

```

1 *****
2  *          DAS SCHWARZE AUGE          *
3  *          VON                        *
4  *          RALF JUERGEN KRAFT         *
5  *          FUER                       *
6  *          SCHNEIDER AKTIV           *
7  *          CPC 464/664/6128          je*
8  *****
1000 GOSUB 3760:MODE 1:BORDER 0:INK
   0,0:INK 1,2:INK 2,24:INK 3,6
1010 name$="Tfark Flar":typ$="Krieg
   erin":klug=13:char=14:gesch=12:mut=
   12:kraft=10:leben=30:abpu=0:att=13:
   par=11:tp$="1W+2":rs=2
1040 GOSUB 2920
1050 WINDOW #1,1,22,1,25:PAPER #1,0
   :CLS #1
1060 PEN #1,2
1070 PRINT #1,"Sie stehen am Fu^ de
   r Treppe. Den Kn^ppel in der einen,
   die {llampe in der anderen Hand. Si
   e k}nnen "
1080 PRINT #1:PRINT #1,"-1-u- das T
   reppenhaus":PRINT #1,"          genauer
   unter-":PRINT #1,"          suchen":PR
   INT #1,"-2-h- die Treppe vo
   r-":PRINT #1,"          sichtig hinauf-
   gehen."
1090 PRINT #1,"-3-a- Jede Stufe vor
   dem Betreten          abklo
   pfen":PRINT #1,"-4-v- das Haus wied
   er verlassen":tast$="
   uhav1234":GOSUB 4500:ON t GOTO 1230
   ,1140,1280,2510
1100 flague=1:' Kampf gegen den B~r
   en
1110 RESTORE 1120:anz.geg=1:FOR i=0
   TO 4:READ g$:ge$(1,i)=g$:NEXT i:FO
   R i=0 TO 5:READ g:ge(1,i)=g:NEXT i
1120 DATA "B~r",Wurchera,"u^erst,st
   ark und z~h,2W+0,15,50,25,8,7,0
1130 GOSUB 3440:IF leben<1 THEN GOT
   O 2180 ELSE GOTO 1150
1140 PRINT #1,"Sie haben einen haar
   - feinen Draht zerrissender @ber de
   r obersten Treppenstufe gespannt wa
   r.":GOSUB 2710:GOTO 1180
1150 PRINT #1,"Sie k}nnen jetzt in
   Ruhe das Postament untersuchen
   , auf dem der B~r stand. Schon ba
   ld stellen Sie fest,da^ sic
   h die Deck- platte hochklappen
   l^t. Darunter liegt das gesucht
   e Pergament"
1160 PRINT #1:PRINT #1,"Herzlichen
   Gl@ckwunsch"
1170 GOTO 1170
1180 PRINT #1,"Sobald Sie den
   Treppenabsatz betreten klappt eine
   Fallt@r auf, und Sie st@rzen dr

```

```

   ei Meter tief." :PRINT #
1,"Der Sturz tr@gt Ihnen eine Verst
   auchung des Kn}chels zu und k
   ostet Sie"
1190 ORIGIN 168,216,168,198,246,216
:GOSUB 3240:LOCATE #1,1,14:PEN #1,1
:PRINT #1:leben=leben-a:PRINT #1,"(
   Lebensenergie:"leben")":PE
N #1,2
1200 LOCATE #1,1,14:IF a<2 THEN PRI
   NT #1,a;"Lebenspunkt." ELSE PRINT #
   1,a;"Lebenspunkte."
1210 PRINT #1:PRINT #1,"Sie k}nnen
   nun die Treppe wieder hinauf- st
   eigen.":GOSUB 2710:GOTO 1350
1220 flague=0:GOTO 1110
1230 PRINT #1,"Sie stellen fest, da
   ^ eine Handbreit @ber der oberste
   n Treppen- stufe ein d@nner Drahtge
   spannt ist. Offenbar der Aus
   l}ser einer Falle. Sie k}nnen:"
1240 PRINT #1:PRINT #1,"-1-d- den D
   raht aus          sicherem Abstand
   durchschlagen":PRINT #1:PRINT #
   1,"-2-h- vorsichtig @ber
   den Draht hin-          wegsteige
   n"
1250 tast$="dh12":GOSUB 4500:ON t G
   OTO 1280,1450
1260 PRINT #1,"Der B~r wird pl}tzli
   ch lebendig und greift Sie an.Sein
   Brummen hat sich zu einem ti
   efen Grollen ge-          steiger
   t. Es kommt zum Kampf !!!"
1270 GOSUB 2710:GOTO 1100
1280 PRINT #1,"Sie h}ren ein leises
   Knacken, so als ob ein verborgener
   Mechanis- mus ausgel}st wurde. Si
   e k}nnen:":PRINT #1:PRINT #
   1,"-1-b- vorsichtig den Trep
   penabsatz          betreten"
1290 PRINT #1,"-2-a- mit dem Kn@ppe
   l          den Boden ab-          klopf
   en":PRINT #1,"-3-s- mit einem Satz
   @ber den ersten
   Bereich des Ab-          satzes spri
   ngen":tast$="bas123":GOSUB 4500:ON
   t GOTO 1180,1320,2530
1300 PRINT #1,"Sie haben den Sockel
   kaum ber@hrt, schon h}ren Sie e
   in tiefes Brummen.Sie k}nnen:":PRI
   NT #1:PRINT #1,"-1-w- unver
   drossen          weitersuchen"
1310 PRINT #1,"-2-v- das Zimmer
   wieder ver-          lasse
   n":tast$="wv12":GOSUB 4500:ON t GOT
   O 1260,2470
1320 PRINT #1,"Im Boden des Treppen
   absatzes ist eine Fall- t@re verbor
   gen, die sich pl}tzlich }ffnet.H~

```

```

    tten Sie ihn be- rührt,
wären Sie abge-störzt.":GOSUB 2710:
GOTO 1350
1330 PRINT #1,"Die Suche ist erfolg-
los. Sie rollen unzählige Karten
aus, aber eine interessante ist ni-
cht darunter. Nun bleibt
nur noch der Sockel auf dem der B-
steht. Sie können:"
1340 PRINT #1:PRINT #1,"-1-b- vorsich-
tig den Sockel be-
tasten":PRINT #1,"-2-v- das Zim-
mer wieder ver-
lassen":tast$="bv12":GOSUB
B 4500:ON t GOTO 1300,2470
1350 PRINT #1,"Wo der Treppenabsatz
war, klappt jetzt ein großes Loch
.Sie können nicht zu den Türen der ei-
nzeln Zimmer ge- langen.
":PRINT #1:PRINT #1,"-1-f- die alte
Frau um Hilfe fragen"
1360 PRINT #1,"-2-s- mit einem Satz
über den ersten Berei-
ch des Ab- satzes springen":t-
ast$="fs12":GOSUB 4500:ON t
GOTO 1420,2530
1370 IF flag.d<1 THEN flag.d=1:GOSUB
B 2920
1380 PRINT #1,"Sie stehen jetzt in
der Geheimkammer des Kapitäns.Hi-
er bewahrt Graubart seine See- ka-
rten auf, mit denen eine La-
ndratte nicht viel anfangen kann.D-
as Auffälligste ist ein riesiger au-
sgestopfter Braunbär.";
1390 PRINT #1,"Das Tier steht auf
einem niedrigen Sockel auf dem die
Worte 'Reiz mich nicht' ge-
kritzelt sind. Sie können:"
1400 PRINT #1:PRINT #1,"-1-s- dem T-
ier in die Seite stoßen":PRIN-
T #1,"-2-d- das Zimmer d-
urchsuchen":PRINT #1,"-3-v-
das Zimmer ver- lassen"
1410 tast$="sdv123":GOSUB 4500:ON t
GOTO 1260,1330,2470
1420 PRINT #1,"Die Alte sieht Sie
mißbilligend an und sagt 'Jeman-
d wie Ihr sollte die Zimmer gar ni-
cht betreten'. Trotzde-
m hilft sie Ihnen und schließt d-
ie Falltür.Ob sie allerdings noch
einmal hilft, ist mehr als un-
gewiss."
1430 GOSUB 2710:zahlaltefrau=zahlal-
tefrau+1:GOTO 1450
1440 PRINT #1,"Kaum haben Sie den m-
agischen Spruch gesagt,da klappt d-
ie Holz- t-felung in der Mitte au-

