

[illegible]

```

3822 PRINT"#####12  "
3823 PRINT"#####12  "
3824 PRINT"#####12  "
3825 PRINT"#####12  "
3826 PRINT"#####12  "
3827 PRINT"#####12  "
3828 PRINT"#####12  "
3829 PRINT"#####12  "
3830 PRINT"#####12  "
3831 PRINT"#####12  "
3832 PRINT"#####12  "
3833 PRINT"#####12  "
3836 IFX(L)THEN3850
3840 PRINT"#####DA ER NICHT IM BESITZ DES MAGISCHE
3841 PRINT"SCHLUESSELS IST,NUETZT IHM DAS "
3842 PRINT"UEBERHAUPT NICHTS."
3845 RETURN
3850 PRINT"#####NENNE DIE ZAHL DES MAGISCHEN"
3851 PRINT"SCHLUESSELS"
3860 GOSUB2000:INPUT"####";KX
3870 IFKX=K1THEN3880
3872 PRINT"      DAS WAR FALSCH  "
3875 RETURN
3880 Z(L)=1
3900 PRINT"X";T$
3902 GOSUB20200
3910 PRINT">> DEN SCHATZ DES DRACHEN VON MORDOR <<"
3912 REM MUSIK
3917 PRINT"#####":FORX=1TO16
3918 PRINT"#####":NEXTX
3919 PRINT"#####>>SCHATZ VONCC "
3920 PRINT"#####>>MORDOR<< "
3935 IFY(L)THENRETURN
3940 IFG(L)<SCHTHEN3960
3942 V(L)=1
3944 G(L)=G(L)-SCH
3945 PRINT"#####DER SCHATZ IST ENTDECKT "
3946 PRINT"UND DIE ";SCH;" G$ FUER DIE ERLAUBNIS, DER WELT"
3947 PRINT"UNDIES MITZUTEILEN, SIND BEZAHLT."
3955 RETURN
3960 GOSUB20000:PRINT"#####DER BEDAUERNSWERTE ";S$
3961 PRINT"HAT KEINE ";SCH;" G$ MEHR, UM DIE ERLAUBNIS"
3962 PRINT"DAS GEHEIMNIS DES SCHATZES ZU BRECHEN. "
3963 PRINT"ZU ERHALTEN. WENN ";S$;" DIE ";SCH;" G$ HAT,"
3964 PRINT"SOLL ER WIEDERKOMMEN."
3990 RETURN
4100 A=INT(RND(1)*5)+1
4110 GOSUB20000:ONAGOSUB4121,4122,4123,4124,4125:GOTO4130
4121 PRINT"#####":RETURN
4122 PRINT"#####":RETURN
4123 PRINT"#####":RETURN
4124 PRINT"#####":RETURN
4125 PRINT"#####":RETURN
4130 FORX=1TO10
4131 FORJ=1TO20
4135 GETA$:IFA$=""THENNEXTJ:GOTO4155
4140 K=ASC(A$):GOSUB20000
4141 IFK=T(2)ANDR=10RK=T(3)ANDR=20RK=T(1)ANDR=30RK=T(5)ANDR=40RK=T(4)
200
4155 V(L)=V(L)-.2
4160 IFV(L)<=0THEN9900
4161 A$="":NEXTX
4165 PRINT"X X "
4170 GOTO4100
4200 REM
4300 ANGR=ANGR-11+X
4305 PRINT"X X "
4306 IF ANGR>0THENGOTO4100
4308 GOSUB10200
4325 IF RND(1)<.3THENM(Q(L)+1)=0
4326 GOSUB20000:PRINT"X";S$;" IST ";IF V(L)>9 THENPRINT"TOPIF"
4327 IF V(L)<=9 AND V(L)>7 THEN PRINT"LEICHT ANGERIFFEN"
4328 IF V(L)>5 AND V(L)<=7 THEN PRINT"LEICHT VERLETZT"
4329 IF V(L)<=5 AND V(L)>2 THEN PRINT"SCHWER VERLETZT"
4330 IF V(L)<=2 AND V(L)>.5 THEN PRINT"IN LEBENSGEFAHR"
4340 IF V(L)>7THENRETURN
4345 IF V(L)<=.5THEN9900
4350 GOSUB20000:PRINT"XNIMMT ";S$;" HEILTRANK?"
4355 GETA$:IFA$=""THEN4355
4360 IFASC(A$)<T(5)THEN RETURN
4375 IFD(L)>0THEN4400
4380 PRINT"ER HAT KEINEN HEILTRANK MEHR.":GOSUB20100
4390 RETURN
4400 D(L)=D(L)-1
4410 V(L)=V(L)+4
4420 GOTO 4326
4500 A=INT(4*RND(1))+1
4515 INPUT"####";A$
4520 PRINT"#####V$(A)
4530 REM MUSIK
4541 IFA$=V$(A)THEN4580
4560 PRINT"#####DAS WAR WOHL NICHTS"
4561 GOSUB20100:V(L)=V(L)-1:IF V(L)<=0 THEN 9900
4565 Q(L)=INT(CHR$(RND(1)*4)+1
4570 GOTO1000
4580 FORE=1TO5:FORI=0TO15:POKE53200,I:NEXTI:POKE53200,0:NEXTE
4585 PRINT"#####DU HAST GEWONNEN !!"
4600 GOTO1000
6000 DIMH(7)
6010 FORI=1TO7:READH(I):NEXTI
6040 DATA15,1248,98,25,49,29,148
6050 DIMV(6),R(6),G(6),P(6),L(6)
6100 K6=0
6110 K7=0
6115 O$=""
6120 H0=0
6130 DIMJ$(4)
6290 DIMV$(8)
6300 FORI=1TO4
6310 READV$(I)
6320 NEXTI
6330 DATA"O","N","W","S"
6410 C$="GT-SOFTWARE PRESENTIERT"
6530 DIMO(5),P(5)
6570 FORI=1TO5
6580 READO(I),P(I)
6590 NEXTI:RETURN
6600 DATA9,15,1,9,12,21,14,15,18,15
6610 DIMT(5)
6620 PRINT"J"
6630 PRINT"DEFINIEREN SIE IHRE TASTEN:"
6631 PRINT"#####":FORA=1TO13:PRINT"#####":NEXTA
6632 PRINT"#####":NEXTA
6633 GOSUB20000
6634 POKE55594,7:POKE1322,63:GETA$:IFA$=""THEN6634
6635 T(2)=ASC(A$):POKE1322,33
6636 GOSUB20000

```



```

9502 PRINT"ER HAT NOCH ";G(L);"G$."
9520 GOSUB20100
9525 POKE 53281,0:FORI=1TO15:POKE53280,I:NEXTI
9530 PRINT"J":FORI=1TO20:PRINT"*****SPIELEND*****":NEXTI
9620 PRINT"DEIN NEUES SPIEL? (J/N)";
9625 GETA$:IFA$=""THEN9625
9630 IFA$="J"THENGOTO10
9640 IFA$="N"THEN END
9650 GOTO9621
9900 PRINT"*****DAS WAR ZUVIEL." :PRINT$;" IST TOT." :FORI=1TO500:NEXTI
9901 REM MUSIK
9902 V(L)=0
9903 FORX=1TOSP
9904 IFV(X)>0THEN1000
9905 NEXTX
9910 PRINT"*****KEIN SPIELER HAT UEBERLEBT." :FORI=1TO1000:NEXTI:GOSUB20100
9920 GOTO9525
9930 RETURN
9999 SAVE "MORDOR",8:END
10000 PRINT"*****"
10010 PRINT"*****"
10020 PRINT"*****"
10030 PRINT"*****"
10040 PRINT"*****"
10050 PRINT"*****"
10060 PRINT"*****"
10070 PRINT"*****"
10080 PRINT"*****"
10090 PRINT"*****"
10100 PRINT"*****"
10110 PRINT"*****"
10120 PRINT"*****"
10130 RETURN
10200 GOSUB20100
10210 PRINT"*****DAS MONSTER IST TOT."
10220 PRINT"*****"
10221 PRINT"*****"
10222 PRINT"*****"
10223 PRINT"*****"
10224 PRINT"*****"
10226 PRINT"*****"
10227 PRINT"*****"
10228 PRINT"*****"
10229 PRINT"*****"
10230 PRINT"*****"
10231 PRINT"*****"
10232 PRINT"*****"
10233 PRINT"*****"
10234 PRINT"*****RIP"
10235 RETURN
10300 PRINT"*****"
10301 PRINT"*****"
10302 PRINT"*****"
10303 PRINT"*****"
10304 PRINT"*****"
10305 PRINT"*****"
10306 PRINT"*****"
10307 PRINT"*****"
10308 PRINT"*****"
10309 PRINT"*****"
10310 PRINT"*****"
10311 PRINT"*****"
10312 PRINT"*****"
10313 PRINT"*****"
10314 PRINT"*****"
10315 RETURN
20000 REM STERN
20001 S1=54272:S2=S1:S3=S1+1:S4=S1+2:S5=S1+3:S6=S1+4:S7=S1+5:S8=S1+6:S9=S1+24
20002 FORK1=5TO0STEP-1
20003 POKE59,3:POKE57,15:POKE58,0:POKE53,169:POKE52,3:POKE56,33
20004 NEXTK1
20005 POKE56,0:POKE57,0
20006 RETURN
20100 REMTRALALA
20105 IFW=1THENWZ=17
20106 IFW=2THENWZ=33
20107 IFW=3THENWZ=65
20110 FORTU=1TO20
20120 U=54272:Z1=INT(145*WZ):Z2=A
20130 POKEU+24,15:POKEU+5,15*16+15:POKEU+6,10*16+15:POKEU+3,8:POKEU+2,0:POKEU+1,
Z1
20140 POKEU,Z2:POKEU+4,WZ:FORR1=1TO5:NEXTR1:POKEU+4,0
20150 NEXTTU:W=W+1:IFW=3THENW=1
20160 RETURN
20200 POKE54296,15:POKE54276,33:POKE54277,1*16+5:POKE54278,15*16+2:POKE54275,0
20210 POKE54272,162:POKE54274,0:FORJ1=1TO50
20220 POKE54273,INT(RND(1)*128)+128:POKE54272,3
20230 FORM1=1TO10
20240 NEXTM1:NEXTJ1
20250 POKE54275,0
20260 POKE54296,0
20270 RETURN

```

```

3017 ONM(Q(L)+1)+1GOSUB3100,3200,3300,3400,3500
3020 H0=0
3030 RETURN
3100 PRINT"MEINEN LEEREN RAUM."
3110 RETURN
3200 ANGR=(5*RND(1)+4)*10
3210 PRINT"EIN ";:IFANGR>70THENPRINT"SCHRECKL."
3211 PRINT"MONSTER."
3220 PRINT"*****";
3222 FORJ=1TO12
3223 PRINT"*****";X$(J)
3224 NEXTJ
3225 ZAU=0
3230 FORX=1TO100
3231 NEXTX
3232 GOSUB10000
3234 PRINT"*****WENDET "S$" E"
3240 GETA$:IFA$=""THEN3240
3242 PRINT"*****"
3250 IFASC(A$)>T(5)THENONZAU+100TO4110,4500
3251 IF(L)>0THEN3260
3252 PRINT$;"HAT KEINEN":PRINT"EGENZAUBER ME"
3254 ONZAU+100TO4110,4500
3260 PRINT"O.K.";
3270 E(L)=E(L)-1
3275 IFZAU<0THENM(Q(L)+1)=0
3280 RETURN
3300 ANGR=RND(1)*5+4
3310 PRINT"EINEN ";:IFANGR>6THENPRINT"TEUFELS"
3311 PRINT"ZAUBERER."
3320 PRINT"*****";
3321 FORJ=1TO11
3325 PRINT"*****";W$(J)
3330 NEXTJ
3340 ZAU=1
3350 GOTO3230
3400 DS=0
3410 GOTO3510
3500 DS=1
3510 IFDS=0THENPRINT"MEINEN GOLDSCHATZ":GOTO351
3511 IFDS<0THENPRINT"IM DIAMANTEN"
3515 PRINT"IM WERT VON"
3520 IFN(Q(L))=0THENM(Q(L))=SP*100+SP*200*DS+1
3525 POKE36879,8
3529 PRINT"*****"
3530 PRINT"*****"
3540 PRINT"*****"
3542 PRINT"*****"
3544 PRINT"*****"
3550 PRINT"*****";N(Q(L));" G$"
3551 FORJ=1TO200:NEXT
3556 PRINT"*****ZUVIEL BUECKEN"
IT1"
3560 PRINT"*****NIEVIEL NIMMT "PR
3570 INPUTX
3571 IFX<0ORX>N(Q(L))THEN3570
3573 G(L)=G(L)+X
3576 N(Q(L))=N(Q(L))-X
3577 IFN(Q(L))=0THENM(Q(L)+1)=0
3578 IFX>100THENV(L)=V(L)-X/100
3579 IFV(L)<0THEN9900
3590 RETURN
3600 PRINT"EINEN ZAUBERSTEIN." :PRINT"WENDET ER
3605 Q(L)=Q(L)
3606 Q(L)=R(L)
3615 PRINT"*****"
3616 PRINT"*****"
3617 PRINT"*****"
3620 GETA$:IFA$=""THEN3620
3625 REM SOUND
3630 IFASC(A$)>T(5)THEN3680
3640 IF(L)>0THEN3660
3645 PRINT"*****DER HAT KEINEN GE
3650 GOTO3680
3660 E(L)=E(L)-1
3665 M(Q+1)=0
3666 PRINT"*****DER ZAUBER IST
3670 RETURN
3680 PRINT"*****DIE HOEHLE IST
3690 RETURN
3700 PRINT"DEN ZAUBERSCHLUESSEL."
3710 PRINT"*****"
3711 PRINT"*****"
3712 PRINT"*****";K1;" "
3713 PRINT"*****"
3715 REM SOUND
3720 PRINT"*****DER SAGENHAFTE SC
"
3721 PRINT"HOEHLE >";Y2;"<"
3725 PRINT">";Y2;"<"
3730 X(1)=1
3740 RETURN
3800 IFZ(L)>0THEN3910
3810 PRINT"EINE VERSCHLOSSENE TUER."
3820 PRINT"*****";
3825 FORJ=1TO8
3830 PRINT"*****";V$(J)
3835 NEXTJ
3840 IFX(L)>0THEN3850
3841 PRINT"SELS IST, NUETZT IHM DAS UEBERHAUP
3845 RETURN
3850 PRINT"*****NENNE DIE ZAHL DE
3860 STEP=1:GOSUB7000:KX=IN
3870 IFKX=K1THEN3880
3872 PRINT" DAS WAR FALSCH"
3875 RETURN
3890 Z(1)=1
3900 PRINT"X";T$
3902 GOSUB40000
3905 GOTO3915
3910 PRINT">>>DEN SCHATZ DES<<< DRACHEN V
3912 REM SOUND
3915 FORX=1TO7+2*Y(1)
3920 PRINTMID$(T$,2,30);LEFT$(T$,1);LEFT$(T$,3
3930 NEXTX
3935 IFV(1)>0THENRETURN
3936 PRINTMID$(T$,2,30);LEFT$(T$,1)

