

GROSSER

C64

PROGRAMMIER

WETTBEWERB

PROGRAMM DES MONATS FEBRUAR



3000,-

NAME: Ralf Neidling
GEBOREN: 6.3.1969
WOHNORT: Heilbronn
HOBBYS: Programmieren
in Assembler

IHRE SUPERCHANCE!

Die 3000-Mark-Chance

Wollen Sie Ihr Programm im 64'er-Magazin veröffentlichen und dafür 3000 Mark kassieren? Dann machen Sie mit beim Wettbewerb »Programm des Monats«. Es spielt keine Rolle, ob Sie eine Textverarbeitung oder ein revolutionäres Grafikprogramm geschrieben haben, ein rasantes Spiel oder neue Utilities, eine Betriebssystemerweiterung oder neue Hardware. Sie haben einen entsprechenden Beitrag für das »Programm des Monats«? Dann gibt es dafür nur eine Adresse: das 64'er-Magazin. Jeden Monat warten 3000 Mark auf Sie.

Die 1000-Mark-Chance

Haben Sie eine prima Anwendung mit dem Computer programmiert oder gebastelt? Uns ist Ihre Entwicklung bare 1000 Mark wert. Verwalten Sie Ihre Finanzen oder die Kfz-Kosten mit einer eigenen Programmentwicklung? Oder arbeiten Sie gar mit einer von Ihnen stammenden Tabellenkalkulation? Möglicherweise setzen Sie Ihren C 64 für Ihr Geschäft ein (Buchhaltung, Lagerverwaltung, Bestellwesen etc.)? Dann sollten Sie es nicht versäumen, Ihr Programm an die 64'er zu schicken und damit eventuell ganz mühelos 1000 Mark zu kassieren.

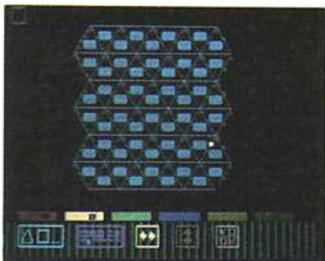
Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion Stichwort: Programm
(Anwendung) des Monats,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Ignition

einfach
zündend



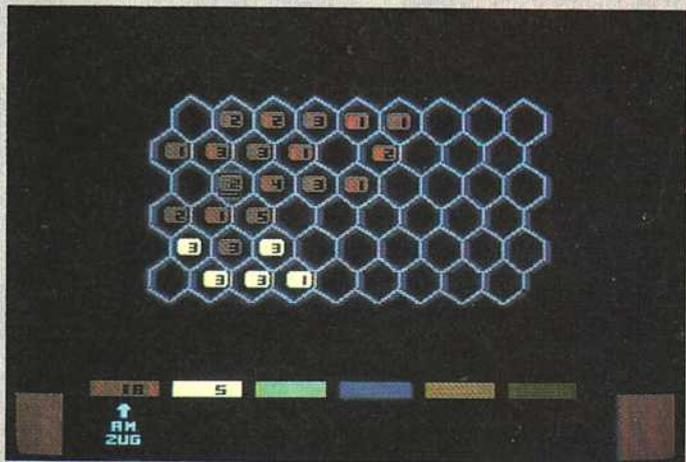
Ignition ist ein Strategiespiel der neueren Art. Hier müssen Sie keine Raumschiffe abballern, sondern mit Geschick und Mut versuchen, Herrscher des Spielfeldes zu werden. Ganz einfach haben wir es Ihnen allerdings nicht gemacht...



Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Feldformen, hier z.B. dreieckige Felder

von Ralf Neidling

Jede Aktion des Spielers wirkt sich nicht nur auf die gegnerischen Spielsteine aus, sondern in ungeahnter Weise auch auf die eigenen – das ist das Besondere und Reizvolle an Ignition. Was da alles passiert, kann man nicht beschreiben, man muß es einfach sehen. Das Spielfeld ist aufgeteilt in einzelne Felder. Zu Beginn des Spieles sind sämtliche Felder leer. Setzt ein Spieler einen Spielstein seiner Farbe in ein leeres Feld, so gehört es ihm. Der Spieler kann jedoch auch einen Spielstein in ein Feld



Ignition ist ein neues Strategiespiel für Leute mit Köpfchen

setzen, das ihm schon gehört. Er hat dann zwei, drei oder mehr Steine darin. Sobald sich in einem Feld jedoch so viele Steine befinden, wie dieses Feld Nachbarfelder besitzt, »explodiert« es (Nachbarfelder sind Felder mit gemeinsamer Kante). Die Folge: Je ein Spielstein des »explodierten« Feldes kommt in eines der angrenzenden Felder. Das ursprüngliche Feld ist also leer, die Nachbarfelder haben dafür jetzt dessen Farbe und gehören dem entsprechenden Spieler. Befanden sich in den übernommenen Feldern bereits Spielsteine, so gehören sie nun auch diesem Spieler. Sind in einem der neuen Felder wieder genügend viele Steine, explodiert auch dieses usw. Jeder Spieler darf pro Runde einen Spielstein setzen. Gewonnen hat der Spieler, der als einziger noch Felder besitzt.