```

```

seinander, und ein Durchga-
ng in den Nachbarraum wird frei.Si-
e gehen durch die Öffnung und ..
":GOSUB 2710:GOTO 1370
1450 PRINT #1,"Sie stehen auf dem 2-
x1Meter großen Treppen- absatz. Dre-
i Türen führen zu den Räumen. Si-
e können versuchen, sie zu
öffnen. Welche Tür möchten Sie
öffnen?"
1460 PRINT #1:PRINT #1,"-1-n- Nordt-
üre":PRINT #1,"-2-o- Osttüre":PRINT
#1,"-3-s- Sedtüre":PRINT #1,"-4-v-
oder wollen Sie das
Haus ver- lassen":tast$="no-
sv1234":GOSUB 4500:ON t GOTO 2370,1-
730,1500,2510
1470 PRINT #1,"Um die Geheimtüre zu
öffnen muß man den richtigen S-
pruch wis- sen. Sie kennen ihn? Da-
nn geben Sie ihn ein
1480 LINE INPUT #1,t$:t$=LOWER$(t$)
1490 CLS#1:IF t$="foramen foraminor-
" THEN GOTO 1440 ELSE 2470
1500 PRINT #1,"Die Tür ist massiv
und mit Eisenbeschlägen verstär-
kt. Sie ist verschlossen,es stecktke-
in Schlüssel im Schloß.
Es ist unmöglich diese Tür mit
Gewalt zu öffnen. Sie können
:"
1510 PRINT #1:PRINT #1,"-1-n- die N-
ordtüre öffnen":PRINT #1,"-
2-o- die Osttüre öffnen"
:PRINT #1,"-3-f- die alte F-
rau nach dem Schloß- s-
el fragen"
1520 IF flagschlüssel=1 THEN PRINT
#1,"-4-s- mit dem Schloß- se
1 die Tür öffnen":tast$="
nofs1234":ELSE tast$="nof12-
3":
1530 GOSUB 4500:ON t GOTO 2370,1730-
,1580,2010
1540 PRINT #1,"Der auf dem Boden li-
egende Dämon ist sich in grünen D-
unst auf, der zum Rahmen des Sp-
iegels zieht.Auf dem Spiegel
stehen die Worte:
1550 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"Do-
rt wo mein Herr und Meister seine t-
ägliche Ruhe fand,dort findetIhr de-
n Weg zu Eurem Ratsel.Doch
Ihr werdetkämpfen um es zu l-
sen ...":PEN #1,2:
1560 PRINT #1:PRINT #1,"-1-v- Zimme-
r verlassen":PRINT #1,"-2-s- im Zi-
mmer suchen":IF flagflasche=0 THEN
PRINT #1,"-3-t- aus der go-
l denen Flasche trinken":tast$=

```

```

"vst123" ELSE tast$="vs12"
1570 GOSUB 4500:ON t GOTO 1450,1810
,1750
1580 zahlaltefrau=zahlaltefrau+1:IF
zahlaltefrau>1 THEN GOTO 1650 ELSE
1690
1590 PRINT #1,"Kaum haben Sie den
Spiegel berührt,da zerspringt das
Glas und ein D`mon erscheint. In
der Rechten trägt er eine
Waffe, die derIhren ähnlich ist un
d es scheint als glichendie Gesicht
szöge den Ihren."
1600 PRINT #1:PRINT #1,"Ganz recht,
ich bin Dein Ebenbild und ich we
rde Dich töten !!":PRINT #1:PRINT #
1,"Es kommt zum Kampf !"
1610 flague=1:' Kampf gegen den D`m
on
1620 anz.geg=1:ge$(1,0)="D`mon":ge$(
1,1)="" :FOR i=1 TO LEN(name$):ge$(
1,1)=MID$(name$,i,1)+ge$(1,1):NEXT:
ge$(1,1)=UPPER$(ge$(1,1)):g
e$(1,2)="Ebenbild":ge$(1,3)="seines
Gegners":ge$(1,4)=tp$
1630 ge(1,0)=mut:ge(1,1)=leben:ge(1
,2)=leben:ge(1,3)=att:ge(1,4)=par:I
F rs=2 THEN ge(1,5)=4 ELSE ge(1,5)=
2
1640 GOSUB 2710:GOSUB 3440:IF leben
>0 THEN GOTO 1540 ELSE GOTO 2180
1650 PRINT #1,"Die alte Frau ist em
-p}rt. 'Von Euch hätte ich mehr er
wartet' schimpft sie. 'Bes`e ic
h den Schlüssel,h`t-te ich
ihn Euch selbstverst`ndlich gegeben
'":GOSUB 2710:GOTO 1670
1660 GOTO 1590
1670 PRINT #1,"'Geht fort von mir i
ch will Euch nicht eher sehen, da
Ihr das Do- kument gebracht habt'f`
hrt die Alte Sie an.Mi`muti
g steigen Sie wieder die Treppe ho
ch":GOSUB 2710:GOTO 1450
1680 GOTO 1590
1690 PRINT #1,"Die alte Frau hat we
-nig Verst`ndnis f`er Ihre Bitte.
'W`te ichwo der Schlüssel ist, h`
tte ich ihn Euch ge-geben'"
:GOSUB 2710:GOTO 1670
1700 PRINT #1,"Der Schild ist meist
erhaft gearbeitet und l`t Ihren
R`stungs- schutz auf 4 steigen !":
IF rs<4 THEN rs=4
1710 PRINT #1:PRINT #1,"-1-p- Spieg
el putzen":PRINT #1,"-2-s- im Zimme
r suchen";PRINT #1,"-3-v- Zimmer v
erlassen";IF flagflasche=0
THEN PRINT #1,"-4-t- aus der golde
nen Flasche trinken":tast$="ps
vt1234" ELSE tast$="psv123"
1720 GOSUB 4500:IF t=1 THEN GOTO 16
80 ELSE IF t=2 THEN GOTO 1810 ELSE
IF t=3 THEN GOTO 1450 ELSE GOTO 218
0
1730 IF flag.b<1 THEN flag.b=1:GOSU
B 2920
1735 PRINT #1,"Diese T`re ist nicht
verschlossen.Sie f`hrtin eine kle
ine Kammer.In der Ostwand ist einFe
nster. Im Zimmer stehen
ein Tisch, ein Stuhl und eine gro`e
Kiste."
1740 PRINT #1,"Sie k}nnen :":PRINT
#1:PRINT #1,"-1-v- Zimmer verlassen
";PRINT #1,"-2-u- Kiste genauer
untersuchen":PRINT #1
,"-3-s- aus dem Fenster schau
en":tast$="vus123":GOSUB 4500:ON t
GOTO 1450,1780,2550
1750 flagflasche=1:PRINT #1,"Die Ph
iole enth`lt ei-nen magischen Heil-
trank. Sie trinken davon und
alle Ihre Wunden, die Ihn
en bis-her zugef`gt wurden, heilen
sofort.":IF leben<30 THEN leben=30
1760 PEN#1,1:PRINT #1,"( Lebensener
gie"leben)":PEN#1,2:flagflasche=1:
PRINT #1:PRINT #1,"-1-a- Schild anl
egen":PRINT #1,"-2-p- Spieg
el putzen":PRINT #1,"-3-s- im Zimme
r suchen";PRINT #1,"-4-v- Zimmer v
erlassen"
1770 tast$="apsv1234":GOSUB 4500:ON
t GOTO 1700,1680,1810,1450
1780 PRINT #1,"Der Deckel der See-
mannskiste ist durch ein schwere
s Schlo` gesichert. Sie k}nnen: "
:PRINT #1:PRINT #1,"-1-a- d
as Schlo` auf- schlagen":PRIN
T #1,"-2-v- Zimmer verlassen";
1790 PRINT #1,"-3-t- gegen die Kist
e treten":IF flagschlüssel=1
THEN PRINT #1,"-4-}- Schlo` mit
Schlüssel }ffnen":
tast$="avt}1234" ELSE tast$="avt123
"
1800 GOSUB 4500:ON t GOTO 1880,1450
,2570,2020
1810 PRINT #1,"Die Suche ist zun`ch
sterfolglos, doch dann entdecken S
ie in einerSchublade des Arbeits-ti
sches einen Zettel, auf dem
Graubart fol- genden Spruch notier
te"
1820 PEN#1,1:PRINT #1,"Eidideldumde
i, trau keinem Papagei ! Erst den
Schild, dann den Spiegel,dann den
Tranksonst lebst du nicht
lang":PEN#1,2