```

VC-20 + 16K

```

10 POKE36879,24
20 RESTORE:CLR:PRINT"*****EINEN MOMENT":PRINT"*****GEDULD BITTE"
25 POKE36878,10
30 GOSUB6000:GOSUB9950:PRINT"J":GOSUB6610
40 INPUT"ANZAHL DER SPIELER? " (1-6)";S
50 IF(10RS)>600TO40
55 SP=S
60 INPUT"SCHWIERIGKEITSGRAD? " (1-3)";SW
75 IFSW<10RSW>3THEN60
90 FORX=1TOSP
100 PRINT"*****"
110 PRINT"*****NAME DES"X". SPIELERS":INPUT "*****";Q$(X)
156 NEXTX
160 PRINT"*****ICH DENKE!"
170 HL=(23*ANDSW+1)+(43*ANDSW+2)+(67*ANDSW+3)
175 P=(29*ANDSW+1)+(47*ANDSW+2)+(71*ANDSW+3)
180 SCH=500*SW+INT(100*RND(1))*SW
190 L=0
194 Y1=INT((HL-1)*RND(1))+2

```


CLICHES ";

```
EINEN":PRINT"GEGENZAUFER AN?"
```

MEHR."

“S”;

3515

```
3+10*INT((50+100*DS)*RND(1))
```

```
EN":PRINT"SCHADET DER":PRINT"GESUNDE
```

```
PRINTS$:" MIT?";
```

ER EINEN GEGEN-ZAUBER AN?"

GEGEN- ZAUBER MEHR."

1ST GEBRO- CHEN. "

(ST UNPAS- SIERBAR."

SCHATZ DES DRACHEN VON MORDOR IST IN

BESITZ DES MAGISCHEN SCHLUES-";
AUPT NICHTS."

DES MA-GISCHEN SCHLUESSELS."

4 VON MORDOR"

\$1.32)

```

3940 IFG(1)<SCHTHEN$960
3942 V(1)=1
3944 G(1)=G(1)+SCH
3946 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
3950 PRINT"DER SCHATZ IST ENT- DECKT UND DIE";" "ANDSCH<1000;SCH;" G$
3951 PRINT"FUER DIE ERLAUBNIS DERWELT DIES MITZUTEILEN,SIND BEZAHLT."
3955 RETURN
3960 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXDER BEDAUERNSWERTE"
3961 PRINTS$ " HAT KEINE"SCH" G$ MEHR,"
3962 PRINT"UM DIE ERLAUBNIS DAS GEHEIMNIS DES SCHATZESZUBRECHEN ZU ERHALTEN"
3963 PRINT"WHENN "S$ " DIE"SCH" G$HAT,SOLL ER WIEDERKOMMEN."
3990 RETURN
4110 A=INT(RND(1)*5)+1
4120 ONAGOSUB4121,4122,4123,4124,4125:GOTO4130
4121 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";:RETURN
4122 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";:RETURN
4123 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";:RETURN
4124 PRINT"XXXXXXXXXXXX";:RETURN
4125 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";:RETURN
4126 GETA$
4130 FORX=1TO10
4131 FORJ=1TO20
4140 GETA$:IFAS$=" "THENNEXTJ:GOTO4135
4141 K=ASC(A$)
4145 IFK=T(2)ANDA=4ORX=T(3)ANDA=1ORX=T(4)ANDA=3ORX=T(5)ANDA=2ORX=T(4)ANDA=5THEN4
200
4155 V(L)=V(L)-.2
4160 IFV(L)<=0THEN$990
4161 A$=""
4162 NEXTX:GOSUB30000
4165 PRINT"II "
4170 GOTO4110
4200 REM
4205 POKE36878,10:POKE36876,200:POKE36876,0
4300 ANOR=ANGR-11+X
4305 PRINT"II "
4306 IFANGR=0THENPRINT"XXXXXXXXXXXX" "A$="":GOTO4110:REM
4308 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
4309 PRINT"
4310 PRINT"
4311 PRINT"
4312 PRINT"
4313 PRINT"
4314 PRINT"
4315 PRINT"
4316 PRINT"
4317 PRINT"
4318 PRINT"
4319 PRINT"
4320 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXDAS MONSTER IST TOT"
4325 IFRND(1)<.3THENM(G(L)+1)=0
4330 PRINT" ";
4331 IFV(L)>5THENPRINT" "S$ " IST WUTOPFIT"
4332 IFV(L)<=9ANDV(L)>7THENPRINT" "S$ " ISTW LEICHT ANGEERLETT"
4333 IFV(L)>5ANDV(L)<=7THENPRINT" "S$ " IST LEICHTW VERLETZT"
4334 IFV(L)<=5ANDV(L)>2THENPRINT" "S$ " IST SCHWERW VERLETZT"
4335 IFV(L)<=2ANDV(L)>.5THENPRINT" "S$ " IST INW LEBENSGEFAHR"
4340 IFV(L)>7THENRETURN
4345 IFV(L)<=.5THEN$990
4350 PRINT"NIMMT "S$ " HEILTRANK?"
4355 GETA$:IFAS$=" "THEN4355
4370 IFASC(A$)>T(5)THENRETURN
4375 IFD(L)<0THEN4400
4380 PRINT"WOER HAT KEINEN HEIL- TRANK MEHR."
4390 RETURN
4400 D(L)=D(L)-1
4410 V(L)=V(L)+4
4420 GOTO4330
4500 FORI=1TOANGR
4510 A=INT(RND(1)*4)+1
4520 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";V$(A)
4530 FORJ=1TO30:REM SOUND
4540 GETA$:IFAS$=" "THENNEXTJ:GOTO4560
4545 IFASC(A$)=(T(A))THEN4560
4550 NEXTJ:REM SOUND
4560 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXDAS WAR WOHL NICHTS."
4565 G(L)=INT(RND(1)*HL)+1
4570 GOTO1000
4580 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":REM SOUND
4590 NEXTI
4600 REM
4610 GOTO1000
6000 DIMH(7)
6010 FORI=1TO7
6020 READH(I)
6030 NEXTI
6040 DATA15,1248,98,25,49,29,148
6050 DIMV(6)
6060 DIMR(6)
6070 DIMG(6)
6080 DIMP(6)
6090 DIML(6)
6140 T$="WOER SAGENHAFTES SCHATZ DES DRACHEN VON MORDOR "
6150 S$=""
6160 G$=""
6170 DIMW$(11)
6180 W$(1)="
6190 W$(2)="
6200 W$(3)="
6210 W$(4)="
6220 W$(5)="
6230 W$(6)="
6240 W$(7)="
6250 W$(8)="
6260 W$(9)="
6270 W$(10)="
6280 W$(11)="
6290 DIMV$(8)
6300 FORI=1TO4
6310 READV$(I)
6320 NEXTI
6330 DATAO,N,W,S
6340 DIMV$(8)
6350 V$(1)="
6360 V$(2)="
6365 V$(3)="
6370 V$(4)="
6375 V$(5)="

```

```

6380 Y$(6)="
6390 Y$(7)="
6400 Y$(8)="
6410 C$="COMPUTER-P"
6420 DIMX$(12)
6430 X$(1)="
6440 X$(2)="
6450 X$(3)="
6460 X$(4)="
6470 X$(5)="
6480 X$(6)="
6490 X$(7)="
6500 X$(8)="
6510 X$(9)="
6520 X$(10)="
6530 X$(11)="
6540 X$(12)="
6590 RETURN
6610 DIMT(5)
6620 PRINT"T";
6630 PRINT"DEFINIER"
6639 PRINT"
6640 PRINT"
6650 I=1:PRINT"
6670 I=2:PRINT"
6690 I=3:PRINT"
6710 I=4:PRINT"
6730 I=5:PRINT"
6740 RETURN
6900 GETA$:IFA$="T"
6910 T(1)=ASC(A$):P
78,0
6990 RETURN
7000 IN=0:PRINT"
7005 GETA$:IFA$="T"
7006 K=ASC(A$)
7010 IFK=T(2)THENIN
7021 IFK=T(4)THENIN
7030 IFK=T(5)THENIN
7040 GOTO7005
8000 PRINT"T";
8010 PRINT"WAS WILL"
8011 PRINT"
8012 IFALC)THENPRINT
8013 IFBCL)THENPRINT
8014 IFFCL)THENPRINT
8015 IFDCL)THENPRINT
8016 IFFCL)THENPRINT
8017 IFDCL)THENPRINT
8018 IFFCL)THENPRINT
8019 PRINT"(8) KONTE
8025 Y=2: INPUT"NR."
8030 IFK<="1"OR"5">
8040 ONVAL C$(6)GOSUB
8042 IFK$="6"THENPR
8045 PRINT"J"
8050 IFK$="2"OR"5">
8060 GOTO1060
8100 IFALC)0)THENRE
8110 PRINT"
8120 INPUTIN:K=IN
8122 GOSUB20000
8123 IFK<10RK)HLTHE
8128 H$=M+(K+1)
8130 IFL$<3ANDH$<3
8135 ALC)=DCL)-1
8140 RETURN
9200 PRINT"J"
9205 IFBCL)0)THENRE
9210 PRINT"
9220 STEP=1:GOSUB70
9230 IFK<10RK)HLTHE
9240 BCL)=K
9250 DCL)=K
9255 FORI=0TO30:POK
9260 RETURN
9300 IFFCL)0)THENRE
9305 IFSP=1)THENRETU
9310 PRINT"
9320 FORK=1TOSPO
9330 IFV(X)>0ANDX<
9350 NEXTX
9364 Y=15: INPUT"NR."
9370 IFI<="1"OR"5">
9375 V=VAL(I$)
9371 IFX=10RV(X)<0
9372 IFK<0)THENRE64
9373 IFK<0)THENRE74
9380 T(X)=INT(RND(1
9385 CCL)=DCL)-1
9395 GOSUB10000
9390 RETURN
9400 IFDCL)0)THENRE
9410 VCL)=VCL)+4
9415 IFVCL)>10)THEN
9420 DCL)=DCL)-1
9427 REM SOUND
9430 RETURN
9500 PRINT"J"
9505 IFFCL)0)THENRE
9510 FCL)=FCL)-1
9520 QCL)=INT(RND(1
9525 FORI=0TO30:POK
9530 RETURN
9600 IFDCL)=0)THENRE
9610 K6=1
9620 GOTO8305
9645 K6=0
9650 FL=(GX(X)>0)<I
9655 FORI=0TO30:POK
9660 IFFCL)>0)THENPRI
6661 PRINT"FLUG IN
6665 PRINT
6670 G(X)=GX(X)-FL
6675 D(X)=D(X)+1
6680 DCL)=DCL)-1
6685 GL)=GL(+FL)

```


TER-POSTER PRÄSENTIERT"

[illegible]

```
"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"; IN; " "
```

```
= " THEN 7005
```

```

IENIN=IN+SDEF
IENIN=IN-SDEF: IF INC0 THEN IENIN=0
IENGETA#: RETURN

