINT"HOEHL ENSYSTEM."	<092>	16740	RETURN	<032>
15520	RETURN	<082>	16800	DATA,,,67,,,,,,:PRINT"ALTARRAUM."	<244>
15600	DATA 55,58,57,,,59,53,,,PRINT"HOEHL ENSYSTEM."	<120>	16820	RETURN	<112>
15620	RETURN	<184>	16900	DATA 67,,,,,,,:PRINT"AUSSERHALB DE S JEMPELS."	<062>
			16920	IF VE=23 AND OM=44 THEN PRINT"DIE MA UER IST VIEL ZU HOCH UND ZU STEIL."	<195>

Listing »Cohan's Land« (Fortsetzung)

```

16925 IF VE=13 OR VE=26 OR VE=48 THEN RI(1
)=75:RI=1:SC=SC+5 <060>
16930 RETURN <224>
17100 DATA,,,,,,,,,10:PRINT"HOCH OBEN AUF
EINEM AFFENBROTBAUM." <118>
17110 IF PA(3)<>-1 THEN PA(3)=5 <176>
17120 RETURN <158>
17200 DATA 39,45,,,,,,,,:PRINT"IN EINEM BE
LUEFTUNGSSCHACHT." <011>
17220 RETURN <004>
17500 DATA,,,,,,,,:PRINT"ICH SCHWIMME UNT
ER DER MAUER DURCH UND(2SPACE)TREIBE
NUN"; <053>
17501 PRINT" AUF DEM FLUSS....." <172>
17520 POKE 198,0:WAIT 198,1 <220>
17525 :PRINT"<CLR>UND SO ENDETE DAS ABENTE
UER DES(9SPACE)MR BOLINGS:" <205>
17530 PRINT"MIT LETZTER KRAFT ERREICHTE ER
DEN(6SPACE)INSELSTRAND, WO ER "; <022>
17532 PRINT"VON EINEM VORBEIFAH- RENDEN MA
NDELSCHIFF ENTDECKT UND IN "; <225>
17533 PRINT"(3SPACE)SEINE HEIMAT ZURUECKGE
BRACHT WURDE." <225>
17540 IF GE(18)<>-9 THEN 17550 <181>
17545 PRINT"ALS DIE ZEITBOMBE EXPLODIERTE
VERSANK(3SPACE)DIE GESAMTE INSEL SPU
RLOS"; <087>
17546 PRINT" IM MEER....." <088>
17550 IF GE(18)=-9 THEN 17560 <225>
17552 PRINT"MAS MIT DEN ROBOTERN GESCHAH B
LIEB(6SPACE)SIE HABEN UNBEKANNT..... <142>
17560 PRINT"(WHITE)SIE HABEN";SC:"% DIESES
ADVENTURES GELOEST." <237>
17564 PRINT"(2DOWN,LIG.RED)MIT FREUNDLICHE
N GRUESSEN, <250>
17565 PRINT"(2DOWN,14SPACE)MICHAEL NICKLES <010>
17566 POKE 198,0:WAIT 198,1:RUN <177>
50000 REM ***** <206>
50050 IF UD=1 THEN 50220 <139>
50055 TT=0 <050>
50060 FOR I=1 TO 10:BE$(I)="" :NEXT:POKE 19
8,0:BE$="" <090>
50061 PRINT"(GREEN)MAS SOLL ICH NUN MACHEN
?" :PRINT"(GREY 2,DOWN)"; <151>
50080 GET X$:TT=TT+1:IF TT>1500 THEN PRINT
"(UP,GREEN)":GOTO 50140 <223>
50085 IF X$="" THEN 50080 <040>
50086 TT=0 <081>
50090 IF PEEK(203)=1 OR LEN(BE$)>75 THEN I
F BE$<>"" THEN PRINT"(LEFT).(GREEN)":
GOTO 50140 <187>
