



In diesem explosiven Strategiespiel ist der Kampf erst dann gewonnen, wenn die letzte Bombe unschädlich gemacht ist. Spielen Sie

Ketten-reaktion

Chain Reaction – die Lunte glimmt

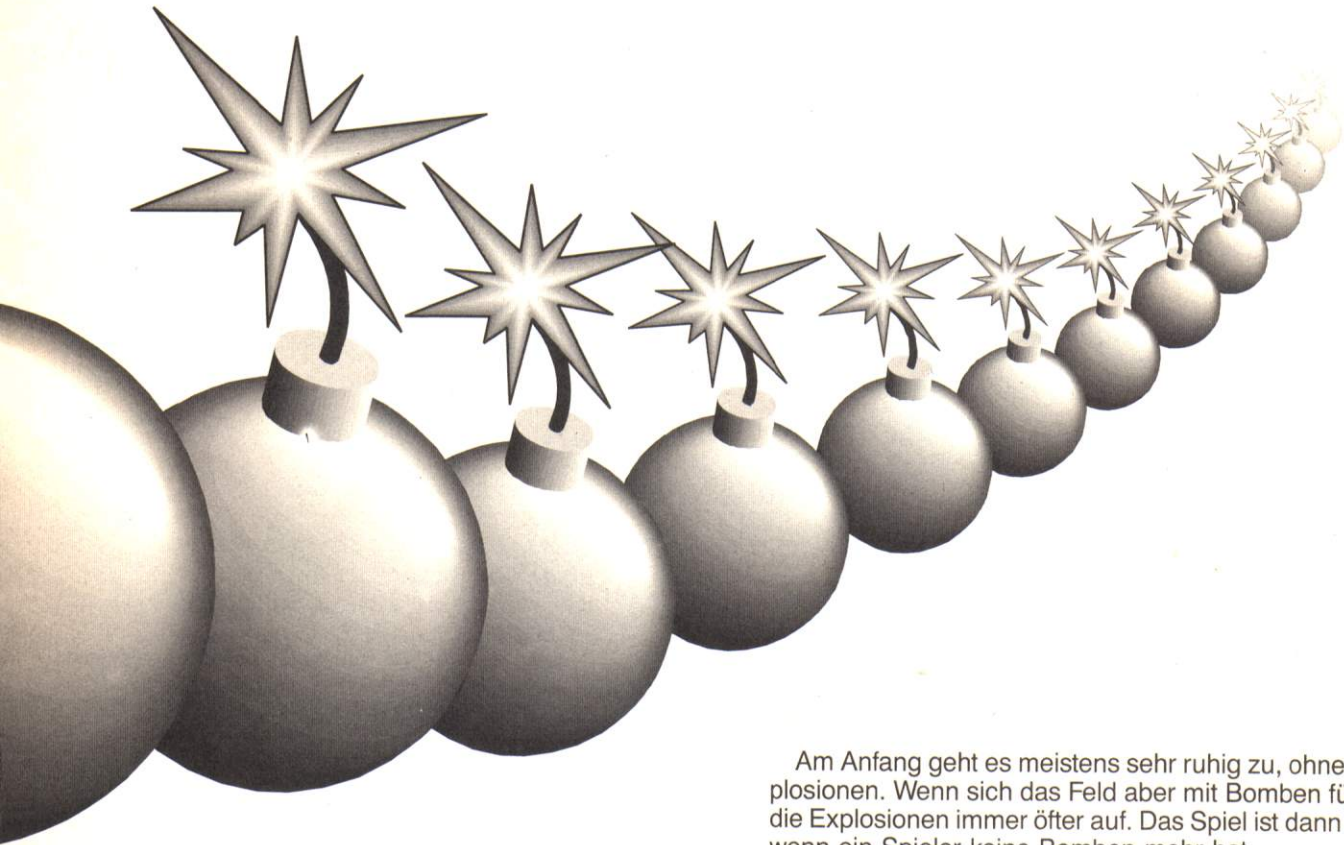
allein gegen den Computer, zu zweit (mit einem oder zwei Joysticks) oder lassen Sie den C64 gegen sich selbst spielen!

von Nikolaus Heusler

Natürlich geht es in diesem Spiel nicht darum, jemanden in die Luft zu sprengen – im Gegenteil, die Bomben des Gegners gilt es zu vernichten. Praktisch »SDI« auf dem C64. Ein ähnliches Spiel in Basic erschien schon vor mehreren Jahren in einer amerikanischen Computerzeitschrift. Die aktuelle Version ist aber stark überarbeitet und vollkommen in Maschinensprache umgesetzt.