```

```

WILL "S?" TUN?"
1) NICHTS"
PRINT"(1) ZAUBERSTEIN"
PRINT"(2) ZAUBERFLUEGEL"
PRINT"(3) WIRBELZAUBER"
PRINT"(4) HEILTRANK NEHMEN"
PRINT"(5) TELESPRUNG"
PRINT"(6) HEILTRANK ABGEBEN"
PRINT"(7) KRANKZAUBER"
KONTORAUZUG"
NR.":K:REM SOUND
K#":8"THENPRINT".J":GOTO1060
DSU#8100,8200,8300,8400,8500,8600,8700,8800
ENPRINT"

```

```
IF K#="5" THEN 1250
```

```
ENRETURN
XXXXXXXXXXXXWOHIN SOLL DER STEIN  GELEGT WERDEN? (1-";HL;")";
IN
```

L THEN RETURN

HS<4ANDHS<6ANDHS<7 THEN M(K+1)=5

1

```
ENRETURN
0000000000000000WOHIN SOLL ES GEHEN?:PRINT(1-";HL;")
UB7000:K=IN
LTHENRETURN
```

| POKE36878, 10: POKE36876, 200: NEXT: POKE36876, 0: POKE36878, 0

```
ENRETURN
RETURN
RENTENVERBOD WEN SOLL ES BETREFFEN?(0) NIEMAND"
```

```
IF X<>1 THEN PRINT "("X")"PS(X)
```

```
"NR." ; K$=I$:GOSUB10000
I$>STR$(SP) THEN RETURN
```

```

) <= 0 THEN RETURN

```

N8645
N8745
ND(1)*HL+1)

1

```

ENRETURN
4
HENV(L)=10
1

```

--	--

```
ENRETURN
1
ND(1)*HL)+1
:POKE36878,10:POKE36876,200:NEXT I:POKE36878,0:POKE36876,0
```

ENRETURN

```

D*(INT(RND(1)*(G(X)/3)))
:POKE36878,10:POKE36876,200:NEXTI:POKE36876,0:POKE36878,0
NPRINTLEFT$(P$(L(X)):" ZAHLT AN ";S$:PRINTFL;" G$ FUER DEN ZAUBER

```

IN HOEHLE"Q(X)" UND DEN HEILTRANK."

FL
1
1
FL

```

8687 G(L)=R(X)
8690 RETURN
8700 IF(L)=0THENRETURN
8705 K7=1
8710 GOTO8305
8745 K7=0
8760 I(L)=I(L)-1
8770 V(X)=V(X)-6
8780 IFV(X)<1THENV(X)=1
8785 GOSUB30000
8790 RETURN
8800 PRINT"J"
8810 POKE36879,218
8811 PRINT"#####SPARKASSE MIRAKULAND$";
8812 PRINT" KONTORAUZUG "; "NAME:",S$,"GOLDST.:",G(L);" G$"
8820 PRINT"#####"
8824 PRINT0$;">MATERIAL<";0$
8830 IF(A(L)<0)THENPRINTA(L);" ZAUBERSTEIN";IF(A(L)>1)THENPRINT"E";
8831 PRINT
8835 IF(B(L)<0)THENPRINT"1 ZAUBERFLUEGEL"
8840 IF(C(L)<0)THENPRINTC(L);" WIRBELZAUBER"
8845 IF(D(L)<0)THENPRINTD(L);" HEILTRANK"
8850 IF(E(L)<0)THENPRINTE(L);" GEGENZAUBER"
8855 IF(F(L)>1)THENPRINTF(L);" TELESPRUNGE"
8856 IF(F(L)=1)THENPRINT" 1 TELESPRUNG"
8860 IF(I(L)<0)THENPRINTI(L);" KRANKZAUBER"
8862 J$=STR$(INT(V(L)*10))
8865 PRINT"#####GESUNDHEIT<";J$;"%"
8870 GETA$:IFA$=""THEN8870
8890 RETURN
9000 PRINT"J"
9005 SAVE"MINOTAURUS"
9500 PRINTS$;"# HAT DAS GE-":PRINT"HEIMNIS DES SAGENUMWO-BENEN SCHATZ DES DRACHE
N VON";
9501 PRINT" MORDOR GELUEFTET. ER HAT NOCH"G(L);" 0$."
9520 GOSUB40000
9530 PRINT"#####SPIELENDEN"
9620 PRINT"EIN NEUES SPIEL?(J/N)"
9622 GETB$
9625 GETA$:IFA$=""THEN9625
9630 IFA$="N"THENGOSUB50000:END
9640 POKE36879,24
9650 GOTO20
9900 PRINT"J"
9901 PRINT" DAS WAR ZUVIEL":PRINTS$" IST TOT":GOSUB10000
9902 V(L)=0
9903 FORX=1TOSF
9904 IFV(X)>0THEN1000
9905 NEXTX
9910 PRINT"KEIN SPIELER HAT UEBERLEBT.";
9915 PRINT"
9917 GOSUB30000
9920 GOTO9530
9950 RETURN
9974 RETURN
10000 REM SIRENE
10010 POKE36878,15
10020 FORI=1TO10
10030 POKE36875,200
10040 FORJ=1TO50
10050 NEXTJ
10060 POKE36875,0
10070 POKE36876,200
10080 FORJ=1TO50
10090 NEXTJ
10100 POKE36876,0
10110 NEXTI
10120 POKE36878,0
10130 RETURN
20000 POKE36878,15
20010 FORI=1TO10
20020 POKE36876,INT(RND(1)*128)+128
20030 FORJ=1TO10
20040 NEXTJ
20050 NEXTI
20060 POKE36876,0
20070 POKE36878,0
20080 RETURN
30000 POKE36878,15
30010 FORI=130TO254
30020 POKE36876,I
30030 FORJ=1TO10
30040 NEXTJ
30050 NEXTI
30060 POKE36878,0
30070 POKE36876,0
30080 RETURN
40000 POKE36878,15
40010 FORL=1TO20
40020 FORM=254TO240+INT(RND(1)*10)STEP-1
40030 POKE36876,M
40040 NEXTM
40050 POKE36876,0
40060 FORM=0TOINT(RND(1)*100)+12
40070 NEXTM
40080 NEXTL
40090 RETURN
50000 REM ON
50005 POKE36878,15
50010 READLA
50020 FORX1=1TOLA
50030 READX3,X2
50040 POKE36876,X3
50050 FORX4=1TOX2*100
50060 NEXTX4
50070 POKE36876,0
50080 NEXTX1
50090 POKE36876,0
50100 RETURN
50200 DATA59
50210 DATA183,2,201,3,199,1,201,2,212,2,207,3,201,1,207,2,212,1,207,1,201,3,201,
1,212,2
50220 DATA219,2,223,6,223,2,219,3,212,1,212,2,201,2,207,3,201,1,207,2,212,1,207,
1,201,3
50230 DATA191,1,191,2,193,2,201,6,223,2,219,3,212,1,212,2,201,2,207,3,201,1,207,
2,223,2
50240 DATA219,3,212,1,212,2,219,2,223,6,223,2,219,3,212,1,212,2,201,2,207,3,201,
1,207,2
50250 DATA212,1,207,1,201,3,191,1,191,2,193,2,201,6

```


[illegible]

Homecomputer

2. Jahrgang

5,50 DM 48 Stk 6,00 sfr

3 März 1984

In diesem Heft: Software-Listings

ZX-Spectrum:

Enterprise

Dragon:

Invasion

TI-99:

TI - ärgere Dich nicht

Anfänger

TRS-80:

Atlantic Adventure

VC-20:

Blue Monster

Fishing

Monsterjagd

Commodore 64:

Börse

Bowling

Defender

Sharp MZ-80:

Ship Battle

ZX-81:

Trenn Rally

Apple II:

Parcours Designer und

Monster Attack

Serie

Basic of Basic



Tips und Tricks

Software

u. a. Kernbeißer

Kometen

Supertronic

Reversor

Dragster Crash

Super Star Trek

Backgammon

Software Reviews

Lern- und Arbeitsprogramme

Light Cycle

Terror Daktii

Pipeline

Jammin

Mad Mart

u. a.

Eine prima Sache!

Über ein Dutzend aktueller Programme,

Tips & Tricks, Software News,

Tests und vieles mehr in:

Homecomputer

und **CPU**

Jeden Monat

neu bei Ihrem

Zeitschriftenhändler.

Eine kleine Auswahl aus unserem Programm

für: VC-20, Commodore 64, Spectrum, ZX-81, Dragon, Oric, Atari

WICOSOFT

Christian Widuch

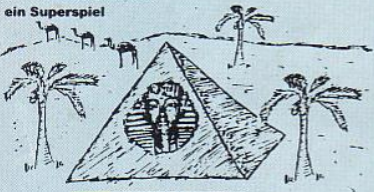
Nordstraße 22

3443 Herleshausen

☎05654/6182

Bitte Katalog anfordern
(Schutzgebühr 3,- DM)

Adventure-Spiel f. VC-20 WICOSOFT
(Speichererweiterung mind. 16K)



Der Fluch des Pharo

Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50

WICOSOFT

FLIPPER

für Sinclair Spectrum 48K



Flipper

Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippern wie in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen je drei Bälle! Sehr schnell!

DM 32.00

für den SPECTRUM 48K

TRIX SET

PIPELINE



PIPELINE

für den COMMODORE 64

Ein lustiges Spiel mit einer tollen Musik. Achten Sie darauf, daß die Pipeline nicht unterbrochen wird.

Kassette CB2032

Diskette CB2033

Task Set

DM 35.00

DM 45.00

TRIX SET

JAMMIN



JAMMIN

für den COMMODORE 64

Ein Musikant muß die im Labyrinth versteckten Instrumente aufspüren. Jedes Musikinstrument, daß er gefunden hat, spielt den Solopart der aktuellen Melodie.

Kassette CB2030

Diskette CB2031

Task Set

DM 35.00

DM 45.00

für Spectrum 48K

Gehen Sie in das Gefängnis



Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!

DM 41,-

Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)

Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf Nächte müssen in der Spukhöhle verbracht werden. Es gilt, Gold und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten und Mörderspinnen zu verteidigen. Sehr schnell!

für den SPECTRUM 48K

DM 32.00

Schatzsuche im Irrgarten

Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!

für den SPECTRUM 48K

DM 32.00

Teufels-Fahrer

Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.

für den SPECTRUM 16/48K

DM 32.00

Computerposter

APRIL

4

1984

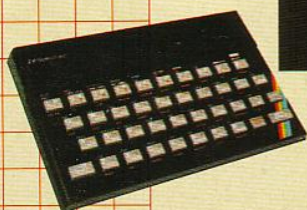
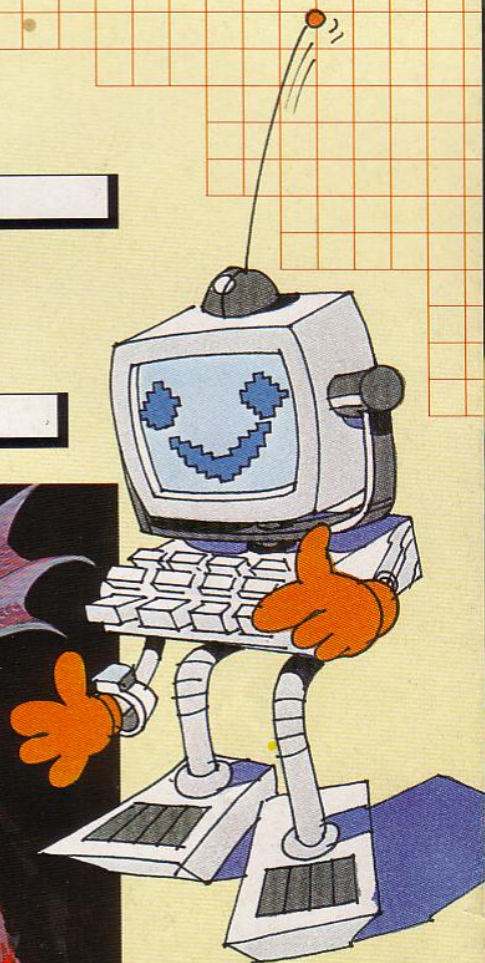
3,- DM 25 öS 3,- sFr

