

Blasted Squares Brettspiel mit Tücken

Es handelt sich bei diesem Programm um ein Brettspiel; gezogen wird auf einer karierten Fläche. Zunächst sind alle Felder gelb. Anschließend wählt der CPC zufällig Quadrate von 3×3 Kästchen Kantenlänge aus und invertiert diese neun Felder; alle gelben werden dann blau und umgekehrt. Je nach Schwierigkeitsgrad erfolgt dies für 30 bis 200 Quadrate.

Programm: Blasted Squares

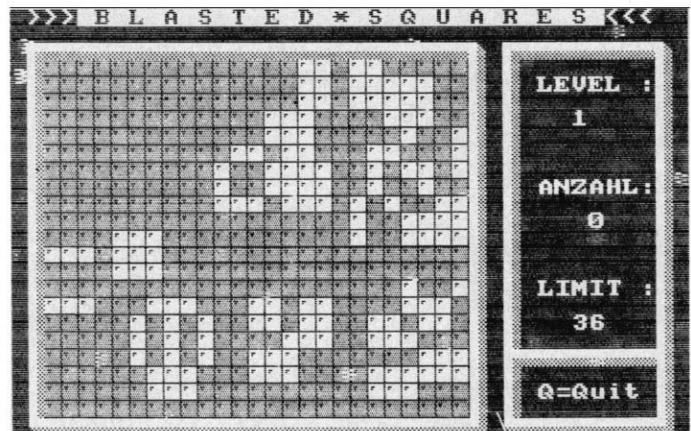
Computer: CPC 464/664/6128

Funktion: Spiel

Listings: 1

Steuerung: Joystick

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, aus dem Durcheinander von blauen und gelben Kästchen durch erneutes Invertieren alle in gelbe umzuwandeln. Dazu bewegt er den Cursor mit Hilfe des Joysticks auf ein beliebiges Feld innerhalb der Spielfläche (mit Ausnahme der Felder direkt am Rand). Durch Druck auf den Feuerknopf werden dieses und die acht Nachbarfelder erneut invertiert. Die dazu notwendige Routine



ist aus zeitkritischen Gründen in Maschinencode geschrieben. Das einheitlich gelbe Spielfeld ist mit der durch ein Limit vorgegebenen Anzahl von Drehungen wiederherzustellen. Außerdem werden im rechten Fenster der Level und die Anzahl der benötigten Versuche angezeigt. Durch Druck auf die Taste Q läßt sich das Spiel vorzeitig beenden.

Armin Vahrenhorst

```

<06A9> 10 ' *****
<0573> 20 ' *
<07E0> 30 '          BLASTED SQUARES          *
<0587> 40 ' *
<062C> 50 '          by                          *
<059B> 60 ' *
<0870> 70 '          ARMIN VAHRENHORST          *
<07E7> 80 '          Heideweg 6                  *
<07A4> 90 '          4543 Lienen                  *
<05A2> 100 ' *
<061F> 110 '          -1987-                      *
<05B6> 120 ' *
<0700> 130 ' *****
<0154> 140 '
<043A> 150 '*** Init ***
<0168> 160 '
<018E> 170 MODE 1
<05E2> 180 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,2:INK 3,24:BOR
        DER 0
<027E> 190 DEFINT a-z
<01E1> 200 GOSUB 2090
<0272> 210 GOSUB 1970
<04AD> 220 DIM feld(27,23)
<02F1> 230 v=0
<0A59> 240 a$=CHR$(250):b$=STRING$(25,250)
<0393> 250 ENV 1,15,-1,2
<0259> 260 WINDOW#1,3,27,4,24
<00D7> 270 '
<0B68> 280 '*** Wahl d. Schwierigkeitsgr. ***
<00EB> 290 '
<00BD> 300 CLS
<0129> 310 PEN 1