50100 I=ASC(X$):IF I<65 OR I>90 THEN IF I<
>32 AND I<>20 AND I<>34 THEN 50080 <038>
50110 IF I=20 AND LEN(BE$)=0 THEN 50080 <093>
50120 IF I=20 THEN PRINT"(2LEFT,2SPACE,2LE
FT)";BE$=LEFT$(BE$,LEN(BE$)-1):GOT
O 50080 <127>
50130 BE$=BE$+CHR$(I):I=I+128:PRINT"(LEFT)
";CHR$(I);":":GOTO 50080 <067>
50140 BE$=BE$+" ":FOR I=1 TO 10:BE$(I)="" :
NEXT:WZ=1:FOR I=1 TO LEN(BE$) <131>
50150 :IF MID$(BE$,I,1)="" THEN GOSUB 5019
0:GOTO 50180 <050>
50160 :IF WZ>19 THEN PRINT"EINGABE IST ZU
LANG !":I=LEN(BE$)+1:GOTO 50180 <074>
50170 BE$(WZ)=BE$(WZ)+MID$(BE$,I,1) <127>
50180 NEXT I:GOTO 50220 <112>
50190 IC=0:FOR I=1 TO AZ:IF BE$(WZ)=AU$(I
1) THEN IC=1 <118>
50200 NEXT I:IF IC=0 THEN WZ=WZ+1:RETURN <189>
50210 BE$(WZ)="" :RETURN <194>
50220 IF UD=1 THEN UD=0:GOTO 50240 <001>
50230 WZ=1:VE=0:OB=0:OM=0:PE=0 <231>
50240 IC=0:G1=0:G2=0:GM=0 <164>
50241 B$=BE$(WZ):IF B$="" THEN RETURN <171>
50242 IF B$="SUPERMIKE" THEN PRINT"09372106
82":IC=1:GOTO 50370 <137>
50245 FOR I=1 TO 10:IF B$=RI$(I) THEN RI=I <126>
50246 NEXT I:IF RI<>0 THEN RETURN <106>
50260 FOR I=1 TO VZ:IF B$=LEFT$(VE$(I),LEN
(B$)) THEN VE=I-VAL(RIGHT$(VE$(I),1))
:IC=1 <001>
50261 NEXT I:IF IC THEN 50370 <028>
50270 FOR I=1 TO GZ <174>
50275 IF MID$(B$,2,LEN(B$)-1)<>MID$(GE$(I)
,2,LEN(GE$(I))-1) THEN 50300 <162>
50280 IC=1:IF G1=0 THEN G1=I:IF GE(G1)=-1
THEN GM=I <210>
50290 G2=I:IF G2=G1 THEN G2=0 <002>
50300 NEXT I:IF IC THEN 50370 <067>
50310 FOR I=1 TO OZ:IF B$=OB$(I) THEN OB=I:
IC=1:IF OZ(I)=ZN THEN OM=I <007>
50320 NEXT I:IF IC THEN 50370 <087>
50329 REM IFLEN(B$)<3 THEN 50350 <017>
50330 FOR I=1 TO PZ <111>
50331 IF MID$(B$,2,LEN(B$)-1)=MID$(PE$(I),
2,LEN(PE$(I))-1) THEN PE=I:IC=1 <144>
50332 IF PE=I AND PE(I)=ZN THEN PM=PE:IC=2 <113>
50340 NEXT I:IF IC THEN 50370 <107>
50350 IF B$="UND" THEN UD=1:IC=1 <126>
50360 IF IC=0 AND RI=0 THEN PRINT"ICH KENN
E ";B$;" NICHT !":GOTO 50000 <187>
50370 WZ=WZ+1:IF WZ>10 OR BE$(WZ)="" OR UD=
1 THEN RETURN <046>
50380 IC=0:GOTO 50241 <040>
51000 REM ALLGEMEINE TABELLEN ----- <148>
51005 RESTORE 51000 <228>
51010 DATA N,S,W,O,NW,NO,SW,SO,RAUF,RUNTER
:FOR I=1 TO 10:READ RI$(I):NEXT <066>
51100 TU(1)=1:REM SCHRANK <067>