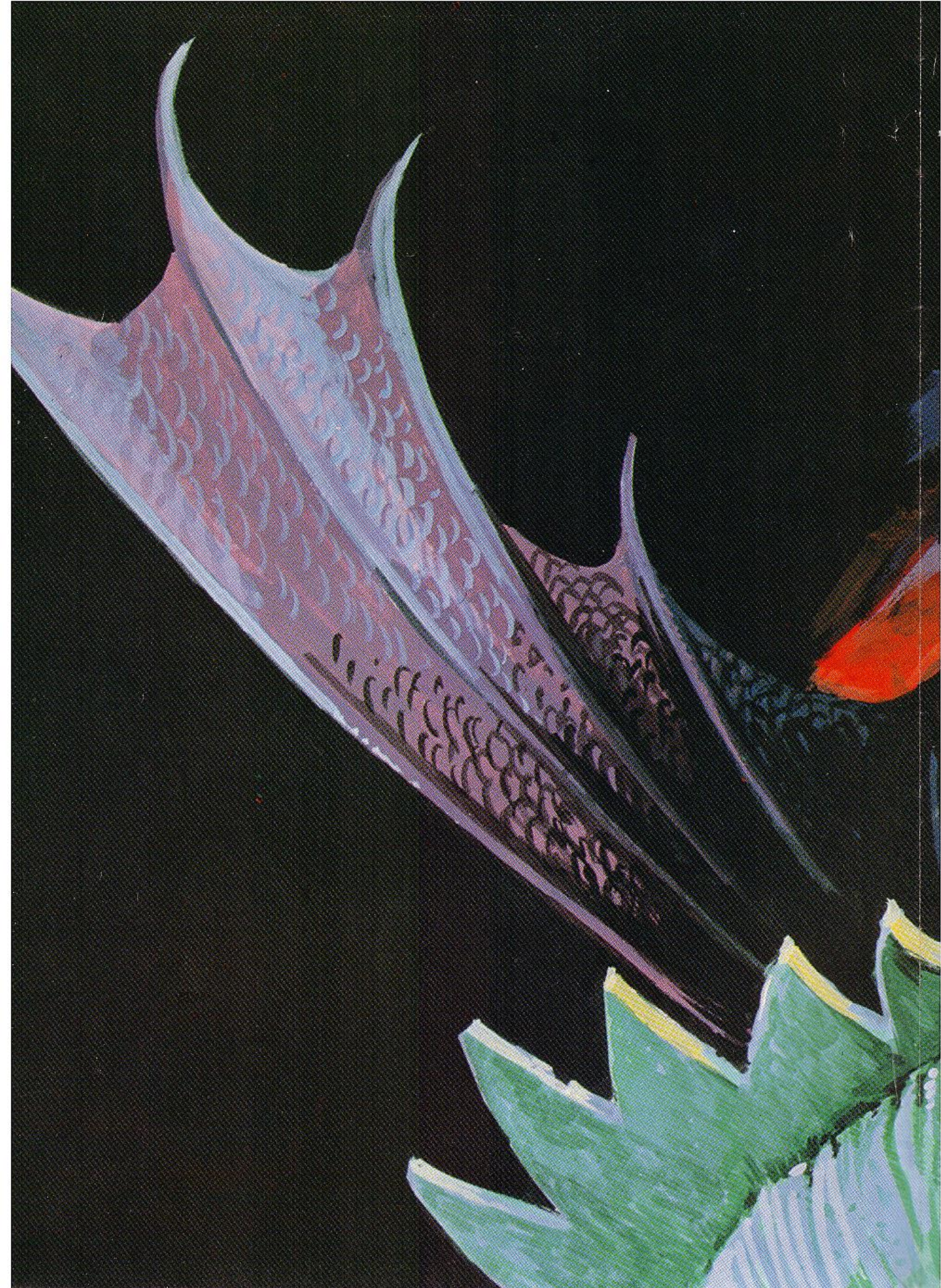
NEU

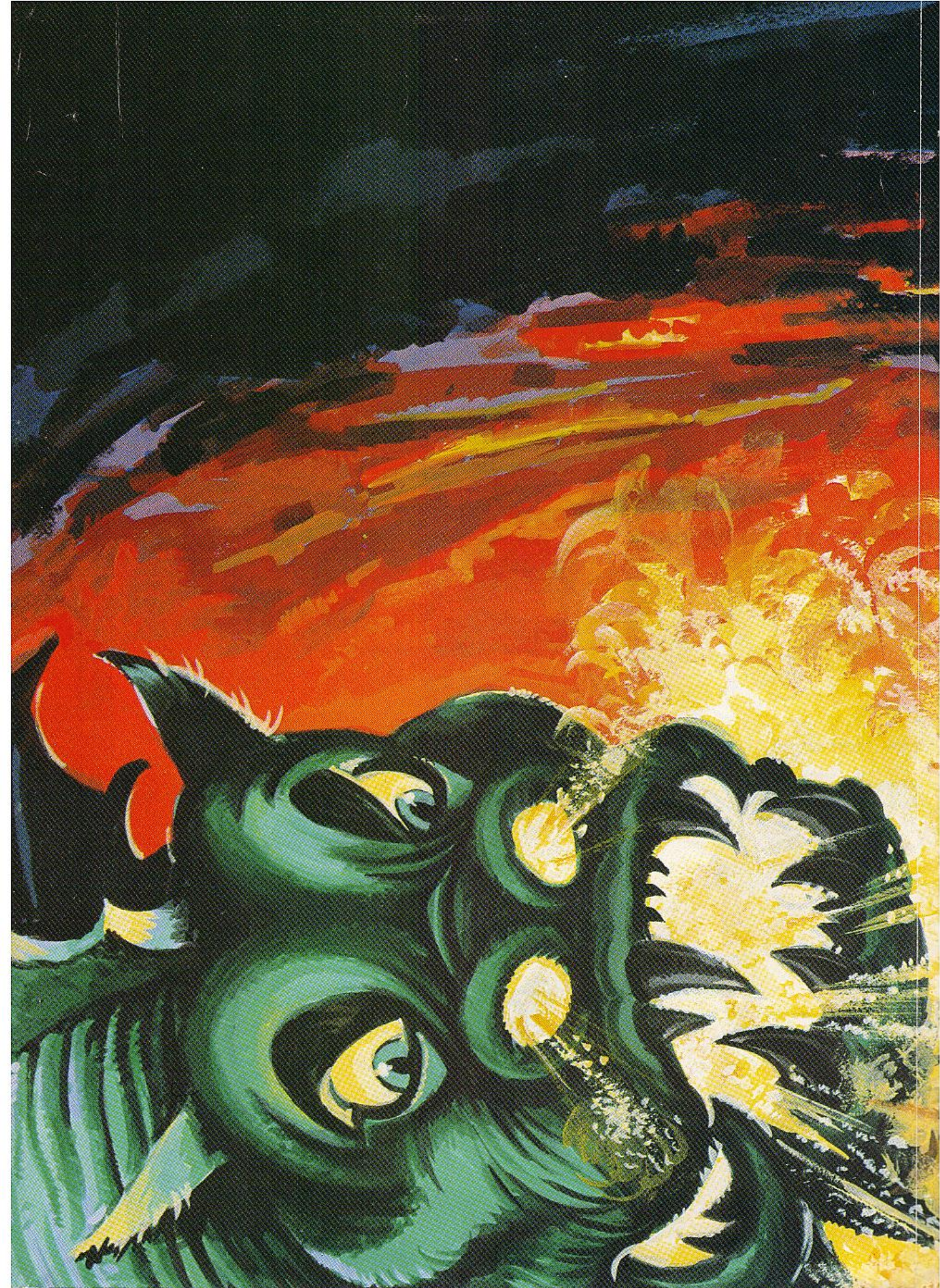
Jeden
Monat
ein
tolles Spielprogramm
und ein
Superposter
für nur
3,- DM.

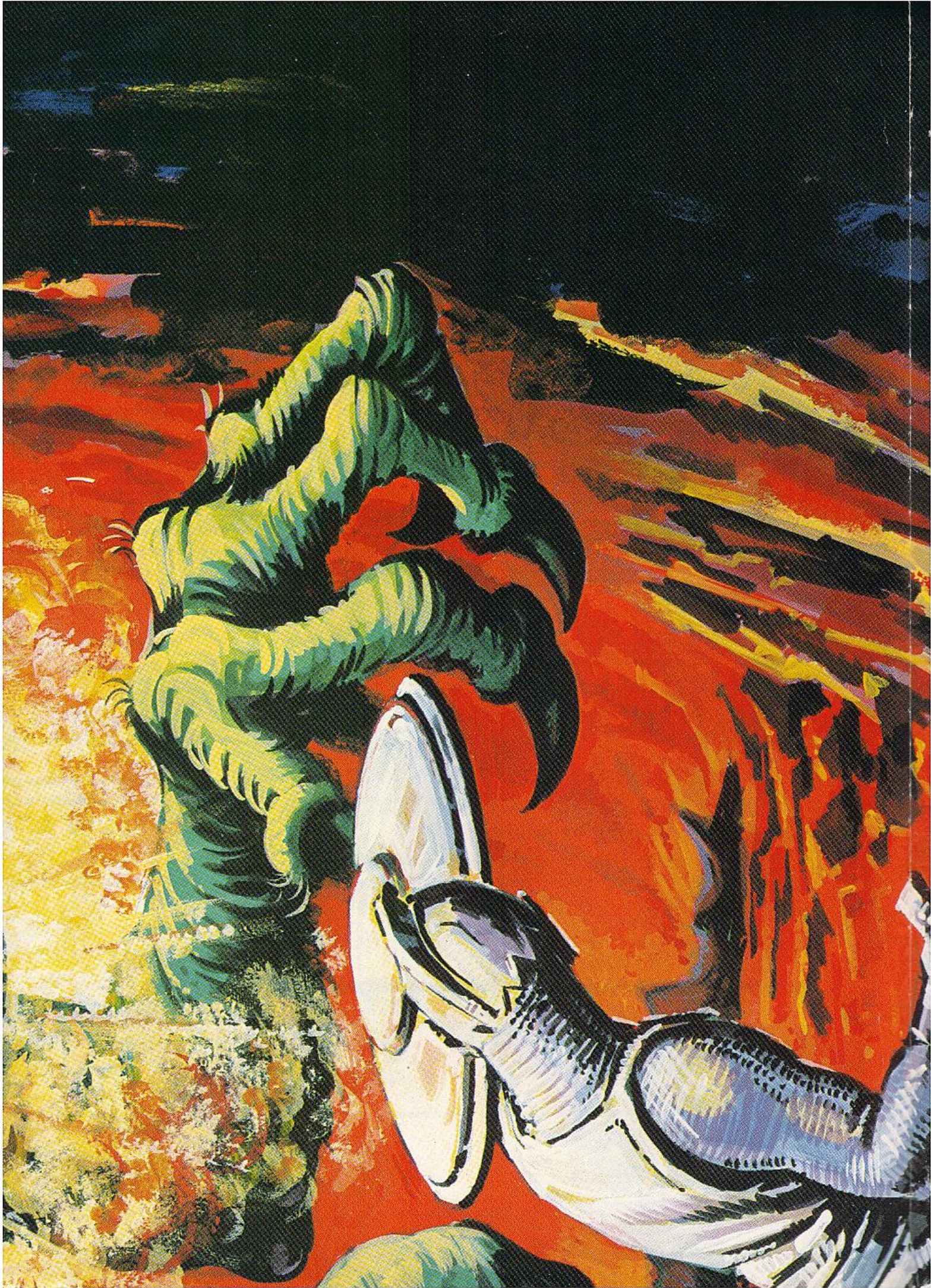
Der sagenhafte Schatz des Drachen Mordor

für
VC-20
Commodore 64
ZX Spectrum











3500

KLIC

EINI

3

MEHR

5";

3515

5+10

EN":