```

```

<0AB5> 320 LOCATE 2,3:PRINT">>>>B L A S T E D
        * S Q U A R E S<<<<"
<013F> 330 PEN 3
<0C3B> 340 LOCATE 7,8:PRINT"Bitte Spielstufe wa
        ehlen : "
<0459> 350 FOR a=1 TO 5
<1476> 360 LOCATE 10,10+a*2:PEN 2:PRINT a;:PEN
        3:PRINT " - ";:PRINT USING"###";a*30;:PR
        INT " Drehungen"
<0129> 370 NEXT
<02A2> 380 x=12
<0179> 390 PEN 1
<0636> 400 LOCATE 9,x:PRINT CHR$(246);
<03FB> 410 j=JOY(0)
<0DF1> 420 IF j=2 THEN LOCATE 9,x:PRINT " ";:x=
        x+2:GOSUB 460
<0DFB> 430 IF j=1 THEN LOCATE 9,x:PRINT " ";:x=
        x-2:GOSUB 460
<06A7> 440 IF j=16 THEN GOTO 510
<0246> 450 GOTO 410
<0712> 460 IF x>20 THEN x=20
<070F> 470 IF x<12 THEN x=12
<0686> 480 LOCATE 9,x:PRINT CHR$(246);
<07F3> 490 FOR pause=1 TO 400:NEXT
<01C4> 500 RETURN
<0678> 510 s=(x-10)/2
<0494> 520 an=s*30
<07C7> 530 PEN 3:LOCATE 15,24:PRINT"- O.K. -";:
        PRINT CHR$(7);
<0762> 540 FOR pause=1 TO 2500:NEXT
<00F0> 550 '
<0859> 560 '*** Spielfeldaufbau ***
<0104> 570 '
<00D6> 580 CLS
<0144> 590 PEN 3
<1024> 600 LOCATE 2,1:PRINT">>>>";:PEN 2:PRINT
        "B L A S T E D * S Q U A R E S<<<<";:PEN 3:
        PRINT"<<<<";:PEN 1
<0B22> 610 LOCATE 2,3:PRINT CHR$(241);STRING$(2
        5,245);CHR$(242);
<0B37> 620 LOCATE 30,3:PRINT CHR$(241);STRING$(
        8,245);CHR$(242);
<0495> 630 FOR b=4 TO 24
<060C> 640 LOCATE 2,b:PRINT CHR$(248);
<063C> 650 LOCATE 28,b:PRINT CHR$(248);
<0648> 660 LOCATE 30,b:PRINT CHR$(248);
<065B> 670 LOCATE 39,b:PRINT CHR$(248);
<0160> 680 NEXT