51105 TU(2)=1:REM HAUSTUER <159>
51110 TU(3)=1:REM TRUHE <195>
51115 TU(4)=2:REM SCHRANK <179>
51116 TU(5)=1:REM SCHLEUSSE <226>
51120 MU=4 <207>
51130 DIM BE$(20) <242>
51200 : <121>
51210 DATA 51,51,51,40,41,42,44,45,48,48,4
8,45,44,42,41,40,-1 <167>
51220 DIM MA(17):FOR I=1 TO 17:READ MA(I):
NEXT:MA=1:REM ROBOT AKTIV <242>
52000 REM W O R T S C H A T Z ----- <069>
52005 RESTORE 52000 <228>
52010 DATA OFFNE,SCHLIESSE,SCHAU,UNTERSU
CHE1,NIMM,NEHME1,HOLE2,VERLIERE,LEGE
1 <124>
52011 DATA WIRF2,WERFE3,INVENTUR,GEHE <058>
52012 DATA BETRETE1,VERLASSE,GIB,GEBE1,ZEI
GE2,WARTE,TOETE,ERLEGE1,SCHIESSE2 <130>
52013 DATA KLETTERE,FAELLE,BAUE,SCHWIMME,U
EBERQUERE,LIES,LESE1,HILFE <251>
52014 DATA BEFESTIGE,BINDE1,VERKNOTE2,NAHO
C,DRUECKE,BETAETIGE1 <149>
52015 DATA BRECHE,BRICH1,ZERSCHLAGE2,ZERST
OERE3,VERNICHT4 <110>
52016 DATA VERBINDE,KURZ1,STECKE,ZIEHE,SCH
IEBE1,SETZE,SPRINGE,ESSE <167>
52040 VZ=49:DIM VE$(VZ):FOR I=1 TO VZ:READ
VE$(I):NEXT <156>
52100 DATA DER,DIE,DAS,DEN,IN,AUF,NACH,VOM
,ZUM,DEM,AUFS,SIE,MIT,UEBER,HOCH,WEG <159>
52105 DATA EIN,AM,AN,DICH <001>
52120 AZ=20:DIM AU$(AZ):FOR I=1 TO AZ:READ
AU$(I):NEXT <113>
52200 REM DIE OBJEKTE ----- <195>
52210 DATA SCHRANK,"ALTER SCHRANK AUS EICH
ENHOLZ",1 <143>
52212 DATA HAUSTUER,"HAUSTUER",1 <219>
52214 DATA SCHIFF,"SCHIFF",3 <048>
52216 DATA TRUHE,"GROSSE SEEMANNSTRUHE",0 <246>
52217 DATA TUER,"HAUSTUER",2 <214>
52218 DATA BAUM,"HOHER AFFENBROTBAUM",10 <191>
52219 DATA MAUER,"SEHR HOHE, BREITE MAUER
AUS ELSBROCKEN",8 <218>
52220 DATA FLUSS,"BREITER REISSENDER FLUSS
",11 <106>
52221 DATA KROKODIL,"VIELE KROKODILE LAUER
N IM FLUSS",11 <081>
52222 DATA KAMIN,"KAMIN",1 <011>
52223 DATA BAUM,"JUNNE HOLZBAUME",12 <077>
52224 DATA FLUSS,"BREITER REISSENDER FLUSS
",14 <136>
52225 DATA HOEHLE,"EINGANG ZU EINER HOEHLE
",25 <157>
52226 DATA HOEHLLENWAND,"HOEHLLENWAND",22 <137>
52227 DATA STEIN,"SPITZER BREIDESTEIN",0 <219>
52228 DATA SCHRIFT,"SCHWER LESBARE SCHRIFT
",0 <131>
52229 DATA SKELETT,"IN EINER ECKE LIEGT EI
N MENSCHLICHES SKELETT",22 <125>
52230 DATA EISENRING,"AM BODEN IST EIN EIS
ENRING BEFESTIGT",27 <174>