PRI

ER

DEG

ST

ST

SCH

BES

RUPT

DES

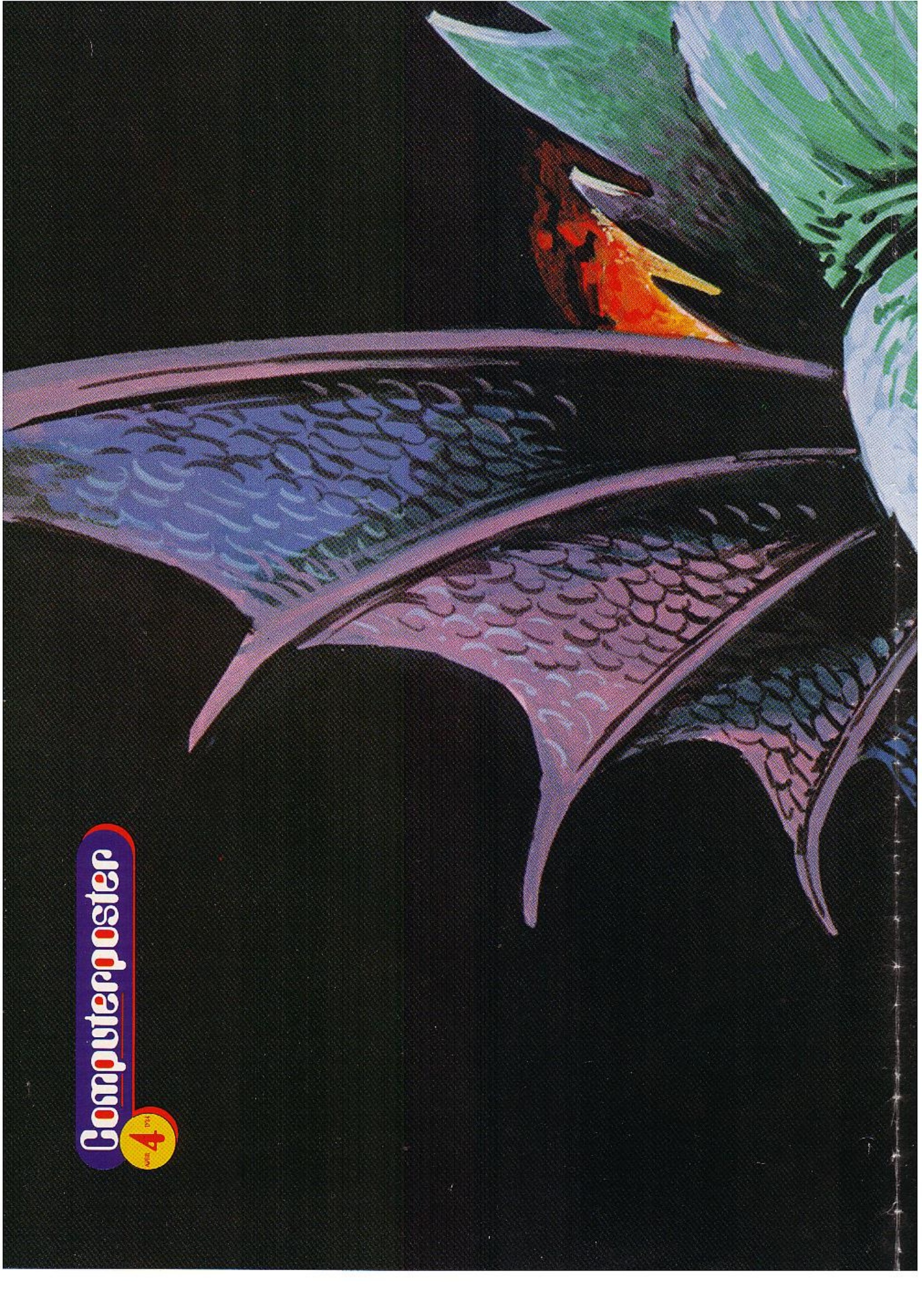
N VO

32

Computerposter

4

with DVD










```

10 BORDER 4: PAPER 5: INK 0:
INPUT INKEY$: RESTORE 1: RANDOMIZE
PRINT 40: "Einen Moment Geduld
... GO SUB 6000: GO SUB 9950:
INPUT INKEY$: BEEP .3,0: CLS :
GO SUB 6610

20 INPUT "Anzahl der Spieler?
(1 - 6): s
50 IF s<1 OR s>6 THEN GO TO 20
60 INPUT "Schwierigkeitsgrad?
(1 - 3): sw
75 IF sw<1 OR sw>3 THEN GO TO
60

90 FOR x=1 TO sp
110 INPUT "Name des "; (x): ". Sp
e l(x)=?": l(x)=q$
130 LET l(x)=LEN q$
140 IF l(x)>10 THEN LET l(x)=10
150 LET p$(x)=q$
155 NEXT x
160 PRINT 40: "Ich denke ...
170 LET hl=(20 AND sw=1)+(43 AND
sw=2)+(17 AND sw=3)
180 LET p=(20 AND sw=1)+(47 AND
sw=2)+(71 AND sw=3)
180 LET sch=500+sw+INT (RND*100
) *sw
190 LET l=0
194 LET ky1=INT (RND*(hl-1))+2
195 LET ky2=INT (RND*(hl-1))+2
200 IF ky1=ky2 THEN GO TO 195
200 DIM q(sp)
205 FOR x=1 TO sp
206 LET g(x)=100+INT (RND*50)
207 NEXT x
209 DIM z(sp): DIM x(sp): DIM u
(sp): DIM a(sp): DIM b(sp): DIM
c(sp): DIM d(sp): DIM e(sp): DIM
f(sp): DIM i(sp): DIM n(hl): DI
M m(hl+1)
240 FOR x=4 TO hl+1
241 LET rd=INT (RND*10)+1
242 IF rd>7 THEN LET m(x)=1
243 IF rd=1 OR rd=2 THEN LET m(
x)=2
244 IF rd=7 THEN LET m(x)=5
245 IF rd=5 OR (rd=4 AND sp>1)
THEN LET m(x)=3
246 IF rd=6 OR (rd=3 AND sp>4)
OR (rd=8 AND sp>2) THEN LET m(x)
=4
247 NEXT x
250 LET o(ky1+1)=5
251 LET m(ky2+1)=7
250 LET k1=INT (RND*100)
300 LET e=INT (RND*hl)+1
310 FOR j=e+1 TO hl+1
320 LET n=j
330 LET x=e*n-1
340 IF INT (x/p)*p=x THEN GO TO
370
350 NEXT j
360 GO TO 300
370 FOR x=1 TO sp
375 LET s=p$(x) I TO l(x)
380 PAPER 7: CLS
390 LET ek=0
400 LET i=1,0:$s$:" hat "g(x
) Goldstücke." AT 2,0:"U
as moechte er kaufen?
410 IF ek THEN GO TO 450
420 LET v(x)=10
430 PRINT INK 0: "Nr. (max) Arti
kel": TAB 24: "Preis":
9: "Nichts": TAB 26: "15 g$": TAB 9: "Zau
berstein": TAB 26: "15 g$": TAB 2 (1
): TAB 9: "Zauberfluegel": TAB 24:
"1248 g$": TAB 3 (1): TAB 9:
"Uirbelzauber": TAB 26: "98 g$":
4 (1): TAB 9: "Heiltfrank": TAB 2
6: "25 g$": TAB 25: "12 g$": TAB 9: "Gegen
zauber": TAB 26: "49 g$": TAB 3 (3):
TAB 9: "Telesprung": TAB 26: "29 g
$": TAB 7 (1): TAB 9: "Krank
zauber": TAB 25: "148 g$":
"; PAPER
R 7: INK 0
440 LET y=5: LET ek=1
450 PRINT FLASH 1: AT 0,0: "■"
460 LET k$="": GO SUB 7500
462 PRINT "AT 0,0;"
470 IF k$="" THEN BEEP .1,0: G
O TO 500
475 IF k$<"1" OR k$>"7" THEN GO
TO 440
480 LET q=VAL k$: BEEP .03,29 q
485 IF g(x)-h(q)<-100 THEN GO T
O 550
490 LET g(x)=g(x)-h(q)
492 GO SUB 600+10*x
495 GO TO 400
500 IF h0 THEN GO TO 3020
505 CLS
510 NEXT x
530 GO TO 1010
550 PRINT AT 0,1: "Das ist zu te
uer!"
560 GO TO 400
610 LET a(x)=a(x)+(a(x)<20)
615 RETURN
620 LET l(x)=1
625 RETURN
630 LET c(x)=c(x)+(c(x)<sp-1)
635 RETURN
640 LET d(x)=d(x)+(d(x)<5)
645 RETURN
650 LET e(x)=e(x)+(e(x)<10)
655 RETURN
660 LET f(x)=f(x)+(f(x)<3)
665 RETURN
670 LET i(x)=i(x)+(i(x)<sp-1)
675 RETURN
1000 BEEP .005,0: PRINT AT 20,30
: FLASH 1: PLOT 238,19: DRAW
: CLS: DRAW 0,-15: DRAW -15,0: D
RAW 0,15
1001 IF INKEY$<" " THEN GO TO 10
01
1002 IF INKEY$="" THEN GO TO 100
2
1005 IF INKEY$="s" THEN FOR i=1
TO 1000 BEEP .02,10: NEXT i: GO T
O 3000
1009 IF INKEY$<" " THEN GO TO 10
09

```

```

1010 LET l:=l+1
1020 IF >=5 THEN LET l:=1
1030 IF v(l)<=0 THEN GO TO 1010
1040 LET s$=P$(l) (TO l())
1050 IF g(l)<0 THEN LET g(l)=INT
(g(l)+g(l)/10)
1052 IF g(l)>0 THEN LET g(l)=INT
(g(l)+g(l)/50)
1055 LET s$=
1060 PAPER 6: INK 0: CLS
1060 PRINT AT 1,1;s$;" ist in Ho
ehle ";q(l);" ";TAB 1;"Wohin geh
t";s$;"?"
1070 PLOT 3,172: DRAW 249,0: DRA
W 0,-129: DRAW -249,0: DRAW 0,12
9
1080 LET r(l)=q(l)
1090 PRINT BRIGHT 1;AT 10,2;" A
ktion " AND r<t(5);AT 6,10;" U
rwaerts " ;AT 14,10;" Rueckwaerts
";AT 10,20;" Seitwaerts ";AT 10,
3;" Nchts
1094 PLOT 7,136: DRAW 241,0: DRA
W 0,-89: DRAW -241,0: DRAW 0,89
1095 PLOT 15,96: DRAW 81,0: DRA
W 0,-9: DRAW -81,0: DRAW 0,9
1096 PLOT 159,96: DRAW 81,0: DRA
W 0,-9: DRAW -81,0: DRAW 0,9
1097 PLOT 79,128: DRAW 97,0: DRA
W 0,-9: DRAW -97,0: DRAW 0,9
1098 PLOT 79,64: DRAW 97,0: DRA
W 0,-9: DRAW -97,0: DRAW 0,9
1099 PLOT 103,96: DRAW 49,0: DRA
W 0,-9: DRAW -49,0: DRAW 0,9
1100 IF INKEY$="" THEN GO TO 110
0
1110 LET k=CODE INKEY$
1120 IF k<t(3) AND k<t(2) AND
k<t(1) AND k<t(5) AND k<t(4)
OR r=k THEN GO TO 1100
1130 LET r=k
1140 LET a=(q(l)*e AND r=t(4))+(
q(l)*n AND r=t(2))+(p+2-q(l) AND
r=t(1))
1150 IF r=t(5) THEN GO TO 1000
1152 IF r=t(3) THEN BEEP .1,10:
GO TO 8000
1150 LET a=a-INT (a/p)*p
1170 IF a<=hl THEN LET q(l)=a
1180 PAPER 5: CLS
1190 IF AND>.1 THEN GO TO 1220
1195 FOR i=1 TO -15 STEP -1: BE
EP .05 i: NEXT i
1200 PRINT s$;" ist gestolpert,"
"was seiner Gesundheit schadet."
"Er bleibt vorerst in Hoehle "
r(l);
1205 LET q(l)=r(l)
1206 LET v(l)=v(l)-1
1210 IF v(l)<=0 THEN GO TO 9900
1208 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
08
1210 GO TO 1000
1220 PRINT s$;" kommt aus Hoehle
";r(l)
1230 IF q(l)=r(l) THEN BEEP .02,
1230 IF PAUSE 5: BEEP .02,0: PAUSE
5: BEEP .5,0: BEEP .0130: PRINT
" in eine Sackgasse. #####: GO
TO 1000
1235 FOR i=1 TO 5: BEEP .02,-10:
PAUSE 5: BEEP .02,0: PAUSE 5: N
EXT i
1240 PRINT AT 1,0;" in Hoehle ";q
(l);
1250 GO SUB 3000
1260 GO TO 1000
3000 IF q(l) THEN GO TO 3010
3002 IF z(l) AND y(l) THEN GO TO
9500
3000 PAUSE 20: CLS : LET x=l: LE
T h=0: GO TO 390
3010 FOR x=4 TO 21
3013 PRINT AT x,0;b$
3014 NEXT x
3015 PRINT AT 2,0;s$;" sieht"
3017 GO SUB 3100+100*m(q(l)+1)
3020 LET h=0
3030 RETURN
3100 PRINT "einen leeren Raum."
3110 RETURN
3200 LET angr=(RND*5+4)*10
3210 PRINT "ein ";s$;"schreckliches
" AND angr*70;"Monster."
3220 FOR j=1 TO 12
3222 IF j<3 THEN PRINT AT j+6,10
;PAPER 7;x$(j)
3223 IF j>3 THEN PRINT AT j+6,10
;PAPER 2;x$(j)
3224 NEXT j
3225 LET zav=0
3230 FOR x=1 TO 100
3231 NEXT x
3232 PRINT AT 0,0;o$;o$;o$;o$;
3234 PRINT AT 0,0;"Mendel";s$;"
einen""Gegenzauber an?"
3240 IF INKEY$="" THEN GO TO 324
0
3245 BEEP .01,0
3250 IF CODE INKEY$<t(5) THEN G
O TO 1000+100*zav
3251 IF e(l) THEN GO TO 3260
3252 PRINT s$;" hat keinen""Geg
enzauber mehr."
3254 GO TO 4100+400*zav
3260 PRINT "O.K."
3270 LET e(l)=e(l)-1
3280 IF e(l)<=0 THEN LET m(q(l)+1)=0
3280 RETURN
3300 LET angr=RND*5+4
3310 PRINT "Einen ";s$;"Teufels-"
AND angr*6;"Zauberer."
3320 FOR j=1 TO 11
3325 PRINT AT j+6,11;PAPER 6;I
NK 3;m$(j)
3330 NEXT j
3340 LET zav=1
3350 GO TO 3230
3400 LET ds=0
3410 GO TO 3510
3500 LET ds=1
3510 PRINT "Einen Goldschatz" AND
ds;"Diamanten" AND ds;" im
uert von"
3520 IF NOT n(q(l)) THEN LET n(q
(l))=sp*100+sp*200*ds+10*INT (RN
D*(50+100*ds))
3525 PAPER 0: INK 6-ds
3530 PRINT AT 8,14; BRIGHT 1; FL
ASH 1
3540 IF n(q(l))>200 THEN PRINT

