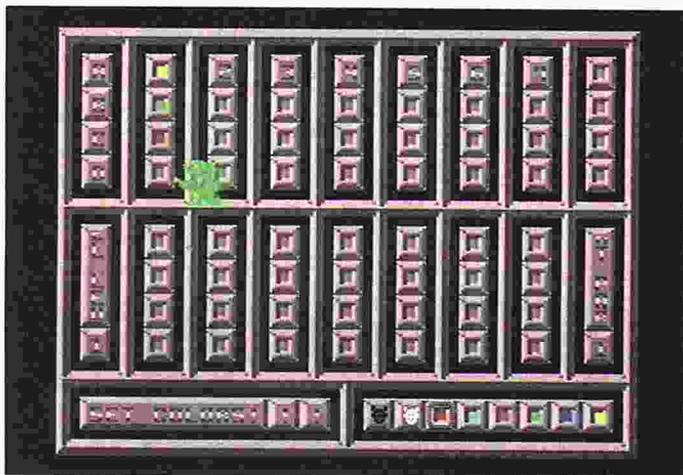


*Magic Colors –
wer errät die Farben?*

Kunterbunter Hexentanz

*Hoch geht's her auf dem Brocken im Harz!
Dieses Jahr haben sich Hexen und Teufel für die
Walpurgisnacht etwas Neues ausgedacht:
das dämonische Gesellschaftsspiel »Magic Colors«!*

Kennen Sie den Logiktrainer »Supercode«? Dieses Spiel ist eine tolle und ausgefeilte Umsetzung für den C64 mit vielen neuen Gags. Es enthält drei Level mit jeweils zwei Durchgängen. Man muß eine vom Computer vorgegebene Farbkombination erraten. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit jedem Level: im ersten wählt man sechs, im zweiten sieben und im dritten Level acht mögliche Farben aus.



[1] Die ungeduldige Hexe wartet schon darauf, ihre Farben zu versprühen

Laden Sie das Spiel mit:

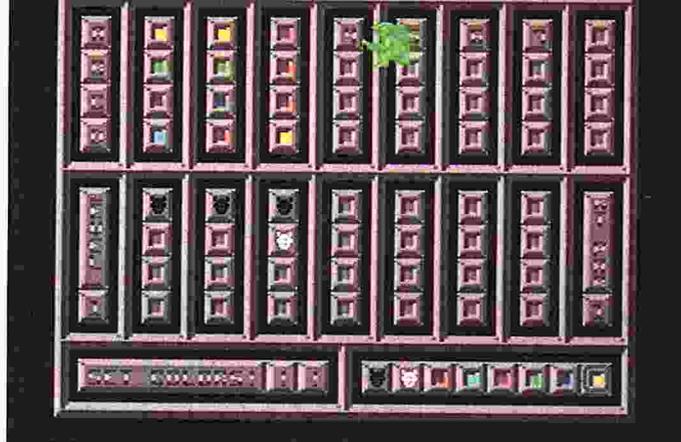
```
LOAD "MAGIC COLORS",8
```

Nach dem Start mit RUN sollte man den Joystick in Port 2 stöpseln. Dann dürfen Sie per Funktionstasten zwischen zwei Niveaus wählen:

- <F1>: Anfänger,
- <F3>: Profis.

Nach Tastendruck baut sich das Spielfeld auf. Die Farben in der rechten unteren Menüleiste lassen sich per Joystick links/rechts bestimmen. Nach Übernahme drückt man den Feuerknopf: Eine grüne Hexe sprüht die gewählte Farbe mit einem vollautomatischen Besen ins entsprechende Feld (Abb. 1). Sind pro Kombination alle Farben verteilt, geht's per Knopfdruck in die Auswertung (linker unterer Button, wird vom blinkenden Grafik-Cursor umrahmt). Falls man sich aber nicht sicher ist, kann man die Sprühaktion mit Tipp aufs Feld rechts daneben rückgängig machen.

Auswertung: Für jede erratene Farbe erhält man einen weißen Teufelskopf im Bildschirmteil unterhalb der gewählten Kombination (Abb. 2). Befand sich die Farbe bereits an der



[2] Teuflich grinsen die Dämonenfratzen: Das war wohl nichts!

richtigen Position, gib't's eine schwarze Fratze. Nieten werden schamhaft verschwiegen. Stimmt also keine der gewählten Farben mit einer der vorgegebenen überein, bleibt das Auswertungsfeld leer (vor lauter Schadenfreude macht aber dafür die Hexe einen doppelten Salto!).

Schnelligkeit bringt Punkte!

Freuen Sie sich nicht zu früh: Die Verteilung der weißen Teufelsköpfe sagt nichts darüber aus, ob die Farben bereits richtig positioniert sind! Haben Sie die Kombination exakt mit den richtigen Farben belegt bzw. den Part erfolgreich beendet, erscheinen rechts oben im Spielfeld zur Bestätigung nochmals die vom Computer gewählten Farben. Per Feuerknopf sieht man die bisher erreichten Punkte, der nächste Tipp auf Feuer bringt Sie in den nächsten Part bzw. Level.

Punkteverteilung: Wurde die Kombination z. B. im letzten Versuch gefunden, gib't's dafür immerhin noch 100 Punkte. Für jeden Versuch weniger erhält man 100 Punkte zusätzlich. Sie werden zu den bisher erreichten Zählern addiert.

Sind alle Level gelöst, spielen die Hexen zur Belohnung zum Tanz auf. Die Routine wird per Endlosschleife erzeugt – man verläßt das bunte Hexentreiben per Feuerknopf. Jetzt kann man nochmals spielen oder das Programm nach vorheriger Sicherheitsabfrage mit einem Reset verlassen.

Wer die richtige Kombination nicht errät, muß sich mit der unvermeidlichen Meldung »GAME OVER« anfreunden. Wie zum Hohn zeigt der C64 die richtige Reihenfolge: Man hat aber nur die Wahl zwischen einem neuen Spiel (in dem die Karten bzw. Farben neu gemischt werden) oder dem Ausstieg per Reset.

Programmhinweise

Das Spiel wurde in Assembler programmiert (Smon-Plus), läßt sich aber wie ein Basic-Programm laden und mit RUN starten. Es umfaßt 37 Blocks auf Diskette (gepackt) und belegt den Speicherbereich von \$0801 (2049) bis \$2BDD (11229). Die Einsprungadresse liegt bei \$2000 (SYS 8192). Wegen des begrenzten Speicherplatzes auf Disk hat man auf Intro-Bildschirme und überdimensionale Sound-Dateien verzichtet. Als Packer diente das Utility »File-Compactor« (64'er-Sonderheft 57).

So friedlich kann's zugehen am Hexensabbat – aber wehe, Sie erraten keine einzige Farbkombination... (bl)

Kurzinfo: Magic Colors

Programmart: Knobelspaß/Strategie
Laden: LOAD "MAGIC COLORS",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Umsetzung des Gedächtnistrainingsspiels »Supercode«
Benötigte Blocks: 37
Programmautor: Wolfgang Picheta