```



```

1830 PRINT #1:PRINT #1,"-1-p- Spieg
el putzen":PRINT #1,"-2-a- Schild a
nlegen":PRINT #1,"-3-v- Zimmer verl
assen";:PRINT #1,"-4-s- im
Zimmer suchen";:IF flagflasche=0 TH
EN PRINT #1,"-5-t- aus der goldenen
Flasche trinken"
1840 IF flagflasche=0 THEN tast$="p
avst12345" ELSE tast$="pavst1234"
1850 GOSUB 4500:ON t GOTO 1680,1700
,1450,1860,1750
1860 PRINT #1,"Ihre hartn"ckige Suc
hewird belohnt: In einemBuch, welch
es Sie in dem Schrank finden,entde
cken Sie folgenden Spruch:
":PRINT #1
1870 PEN #1,1:PRINT #1,"'Foramen Fo
raminor' }ffnet Dir jeglich T"erun
d Tor.":PEN #1,2:GOSUB 2710:GOTO 18
10
1880 PRINT #1,"Um das Schlo^ aufzu-
schlagen ben}tigt man eine geh}ri
ge Portion Kraft und Geschick- li
chkeit. Beweisen Sieda^ Sie
diese besitzenMachen Sie die Probe
n!":GOSUB 2710
1890 mileben=2:gp=-5:GOSUB 2860:IF
wflag=0 THEN GOTO 1900 ELSE kp=2:GO
SUB 2880:IF wflag=0 THEN GOTO 1780
ELSE GOTO 2000
1900 PRINT #1,"Sie haben bei dem Ve
r-such die Truhe zu }ff-nen, ihre W
affe zer- brochen. Sie k}nnen:"
1910 PRINT #1:PRINT #1,"-1-f- das A
benteuer mit den blanken
F"usten fort- setzen":P
RINT #1,"-2-b- die alte Fra
u um Hilfe bitten"
1920 tast$="fb12":GOSUB 4500:ON t G
OTO 1930,2250
1930 PRINT #1,"Bitte beachten Sie,
da^ sie folgende, neueKampfwerte
haben:":att=7:par=1:tp$="1W-2":PRIN
T #1:PRINT #1,"Attacke="att
:PRINT #1,"Parade ="par:PRINT #1,"T
refferpunkte="tp$:GOSUB 2710:GOTO 1
450
1940 IF flag.a<1 THEN flag.a=1:GOSU
B 2920
1945 PRINT #1,"Sie stehen im Arbeit
s-zimmer des Kapit"ns. An der Wand
h"ngt ein schwarzer Schild mit ro
tem Totenkopf.An deranderen
Wand lehnt einmannsgro^er Spiegel.
Au^erdem f"llt Ihnen ein goldene
Flasche auf.";
1950 PRINT #1,"Pl}tzlich ruft der
Spiegel 'Putz mich', der Schild
'Leg mich an' und die Flasche 'T
rink mich'.":PRINT #1,"Ein

```

```

ausgestopfter Papagei kr"chzt: 'Hal
tet den Mund'. Die anderenGegenst"
nde sind nun ruhig, nur der Papage
ispricht:"
1960 GOSUB 2710:PRINT #1,"Also, Jun
ge, du mu^t zuerst aus der Flasche
trinken,dann den Spie-gel putzen un
d dann den Schild anlegen
. Merk Dir die Reihen- folge,sie
ist wichtig.Und nun hurte Dich,
zuviel Zeit wurde ver-schwendet"
1970 PRINT #1:PRINT #1,"Was machen
Sie nun ?":PRINT #1:PRINT #1,"-1-p-
Spiegel putzen":PRINT #1,"-2-a- Sc
hild anlegen":PRINT #1,"-3-
s- im Zimmer suchen";:PRINT #1,"-4-
v- Zimmer verlassen";
1980 IF flagflasche=0 THEN PRINT #1
,"-5-t- aus der goldenen Flasch
he trinken":tast$="pasvt12345" ELSE
tast$="pasv1234"
1990 GOSUB 4500:ON t GOTO 1680,1700
,1810,1450,1750
2000 PRINT #1,"Das Schlo^ springt o
ufund Sie k}nnen den Truhendecke
l aufklap- pen. In der Truhe se
hen Sie: ":GOSUB 2710:GOTO
2100
2010 PRINT #1,"Der Schl"ssel pa^t.
Erl"t sich leicht herumdrehen. Sie
k}nnen dieT"er }ffnen und das Zi
mmer betreten.":GOSUB 2710:
GOTO 1940
2020 PRINT #1,"Der Schl"ssel pa^t i
n das Vorh"ngeschlo^. Sie drehen
ihn herum und ...":GOSUB 2710:GOTO
2000
2030 PRINT #1,"Sie haben eine Horde
Ratten aufgeschreckt. Sie werden
von:"
2040 ORIGIN 160,296,160,190,326,296
:GOSUB 3240
2050 LOCATE#1,1,8:PRINT #1,"Ratten
angegriffen. M}ge Ihnen Fortuna
hold sein !":GOSUB 2710
2060 FOR i=1 TO anz.geg:RESTORE 207
0:FOR j=0 TO 4:READ g$:ge$(i,j)=g$:
NEXT j:FOR j=0 TO 5:READ g:ge(i,j)=
g:NEXT j,i:FOR i=1 TO anz.g
eg:a=AND*10+2:FOR j=1 TO a:ge$(i,1)
=ge$(i,1)+CHR$(AND*25+65):NEXT j,i
2070 DATA Ratte,,flink und,b}sortig
,1W-1,9,3,5,5,1,0
2080 GOSUB 3440:IF leben<1 THEN GOT
O 2180
2090 PRINT #1,"Gratuliere, Sie habe
n alle Ratten get}tet. M}chten Sie
nun:":PRINT #1:PRINT #1,"-1-v- Zim
mer verlassen":PRINT #1,"-2
-u- Bett genauer untersuch