Den Cursor kann man mit dem Joystick (Port 1 oder 2) bewegen. Fährt man den Cursor auf einen der Menüpunkte, die sich oberhalb und unterhalb des Spielfeldes befinden, und betätigt den Feuerknopf, so wird dieser Menüpunkt aktiviert. Bei den meisten Menüpunkten öffnet sich daraufhin ein Window. Zum Schlie-

Ben des Windows kann man einfach außerhalb des Windows auf den Feuerknopf drücken. Das Window muß aber nicht vor der Wahl eines neuen Menüpunktes geschlossen werden. Man hat folgende Menüpunkte zur Auswahl:

Obere Menüleiste (immer anwählbar)

1. SPIEL/MENÜ: Mit »SPIEL« läßt sich ein Spiel starten. Während eines Spiels kann man dieses mit »MENÜ« beenden.
2. ENDE: Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Programm durch RUNSTOP/RESTORE beendet (Neustart durch RUN).
3. CBM: Einstellen der Geschwindigkeit, mit der die Explosionen und (bei einem Spieler) der Computer-Zug erfolgen soll (Voreinstellung = 5).
Ganz langsam = 0
Ganz schnell = 10

Untere Menüleiste (nur vor bzw. nach einem Spiel)

1. FELDERFORM: Wahlmöglichkeit zwischen dreieckigen, viereckigen und sechseckigen Feldern.
2. SPIELER: Anzahl der Spieler. Von null Spielern (Demo) bis zu sechs Spielern (Voreinstellung = 1). Bei einem Spieler spielt man gegen den Computer. Dieser spielt am besten auf Dreiecken und am schlechtesten auf Sechsecken.
3. HORIZONTALE FELDGRÖSSE
4. VERTIKALE FELDGRÖSSE
Die Mindestgröße des Spielfeldes beträgt immer 3 x 2 Punkte, die maximale Größe beträgt bei:
- Dreiecken 17 x 6 Punkte
- Vierecken 13 x 10 Punkte
- Sechsecken 11 x 10 Punkte
5. KO/OK: Bei mehr als zwei Spielern kann man festlegen, ob ein Spieler, der keine Felder mehr besitzt, ausscheidet oder weiter spielen kann (Voreinstellung = Nein).

Tips zur Praxis

Dieses Spiel lernt man am besten, indem man es oft spielt. Hier ein kleines Beispiel: Bei viereckiger Felderform (Bild) besitzt ein Eckfeld zwei, ein Randfeld drei und ein Mittelfeld vier Nachbarfelder. Sobald sich z.B. in einem Mittelfeld vier Steine befinden, explodiert es. In den Feldern darüber, darunter, links und rechts kommt also ein Stein dazu. Die Anzahl der Felder, die jeder Spieler besetzt hält, wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Jede Zahl ist mit der Farbe der zugehörigen Felder unterlegt. Welcher Spieler am Zug ist, erkennt man am Pfeil »Am Zug« unter der Zahl und der Farbe des unteren Bildschirmrahmens. Fährt man auf eines der Felder, so beginnt es zu blinken. Drückt man den Feuerknopf und das Feld ist leer bzw. hat die Farbe des Spielers, der am Zug ist, so wird diesem Feld ein Spielstein hinzugefügt. Der Computer prüft daraufhin, ob das Feld voll ist und läßt es gegebenenfalls explodieren. Ist alles abgearbeitet, kommt der nächste Spieler zum Zug. Dies geht so lange, bis nur noch Felder (also Spielsteine) einer Farbe vorhanden sind.

Speicherbelegung

\$0334-\$03B8:	Flags, Score, Daten usw.
\$0400-\$07FF:	Spielfelddaten
\$0801-\$1968:	Hauptprogramm
\$1969-\$29D8:	Rasterinterrupt-Behandlung (zuständig für sämtliche Bildschirmausgaben; deshalb flackerfrei und bis zu 14 Sprites gleichzeitig)
\$29D9-\$4699:	Zeichensatz und Sprites
\$A000-\$A1FF:	Zwischenspeicher für Windows
\$A200-\$AFFF:	Stapelspeicher für die Explosionen
\$CA00-\$CBFF:	weitere Spielfelddaten
\$CC00-\$CFFF:	Bildschirm
\$E000-\$FFFF:	Zeichensatz und Sprites bei laufendem Programm