```

```

3543 BRIGHT 1; FLASH 1;
3544 IF n(q(l)) > 530 THEN PRINT
AB 12; BRIGHT 1; FLASH 1;
3544 IF n(q(l)) > 1000 THEN PRINT
TAB 11; BRIGHT 1; FLASH 1;
3550 PRINT TAB 10; INK 6;
3551 PAUSE 150
3555 PRINT AT 0,0;0$;0$;0$;0$;AT
18,1; "Zuviel Buecken";AT 19
1; "schadet der";AT 20,1;
Gesundheit";
3560 PRINT AT 0,0; "Wieviel nimmt
"mt?";
3570 LET step=10: GO SUB 7000: L
ET x=in
3571 IF x<0 OR x>n(q(l)) THEN GO
TO 3570
3575 LET g(l)=g(l)+x
3576 LET n(q(l))=n(q(l))-x
3577 NOT n(q(l)) THEN LET m(q
(l)+1)=0
3578 IF x>100 THEN LET v(l)=v(l)
-x/100
3579 IF v(l)<=0 THEN GO TO 9900
3580 PRINT AT 2,0;x;" g$
3585 PRINT AT 5,1;n(q(l));" g$
3590 RETURN
3600 PRINT "einen Zauberstein."
"Wendet er einen Gegenzauber an?
3605 LET q(l)=r(l)
3610 LET q(l)=r(l)
3615 PRINT AT 10,15; PAPER 3;"
";AT 11,15; PAPER 2;" ";AT 12
15; PAPER 6;"
3620 IF INKEY$="" THEN GO TO 362
0
3625 BEEP .01,0
3630 IF CODE INKEY$<>t(5) THEN G
O TO 3680
3640 IF e(l) THEN GO TO 3660
3645 PRINT AT 19,1; "Er hat sich
den Schatz verschluckt."
3650 GO TO 3680
3655 LET e(l)=e(l)-1
3665 LET m(q+1)=0
3666 PRINT AT 20,1; "Der Schatz
ist verschluckt."
3670 RETURN
3680 PRINT AT 20,1; "Die Hoehle
ist leer."
3690 RETURN
3700 PRINT "Den Zauberschluessel
3710 PRINT AT 5,11;" ";AT
T 6,11;" ";AT 8,11;" ";AT 7,11;"
";AT 9,11;" ";AT 10,15;" ";AT 9,
11;" ";AT 12,15;" ";AT 13,15;"
115;" ";AT 14,15;" ";AT 15,15;"
";AT 16,15;" ";AT 17,15;" ";AT
T 15,15;" ";AT 16,15;" ";AT 17,15;"
";AT 18,15;" ";AT 19,15;" ";AT
3715 FOR i=1 TO 3: BEEP .1,0: BE
EP .5,3: NEXT i
3720 PRINT AT 18,1; PAPER 6;"Der
Gegenzauber Schatz von";AT 19,1;
"Modor ist in Hoehle"; PAPER
7;k92; PAPER 6;"<."
3730 LET x(l)=1
3740 RETURN
3800 IF z(l) THEN GO TO 3910
3810 PRINT PAPER 6;"eine verschl
uckte Tuer."
3820 FOR j=8 TO 15
3830 PRINT AT j,14; BRIGHT 1;;y$
(j-7)
3835 NEXT j
3836 IF x(l) THEN GO TO 3850
3840 PRINT AT 17,1; "Die Tuer
ist verschluckt."
3845 RETURN
3850 PRINT AT 17,0; "Nenne die
Zahl des magischen
Schlusses."
3860 LET step=1: GO SUB 7000: LE
T kx=in
3870 IF kx=k1 THEN GO TO 3880
3872 PRINT "Das war fal
sch."
3880 RETURN
3890 LET z(l)=1
3900 PRINT AT 0,0;t$
3902 BEEP .2,0: BEEP .2,2: BEEP
.6,4: BEEP .2,2: BEEP .6,7
3905 GO TO 3915
3910 PRINT "Den Schatz von
Modor";
3915 BEEP .2,0: BEEP .2,2: BEEP
.6,4: BEEP .2,2: BEEP .6,7
3915 FOR x=1 TO 7+2*y(l)
3920 PRINT BRIGHT 1; FLASH 1;t$(
2 TO 32);t$(1);t$(1 TO 32)
3930 NEXT x
3935 IF y(l) THEN RETURN
3936 PRINT BRIGHT 1; FLASH 1;t$(
2 TO 32);t$(1)
3940 IF g(l)<sch THEN GO TO 3960
3942 LET g(l)=1
3944 LET g(l)=g(l)-sch
3950 PRINT AT 7,3; "Der Schatz
ist verschluckt";AT 18,3;" und di
e";
"AND sch<1000;sch;" g$ fu
er die";AT 19,3; Erlaubnis, de
r Welt dies";AT 20,3; "mitzuteil
en,sind bezahlt."
3955 RETURN
3960 PRINT AT 14,0: PAPER 5;" De
r Zauberschluessel";s$;TAB 3;"hat
keine";sch;" g$ mehr";TAB 1;"
um die Erlaubnis das Geheim-";TA
B 1;"nis des Schatzes zu brechen
";TAB 1;"zu erhalten. Wenn";s$
";TAB 1;"die";sch;" g$ hat, soll
";TAB 1;"er wiederkommen."
3990 RETURN
4110 LET a=INT (RND$)+1
4120 PRINT AT o(a),p(a); BRIGHT
1;"
4130 FOR x=1 TO 10
4134 BEEP .03,-3
4140 LET k=CODE INKEY$: IF k=t(2
) AND a=1 OR k=t(3) AND a=2 OR k
=t(1) AND a=3 OR k=t(5) AND a=4
OR k=t(4) AND a=5 THEN GO TO 420

```



```

1155 LET v(l)=v(l)-.2
1160 IF v(l)<=0 THEN GO TO 9900
4162 NEXT x: BEEP .05,-10
4165 PRINT AT 0(a),P(a);""
4170 GO TO 4110
4200 BEEP .10: PRINT AT 11,14
4205 PAPER 2;"" FOR i=1 TO 5: N
EXT i
4300 LET angr=angr-11+x
4305 PRINT AT 0(a),P(a);""
4405 PAPER 5; FLASH .3; PAPER
2; FLASH 0; PAPER 6; FLASH 1
; GO TO 4110
4312 FOR i=0 TO 5: BEEP .2; N
EXT i: PRINT AT 13,13; PAPER 2;
; AT 14,13; PAPER 4; ""
; AT 15,13; PAPER 2; ""
4315 PRINT AT 7,11;""; A
T 6,11; PAPER 7;""; AT 9
,11; PAPER 7;""
4320 PRINT AT 20,0; PAPER 2; "DAS
MONSTER IST TOT."
4325 IF RND<.3 THEN LET m(q(l)+1)
=0
4330 PRINT AT 0,0;0$;0$;0$;0$;A
T 0,0;0$;"" ist ""topfit" AND v(l)
">9;"leicht angegriffen" AND v(l)
"<=9 AND v(l)>7;"leicht verletzt"
AND v(l)<5 AND v(l)<7;"schwer
verletzt" AND v(l)<5 AND v(l)<2
;"in Lebensgefahr" AND v(l)<2
AND v(l)>5;""
4340 IF v(l)>7 THEN RETURN
4345 IF v(l)<=5 THEN GO TO 9900
4350 PRINT "Name: ";$; Heiltra
nk""
4355 IF INKEY$="" THEN GO TO 43
55
4360 IF INKEY$="" THEN GO TO 436
0
4370 IF CODE INKEY$<>15 THEN R
ETURN
4375 IF d(l) THEN GO TO 4400
4380 PRINT AT 3,0;"Er hat keinen
Heiltrank mehr."
4390 RETURN
4400 LET d(l)=d(l)-1
4410 LET v(l)=v(l)+4
4420 GO TO 4330
4500 FOR i=1 TO angr
4510 LET a=INT (RND*4)+1
4520 PRINT AT 9,18; PAPER 6;v$(a)
4530 FOR j=1 TO 15: BEEP .02,30
4540 IF CODE INKEY$=t(a) THEN GO
TO 4580
4550 NEXT j: FOR i=1 TO 20: BEEP
.05,10+RND*10: NEXT i
4560 PRINT PAPER 1; INK 7; AT 20
1;"Das war wohl nichts."; PAPER
7; INK 0
4565 LET q(l)=INT (RND*h(l))+1
4570 GO TO 1000
4580 PRINT AT 9,18; PAPER 6;""
; BEEP .04,5
4590 NEXT i
4595 BORDER 6: BEEP .2,3: BEEP
.1,3: NEXT 4,3: FOR j=9 TO 14: P
RINT AT j,14; PAPER 6;"" : NE
XT j: BORDER 4
4610 GO TO 1000
6000 DIM h(7)
6010 FOR i=1 TO 7
6020 READ h(i)
6030 NEXT i
6040 DATA 15,1248,98,25,49,29,14
8
6050 DIM v(6)
6060 DIM r(6)
6070 DIM g(6)
6080 DIM p$(6,10)
6090 DIM l(6)
6100 LET k5=0
6110 LET k7=0
6120 LET h0=0
6130 DIM j$(4)
6140 LET t$=""

```

```

5570 FOR i=1 TO 5
5580 READ O(i),p(i)
5590 NEXT i: RETURN
5600 DATA 9,15,12,9,12,21,14,15,
13,15
5610 DIM t(5)
5620 CLS
5630 PRINT "Definieren Sie Ihre
Tasten:."
5640 PRINT AT 10,15;"■"
5650 LET i=1: PLOT 128,92: DRAW
24,.; PRINT AT 10,19; FLASH 1;"
24,.; GO SUB 6900: PRINT AT 10,19;"
■"
5670>LET i=2: PLOT 124,96: DRAW
0,24: PRINT AT 6,15; FLASH 1;"?";
5680 GO SUB 6900: PRINT AT 6,15;"■"
5690 LET i=3: PLOT 119,92: DRAW
24,.; PRINT AT 10,19; FLASH 1;"
24,.; GO SUB 6900: PRINT AT 10,11;
■"
5710 LET i=4: PLOT 124,87: DRAW
0,24: PRINT AT 14,15; FLASH 1;"
■" GO SUB 6900: PRINT AT 14,15;
FLASH 1;"?"
5730 LET i=5: PRINT AT 10,15; F
ASH 1;"?"; GO SUB 6900: PRINT AT
10,15;"■"
5740 RETURN
5900 IF INKEY$="" THEN GO TO 690
5910 LET t(i)=CODE INKEY$: BEEP
1,0
5920 IF INKEY$("<") THEN GO TO 69
5930 BEEP .1,-5: RETURN
5990 RETURN
7000 LET in=0: INPUT "": PRINT #
0;AT 1,0;">"
7005 PRINT #0;AT 1,1;in;" ": LE
T k=CODE INKEY$
7010 IF k=t(2) THEN LET in=in+st
sp
7021 IF k=t(4) THEN LET in=in-st
sp: IF in<0 THEN LET in=0
7030 IF k=t(5) THEN INPUT INKEY$
7040 RETURN
7040 GO TO 7005
7500 GO TO 7516
7510 IF INKEY$="" THEN GO TO 751
7515 PRINT AT y,0; OVER 1; INVER
SE 1;" "
7516 LET k=CODE INKEY$
7520 IF k=t(2) THEN LET y=y-1: I
F y<0 THEN LET y=0
7530 IF k=t(4) THEN LET y=y+1: I
F y>21 THEN LET y=21
7540>IF k=t(5) THEN LET k$=SCREE
N$(y,1): RETURN
7550 PRINT AT y,0; OVER 1; INVER
SE 1;" "
7560 GO TO 7510
8000 CLS
8010 PRINT "Was will ";s$;" tun?
"
8011 PRINT AT 2,0;"(0) Nichts""
(1) Zauberstein" AND a(1);"(2) Z
auberluegel" AND b(1);
8020 PRINT AT 3,0;"(3) Wirbelzauber" AND
d(1);"(4) Heiltrank nehmen" AND
d(1);"(5) Telesprung" AND f(1);
8013 PRINT " (6) Heiltrank abgabe
n" AND a(1);" (7) Krankzauber" AND
c(1);" (8) Kontoauszug"
8025 LET y=2: GO SUB 7500: BEEP
1,5
8030 IF k$("<1" OR k$(">8" THEN CL
S: GO TO 1050
8040 GO SUB 8000+100*VAL k$
8042 IF k$="" THEN PAUSE 0: PRI
NT AT 21,31; FLASH 1;"+" : PAUSE
0
8045 CLS
8050 IF k$="2" OR k$="5" THEN GO
TO 1050
8060 GO TO 1060
8100 IF NOT a(1) THEN RETURN
8110 PRINT AT 15,0;"Wohin soll d
er Stein gelegt werden? (1
,.;hl,");
8120 LET step=1: GO SUB 7000: LE
T k=in
8122 BEEP .03,-30
8125 IF k(1 OR k)>hl THEN RETURN
8128 LET hs=m(k+1)
8130 IF hs<>3 AND hs<>4 AND hs<>
5 AND hs<>7 THEN LET m(k+1)=5
8135 LET t(1)=a(1)-1
8140 RETURN
8200 CLS
8205 IF NOT b(1) THEN RETURN
8210 PRINT AT 15,0;"Wohin soll e
s gehen? (1,.;hl,");
8220 LET step=1: GO SUB 7000: LE
T k=in
8230 IF k(1 OR k)>hl THEN RETURN
8240 LET b(1)=0
8250 LET q(1)=k
8255 FOR i=0 TO 30: BEEP .03,i:
NEXT i
8260 RETURN
8300 IF NOT c(1) THEN RETURN
8305 IF sp=1 THEN RETURN
8310 PRINT AT 12,0;"Wen soll es
betreffen? (1,.;01
niemand"
8320 FOR x=1 TO sp
8330 IF v(x)>0 AND x<>l THEN PRI
NT " [";x;"]";P$(x)
8350 NEXT x
8364 LET y=15: GO SUB 7500: LET
i=k$: BEEP 1,10
8365 IF i$("<1" OR i$>STR$ sp THE
N RETURN
8370 LET x=VAL i$
8371 IF x=l OR v(x)<=0 THEN RETU
RN
8372 IF k6 THEN GO TO 8645
8373>IF k7 THEN GO TO 8745
8380 LET q(x)=INT (RAND*hl+1)
8385 LET t(1)=c(1)-1
8390 LET step=.5: FOR i=-10 TO -
BEEP .5,-40
8390 RETURN
8400 IF NOT d(1) THEN RETURN
8410 LET v(1)=v(1)+4
8415 IF v(1)>10 THEN LET v(1)=10
8420 LET d(1)=d(1)-1
8420 BEEP .03,4

