

```

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,"BEN 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,"BIESSIGES 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 Sessel,"IN DER MITTE DES BAUMS
      STEHT EIN ANTIKER Sessel",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,"KAEPTEN 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, KAUFFE, KLETTERE, GEHE, TRAGE, BENUTZE, TRINKE, SCHLUEFFE, 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)