```



```

en":tast$="vu12":GOSUB 4500:ON t GO
TO 1450,2430
2100 PRINT #1,"Sie klappen die See-
mannskiste auf, und esblinken Ihn
en 100 Sil-bertaler und 15 Gold- du
katen entgegen. Lei-der wir
d dieser Schatzvon einem Klabauter-
mann bewacht, der Sie hitzig atta
ckiert."
2110 PRINT #1,"Sie werden nicht umh
inkommen, mit diesem Wicht zu k
mpfen,doch seien Sie vorsichtig..":
GOSUB 2710:vorleben=leben
2120 anz.geg=1:RESTORE 2130:FOR i=0
TO 4:READ ge$:ge$(1,i)=ge$:NEXT i:
FOR i= 0 TO 5:READ ge:ge(1,i)=ge:NE
XT i
2130 DATA Klabautermann,Smexon,list
ig,unnachgiebig,1W+0,6,15,18,8,6,1
2140 GOSUB 3440:IF leben<1 THEN GOT
O 2180 ELSE IF leben+5<vorleben THE
N GOTO 2160
2150 PRINT #1,"Sie haben den Klabau
- termann get}tet und k}nnen nun
den Schatz ansich nehmen. Sie ve
rlassen nun den Raum":GOSUB
2710:GOTO 1450
2160 PRINT #1,"Sie haben den Klabau
- termann get}tet doch sie haben S
ich Wunden zugezogen und Sie sp
@ren, da^ Gift an der Dol
chspitze gewe- sen sein mu^. Es gib
t kein Gegenmittel ...":GOSUB 2710:
GOTO 2180
2170 PRINT #1,"Sie sp@ren einen
schmerzhaften Bi^ und Ihre Lebens
energie f'llt um zwei Punkte.":P
EN#1,1:PRINT #1,"( Lebensn
ergie";:leben=leben-2:PRINT #1,lebe
n;"):PEN #1,2:GOSUB 2710:IF leben<
1 THEN GOTO 2180 ELSE GOTO 2030
2180 PEN#1,1:PRINT #1,"Sie sind tot
!!!":PRINT #1,"Sie werden noch oft
dieses Abenteuer spie-len m@ssen
, damit Sie gen@gend Erfahr
ung sammeln.":
2190 PRINT #1:PEN#1,2:PRINT #1,"-1-
s- nochmal spielen":PRINT #1,"-2-b-
Spiel beenden":tast$="sb12":GOSUB
4500:IF t=1 THEN RUN ELSE E
ND
2200 PRINT #1,"Der Kasten ist leer.
Au^erdem m@ssen Sie feststellen
, da^ er keinen Boden hat. In de
r {ffnug im Schrankboden k
}nnen Sie nun: ":PRINT #1,"-1-t- vo
rsichtig mit der Hand tasten
"
2210 PRINT #1,"-2-s- mit Ihrer Waff
e stochn":PRINT #1,"-3-v- o

```

```

der das Zimmer verlassen":PRI
NT #1,"-4-u- Bett untersch
en":tast$="tsvu1234":GOSUB 4500:ON
t GOTO 2170,2030,1450,2430
2230 PRINT #1,"Sie heben den Kasten
an und entdecken, da^ er eine {ff
nung im Schrankboden verdeckteSi
e k}nnen:":PRINT #1:PRINT #
1,"-1-a- den Kasten auf- brec
hen":PRINT #1,"-2-t- vorsichtig in
der {ffnung mit der H
and tasten"
2240 PRINT #1,"-3-s- mit Ihrer Waff
e stochn":tast$="ats123":GOS
UB 4500:ON t GOTO 2200,2230,2030
2250 flagaltefrau=flagaltefrau+1:IF
flagaltefrau>3 THEN GOTO 2290 ELSE
GOTO 2330
2260 PRINT #1,"Der Schrank l^t sic
h leicht }ffnen. In ihm h^ngen alte
Kleidungs-st@cke. Sie entdecken au
^erdem ein Entermes-ser, da
^ ihre Treffer-punkte auf 1W+3 anst
eigen l^t."
2270 att=13:par=11:tp$="1W+3":PRINT
#1,"Auf dem Schrankboden steht ei
n gro^er h}l- zerner Kasten.
Sie k}nnen:":PRINT #1:PRI
NT #1,"-1-u- den Kasten
untersuchen"
2280 PRINT #1,"-2-z- sich dem Bett
zuwenden":PRINT #1,"-3-v- Z
immer verlassen":tast$="uzt123":GOS
UB 4500:ON t GOTO 2230,2430
,1450
2290 PRINT #1,"'Ihr schon wieder !'
schreit die Alte euch an. 'Woher
soll ich eine Waffe nehmen ?':GO
SUB 2710:GOTO 1670
2300 PRINT #1,"Sie h}ren ein leises
Zischen und rei^en Ihre Hand z
ur@ck, aberes ist schon zu sp^t. Ei
ne kleine Schlange hat Euc
h gebissen. Sieverlieren"
2310 ORIGIN 168,216,168,198,246,216
:GOSUB 3240:LOCATE #1,1,14:PEN #1,1
:PRINT #1:leben=leben-a:PRINT #1,"(
Lebensenergie:"leben)":PE
N #1,2:LOCATE #1,1,14:IF a<2 THEN P
RINT #1,a;"Lebenspunkt." ELSE PRINT
#1,a;"Lebenspunkte."
2320 GOSUB 2710:IF leben<1 THEN GOT
O 2180 ELSE GOTO 2350
2330 PRINT #1,"Nachdem Sie von Ihre
m Mi^geschick erz^hlt haben, sieh
t die Alte Euch nachdenklich an un
d gibt Euch ein En- termess
er, welches gutin der Hand liegt un
d 1W+3 Trefferpunkte verursacht."
2340 tp$="1W+3":att=13:par=11:PRINT

```

```

#1,"Sie kehren zum Treppenpodest z
ur@ck.":GOSUB 2710:GOTO 1450
2350 PRINT #1,"Unter dem Kopfkissen
finden Sie Schl@ssel, die Ihnen v
iele T@ren }ffnen k}nnnten. Sie ne
hmen sie mit.":PRINT #1:PRI
NT #1,"-1-d- Schrank durch-
suchen":PRINT #1,"-2-v- Zimmer verl
assen":flag$=1
2360 tast$="dv12":GOSUB 4500:ON t G
OTO 2260,1450
2370 IF flag.c=1 THEN GOTO 2470 ELS
E PRINT #1,"Die T@r auf der Nord- s
eite besteht aus mas-sivem Holz.Sie
ist verschlossen,ein Schl@
s- sel steckt nicht. WennSie die T@
re mit Ge- walt }ffnen wollen, som
@ssen Sie eine Kraft-probe bestehen
."
2380 PRINT #1:PRINT #1,"-1-b- Kraft
probe be- stehen":PRINT #1,"
-2-z- anderen T@ren zuwende
n":IF flag$=1 THEN
PRINT #1,"-3-a- mit Schl@ssel
aufschlie^en":tast$="bza123" EL
SE tast$="bz12"
2390 GOSUB 4500:IF t=1 THEN mileben
=2:GOSUB 2880:IF wflag=1 THEN GOTO
2470 ELSE GOTO 2370
2400 IF t=2 THEN GOTO 1450 ELSE GOT
O 2470
2410 PRINT #1,"Sie h}ren einen zisc
h-enden Laut.Eine kleineSchlange ve
rsucht, Siezu bei^en, verfehlt Si
e jedoch um Haares- breite.
Sie k}nnen IhreSuche fortsetzen.":G
OSUB 2710:GOTO 2350
2420 PRINT #1,"Die T@re an der Nord
- seite steht jetzt offen.Sie k
}nnen :":PRINT #1:PRINT #1,"-1-h- h
indurchgehen":PRINT #1,"-2-
b- auf dem Podest bleiben":t
ast$="hb12":GOSUB 4500:ON t GOTO 24
70,1450
2430 IF flag$=1 THEN GOTO
2440 ELSE PRINT #1,"Sie werden ange
griffenMachen Sie eine Ge- schick
lichkeitsprobe.":GOSUB 2710
:mileben=0:GOSUB 2860:IF wflag=1 TH
EN 2410 ELSE GOTO 2300
2440 PRINT #1,"Was erwarten Sie hie
r noch zu finden. Sie haben doch
hier schon einmal gesucht !!!":GOSU
B 2710:GOTO 2450
2450 PRINT #1,"Offenbar handelt es
sich bei diesem Raum um das Schl
afzimmer. Denn an einer Wand st
eht ein Bett und einSchrank
.":PRINT #1:PRINT #1,"-1-u- Bett un
tersuchen";
2460 PRINT #1,"-2-s- in den Schrank
schauen":PRINT #1,"-3-v- Zi
mmer verlassen";:PRINT #1,"-4-b- au
s dem Fenster blicken
":PRINT #1,"-5-e- den Tisch ge-
nauer erkunden":tast$="usvbe12
345":GOSUB 4500:ON t GOTO 2430,2260
,1450,2580,2600
2470 IF flag.c<1 THEN flag.c=1:GOSU
B 2920
2475 PRINT #1,"Sie stehen mitten im
Raum. Eine Wand ist get^felt. D
ort ver- muten Sie eine Geheim-t@
re.":PRINT #1:PRINT #1,"-1-
}- m}chten Sie die Geheimt@r
}ffnen";:PRINT #1,"-2-s- im Zimmer
suchen"
2480 tast$="}s12":GOSUB 4500:ON t G
OTO 1470,2450
2490 PRINT #1,"Die alte Frau h}rt
Ihnen zu und sagt:'Wiekonntet Ihr
aufgeben, wo Ihr so dicht vor de
r L}sung standet ?' Sie sch
t@telt den Kopf":GOSUB 2710:GOTO 16
70
2500 PRINT #1,"Ein j^her Schmerz
durchzuckt Ihren K}r- per. Einen
Augenblick lang scheint Ihre ge- sa
mte Umgebung ins Riesenhaft
e zu wachsen, dann wird Ihnen
schwarz vor Augen.":GOSUB 2710:GO
TO 2180
2510 PRINT #1,"Die alte Frau sieht,
wie Sie sich aus dem Haus schlei
chen wollenSie ist erbost @ber Ih
re Feigheit und Un- zuverl^
ssigkeit. Als Dank wirft Sie Ihnen
ein paar sehr unfreundliche Worte
hinterher."
2520 PRINT #1,"Doch leider nicht nu
r das ! In ihrem Gram wirft Sie a
u^er den Worten noch einen kl
einen vergifteten Dolch.
Merke: Feigheitwird sofort bestraft
.":GOSUB 2710:GOTO 2180
2530 PRINT #1,"Eine Geschicklichkei
tsprobe mu^ dar@ber ent-scheiden, o
b Ihnen dasgelingt.":GOSUB 2710:mil
eben=0:gp=3:GOSUB 2860:IF w
flag=1 THEN GOTO 1450 ELSE GOTO 254
0
2540 PRINT #1,"Sie haben versagt.Ih
r Sprung war nicht weit genug. Dadu
rch landen Sie auf dem kritischenTe
il des Treppenab- satzes
!":GOSUB 2710:GOTO 1180
2550 PRINT #1,"Sie schauen aus dem
Fenster und sehen ein Bild des Gr
auens. Furcht keimt in Ihnen au
f, Sie verzweifeln.":GOSUB