```

```

<0B98> 690 LOCATE 2,25:PRINT CHR$(244);STRING$(
25,245);CHR$(243);
<0BAB> 700 LOCATE 30,21:PRINT CHR$(241);STRING$(
8,245);CHR$(248);
<0BB7> 710 LOCATE 30,25:PRINT CHR$(244);STRING$(
8,245);CHR$(243);
<01C6> 720 PEN 3
<052A> 730 LOCATE 32,5:PRINT "LEVEL : "
<0458> 740 LOCATE 33,7:PRINT s;
<0576> 750 LOCATE 32,11:PRINT "ANZAHL:"
<065D> 760 LOCATE 33,13:PRINT USING"###";v;
<0472> 770 LOCATE 32,17:PRINT "LIMIT : "
<09AA> 780 LOCATE 33,19:PRINT an+an/100*10+3
<010C> 790 PEN 2
<04ED> 800 LOCATE 32,23:PRINT "Q=Quit"
<028E> 810 PEN#1,3:PAPER#1,0
<00FB> 820 CLS#1
<0595> 830 LOCATE#1,10,11:PRINT#1,"MOMENT..."
<0113> 840 '
<0B31> 850 '*** Aufbau der blauen Felder ***
<0127> 860 '
<0449> 870 POKE &4FFF,an
<0BA3> 880 FOR z%=&82B9 TO &82B9+an*2 STEP 2
<0752> 890 x=INT(RND*23)+4
<075A> 900 y=INT(RND*19)+5
<09A9> 910 IF feld(x,y)=1 THEN GOTO 890
<0662> 920 feld(x,y)=1
<03C0> 930 POKE z%,x
<04D0> 940 POKE z%+1,y
<0290> 950 NEXT z%
<0187> 960 CLS#1
<04D9> 970 FOR b%=1 TO 21
<0322> 980 PRINT#1,b$;
<02A0> 990 NEXT b%
<0C48> 1000 CALL &8101:'MCODE-Prg. zum invertie
ren
<0E3C> 1010 anzahl$=HEX$(PEEK(&8020),2)+HEX$(PE
EK(&801F),2)
<08D2> 1020 p=VAL("&"+anzahl$)
<01EC> 1030 GOTO 1270
<00DC> 1040 '
<0CAB> 1050 '*** umliegende Felder umfaerben **
*
<00F0> 1060 '
<01B9> 1070 GOSUB 1180
<05CD> 1080 x=x-1:GOSUB 1180
<05D9> 1090 y=y-1:GOSUB 1180
<05E3> 1100 y=y+2:GOSUB 1180
<05EA> 1110 x=x+1:GOSUB 1180
<05F8> 1120 y=y-2:GOSUB 1180
<05FE> 1130 x=x+1:GOSUB 1180
<060A> 1140 y=y+1:GOSUB 1180
<0614> 1150 y=y+1:GOSUB 1180
<08A5> 1160 x=x-1:y=y-1
<0246> 1170 GOTO 1220
<0A0A> 1180 MOVE x*16-8,400-(y*16-8)
<18B2> 1190 IF TEST(x*16-8,400-(y*16-8))=2 THEN
PEN 3:p=p+1 ELSE PEN 2:p=p-1
<05CB> 1200 LOCATE x,y:PRINT a$;
<018D> 1210 RETURN
<0F88> 1220 IF p=525 THEN FOR a=1 TO 1200:NEXT:
WHILE INKEY$<>"" :WEND:GOTO 1550
<0DC5> 1230 IF v=an+an/100*10+3 THEN GOTO 1740
<01AB> 1240 RETURN
<01AE> 1250 '
<0973> 1260 '*** Joystick - Abfrage ***
<01C2> 1270 '
<05B9> 1280 x=4:y=5:GOSUB 1450
<036F> 1290 j=JOY(0)
<104E> 1300 IF j=1 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;y=y-1:GOSUB 1410
<1058> 1310 IF j=2 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;y=y+1:GOSUB 1410
<1063> 1320 IF j=4 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;x=x-1:GOSUB 1410
<147A> 1330 IF j=5 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;x=x+1:y=y-1:GOSUB 1410
<1484> 1340 IF j=6 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;x=x-1:y=y+1:GOSUB 1410
<1084> 1350 IF j=8 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;x=x+1:GOSUB 1410