```

```

52231 DATA SPALT,"DA 1 METER BREITER SPALT
      IN DER GEBIRGSWAND",31 <164>
52232 DATA TROPFSTEINE,"VON DER DECKE HAEN
      GEN GEBILDE AUS TROPFSTEINEN",35 <025>
52233 DATA STAHLTUEER,"STAHLTUEER",36 <104>
52234 DATA AUZUG,"DIE STAHLTUEER GIBT DEN
      ZUGANG ZU EINEM AUZUG FREI",0 <141>
52235 DATA TASTE,"ROTE TASTE",37 <150>
52236 DATA SCHALTKASTEN,"AM DER HAND HAENG
      T EIN SCHALTKASTEN",37 <084>
52237 DATA KABEL,"IM SCHALTKASTEN SIND ZWE
      I ROTE KABEL MIT BLANKEN ENDEN",0 <011>
52238 DATA STECKDOSE,"IN DER HAND IST EINE
      STECKDOSE",41 <070>
52239 DATA SCHACHT,"IN DER HAND IST EIN BE
      LUEFTUNGSSCHACHT",39 <171>
52240 DATA SCHLEUSSE,"SCHLEUSSE AUS STAHL"
      ,51 <006>
52241 DATA SCHRANK,"SCHRANK AUS STAHL",43 <096>
52242 DATA SCHACHT,"IN DER HAND IST EIN BE
      LUEFTUNGSSCHACHT",45 <134>
52244 DATA TREPPE,"WENDELSTREPPEN DIE NACH U
      NTEN FUEHRT",48 <190>
52245 DATA TREPPE,"WENDELSTREPPEN DIE NACH O
      BEN FUEHRT",47 <012>
52246 DATA STAHLTUEER,"VERSCHLOSSENE STAHLT
      UER",38 <220>
52247 DATA KAMPFROBOTER,"KLEINERES REGUNGS
      LOSES KAMPFROBOTERHEER",47 <103>
52248 DATA DRAHTGITTER,"VOR DEM SCHACHT IS
      T EIN DRAHTGITTER",39 <082>
52249 DATA SCHALTHEBEL,"NEBEN DER SCHLEUSS
      E IST EIN ROTES SCHALTHEBEL",51 <086>
52250 DATA TOTEN,"AM BODEN LIEGT EIN TOTER
      - HALB MENSCH HALB ROBOTER",51 <202>
52252 DATA SSEL,"IN DER MITTE DES BAUMS
      STEHT EIN ANTIKER SSEL",50 <161>
52253 DATA DRUCKKNOPF,"LEUCHTENDER DRUCKKN
      OPF",61 <116>
52254 DATA BRUECKE,"BRUECKE AUS STAHL",0 <075>
52255 DATA BRUECKE,"BRUECKE AUS STAHL",0 <076>
52256 DATA DRUCKKNOPF,"LEUCHTENDER DRUCKKN
      OPF IN DER FELSAND",63 <070>
52257 DATA BRUNNEN,"IN DER MITTE DES BAUMS
      IST EINE ART VON BRUNNEN",67 <239>

52258 DATA MAUER,"SEHR HOHE, BREITE MAUER
      AUS FELSSTUENEN",69 <030>
52259 DATA FLUSS,"BREITER FLUSS, DER UNTER
      DER MAUER DURCHFLIESST",69 <056>
52260 OZ=45:DIM OB$(OZ):DIM O$(OZ):DIM OO(
      OZ) <151>
52262 FOR I=1 TO OZ:READ OB$(I):READ O$(I)
      :READ OO(I):NEXT <226>
52300 DATA "SEEKARTE",0,"MUSCHELN",5 <083>
52302 DATA "SAEBEL",-3,"SCHIFFSZWIEBACK",-3
      ,"SEIL",-3,"PISTOLE",-3 <067>
52303 DATA "MUNITION",-3,"FLASCHE",-2,"BUCH
      ",0,"BXT",-3,"HOLZ",0 <225>
52305 DATA "FLOSS",0,"BLECHDECKEL",0,"DRAHT
      ",0,"STROMKABEL",46 <079>
52306 DATA "SCHUTZANZUG",-4,"SCHLUESSEL",0,
      "ZEITBOMBE",0 <008>
52330 GZ=18:DIM GE$(GZ):DIM GE(GZ):FOR I=1
      TO GZ:READ GE$(I):READ GE(I):NEXT <235>
52400 DATA "NAVIGATOR",4,"KLEINERES GRAUBARD"
      ,4,"LOEWE",0,"VERBRANNTER ROBOTER",0 <030>
52410 PZ=4:DIM PE$(PZ):DIM PE(PZ):FOR I=1
      TO PZ:READ PE$(I):READ PE(I):NEXT <094>
53000 RETURN <225>
60000 REM MP <226>
60004 FOR I=49152 TO 49206:READ A:POKE I,A
      :NEXT:SYS 49152:SYS 49191:SP=49152 <091>
60010 DATA 160,0,177,122,201,44,240,1,96,3
      2,115,0,32,49,192,165,20,32,23,192 <173>
60020 DATA 76,0,192,41,63,141,1,221,9,64,1
      41,1,221,173,1,221,48,251,96,169,127 <009>
60025 DATA 141,3,221,169,0,76,23,192,32,13
      8,173,76,247,183 <180>
60045 RETURN:REM SYS49152,6,3,26,0,16,4,4,
      39,7,21,2,19,4 <147>
61000 REM SPEAKEASY-SAETZE <200>
61010 REM SYSSP,19,37,4,57,23,3,63,7,4,23,
      44,41,55,13:RETURN <252>
61020 REM SYSSP,33,7,44,41,4,33,30,8,4,16,
      26,62,4,11,59,8,3,3,4:RETURN <097>
61030 REM SYSSP,27,26,62,45,53,4,4,4,19,37
      ,4,27,6,55,55,7,4,4,16,19,55,17,52,4 <131>
61031 REM SYSSP,63,31,45,19,11,4:RETURN <131>