»Chain Reaction« ist ein intelligentes Strategiespiel für einen oder zwei Spieler. Ob Sie gegen den Computer oder einen anderen Spieler spielen, das Ziel ist dasselbe: Fegen Sie alle Spielfiguren des Gegners (die sehen aus wie Bomben) vom Spielfeld (Abb. 1).

Das Spiel findet auf einem in 5 x 6 Felder eingeteilten Brett statt. Die Spieler wechseln sich darin ab, eine Bombe in ein Feld zu legen. Das Ergebnis eines Zugs hängt davon ab, wie viele Bomben sich schon in dem Feld befanden, in das Sie



eine Bombe gelegt haben. Wenn ein Feld »überladen« wird, explodiert es und schickt seine Bomben in die benachbarten Felder. Wenn diese bereits voll beladen sind, explodieren auch sie und lösen so eine Kettenreaktion aus, die sich über große Flächen des Feldes ausbreiten kann.

Obwohl das Programm in Maschinensprache geschrieben ist, kann es wie ein Basic-Programm geladen, gestartet, gespeichert und kopiert werden. Sie laden mit:

LOAD "CHAIN REACTION",8

und starten mit RUN. Ein Versuch, mit dem Befehl »LIST« das Programm zu besichtigen, führt zu keinem vernünftigen Ergebnis. Nach dem Start erscheint ein Titelbild. Hier stellen Sie mit dem Joystick in Port 1 oder 2 oder mit den Cursortasten ein, wer Spieler 1 bzw. 2 sein soll. Wählen Sie durch Bewegung nach links oder rechts den Spieler, dessen Einstellung Sie verändern möchten. Durch Auf-/Abbewegung wird dann eine der drei Varianten eingestellt: Joystick in Port 1, Port 2 oder der Computer (CBM64). Alle neun möglichen Kombinationen dürfen verwendet werden. Spieler 1 beginnt. Wollen Sie etwa über einen an Port 2 angeschlossenen Joystick gegen den Rechner spielen, und soll dieser beginnen, stellen Sie CBM64 für Spieler 1 und PORT 2 für Spieler 2 ein. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen, können Sie in diesem Menü auch noch entscheiden, ob mit einem oder zwei Joysticks gespielt wird. Steht nur einer zur Verfügung, der z.B. in Port 1 steckt, stellen Sie eben für beide Spieler PORT 1 ein. Nach einem Druck auf <RETURN>, die Leertaste oder einen Feuerknopf geht's dann los.

Wenn Sie noch nie gespielt haben, sollten Sie zuerst einmal einige Spiele gegen den Computer antreten oder dem Rechner zusehen, wie er gegen sich selbst spielt. Dabei erkennen Sie, welche Strategien am wirksamsten sind.

Am Anfang geht es meistens sehr ruhig zu, ohne viele Explosionen. Wenn sich das Feld aber mit Bomben füllt, treten die Explosionen immer öfter auf. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Spieler keine Bomben mehr hat.

Wenn ein Spieler mit Joystick (also nicht der Computer) an der Reihe ist, erscheint links oben ein Pfeil (der »Cursor«). Mit dem eingestellten Joystick bewegen Sie den Cursor auf das Feld, an dem Sie eine Bombe setzen wollen. Eine solche können Sie aber nur auf leere Felder oder an Felder setzen, in denen sich schon Bomben Ihrer Farbe (weiß für Spieler 2, schwarz ist Spieler 1) befinden. Es ist nicht erlaubt, eine eigene Bombe in ein gegnerisches Feld zu setzen. Der Computer fängt falsche Züge ab.