<149B> 1360 IF j=9 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:P
RINT a$;x=x+1:y=y-1:GOSUB 1410
<14B1> 1370 IF j=10 THEN GOSUB 1490:LOCATE x,y:
PRINT a$;x=x+1:y=y+1:GOSUB 1410
<1900> 1380 IF j=16 THEN SOUND 1,239,30,15,1:v=
v+1:PEN 3:LOCATE 33,13:PRINT USING"###";
v;:GOSUB 1070:GOSUB 1450:WHILE JOY(0)=16
:WEND
<07C9> 1390 IF UPPER$(INKEY$)="Q" THEN GOTO 185
0
<0174> 1400 GOTO 1290
<069B> 1410 IF y<5 THEN y=5
<06DE> 1420 IF y>23 THEN y=23
<06AB> 1430 IF x<4 THEN x=4
<06F6> 1440 IF x>26 THEN x=26
<04C0> 1450 PRINT CHR$(22)CHR$(1);
<0847> 1460 PEN 0:LOCATE x,y:PRINT CHR$(255);
<04D3> 1470 PRINT CHR$(22)CHR$(0);
<019C> 1480 RETURN
<0C1E> 1490 PEN TEST(x*16-8,400-(y*16-8))
<07BA> 1500 FOR pause=1 TO 100:NEXT
<01BA> 1510 RETURN
<01BD> 1520 '
<074A> 1530 '*** Auswertung ***
<00D2> 1540 '
<00D8> 1550 CLS#1
<0B8A> 1560 fehlp=((v-an)*100)/an
<0632> 1570 s=s+1:v=0
<0639> 1580 IF s>6 THEN s=6
<04C6> 1590 an=s*30
<0779> 1600 IF s=6 THEN an=200
<0144> 1610 PEN 3
<0688> 1620 LOCATE#1,10,3:PRINT#1,"Sie lagen"
<0B28> 1630 LOCATE#1,3,5:PRINT#1,"innerhalb des
Limits !"
<01A0> 1640 PEN#1,1
<08EA> 1650 LOCATE#1,7,7:PRINT#1,"FEHLER :";feh
lp;"%"
<01B5> 1660 PEN#1,2
<093D> 1670 LOCATE#1,6,10:PRINT#1,"NAECHSTER LE
VEL :":PEN#1,3
<08DF> 1680 LOCATE#1,6,12:PRINT#1,an;" Drehunge
n"
<0204> 1690 GOSUB 1910
<06C4> 1700 LOCATE#1,8,20:PRINT#1,"<LEERTASTE>"
<0527> 1710 WHILE INKEY$<>"" :WEND
<0282> 1720 GOTO 730
<0190> 1730 '
<0AF8> 1740 '*** Limit ueberschritten ***
<01A4> 1750 '
<07A3> 1760 FOR pause=1 TO 1600:NEXT
<096E> 1770 SOUND 1,956,50,15:SOUND 1,1012,50,1
5:SOUND 1,1136,50,15
<083E> 1780 FOR pause=1 TO 2500:NEXT
<0556> 1790 WHILE INKEY$<>"" :WEND
<00D3> 1800 CLS#1
<078F> 1810 LOCATE#1,7,7:PRINT#1,"Sie haben das
"
<0B82> 1820 LOCATE#1,3,13:PRINT#1,"Limit uebers
chritten !!"
<0647> 1830 LOCATE#1,8,20:PRINT#1,"<LEERTASTE>"
<04AA> 1840 WHILE INKEY$<>"" :WEND
<0105> 1850 CLS#1
<074E> 1860 LOCATE#1,7,8:PRINT#1,"NOCH EIN SPIE
L ?"
<0648> 1870 LOCATE#1,8,10:PRINT#1,"JJa / NNei
n"
<04F2> 1880 c$=UPPER$(INKEY$)
<08FC> 1890 IF c$<>"J" AND c$<>"N" THEN 1880
<0D3D> 1900 IF c$="J" THEN PRINT CHR$(7);:GOSUB
1910:CLS:GOTO 280 ELSE CLS:PEN 3:END
<04A5> 1910 FOR x%=1 TO 27
<04AC> 1920 FOR y%=1 TO 23
<0641> 1930 feld(x%,y%)=0
<0204> 1940 NEXT:NEXT
<0174> 1950 RETURN
<0177> 1960 '
<0759> 1970 '*** Neue Symbole ***
<018B> 1980 '
<0CE9> 1990 SYMBOL 241,255,255,255,255,245,250,
245,250
<0CCE> 2000 SYMBOL 242,240,248,244,250,245,250,
245,250
<0B01> 2010 SYMBOL 243,245,250,245,250,85,170,8
5,170
<09CA> 2020 SYMBOL 244,255,255,255,255,85,42,21
,10
<0B35> 2030 SYMBOL 245,255,255,255,255,85,170,8
5,170

