

## Anhang 2 : Auflösung zu 'DER MAGISCHE KREIS'

Um Ihnen das 'Nachschlagen' im Programmlisting zur Lösung der Aufgabe nicht zu einfach zu machen, haben wir die Zeilennummernübersicht in den Anhang verlegt. Ob Sie auf die dargestellte Lösung ganz oder teilweise zurückgreifen, bleibt Ihnen überlassen. Der Reiz des Spieles wird dadurch sicher nicht erhöht. Aus diesem Grunde haben wir Spiel und Lösung getrennt.

### Zeilenbereiche:

0 -	90	Autorenvermerk
93 -	95	Vorbereitung für Cursorsteuerung
100 -	400	Einleitung
400 -	930	DATA's für Sprites und Höhlenaufbau
1000 -	1210	Anfangsbild
1210 -	1240	Befehlsentgegennahme
1340 -	1430	Abfragen für Höhlenaufbau
1450 -	1550	Kontrollabfragen für Gespenster, Räuber und Taschenlampe
2000 -	2085	Abfrage für Labyrinthaufbau
2100 -	2160	Befehlsabfrage
3000 -	3162	Bildschirmaufbau für HI-LO Game
3170 -	3310	HI-LO Game
10000 -	10160	Grundriss Höhle
10200 -	10290	Türen zeichnen
13000 -	13183	Befehlsanalyse
14000 -	14730	Kommentare zum Spielablauf
15000 -	15060	Ausgabe für Spielende
16000 -	16601	Gegenstände zeichnen
18000 -	18480	Labyrinth zeichnen
19000 -	19170	Labyrinthbildung per Zufall

### Auflösung

Am Anfang sehen Sie vor sich das Bild einer Höhle, die mit Goldmine angeschrieben ist. Durch die Eingabe von 'N' kommen Sie in die Mine herein (siehe auch die Abbildung auf der nächsten Seite). Nun stehen Sie einsam und verlassen in Raum 3. Vor sich sehen Sie eine Taschenlampe, die sie an sich nehmen sollten, da Sie sonst im Dunkeln tappen. Danach gehen Sie zweimal nach Osten ('E','E'). In Raum 5, in dem Sie sich nun befinden, liegt ein Amulett. Wenn Sie

die geheime Botschaft in Raum 26 lesen möchten (das ist die einzige Möglichkeit, jemals wieder aus der Goldmine herauszukommen), sollten Sie es aufheben.

Nun gehts zurück in Raum 3. Dazu geben Sie zweimal 'W' ein. Dann gehen Sie einmal nach Norden, zweimal nach Osten, dreimal nach Norden und einmal nach Westen. Sie sind nun in Raum 20. Dort befindet sich ein Rettungsring, den Sie mitlaufen lassen. Und nun mit viel Elan auf zu Raum 23. Fairerweise müssen wir Ihnen sagen, daß Sie in Raum 19 baden gehen und nicht schwimmen können. Die einzige Möglichkeit, Raum 23 zu erreichen ist folgender Befehl: 'RETTUNGSRING ANLEGEN'. Nun nach Raum 23. Dort finden Sie ein Kreuz, das die einzige Möglichkeit darstellt, die lästigen Gespenster loszuwerden.

Jetzt aber schleunigst nach Raum 10. Stellen Sie hier Ihren Rettungsring ab, und nehmen Sie den Bleistift an sich. Dann gehen Sie via Raum 6 und 9 nach Raum 17. Dort versuchen Sie die Säure zu nehmen. Wenn dies nach dem 5. Versuch immer noch nicht gelingt, werden Sie sich an die Anleitung erinnern, welche die Anzahl Gegenstände, die Sie bei sich haben dürfen, auf vier beschränkt. Stellen Sie also das Amulett vorübergehend ab und nehmen die Säure auf.

Das nächste Etappenziel ist Raum 26. Halt, Halt nicht so schnell. So einfach geht das auch wieder nicht. Vermeiden Sie die Route über Raum 20, da in Raum 29 der sichere Tod auf Sie wartet. In Raum 34 wird Ihre Unternehmungslust durch ein Gespenst gebremst, welches Sie mit Ihrem Kreuz - ein guter Christ hat so etwas ja immer dabei - verjagen. In Raum 38 erwartet Sie noch eine unangenehme Überraschung. Ein Räuber! Wenn Sie ihn nicht mit der Säure vertreiben, war Ihr Weg umsonst. Nachdem Sie auch diesen lästigen Begleiter losgeworden sind, holen Sie Ihr Amulett aus Raum 17. Dazu müssen Sie dort die Säure wieder abstellen.

Marschieren Sie nach Raum 36, wo Sie wieder ein Gespenst beseitigen müssen. In Raum 26 sind Sie fast am Ziel. Dort müssen Sie noch ein Gespenst verjagen und aufmerksam die Botschaft lesen. Danach gehen Sie zurück zu Raum 38, er ist mit einem Kreuzchen gekennzeichnet, und geben folgendes ein: 'ZEUSS AUSSPRECHEN'.

Nun tut sich vor Ihnen ein Labyrinth auf. Da es durch Zufall aufgebaut wird, kennen wir den Weg auch nicht. Die Bombe liegt jedoch ziemlich weit im Norden. Da Sie den Bleistift bei sich haben, können Sie durch den Befehl 'KENNZEICHNEN' Räume markieren. Plötzlich fallen Sie durch

eine Falltür und stehen vor der Bombe.

Um die Bombe zu entschärfen müssen Sie eine fünfstellige Zahl herausfinden. Das einzige was Ihnen mitgeteilt wird, ist, ob Ihre Eingabe zu hoch oder zu niedrig war. Nach drei Minuten explodiert die Bombe, wenn sie bis dahin nicht entschärft worden ist.

#### Register der einzelnen Höhlen

1. Nichts = Ende
2. Durchgangsraum
3. Ausgangspunkt und Taschenlampe
4. Durchgangsraum
5. Amulett
6. Durchgangsraum
7. Durchgangsraum
8. Durchgangsraum
9. Durchgangsraum
10. Bleistift (Wichtig für das Labyrinth)
11. Durchgangsraum
12. Nichts = Ende
13. Durchgangsraum
14. Papier (Ablenkung)
15. Durchgangsraum
16. Durchgangsraum
17. Säure
18. Durchgangsraum
19. Diese Höhle ist überflutet und ein Rettungsring wird benötigt
20. Rettungsring
21. Durchgangsraum
22. Nichts = Ende
23. Kreuz
24. Durchgangsraum
25. Tresor (Ablenkung)
26. Geist und wichtige Mitteilung
27. Durchgangsraum
28. Durchgangsraum
29. Nichts = Ende
30. Durchgangsraum
31. Durchgangsraum
32. Geist, der mit dem Kreuz bekämpft wird und Nitroglycerin
33. Durchgangsraum
34. Geist, der mit dem Kreuz bekämpft wird
35. Durchgangsraum
34. Geist, der mit dem Kreuz bekämpft wird
37. Durchgangsraum
38. Räuber, der mit der Säure verjagt wird
39. Durchgangsraum

DER MAGISCHE KREIS  
Grundriß der Höhle