```

```

2710
2560 PRINT #1,"Sie sehen, da^ es
    drau^en regnet und Siehaben doch
Ihre wert- vollen Wildlederstie- fe
l an und solch ein Regen h
interl^t grau-envolle Flecken. Er-
sch^ttert wenden Sie sich ab.":G
OSUB 2710:GOTO 1730
2570 PRINT #1,"Sie h}ren wie sich i
n der Kiste etwas regt und bewegt.
Nach und nach kommen Sie zu demEn
tschlu^:In der Kistemu^ etw
as Lebendiges sein.":GOSUB 2710:GO
TO 1780
2580 PRINT #1,"Sie schauen aus dem
Fenster und sehen einegrauenvolle
Gestalt inalten abgenutzten Ge- w^
ndern, die Ihnen Furcht
und Unbehagen einfl}t. Je n^her S
iedem Fenster treten, desto n^her
kommt die Gestalt."
2590 PRINT #1,"Sie z^cken schon Ihr
e Waffe um sich zum Kampf zu st
ellen, da bemerken Sie, da^ das Fe
nster kein Fenster, sondern
ein Spiegel ist.":GOSUB 2710:GOT
O 2450
2600 IF flagspinne=1 THEN GOTO 2690
ELSE PRINT #1,"Sie haben kaum die
erste Schublade ge}ff-net, da sp
ringt Ihnen eine mittelgro^
e nebelSpinne entgegen und ve
rsucht Sie mit aller Macht zu stec
hen"
2610 PRINT #1,"Sie ist f^r eine
Spinne sehr behende und ihr Sta
chel durch-dringt auch sehr dickeR@
stungen.":GOSUB 2710:
2620 flagspinne=1:vorleben=leben:RE
STORE 2630:anz.geg=1:FOR i=0 TO 4:R
EAD g$:ge$(1,i)=g$:NEXT i:FOR i=0 T
O 5:READ g$:ge(1,i)=g$:NEXT i
:GOSUB 3440
2630 DATA nebelSpinne,Tten Dnu Beil
,aggressiv,unberechenbar,1W+5,10,10
,5,14,3,0
2640 IF leben<1 THEN GOTO 2180 ELSE
IF leben<vorleben THEN GOTO 2670
2650 PRINT #1,"Die Spinne liegt tot
vor Ihnen auf dem Bo- den. Erst j
etzt erken-nen Sie was Sie getan ha
ben. Es war eins dieser
seltenen Tiere die mit Ihrem Stich
ein wundersames Le- benselexier
verbreiten"
2660 PRINT #1,"Und Sie haben ein
solches Tier get}tet ohne von se
inem Stich Gebrauch zu machen ...":
GOSUB 2710:GOTO 2450
2670 PRINT #1,"Sie haben die Spinne
get}tet, doch Sie hat Sie gestoch
en. Sie rechnen mit dem Sc
hlimmsten und wartendarauf,
da^ das Gift anf^ngt zu wirken."
2680 PRINT #1,"Doch bald schon merk
enSie, wie Ihre gesamtenKr^fte wied
erkehren und Sie sich auf wun- de
rsame Weise erholt f^hlen
!":PEN#1,1:PRINT #1,"( Lebensenergi
e 30 )":PEN #1,2:leben=30:GOSUB 271
0:GOTO 2450
2690 PRINT #1,"Au^er dem Kadaver de
r toten nebelSpinne k}n-nen Sie nic
hts finden.":GOSUB 2710:GOTO 2450
2700 GOTO 2700
2710 PRINT #1:PRINT #1,"-1-w- weite
r":tast$="w1":GOSUB 4500:RETURN
2720 ' Die W^rfel des Schicksals
2730 LOCATE 9,17:PEN 2:PRINT"Der W@
rfel des Schicksals":ORIGIN 330,80,
330,360,112,80:GOSUB 2990
2740 PEN 2:LOCATE 21,21:PRINT USING
a$;a
2750 IF a<-probe THEN GOTO 2780 ELSE
LOCATE 4,23:PRINT"Duhast die Pro
be nicht bestanden,":LOCATE 3,24:PR
INT"dadurch verlierst Du";:
PEN 1:PRINT USING a$;mileben;:PEN 2
:PRINT"Lebenspunkte.":leben=leben-
mileben:PEN 1:LOCATE 20,11:PRINT US
ING a$;leben
2760 wflag=0
2770 IF INKEY$="" THEN GOTO 2770 EL
SE RETURN
2780 LOCATE 3,23:PRINT"Gratuliere,
die Probe ist bestanden.":wflag=1
2790 IF INKEY$="" THEN GOTO 2790 EL
SE RETURN
2800 ' Die Pr@fungen
2810 a$="##"
2820 GOSUB 3360:LOCATE 26,2:PEN 2:P
RINT"Pr@fung der":LOCATE 23,6:PRINT
"Schwierigkeit: ":LOCATE 23,8:PRINT
"Damit die Pr@fung";
2830 LOCATE 23,9:PRINT"gelingt, dar
f":LOCATE 23,10:PRINT"der W@rfel de
s":LOCATE 23,11:PRINT"Schicksals ni
cht":LOCATE 23,12:PRINT"meh
r als";:PEN 1:PRINT probe:LOCATE 23
,13:PEN 2:PRINT"anzeigen. Ein":LOCA
TE 23,14:PRINT"Fehlversuch nimmt";
2840 LOCATE 23,15:PEN 1:PRINT USING
a$;mileben;:PEN 2:PRINT"Lebenspun
kte.";
2850 RETURN
2860 ' Die Geschicklichkeitspr@fung
2870 probe-gesch-gp:GOSUB 2800:PEN
1:LOCATE 24,4:PRINT"Geschicklichkei
t":PEN 2:LOCATE 37,6:PRINT USING a$
;gp;:GOSUB 2720:CLS:GOSUB 2