```

TIPS + TRICKS

```

<0D04> 2040 SYMBOL 248,245,250,245,250,245,250,
245,250
<0A9B> 2050 SYMBOL 250,254,158,190,254,254,254,
254,0
<0BB4> 2060 SYMBOL 255,255,255,199,199,199,255,
255,255
<00ED> 2070 RETURN
<00F0> 2080 '
<0AAB> 2090 '*** MC fuer Invertierungen ***
<0104> 2100 '
<04DD> 2110 LOCATE 16,12:PRINT"Lese MC"
<09BE> 2120 adr=&8101:wp=0:zei=2210
<03FB> 2130 MEMORY adr-1
<0C32> 2140 FOR a=0 TO 19:READ w$:IF w$="ENDE!"
GOTO 2191
<129B> 2150 x=VAL("&"+w$):POKE adr+a,x:wp=wp+x:
NEXT
<096F> 2160 READ pr$:pr=VAL("&"+pr$)
<10F2> 2170 IF wp<>pr THEN PRINT"DATA-Fehler in
Zeile ";zei:END
<0651> 2180 ze=zei+10
<0A06> 2190 wp=0:adr=adr+20:GOTO 2140
<0719> 2191 IF PEEK(&BB4F)=&78 GOTO 2200
<0AD6> 2192 POKE &816D,&D8:POKE &81E5,&D8:POKE
&81F7,&D8
<0B5E> 2193 POKE &818B,0:POKE &818C,&A6:POKE &8
1A3,0:POKE &81A4,&A6
<07EF> 2194 POKE &A600,&CD:POKE &A601,0:POKE &A
602,&B9
<0361> 2195 POKE &A603,&CD
<090C> 2196 IF PEEK(&BB4F)=&70 THEN POKE &A604,
&77
<090C> 2197 IF PEEK(&BB4F)=&74 THEN POKE &A604,
&72
<0376> 2198 POKE &A605,&DD
<07FF> 2199 POKE &A606,&C3:POKE &A607,3:POKE &A
608,&B9
<016F> 2200 RETURN
<0E2B> 2210 DATA 21,0D,02,22,1F,80,21,B9,82,22,
01,80,21,BA,82,22,03,80,2A,01,051D
<0E5A> 2220 DATA 80,6E,26,00,22,05,80,2A,03,80,
6E,26,00,22,07,80,21,FF,4F,6E,0582
<0DFD> 2230 DATA 26,00,22,33,80,CD,80,81,11,02,
00,2A,01,80,19,22,01,80,11,02,0456
<0E3E> 2240 DATA 00,2A,03,80,19,22,03,80,2A,01,
80,6E,26,00,22,05,80,2A,03,80,03FE
<0E89> 2250 DATA 6E,26,00,22,07,80,11,01,00,2A,
33,80,AF,ED,52,22,33,80,CD,00,05BC
<0EFE> 2260 DATA B9,2A,33,80,11,00,00,CD,B8,FF,
CD,03,B9,CA,78,81,C3,2E,81,21,090A
<0F37> 2270 DATA FD,4F,3A,1F,80,77,C9,CD,42,82,
C9,11,10,00,2A,05,80,CD,BE,BD,08D7
<0EA8> 2280 DATA 22,2F,80,11,08,00,2A,2F,80,AF,
ED,52,22,2F,80,11,10,00,2A,07,04D4
<0F2E> 2290 DATA 80,CD,BE,BD,22,2B,80,11,08,00,
2A,2B,80,AF,ED,52,22,2B,80,ED,082B
<0F21> 2300 DATA 5B,2B,80,21,90,01,AF,ED,52,22,
2D,80,ED,5B,2F,80,2A,2D,80,CD,0810
<0E6B> 2310 DATA C0,BB,ED,5B,2F,80,2A,2D,80,CD,
F0,BB,6F,26,00,22,27,80,CD,00,08EC
<0E53> 2320 DATA B9,2A,27,80,11,02,00,CD,B8,FF,
CD,03,B9,CA,00,82,CD,00,B9,2A,08A6
<0E1B> 2330 DATA 27,80,11,03,00,CD,B8,FF,CD,03,
B9,CA,20,82,C9,11,01,00,2A,1F,0758
<0E31> 2340 DATA 80,19,22,1F,80,3E,03,CD,90,BB,
3A,05,80,67,3A,07,80,6F,CD,75,074B
<0E95> 2350 DATA BB,3E,FA,CD,5A,BB,C9,11,01,00,
2A,1F,80,AF,ED,52,22,1F,80,3E,0866
<0E6B> 2360 DATA 02,CD,90,BB,3A,05,80,67,3A,07,
80,6F,CD,75,BB,3E,FA,CD,5A,BB,0987
<0E2E> 2370 DATA C9,CD,84,81,11,01,00,2A,05,80,
AF,ED,52,22,05,80,CD,84,81,11,07D4
<0E10> 2380 DATA 01,00,2A,07,80,AF,ED,52,22,07,
80,CD,84,81,11,01,00,2A,05,80,05DC
<0DF2> 2390 DATA 19,22,05,80,CD,84,81,11,01,00,
2A,05,80,19,22,05,80,CD,84,81,05E5
<0DC3> 2400 DATA 11,01,00,2A,07,80,19,22,07,80,
CD,84,81,11,01,00,2A,07,80,19,0433
<0E2E> 2410 DATA 22,07,80,CD,84,81,11,01,00,2A,
05,80,AF,ED,52,22,05,80,CD,84,0722
<0E1B> 2420 DATA 81,11,01,00,2A,05,80,AF,ED,52,
22,05,80,CD,84,81,C9,00,00,00,0672
<027C> 2430 DATA ENDE!

```