```

```

8500 RETURN
8500 CLS
8505 IF NOT f(l) THEN RETURN
8510 LET f(l)=f(l)-1
8520 LET q(l)=INT (RAND*h/l)+1
8525 FOR i=0 TO 30: BEEP .03,i:
NEXT i
8530 RETURN
8600 IF NOT d(l) THEN RETURN
8610 LET k=l-1
8620 GO TO 8305
8645 LET k=l-0
8650 LET l=(g(x)>0)*(INT (RAND*
(9)))+1
8655 FOR i=0 TO 30: BEEP .03,i:
NEXT i
8660 IF f THEN PRINT p$(x,t
(x)); "zahlt an ";s$;f;l;" g$ fue
r den Zauberflug in";"Hoehle ";q
(x);"und den Heiltank."
8665 PRINT
8670 LET g(x)=g(x)-f+l
8675 LET d(x)=d(x)+1
8680 LET d(l)=d(l)-1
8685 LET g(l)=g(l)+f+l
8687 LET q(l)=q(x)
8690 RETURN
8700 IF NOT i(l) THEN RETURN
8705 LET i=l+1
8710 GO TO 8305
8745 LET k=l-0
8760 LET i(l)=i(l)-1
8770 LET v(x)=v(x)-6
8780 IF v(x)<1 THEN LET v(x)=1
8785 BEEP .5,-10: FOR i=-10 TO -
40 STEP -.1: BEEP .03,i: NEXT i:
8790 RETURN
8800 CLS
8810 PRINT PAPER 4:"*****
*****";o$;" * S
Parkasse Mirakuland *";o$;"
***** Kontoauszug *****";
o$;"Name:";s$;o$;"Goldstuecke:
";l$;";"
8820 PRINT PAPER 4:"*****
*****";o$;"
*****";o$;"
8824 PRINT o$;"Materiale:";o$;"
8830 IF a(l) THEN PRINT a(l);" Z
auberstein";"e" AND a(l)>1
8835 IF b(l) THEN PRINT "1 Zaube
rtafel"
8840 IF c(l) THEN PRINT c(l);" W
irbelzauber"
8845 IF d(l) THEN PRINT d(l);" *
Heiltank"
8850 IF e(l) THEN PRINT e(l);" G
egenzauber"
8855 IF f(l) THEN PRINT f(l);" T
elefsput";"e" AND f(l)>1;"ng";"e"
AND f(l)>1
8860 IF i(l) THEN PRINT i(l);" K
rankzauber"
8862 LET j$=STR$(v(l)*10)
8865 PRINT AT 12,15;"GESUNDHEIT
<; PAPER 5;AT 14,15;j$;%";
8866 PLT 0,0 DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175
8867 PAPER 6
8870 IF INKEY$="" THEN GO TO 887
0
8880 IF INKEY$="Z" THEN COPY
8885 IF INKEY$="C" THEN GO TO 88
5
8890 RETURN
9000 CLS
9005 SAVE "Mordor" LINE 1010
9500 PRINT ">>>"; FLASH 1,s$;
FLASH 0,<<<"; "hat das Geheimni
s des sagen
zischen Mordor geluetet. Er ha
t noch";g(l);" g$."
9520 FOR i=1 TO 2: BEEP 1,0: BEE
P 1,2: BEEP .5,3: BEEP .5,2: BEE
P 1,0: NEXT i: FOR i=1 TO 2: BEE
P 1,3: BEEP 1,5: BEEP 2,7: NEXT
i: FOR i=1 TO 2: BEEP 7,5: BEE
P 1,25,0: BEEP 5,7: BEEP .5,5: B
EEP .5,3: BEEP .5,2: BEEP 1,0: N
EXT i: FOR i=1 TO 2: BEEP 1,0: B
EEP 1,-5: BEEP 2,0: NEXT i
9530 FOR x=1 TO 9: PRINT AT x+10
20,x;"*****": NEXT x
9535 PRINT "Ein neues Spiel? (j
/n)": PAUSE 0
9625 LET q$=INKEY$
9630 IF q$="j" THEN GO TO 20
9640 IF q$="n" THEN STOP
9650 GO TO 9625
9655 PRINT AT 0,o$;o$;o$;o$;AT
0,0;"***** Das war zuviel.
*****";s$;" ist tot."; BEEP 1,-
5: BEEP 1,-7: BEEP 2,-10
9901 LET v(l)=0
9902 FOR x=1 TO sp
9903 IF v(x)>0 THEN GO TO 1000
9904 NEXT x
9905 PRINT AT 2,0;"Kein Spieler
uberlebt."
9920 GO TO 9530
9950 FOR a=144 TO 162
9951 FOR n=0 TO 7
9952 READ b: POKE USR CHR$ a+n,b
: NEXT n: NEXT a
9954 DATA 1,3,3,7,7,15,15,63,128
,192,192,22,22,240,240,252,7,5
,7,7,3,1,224,192,224,224,224
,96,192,128,0,64,32,255,63,127,1
20,32
9956 DATA 31,63,127,255,255,255
,15,15,248,252,254,255,255,255,24
0,240,2,2,2,255,255,5,0,0,0,0
,2,2,2,2,2,15,15,15,15,15,15
9958 DATA 240,240,240,240,240,24
0,240,248,31,31,31,63,63,63,1,1
,7,246,246,248,252,252,252,252,2
54
9960 DATA 127,127,127,127,255,25
5,28,124,254,254,254,254,255,255
,58,62,6,8,28,44,60,24,28,62,63
,63,63,6,44,39,35,110
9962 DATA 170,35,170,85,170,85,1
70,85,170,85,170,35,255,255,255
,255
9974 RETURN

```


Der sagenhafte Schatz des Drachen Mordor für ZX Spectrum 48K

Der sagenhafte Schatz des Drachen Mordor Commodore 64, VC-20 + 16K ZX Spectrum 48K

Ein Super-Adventure für 1 - 6 mutige und verwegene Spieler!

- Freie Tastenwahl
- Anleitung und Programm in Deutsch
- Ein Spiel der neuen Generation
"Computer-Gesellschaftsspiele"
- Strategie & Action
- Sound & Grafik

Autor: Roland G. Hülsmann

Finden Sie den Schatz des Drachen Mordor und versuchen Sie, Ihre Mitspieler daran zu hindern. Zauberer, Monster und Mitspieler sind gegen Sie. Aber auch Sie können zaubern und sind nicht wehrlos! Ein spannendes Spiel mit drei Schwierigkeitsgraden: Bis zu 67 Höhlen im Labyrinth!

ACHTUNG: Das Spiel hat die Möglichkeit, auf Kassette gesaved zu werden, um es später weiter zu spielen. Drücken Sie einfach die Taste "S", wenn rechts unten ein Stern erscheint!

ZX Spectrum:

Laden Sie das Programm mit LOAD ". Es lädt in 2 Teilen. Besitzen Sie ein Microdrive, können Sie das Programm folgendermaßen auf Microdrive speichern: Legen Sie in Microdrive 1 eine Kassette mit ausreichend Platz ein, halten Sie das Programm durch BREAK an und speichern Sie es mit RUN 9999 auf Microdrive.

Vorbereitung

Legen Sie sich ein Blatt Papier und einen Stift zurecht. Ohne Notizen wird es sehr schwer sein, das Adventure zu lösen.

Nachdem das Spiel von Kassette geladen ist, bestimmen Sie die Tasten, mit denen Sie spielen wollen.

Bestimmen Sie die Tasten für RECHTS, HOCH, LINKS, RUNTER und EINGABE, indem Sie die entsprechende Taste drücken, wenn das passende Fragezeichen blinkt. Mehr Tasten sind während des ganzen Spieles nicht notwendig, da es extrem benutzerfreundlich programmiert wurde. Als nächstes geben Sie die Zahl der Mitspieler (1 - 6), den Schwierigkeitsgrad (1 - 3) und die Namen der Mitspieler ein. Diese Eingaben sind jeweils mit ENTER (RETURN) abzuschließen. Vom Schwierigkeitsgrad hängt die Größe des Höhlensystems und die Summe ab, die für das Geheimnis des Schatzes gezahlt werden muß:

Schwierigkeitsgrad	Zahl der Höhlen	Ablösesumme
1	23	500 - 600 G\$
2	43	1000 - 1200 G\$
3	67	1500 - 1800 G\$

Nun zieht sich der Computer zum Nachdenken kurz zurück... Dann aber erscheint eine Tabelle der Ausrüstungsgegenstände. Den invertierten Balken können Sie durch die HOCH- und RUNTER-Taste beliebig bewegen. Wenn Sie auf EINGABE drücken, wird der Gegenstand, auf dem sich der Balken befindet, eingekauft.

Die unter MAX stehende Zahl zeigt an, wieviele Gegenstände dieser Art maximal eingekauft werden können, d. h. ein Spieler maximal besitzen darf. Hat ein Spieler zu viel eingekauft, verliert er den Gegenstand sofort wieder. Schade um das Geld!

Jeder Held hat zu Beginn des Spieles zwischen 100 und 150 Goldstücke (G\$) zur Verfügung. Außerdem kann er sein Konto bis um 100 G\$ überziehen. Aber Vorsicht: Er zahlt pro Runde 10% Sollzinsen! Ist ein Spieler im Plus, bekommt er pro Runde 2% gutgeschrieben.

Hat ein Spieler genug eingekauft, bewegt er den Balken zu NICHTS und drückt auf EINGABE. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ausrüstungsgegenstände

Zaubersteine

kosten pro Stück nur 15 G\$. Jeder Spieler kann sie in beliebige Höhlen setzen. In eine solche blockierte Höhle kommt man erst hinein, indem man einen Gegenzauber anwendet. Der betreffende wird also mindestens eine Runde aufgehalten. Hat er keinen Gegenzauber, hat er Pech gehabt.

Zauberflügel

Sehr teuer! Man darf maximal einen besitzen. Mit ihm kann man einmal an einen beliebigen Ort fliegen.

Wirbelzauber

Für nur 98 G\$ kann man einen Gegner durch das Labyrinth wirbeln. Keiner weiß, wo er landet! Damit der Bosheit Grenzen gesetzt sind, darf jeder nur soviel Wirbelzauber tragen, wie er Mitspieler hat.

Heiltrank

Er kostet 25 G\$ pro Portion. Wenn man eine Portion nimmt, erhöht man seine Gesundheit um 40% des ursprünglichen Wertes (100%). Nach zwei Anwendungen ist man auch nach einem schweren Kampf in der Regel wieder fit. Achtung:

wirkt niemals vorbeugend über 100%ige Gesundheit hinaus.

Gegenzauber

Sind neben dem Heiltrank die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände. Einer kostet 49 G\$ und wirkt sowohl gegen Zaubersteine, als auch Zauberer und Monster, falls man einem Kampf ausweichen will. Mehr als 10 Gegenzauber kann der Held nicht tragen!

Krankzauber

Sehr fies! Der Gegner, gegen den dieser Zauber ausgesprochen wird, wird sofort schwer krank. Seine Gesundheit wird um 60% des ursprünglichen Wertes gesenkt. Getötet wird der Gegner allerdings in keinem Fall: Mindestens 10% der Lebensgeister bleiben ihm erhalten. Der Gemeinheit sind die gleichen Grenzen gesetzt, wie beim Wirbelzauber.