```



```

920:RETURN
2880 ' Die K}rperkraftpr@fung
2890 probe=kraft-kp:GOSUB 2800:PEN
1:LOCATE 26,4:PRINT"K}rperkraft":PE
N 2:LOCATE 37,6:PRINT USING a$;kp:G
OSUB 2720:CLS:GOSUB 2920:RE
TURN
2900 ' Die Charakterpr@fung
2910 probe=char-cp:GOSUB 2800:PEN 1
:LOCATE 24,4:PRINT"Charakterst`rke"
:PEN 2:LOCATE 37,6:PRINT USING a$;c
p:GOSUB 2720:CLS:GOSUB 2920
:RETURN
2920 ' *** Plan zeichnen ***
2930 GOSUB 3920:IF flag.a=1 THEN GO
SUB 4150
2940 IF flag.b=1 THEN GOSUB 3990
2950 IF flag.c=1 THEN GOSUB 4030
2960 IF flag.d=1 THEN GOSUB 4100
2970 IF flag.gt=1 THEN GOSUB 4070
2980 RETURN
2990 REM *** 20seitiger Wuerfel ***
3000 wz=INT(RND*30)+25:in=wz
3010 GOSUB 3020:FOR i=1 TO wz:NEXT
i:IF wz<200 THEN 3010 ELSE RETURN
3020 CLG 1:a=INT(RND*20)+1:ON a GOS
UB 3040,3050,3060,3070,3080,3090,31
00,3110,3120,3130,3140,3150,3160,31
70,3180,3190,3200,3210,3220
,3230
3030 wz=wz+in:RETURN
3040 PLOT 16,18,2:RETURN
3050 PLOT 6,28,2:PLOT 26,28,2:RETUR
N
3060 PLOT 12,10,2:PLOT 20,10,2:PLOT
16,18,2:RETURN
3070 PLOT 6,28,2:PLOT 26,28,2:PLOT
12,10,2:PLOT 20,10,2:RETURN
3080 MOVE 1,2:DRAW 30,2,2:RETURN
3090 GOSUB 3080:GOSUB 3040:RETURN
3100 GOSUB 3080:GOSUB 3050:RETURN
3110 GOSUB 3080:GOSUB 3060:RETURN
3120 GOSUB 3080:GOSUB 3070:RETURN
3130 MOVE 1,2:DRAW 16,28,2:DRAW 30,
2,2:RETURN
3140 GOSUB 3130:GOSUB 3040:RETURN
3150 GOSUB 3130:GOSUB 3050:RETURN
3160 GOSUB 3130:GOSUB 3060:RETURN
3170 GOSUB 3130:GOSUB 3070:RETURN
3180 GOSUB 3130:GOSUB 3080:RETURN
3190 GOSUB 3180:GOSUB 3040:RETURN
3200 GOSUB 3180:GOSUB 3050:RETURN
3210 GOSUB 3180:GOSUB 3060:RETURN
3220 GOSUB 3180:GOSUB 3070:RETURN
3230 MOVE 1,2:DRAW 1,28,2:DRAW 28,2
8,2:DRAW 28,2,2:DRAW 1,2,2:RETURN
3240 REM *** 6seitiger Wuerfel ***
3250 wz=INT(RND*30)+25:in=wz
3260 GOSUB 3270:FOR i=1 TO wz:NEXT
i:IF wz<300 THEN 3260 ELSE RETURN
3270 CLG 2:b=a:a=INT(RND*6)+1:IF b+
a=7 OR b=a OR a<1 THEN 3270
3280 ON a GOSUB 3300,3310,3320,3330
,3340,3350
3290 wz=wz+in:RETURN
3300 PLOT 16,16,3:PLOT 14,16,3:PLOT
14,14,3:PLOT 16,14,3:RETURN
3310 PLOT 6,6,3:PLOT 4,6,3:PLOT 4,4
,3:PLOT 6,4,3:PLOT 26,26,3:PLOT 24,
26,3:PLOT 24,24,3:PLOT 26,24,3:RETU
RN
3320 GOSUB 3300:GOSUB 3310:RETURN
3330 GOSUB 3310:PLOT 6,26,3:PLOT 4,
26,3:PLOT 4,24,3:PLOT 6,24,3:PLOT 2
6,6,3:PLOT 24,6,3:PLOT 24,4,3:PLOT
26,4,3:RETURN
3340 GOSUB 3330:GOSUB 3300:RETURN
3350 GOSUB 3330:PLOT 16,6,3:PLOT 14
,6,3:PLOT 14,4,3:PLOT 16,4,3:PLOT 1
6,26,3:PLOT 14,26,3:PLOT 14,24,3:PL
OT 16,24,3:RETURN
3360 ' *** Das Dokument der St`rke
***
3370 CLS:ORIGIN 0,0,0,640,400,0:MOV
E 8,8:DRAW 638,8,3:DRAW 638,392,3:D
RAW 8,392,3:DRAW 8,8,3:MOVE 8,152:D
RAW 638,152,3:MOVE 344,152:
DRAW 344,392,3
3380 a$="##":b$="####":c$="\
\"
3390 PEN 2:LOCATE 2,2:PRINT"Dokumen
t der St`rke":PEN 1:LOCATE 2,4:PRIN
T USING c$;typ$:LOCATE 2,5:PRINT US
ING c$;name$:PEN 2
3400 LOCATE 2,7:PRINT"Klugheit:":US
ING a$;klug:LOCATE 2,8:PRINT"Charis
ma:":USING a$;char:LOCATE 14,8:PRIN
T"Mut :":USING a$;mut:LOCA
TE 2,9:PRINT"Geschick:":USING a$;ge
sch:LOCATE 14,9:PRINT"Kraft:":USING
a$;kraft
3410 LOCATE 2,11:PRINT"Lebensenergi
e :":USING a$;leben:LOCATE 2,12:
PRINT"Abenteurpunkte:":USING b$;ab
pu
3420 LOCATE 2,14:PRINT"Attacke:":US
ING a$;att:LOCATE 2,15:PRINT"Parade
:":USING a$;par:LOCATE 14,14:PRINT
"TP:":tp$:LOCATE 14,15:PRIN
T"RS:":USING a$;rs
3430 RETURN
3440 ' *** Der Kampf ***
3450 GOSUB 3360
3460 LOCATE 12,17:PRINT"Das Kampfpr
otokoll":PEN 1:LOCATE 2,19:PRINT US
ING c$;typ$:LOCATE 2,20:PRINT USING
c$;name$
3470 parflag=0:IF flague=1 THEN GOT
O 3570
3480 a=0:FOR i=1 TO anz.geg:a=ge(i,

