

## 3-D Labyrinth

- \* Spectrum 48k
- \* Perspektivische Darstellung des Labyrinths
- \* Schatzsuche mit Lageplan
- \* Definieren eigener Labyrinth möglich
- \* Programmlänge ca. 20 kB, Basic und Maschinencode
- \* Punktwertung
- \* Siegesmelodie

### PROGRAMMBESCHREIBUNG

Laden den Programmes erfolgt mit «LOAD " "».

Eingaben:

TASTE	FUNKTION	PUNKTE
"5"	— links drehen	— 0
"8"	— rechts drehen	— 0
"Y"	— 1 Schritt vorwärts	10
"1"	— Übersichtskarte	—60

Wenn Sie ein eigenes Labyrinth zeichnen wollen, stehen Ihnen folgende Tasten zur Verfügung:

TASTE	CURSOR
"5"	— links
"6"	— abwärts
"7"	— aufwärts
"8"	— rechts

Wenn Sie die Cursorsteuertasten in Verbindung mit «CAPS SHIFT» drücken, hinterläßt der rot/grünblinkende Cursor eine Spur, die den Gang des Irrgartens darstellt. Ohne «CHAPS SHIFT» werden bestehende Freifelder wieder gelöscht. Am Rande des Rasterfeldes können Sie keinen Gang festlegen.

Mit «ENTER» wird die Eingabe abgeschlossen und der Irrgarten einem Fehlertest unterzogen. Nach

dem Drücken einer Taste kann die fehlerhafte Stelle korrigiert werden.

Nach dem Laden müssen Sie die Frage, ob Sie selbstdefinierte Labyrinth laden wollen, beantworten. (Solange Sie noch keine Labyrinth gespeichert haben, geben Sie bitte "n" ein!) Dann geben Sie die Anzahl der Mitspieler an.

Anschließend haben Sie die Möglichkeit, ein eigenes Labyrinth zu definieren. Antworten Sie auch hier mit "n", so beginnt das Spiel. Die Aufgabe ist, mit möglichst wenig Schritten den Schatz zu erreichen.

Nach jedem Durchgang ist der nächste Spieler an der Reihe.

Nach dem 3. Durchgang werden Sie gefragt, ob Sie noch einmal spielen wollen. Wenn Sie mit "j" antworten, beginnt ein neues Spiel. Wenn Sie "n" eingeben, haben Sie 10 Sekunden lang Zeit, selbstdefiniert Labyrinth zu SAVEN, anschließend löscht sich das Programm selbst.

Wenn Sie eigene Labyrinth entwerfen, bietet Ihnen die Routine »Unterprogramm beenden« die Möglichkeit, vordefinierte, selbstdefinierte oder beide Labyrinth für das anstehende Spiel zu wählen.

Wenn Sie die Frage, ob Sie selbstdefinierte Labyrinth laden wollen, mit "j" beantworten, brauchen Sie nur noch das Band mit den gewünschten Labyrinth starten. Bereits definierte Labyrinth werden dabei gelöscht.