

```

30100 DATA 0,255,0,7,255,224,31,255 <211>
30101 DATA 248,127,255,254,127,255,254 <197>
30102 DATA 255,255,255,255,255,255,255 <015>
30103 DATA 129,255,240,129,15,200,66 <188>
30104 DATA 19,132,36,33,194,0,67,49 <035>
30105 DATA 60,140,12,60,48,3,24,192 <058>
30106 DATA 0,126,0,0,189,0,0,60,0,0 <160>
30107 DATA 60,0,0,36,0,0,102,0 <133>
30110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <015>
30111 DATA 0,0,255,255,0,1,128,0,15 <118>
30112 DATA 240,0,51,248,0,71,248,3,143 <175>
30113 DATA 252,7,255,255,255,255,255 <110>
30114 DATA 255,127,248,0,16,32,0,127 <135>
30115 DATA 248,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 <166>
30116 DATA 0,0,0,0,0 <197>
40000 FOR I=1 TO 1000:NEXT <036>
40010 PRINT"CLR":PRINT"DU BIST WIEDER IM
SICHEREN HUBSCHRAUBER!"; <134>
40020 IF N(17)=. THEN PRINT"DOWN"DU HAST D

```

```

EN SCHATZ GEFUNDEN !" <037>
40030 IF N(9)=. THEN PRINT"DOWN"DU HAST EI
N ZEICHEN DES FÖRSCHERS GE-(SPACE)B
RACHT !" <113>
40035 IF N(17) THEN PRINT"DOWN"ABER WO IST
DER SCHATZ ?" <252>
40038 IF N(9) THEN PRINT"DOWN"UND WO IST E
IN ZEICHEN DES FÖRSCHERS ?" <178>
40040 IF N(17)OR N(9) THEN PRINT"3DOWN,RVS
ON)MISSION NICHT ERFUELLT !!!":GOTO
40100 <087>
40050 PRINT"2DOWN)MISSION ERFUELLT !!!(DO
WN)" <079>
40060 R=18:FOR I=1 TO 500:PRINT CHR$(R)"HI
&(SHIFT-SPACE)GRATULIEREN!!(UP)":R=1
64-R:NEXT <098>
40100 PRINT"2DOWN)AUFHOEREN ?":GOTO 24510 <119>

```

Listing »Inka« (Schluß)

Wie im Eisen der Fuchs...

Mord! Der Gastgeber eines politischen Kongresses fiel einem Anschlag zu Opfer. Wer war der Täter? Klären Sie das Verbrechen auf.

Ein Wort am Anfang. In diesem Sonderheft ist zu diesem Adventure kein Listing abgedruckt. Das liegt ganz einfach daran, daß das Programm aus über 90 Einzelteilen besteht, die etwa 25 Seiten Listing ergeben würden. Diese Tipparbeit wollten wir Ihnen nicht zumuten. Deshalb ist das Programm nur auf der Leser-Service-Diskette zu diesem Heft erhältlich.

Das Adventure veralbert auf leise Weise den charakteristischen Stil englischer Kriminalromane, den Agatha Christie bis zur Perfektion und viele Roman-Leser bis an den Rand der Verzweiflung getrieben hat. In den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts findet in Falmouth in der englischen Grafschaft Cornwall eine politische Tagung statt. Die dabei teilnehmende Gruppe strebt eine Verlängerung des Pachtvertrages der Kronkolonie Hongkong an, der gegen Ende dieses Jahrtausends auslaufen soll. Es nehmen folgende Personen an der Konferenz teil:

- Lawrence Templeton-Douglas, der Hausherr;
- Kriegsveteran Dr. Simon Frank, Vertreter des Unterhauses;
- Oliver Bell, Duke of Cheeseborough, Vertreter des Oberhauses;
- Cathrine de Vidocq, Vertreterin Frankreichs;
- Joseph »Santiago« Shulz, amerikanischer »Unternehmer«;
- Viktor von Stein, Vertreter Deutschlands;
- Sid Wallace, Agent des amerikanischen FBI;
- Gerald C. Green, Gärtner;
- Gung Ho, Koch des Hauses;
- George Aston-Peacock, Butler.

Im Laufe der Tagung fällt der Hausherr einem Anschlag einer nicht näher zu benennenden chinesischen Untergrundgruppe zum Opfer. Um den Fall nicht an die Öffentlichkeit zu tragen, wurden Sie, Jonathan Edwards, Angehöriger des Secret Service, beauftragt, den Täter, der sich unter den Konferenzteilnehmern befinden muß, zu enttarnen. Nicht an der Konferenz teilnehmende Personen können ausgeschlossen werden, da das Gelände hermetisch abgeriegelt ist. Ihnen steht nur ein Handbuch zur Verfügung, das die Fingerabdrücke aller oben genannten Personen enthält.

Die Bedienung des Programms wird durch die Belegung



der Funktionstasten mit oft gebrauchten Befehlen erleichtert.

F1 und F3 dienen zu Diskettenoperationen. So speichert F1 einen Spielstand auf Diskette. Ein Spielstand gleichen Namens, der sich eventuell auf ihr befindet, wird vorher gelöscht. Die Länge des Filenamens darf maximal 10 Zeichen umfassen.

F3 ist das genaue Gegenstück dazu. Hiermit wird ein Spielstand geladen. Dabei ist es zwingend erforderlich, daß sich dieser auf derselben Diskettenseite befindet, auf der die Bilder und Texte der Räume enthalten sind.

Taste F5 gibt eine Liste der gültigen Befehle und deren Synonyme aus.

F7 entspricht dem in vielen Adventures verwendeten Befehl »Inventory«. Alle Gegenstände, die der Spieler bei sich trägt, werden angezeigt.

Hier noch ein Tip zu den Gegenständen: es können nicht unbegrenzt viele getragen werden, und es ist nicht alles Gold, was glänzt.

RUN/STOP startet das Spiel nach einer erfolgten Sicherheitsabfrage neu. Dies ist beispielsweise nötig, wenn Sie in eine der wenigen, aber tückischen Fallen des Täters laufen. Wird RETURN ohne Eingabe eines Kommandos gedrückt, so werden noch einmal Bild und Text des aktuellen Raumes eingeladen.

Das Spiel umfaßt 81 Räume mit eigenem Text und Grafik, neun eigenständigen Charakteren und einen Sprachschatz von 156 verarbeitbaren Worten.

(Olaf Barthel/dm)