```

```

0)+a:NEXT i:IF a<=mut THEN GOTO 357
0
3490 FOR inr=1 TO anz.geg:IF ge(inr
,1)<1 THEN GOTO 3560 ELSE GOSUB 373
0:LOCATE 28,19:PRINT USING c$;"Para
de":LOCATE 28,22:PRINT USING
G c$;"Attacke"
3500 GOSUB 3710:GOSUB 2990:IF a>ge(
inr,3) THEN LOCATE 28,23:PRINT"miss
gl@ckt":GOSUB 3700:GOTO 3560 ELSE L
OCATE 28,23:PRINT"gelungen"
:IF parflag=1 THEN LOCATE 28,20:PRI
NT"unm}glich":GOSUB 3700:GOTO 3520
3510 parflag=1:GOSUB 3720:GOSUB 299
0:IF a<=par THEN LOCATE 28,20:PRINT
"gelungen":GOSUB 3700:GOTO 3560 ELS
E LOCATE 28,20:PRINT"missgl
@ckt"
3520 GOSUB 3710:LOCATE 28,22:PRINT
USING c$;"Trefferpunkte":LOCATE 28,
23:PRINT USING c$;"":wurf=0
3530 LOCATE 28,23:FOR iw=1 TO VAL(L
EFT$(ge$(inr,4),1)):GOSUB 3240:wurf
=wurf+a:PRINT USING "#";a;:PRINT"+
";:GOSUB 3700:NEXT iw
3540 LOCATE 28+iw*2-3,23:w$=RIGHT$(
ge$(inr,4),2):PRINT w$;:PEN 3:PRINT
"-";USING "#";rs;:wurf=wurf+VAL(w$)
-rs:PEN 2:IF wurf<1 THEN wu
rf=0
3550 PRINT"=";USING a$;wurf:leben=1
eben-wurf:LOCATE 20,11:PRINT USING
a$;leben:GOSUB 3700:IF leben<1 THEN
CLS:GOSUB 2920:RETURN
3560 LOCATE 28,19:PRINT USING c$;""
:LOCATE 28,20:PRINT USING c$;"":LOC
ATE 28,22:PRINT USING c$;"":LOCATE
28,23:PRINT USING c$;"":GOS
UB 3710:CLG 0:GOSUB 3720:CLG 0:NEXT
inr
3570 IF anz.geg=1 THEN inr=1:GOTO 3
600 ELSE FOR t=1 TO anz.geg:IF ge(t
,1)=0 THEN NEXT t
3580 l=ge(1,1):FOR i=t TO anz.geg:I
F ge(i,1)>0 AND ge(i,1)<1 THEN l=ge
(i,1):t=i
3590 NEXT i:inr=t
3600 GOSUB 3730:LOCATE 28,19:PRINT
USING c$;"Attacke":LOCATE 28,22:PRI
NT USING c$;"Parade"
3610 GOSUB 3720:GOSUB 2990:IF a>att
THEN LOCATE 28,20:PRINT"missgl@ckt
":GOSUB 3700:GOTO 3670 ELSE LOCATE
28,20:PRINT"gelungen"
3620 GOSUB 3710:GOSUB 2990:IF a<=ge
(inr,4) THEN LOCATE 28,23:PRINT"gel
ungen":GOSUB 3700:GOTO 3670 ELSE LO
CATE 28,23:PRINT"missgl@ckt
"
3630 GOSUB 3720:LOCATE 28,19:PRINT
USING c$;"Trefferpunkte":LOCATE 28,
20:PRINT USING c$;"":wurf=0
3640 FOR iw=1 TO VAL(LEFT$(tp$,2)):
GOSUB 3240:wurf=wurf+a:LOCATE 28,20
:PRINT USING "#";a;:PRINT"+";:GOSUB
3700:NEXT iw
3650 LOCATE 28+iw*2-3,20:w$=RIGHT$(
tp$,2):PRINT w$;:PEN 3:PRINT"-";USI
NG "#";ge(inr,5);:wurf=wurf+VAL(w$)
-ge(inr,5):PEN 2:PRINT"=";:
IF wurf<1 THEN PRINT"0" ELSE PRINT
USING a$;wurf:ge(inr,1)=ge(inr,1)-w
urf ELSE GOTO 3670
3660 IF ge(inr,1)<1 THEN ge(inr,1)=
0:abpu=abpu+ge(inr,2)
3670 LOCATE 37,11:PRINT USING a$;ge
(inr,1):LOCATE 18,12:PRINT USING b$
;abpu:GOSUB 3700
3680 LOCATE 28,19:PRINT USING c$;""
:LOCATE 28,20:PRINT USING c$;"":LOC
ATE 28,22:PRINT USING c$;"":LOCATE
28,23:PRINT USING c$;"":GOS
UB 3710:CLG 0:GOSUB 3720:CLG 0
3690 a=0:FOR i=1 TO anz.geg:a=a+ge(
i,1):NEXT i:IF a<1 THEN CLS:GOSUB 2
920:RETURN ELSE parflag=0:GOTO 3490
3700 FOR t=1 TO 1500:NEXT:RETURN
3710 ORIGIN 324,34,320,352,64,32:RE
TURN
3720 ORIGIN 324,82,320,352,112,80:R
ETURN
3730 LOCATE 26,2:PEN 2:PRINT"Der Ge
gner":PEN 3:LOCATE 23,4:PRINT USING
c$;ge$(inr,0):LOCATE 23,5:PRINT US
ING c$;ge$(inr,1):PEN 2
3740 LOCATE 23,7:PRINT USING c$;ge$(
inr,2):LOCATE 23,8:PRINT ge$(inr,3
):LOCATE 23,10:PRINT"Mut:";USING a$
;ge(inr,0):LOCATE 23,11:PRI
NT"Lebensenergie:";USING a$;ge(inr,
1):LOCATE 23,12:PRINT"Monsterklasse
:";USING a$;ge(inr,2):LOCATE 23,14:
PRINT"Attacke:";
3750 PRINT USING a$;ge(inr,3):LOCAT
E 23,15:PRINT"Parade :";USING a$;ge
(inr,4):LOCATE 34,14:PRINT"TP";ge$(
inr,4):LOCATE 34,15:PRINT"R
S ";USING a$;ge(inr,5):LOCATE 2,22
:PEN 3:PRINT USING c$;ge$(inr,0):LO
CATE 2,23:PRINT USING c$;ge$(inr,1)
:PEN 2:RETURN
3760 ' Umlaute '~}^' auf die Taste
3770 KEY DEF 19,1,93,43,29
3780 KEY DEF 17,1,91,42,27
3790 SYMBOL AFTER 64
3800 SYMBOL 125,102,0,60,102,102,10
2,60
3810 SYMBOL 123,102,60,102,102,102,
102,60
3820 SYMBOL 126,198,0,120,12,124,20