```

Listing »Cohan's Land« (Schluß)

Asterix und Obelix – die Odyssee

Den Galliern ist ihr Zaubertrank ausgegangen. Versuchen Sie schnellstens, die Ingredienzen, die nötig sind, um ihn wieder zu brauen, aus dem fernen Afrika zu besorgen.

Die Handlung dieses Adventures basiert auf dem Asterix-Heft »Die Odyssee«. Miraculix ist sein Vorrat an Steinöl ausgegangen, den er dringend benötigt, um seinen römerschlagenden Zaubertrank zu brauen. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle von Asterix, der das Steinöl aus Mesopotamien holen muß. Zur Lösung des Spieles sind aber viele Gefahren und Rätsel zu bestehen. Starten Sie also als Asterix in dem kleinen gallischen Dorf, und suchen Sie den lebenswichtigen Zusatz des magischen Trankes.

Das Spiel beinhaltet 48 Räume, wobei aber nicht alle Räume verschiedene Bilder liefern. Aus diesem Grund kann man sich auch in der Wüste von Mesopotamien leicht verlaufen. Sie können ganze Sätze eingeben, aber auch Abkürzungen werden akzeptiert.

Richtungsangaben wie »NORD« oder »SÜDWEST« müssen mit den üblichen Abkürzungen wie »N« oder »SW« eingegeben werden.

Folgende Verben werden verstanden:

»NIMM, NEHME, WIRF, VERLIERE, WERFE, LEGE, BINDE, BEFESTIGE, VERKNÖTE, KLOPFE, BERUEHRE, SCHLAGE, TOETE, VERPRUEGLE, WARTE, GIB, GEBE, REICHE, KAUF, KLETTERE, GEHE, TRAGE, BENUTZE, TRINKE, SCHLUEFE, SPRINGE, SAGE, SCHAU, INVENTUR, LIST, SUCH, ERKUNDE, LIES, OEFFNE, KITZEL, KITZLE, LOESE, ENTFERNE, FUELLE, SPEICHERE, SAVE, LADE, LOAD, RESTART«.

Sie werden erkennen, daß das Programm nach den Tips aus dem 64'er Sonderheft »Abenteuerspiele 1« entstanden ist, zum Beispiel die GOTO X-Routine und der Wortzerlegungsteil. Aus produktionstechnischen Gründen war es leider nicht mehr möglich, das Listing im Heft zu drucken. Das Programm ist aber auf der Programm-Service-Diskette zu diesem Heft erhältlich. (Norbert Klein/dm)