Telesprung

Für die Kleinigkeit von 29 G\$ kann man sich selbst in der Höhle herumwirbeln lassen - in der Hoffnung, daß man dann näher am Ort seiner Wünsche ist... es kann aber auch sein, daß man einem Zauberer oder Monster entgegentritt.

Höchstens drei Telesprünge dürfen im Gepäck sein.

WICHTIG: Diese Gegenstände kann man NUR in der Höhle 0, der Vorhalle zum Höhlensystem kaufen. Jedemal, wenn man diese Höhle betritt, kann man einkaufen und erlangt ohne Heiltrank seine volle Gesundheit wieder!

Ausgangspunkt

Ausgangs- und Endpunkt des Spieles ist die Höhle 0, die Vorhalle zum Höhlensystem, in der alle Läden und Geschäfte sind, um einzukaufen.

WICHTIG: Aus dieser Höhle kommt man NUR seitwärts hinaus, wodurch man immer in Höhle 2 gelangt.

(Ebenso kommt man seitwärts aus Höhle 2 immer in Höhle 0. Die übrigen Höhlen werden bei jedem Spiel neu generiert!)

So wird gespielt:

Vorbemerkung: Wenn ein Stern in der rechten unteren Ecke erscheint, kommt durch Druck auf eine beliebige Taste der nächste Spieler an die Reihe.

Bei jedem Spieler wird zu Beginn des Zuges genannt, in welcher Höhle er sich befindet. Dann hat er mehrere Möglichkeiten: AKTION, BEWEGUNG oder GAR NICHTS:

Taste

LINKS

HOCH

RECHTS

RUNTER

EINGABE

Entscheidet sich der Spieler für nichts, kommt der nächste an die Reihe. Jeder Spieler hat pro Runde die Möglichkeit eine Aktion auszuführen und danach einen Bewegungszug zu machen.

Aktionen

Ein Druck auf die LINKS-Taste (bzw. ein Druck des Joystickhebels nach links) zeigt dem Spieler die möglichen Aktionen. Durch die HOCH- und RUNTER-Tasten wird der Balken auf die entsprechende Aktion eingestellt. Die EINGABE-Taste (bei Joysticks der Feuerknopf) bestimmt, was gemacht wird.

Folgende Aktionen sind möglich:

Zauberstein

Der Zauberstein kann in eine beliebige Höhle gelegt werden. In Höhlen mit Schätzen, bzw. der Schlüsselhöhle bleibt der Stein wirkungslos. Mit der HOCH- bzw. RUNTER-Taste wird die entsprechende Nummer eingestellt. EINGABE gibt diese Zahl ein.

Zauberflügel

Der Spieler kann in eine beliebige Höhle seiner Wahl fliegen. Er sieht sofort, was ihn da erwartet. Die Aktion gilt gleichzeitig als Bewegungszug!

Wirbelzauber

Der Computer zeigt die noch lebenden Spieler an. Der Balken wird mittels HOCH oder RUNTER auf den entsprechenden Spieler eingestellt und mit EINGABE wird er gewirbelt. Wenn der betreffende Mitspieler an der Reihe ist, sieht er dann, wo er sich befindet.

Heiltrank nehmen

Der Spieler nimmt eine Portion Heiltrank, was seine Gesundheit um 40% (auf max. 100%) erhöht. Sehr ratsam, wenn man über 400 G\$ an Schätzen aufgenommen hat.

Telesprung

Der Spieler wirbelt sich selbst in eine per Zufall bestimmte Höhle, er sieht sofort, was ihn da erwartet. Die Nummer der Höhle erfährt er erst beim nächsten Zug. Auch diese Aktion zählt, wie der Flügel, gleichzeitig als Bewegungszug.

Heiltrank abgeben

Man kann einem in Not geratenen Spieler zu Hilfe eilen. Der, dem geholfen wird, muß einverstanden sein! Der helfende Spieler wird per Zauberflug in die Höhle des Hilfesuchenden versetzt und gibt ihm eine Portion Heiltrank ab. Der Hilfesuchende zahlt an den Spieler bis zu 33% seiner Barschaft (so fern er welche hat). Den genauen Wert legt der Computer per Zufall fest.

ACHTUNG: Der Hilfesuchende hat jetzt den Heiltrank, aber noch nicht die Gesundheit. Er muß den Heiltrank, wenn er an die Reihe kommt, erst noch nehmen!

Krankzauber

Durch einen Krankzauber wird der betreffende Spieler (Auswahl wieder mittels des Balkens) in schwere Krankheit gestürzt. Er verliert 60% seiner ursprünglichen Gesundheit, gerät aber nicht unter 10%. Dieser Bedauernswerte kommt nun in große Schwierigkeiten, da ihm jedes Stolpern (s.u.) zum tödlichen Verhängnis werden kann.

Bedeutung

Aktion

nach vorne gehen

seitwärts gehen

zurückgehen

nichts tun

Kontoauszug

Dadurch kann man sich informieren, was man noch an Geld, Gesundheit und Material aufzuweisen hat. Durch Druck auf irgendeinen Knopf geht das Spiel weiter. "Z" kopiert den Auszug auf einen Drucker.

Nach einer durchgeführten Aktion (außer Zauberflügel und Telesprung) stellt sich erneut die Frage, wohin man sich bewegen will.

Bewegung der Spieler

Der Spieler hat in jeder Höhle die Möglichkeit, vorwärts, rückwärts oder seitwärts zu gehen. Er kann auch stehenbleiben und nichts tun, dann ist allerdings sofort der nächste Spieler an der Reihe.

Das Höhlensystem bietet die Möglichkeit, durch Zurückgehen wieder zum Ausgangspunkt zurückzukommen:

(V = Vorwärts/R = Rückwärts/S = Seitwärts)

Wenn man durch S-V-S-V-V-S-R von Höhle 0 in sieben Spielzügen in Höhle vier gekommen ist, so kommt man durch die Zugfolge V-S-R-R-S-R-S wieder in sieben Zügen in Höhle 0.

Die Gegenrichtung zu Vorwärts ist Rückwärts (und umgekehrt), während die Gegenrichtung zu seitwärts wiederum seitwärts ist, da nicht zwischen rechts und links unterschieden wird. Jede Höhle hat nur einen seitwärtigen Ein-/Ausgang!

Es ist unbedingt notwendig, einen Plan des Höhlensystems zu zeichnen, welches sehr verzweigt sein kann. Jede Höhle hat drei Öffnungen (V, R und S) wobei eine oder zwei manchmal in Sackgassen führen. Höhle 0 kann man nur seitwärts verlassen, wobei man in Höhle 2 gerät. Das übrige System wird jedesmal neu generiert.

Wenn man sich nun für eine Richtung entschieden hat, kann sich verschiedenes ereignen:

Ereignisse**Stolpern**

Das kann überall passieren. Man verliert 10% der ursprünglichen Gesundheit und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn man weder stolpert, noch in eine Sackgasse gerät, kommt man nun in eine Höhle. In einer Höhle können einem die verschiedensten Dinge passieren:

Ein leerer Raum

Das ist selten genug. Hier muß man keine Kämpfe bestehen, kann aber auch nichts gewinnen.

Ein Goldschatz

Nach kurzer Zeit fragt der Computer, wieviel des blinkenden Schatzes man mitnehmen will. Durch die HOCH- und RUNTER-Tasten kann der Wert in 10er-Schritten eingestellt werden.

EINGABE gibt den Wert ein. Aber aufgepaßt: Wer über 100 G\$ auf einmal raufen will, schadet seiner Gesundheit. Er verliert pro 10 G\$, ein Prozent seiner ursprünglichen Gesundheit. Ein Beispiel: Wer 100 G\$ aufnimmt bleibt gesund, wer 450 G\$ aufnimmt verliert 45% seiner Gesundheit. Vorsicht und klug gerechnet: Wer mehrmals in dieselbe Höhle kommt, kann einen Schatz in mehreren Portionen zu 100 G\$ und weniger gefährlich aufnehmen.

Ein Diamantenschatz

Für ihn gilt das gleiche wie für den Goldschatz, nur daß er in der Regel mehr wert ist. Er kann mehrere Tausend G\$ betragen!

(Übrigens: Die Höhe und Häufigkeit der Schätze, d.h. des insgesamt zur Verfügung stehenden Geldes, ist der Anzahl der Spieler und der zu zahlenden Auslösesumme angepaßt.)

Ein Zauberstein

Wenn man keinen Gegenzauber anwendet, kommt man nicht in diese Höhle; wendet man einen an, ist sie in der nächsten Runde frei und man kann hinein!

Ein (schreckliches) Monster

Jetzt wird es kritisch! Ein schreckliches Monster ist gefährlicher, als ein gewöhnliches ohne den Titel "schrecklich"! Mit einem Gegenzauber kann man das Monster für diese Runde beschwichtigen und daran vorbeiziehen.

Will man keinen Gegenzauber einsetzen, so muß man kämpfen:

Hier entscheidet rasches Reagieren. Je langsamer man ist, desto mehr Angriffe trägt das Monster vor.

Es leuchtet bei jedem Angriff ein Sternchen am Monster auf und man muß nun so schnell wie möglich die entsprechende Taste drücken:

Stern zwischen den Hörnern:

Stern an der rechten Klaue:

Stern an der linken Klaue:

Stern zwischen den Beinen:

Stern im Maul:

Hier erweist sich ein Joystick als lebensverlängernd!

Wenn das Monster getroffen wird, schließt es kurz die Augen, um erneut anzugreifen. Wenn es tot ist, läßt es die Hörner hängen und der Computer zeigt an, wie gesund oder krank man den Kampf überstanden hat.

Wenn der Kampf mehr als blaue Flecken verursacht hat, fragt der Computer, ob man Heiltrank nehmen will.

(Bei allen JA/NEIN-Fragen während des Spieles bedeutet die EINGABE gewählte Taste ein JA und alle anderen Tasten ein NEIN!)

Ist man auch nach Einnahme eines Heiltranks noch mindestens leicht verletzt, wird die Frage wiederholt. Bei TOPFIT oder LEICHT ANGEGRiffen benötigt man keinen Heiltrank.

Nach dem Tod eines Monsters besteht zu 30% die Chance, daß die Höhle in Zukunft monsterfrei ist.

Ein (Teufels-) Zauberer

Teufelszauberer sind gefährlicher als gewöhnliche!

Mit einem Gegenzauber (EINGABE gleich JA!) wird die Höhle für immer vom Zauberer gereinigt.

Wenn man den Kampf nicht scheut, erscheinen über dem Zauberstab des Zauberers Himmelsrichtungen, die man möglichst schnell mit der entsprechenden Taste beantworten muß:

N(orden) = HOCH

O(sten) = RECHTS

S(üden) = RUNTER

W(esten) = LINKS

Ist man schnell genug, erscheinen auf dem Zauberstab zwei Sterne und kurz darauf eine neue Richtung. Wenn der Zauberer verschwindet, hat man den Kampf bestanden.

Wenn man nicht schnell genug ist, erscheint "DAS WAR WOHL NICHTS" und man wird weggewirbelt. Beim nächsten Zug erfahren Sie, wo Sie gelandet sind.

Der Zauberschlüssel

Jubel! Den muß man gesehen haben! Wer nicht in dieser Höhle war, kommt nicht zum Schatz des Drachen Mordor!

Die Nummer auf dem Bart des Schlüssels muß man sich merken. Mit dieser magischen Zahl öffnet sich die Tür zum Schatz des Drachen Mordor!

Eine verschlossene Tür

Endlich! Hinter dieser Tür ist der Schatz verborgen.

Kennt man die Nummer nicht, ist diese Tür belanglos. Wenn sie richtig eingegeben ist (mit HOCH und RUNTER einstellen und mit EINGABE eingeben), sieht man den

sagenhaften Schatz des Drachen Mordor!

Die Frage ist nur, ob man genug Geld hat, um mit diesem Geheimnis an die Öffentlichkeit treten zu dürfen. Wenn nicht, muß man zunächst weitere Schätze und Zinsen sammeln, um dann noch einmal in dieser Höhle vorzusprechen.

Ist dieses dann auch geregelt, muß man "nur" noch lebend in Höhle 0 gelangen, um zu gewinnen.

Nach dem Ereignis kommt der nächste noch lebende Spieler an die Reihe, es sei denn, ein Spieler hat das Spiel gewonnen. In letzterem Fall fragt der Computer, ob man noch einmal spielen möchte (J oder N drücken).

Computerposter - Kassettenservice

Dieses Superadventure können Sie für nur 12,- DM fix und fertig auf Kassette erhalten. Bitte Computertyp angeben!

Bestellung an:

Roeske Verlag
Postfach 620
3440 Eschwege

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege:

Bankleitzahl 522 500 30

Konto-Nummer 45 22 934

senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorkasse, Schein

(Kassette 12,- DM).

Keine Schecks oder Überweisungen!

Jeden Monat ein neues
Computerposter mit einem
tollen Programm.
Computerposter bringt im
Mai:

Mad Bad Kong
Anfang des Monats bei
Ihrem Zeitschriftenhändler.