```

```

4,118
3830 SYMBOL 96,219,60,102,102,126,1
02,102
3840 SYMBOL 64,102,0,102,102,102,10
2,62
3850 SYMBOL 92,102,0,102,102,102,10
2,102,60
3860 SYMBOL 94,28,35,99,108,99,99,9
9,102
3870 KEY DEF 29,1,125,123,58
3880 KEY DEF 28,1,126,96,59
3890 KEY DEF 26,1,64,92
3900 KEY DEF 22,1,63,33,28
3910 RETURN
3920 CLS
3930 DEG:ORIGIN 376,32,360,640,0,40
0
3940 ' Treppenhau
3950 MOVE 0,128:DRAW 136,128,2:DRAW
136,192,2:DRAW 0,192,2:DRAW 0,128,
2:MOVE 0,160:DRAW 104,160,2:MOVE 96
,144:DRAW 104,160,2:DRAW 96
,176,2
3960 FOR i=0 TO 104 STEP 8:MOVE i,1
28:DRAW i,192,2:NEXT i
3970 MOVE 0,140:GOSUB 4460:MOVE 102
,128:GOSUB 4490:MOVE 136,140:GOSUB
4470:MOVE 102,192:GOSUB 4480
3980 RETURN
3990 ' kleine Kammer B
4000 MOVE 136,128:DRAW 208,128,2:DR
AW 208,144,2:DRAW 208,176,1:DRAW 20
8,192,2:DRAW 136,192,2
4010 l=16:b=24:w=0:MOVE 148,132:GOS
UB 4260:MOVE 184,148:w=270:GOSUB 42
20:MOVE 152,172:w=90:GOSUB 4330
4020 RETURN
4030 ' Schlafzimmer C
4040 MOVE 136,192:DRAW 208,192,2:DR
AW 208,238,2:DRAW 208,270,1:DRAW 20
8,336,2:DRAW 168,336,2:DRAW 136,336
,1:DRAW 104,336,2:DRAW 104,
182,2
4050 MOVE 108,300:w=90:GOSUB 4380:M
OVE 174,194:l=32:b=32:GOSUB 4420:MO
VE 184,240:l=20:b=48:w=0:GOSUB 4260
:MOVE 166,256:w=90:GOSUB 42
20
4060 RETURN
4070 ' Geheimtore GT
4080 MOVE 104,248:GOSUB 4460
4090 RETURN
4100 ' Geheimraum D
4110 MOVE 104,336:DRAW 0,336,2:DRAW
0,280,2:DRAW 0,248,1:DRAW 0,192,2
4120 MOVE 102,310:w=270:l=64:b=24:G
OSUB 4290:MOVE 8,240:l=32:b=64:w=0:
GOSUB 4260:MOVE 58,272:w=270:GOSUB
4220:MOVE 78,194:l=50:b=24:
w=180:GOSUB 4290
4130 MOVE 16,200:DRAW 48,200,2:DRAW
48,232,2:DRAW 16,232,2:DRAW 16,200
,2:MOVE 36,202:DRAW 36,206,3:DRAW 3
0,206,3:DRAW 30,210,3:DRAW
36,210,3:DRAW 36,222,3:DRAW 30,222,
3:DRAW 30,226,3:DRAW 36,226,3:DRAW
36,230,3:DRAW 20,230,3:DRAW 20,202,
3:DRAW 36,202,3
4140 RETURN
4150 ' gro^er Raum A
4160 MOVE 0,128:DRAW 0,80,2:DRAW 0,
48,1:DRAW 0,0,2:DRAW 88,0,2:DRAW 11
2,0,1:DRAW 208,0,2:DRAW 208,48,2:DR
AW 208,80,1:DRAW 208,128,2
4170 MOVE 2,26:l=88:b=24:w=90:GOSUB
4290:MOVE 8,32:l=72:b=24:w=0:GOSUB
4260:MOVE 8,72:w=0:GOSUB 4220:MOVE
36,72:GOSUB 4220:MOVE 64,7
2:GOSUB 4220:MOVE 96,50:w=270:GOSUB
4220
4180 MOVE 2,126:l=24:b=54:w=0:GOSUB
4420:MOVE 160,56:l=32:b=32:w=0:GOS
UB 4260:MOVE 184,36:w=180:GOSUB 422
0:MOVE 170,108:w=0:GOSUB 42
20
4190 MOVE 120,2:DRAW 120,8,2:DRAW 1
28,2,2:DRAW 160,2,1:DRAW 168,8,2:DR
AW 168,2,2
4200 FOR i=0 TO 6 STEP 2:MOVE 176+i
,126-i:DRAW 206-i,126-i,3:NEXT i
4210 RETURN
4220 ' *** Stuhl ***
4230 DRAW 12*COS(270+w),12*SIN(270
+w):DRAW 12*COS(w),12*SIN(w):DRAW 12
*COS(90+w),12*SIN(90+w):DRAW 12
*COS(180+w),12*SIN(180+w)
4240 MOVER 6*COS(270+w),6*SIN(270+w
):DRAW 4*COS(180+w),4*SIN(180+w):D
RAW 10*COS(90+w),10*SIN(90+w):DRAW
R 20*COS(w),20*SIN(w):DRAW
10*COS(270+w),10*SIN(270+w):DRAW
4*COS(180+w),4*SIN(180+w)
4250 RETURN
4260 ' *** Tisch ***
4270 DRAW 1*COS(w),1*SIN(w):DRAW
b*COS(w+90),b*SIN(w+90):DRAW 1*COS
(w+180),1*SIN(w+180):DRAW b*COS(w+
270),b*SIN(w+270)
4280 RETURN
4290 ' *** Bank ***
4300 DRAW b*COS(w+180),b*SIN(w+180
):DRAW 1*COS(w+270),1*SIN(w+270):D
RAW b*COS(w),b*SIN(w):DRAW 1*COS(
90+w),1*SIN(90+w)
4310 MOVER 4*COS(270+w),4*SIN(270+w
):DRAW (b-4)*COS(180+w),(b-4)*SIN(
180+w):DRAW (1-8)*COS(270+w),(1-8)
*SIN(270+w):DRAW (b-4)*COS
(w),(b-4)*SIN(w)
4320 RETURN

```



```

4330 ' *** Kiste ***
4340 DRAW 32*COS(w+270),32*SIN(270
+w):DRAW 16*COS(w),16*SIN(w):DRAW
32*COS(w+90),32*SIN(w+90):DRAW 16
*COS(180+w),16*SIN(180+w)
4350 MOVER 4*COS(270+w),4*SIN(270+w
):DRAW 16*COS(w),16*SIN(w):MOVER 4
*COS(270+w),4*SIN(270+w):DRAW 16*C
OS(180+w),16*SIN(180+w):MOV
ER 4*COS(w),4*SIN(w):DRAW 16*COS(2
70+w),16*SIN(270+w):MOVER 4*COS(w),
4*SIN(w)
4360 DRAW 16*COS(90+w),16*SIN(90+w
):MOVER 4*COS(w),4*SIN(w):DRAW 16*
COS(270+w),16*SIN(270+w):MOVER 4*CO
S(w),4*SIN(w):DRAW 16*COS(
180+w),16*SIN(180+w):MOVER 4*COS(27
0+w),4*SIN(270+w):DRAW 16*COS(w),1
6*SIN(w)
4370 RETURN
4380 ' *** Bett ***
4390 DRAW 64*COS(270+w),64*SIN(270
+w):DRAW 32*COS(w),32*SIN(w):DRAW
64*COS(90+w),64*SIN(90+w):DRAW 32
*COS(180+w),32*SIN(180+w):M
OVER 22*COS(270+w),22*SIN(270+w)
4400 DRAW 26*COS(w),26*SIN(w):DRAW
R 16*COS(w+90),16*SIN(w+90):DRAW 2
0*COS(180+w),20*SIN(180+w):DRAW 16
*COS(270+w),16*SIN(270+w):D
RAW 26*COS(w),26*SIN(w)
4410 RETURN
4420 ' *** Schrank ***
4430 DRAW 1*COS(270+w),1*SIN(270+w
):DRAW b*COS(w),b*SIN(w):DRAW 1*C
OS(w+90),1*SIN(w+90):DRAW b*COS(18
0+w),b*SIN(180+w)
4440 DRAW 1*COS(270+w)+b*COS(w),1*
SIN(270+w)+b*SIN(w):MOVER b*COS(180
+w),b*SIN(180+w):DRAW 1*COS(90+w)+
b*COS(w),1*SIN(90+w)+b*SIN(
w)
4450 RETURN
4460 DRAW -8,32,1:DRAW 8,0,1:RETU
RN:' *** T;r 1
4470 DRAW 8,32,1:DRAW -8,0,1:RETU
RN:' *** t;r 2
4480 DRAW 32,8,1:DRAW 0,-8,1:RETU
RN:'*** t;r 3
4490 DRAW 32,-8,1:DRAW 0,8,1:RETU
RN:' *** t;r 4
4500 ' Tastatur-Menü-Routine
4510 PEN 3:LOCATE 2,24:PRINT"Ihre A
nweisung ? ";:PEN 1
4520 t$=INKEY$:IF t$<>" " THEN 4520
4530 t$=INKEY$:IF t$="" THEN 4530 E
LSE :t$=LOWER$(t$):FOR i=1 TO LEN(t
ast$):IF MID$(tast$,i,1)<>t$ THEN N
EXT i:GOTO 4530
4540 PRINT t$;:IF VAL(t$)<1 THEN t=

```

```

i ELSE t=VAL(t$)
4550 PEN 2:FOR i=1 TO 500:NEXT i:CL
S#1:RETURN

```