Um die Bombe zu setzen, drücken Sie den Feuerknopf. Wenn Sie den Cursor in das Feld rechts oben am Bildschirm bewegen (er verwandelt sich dann von einem Pfeil in eine Hand), können Sie noch drei Sonderfunktionen wählen: Quit (Beenden des Spiels), Restart (Neustart, wenn ein Spieler aufgibt) oder Help (Zugvorschlag). Die Funktionen Quit und Restart müssen erst in einer Sicherheitsabfrage bestätigt werden (Taste <Y> drücken, erst dann wird die Funktion ausgeführt, <N> setzt das Spiel fort). Wählen Sie »Help«, macht Ihnen der C64 einen objektiven Vorschlag, wohin Sie Ihren nächsten Zug machen sollten.

Die Position eines Vierecks auf dem Spielfeld gibt an, wie viele Bomben auf dieses Feld maximal gelegt werden dürfen, bevor es explodiert. Eines der vier Eckfelder hält maximal eine Bombe. Wird eine zweite Bombe dazugelegt, ist schon die Hölle los. Aus dem Lautsprecher ertönt ein Knall. Dabei wird je eine Bombe Ihrer Farbe in die zwei direkt danebenliegenden Felder (nicht diagonal) geschickt. Nach einer Explosion ist das Feld leer.

Kurzinfo: Chain Reaction

Programmart: Strategiespiel

Spielziel: Versuchen Sie alle gegnerischen Felder zu okkupieren

Laden: LOAD "CHAIN REACTION",8

Starten: Nach dem Laden mit RUN

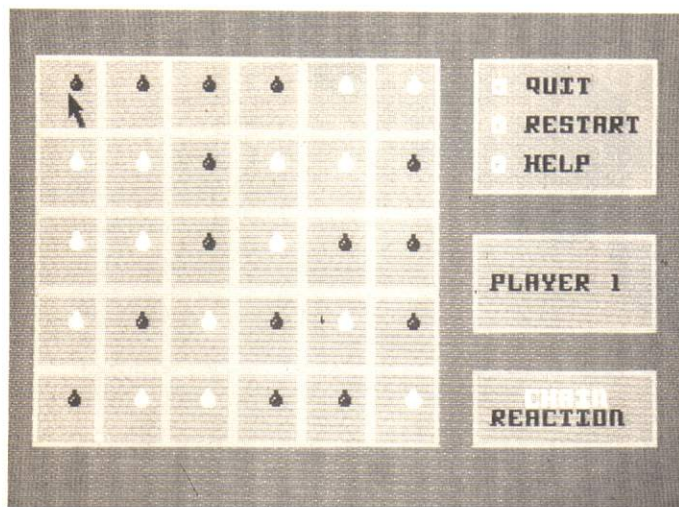
Steuerung: Joystick

Benötigte Blocks: 23

Programmautor: Nikolaus Heusler

Andere Felder brauchen mehr Bomben, damit sie explodieren. Ein Randfeld, das nicht in der Ecke liegt (davon gibt's 14), darf nur zwei Bomben enthalten, die dritte bringt es zur Explosion. Vierecke in der Mitte des Feldes sind für maximal drei Bomben ausgelegt, wenn Sie eine vierte dazulegen, explodieren sie und schicken die vier Bomben in die vier direkt danebenliegenden Felder (auch nicht diagonal).

Wenn eine Explosion Bomben in die benachbarten Felder wirft, wird das Explosionsfeld geleert. Die eventuell schon in den benachbarten Feldern enthaltenen Bomben nehmen die Farbe der Bombe an, die dazugeworfen wird. Auf diese Weise



[1] Fegen Sie die gegnerischen Bomben vom Spielfeld

löschen Sie die Bomben des Gegners vom Feld: Angenommen, in einem Eckfeld befindet sich genau eine Bombe Ihrer Farbe, daneben eine in der Farbe des Gegners, und Sie sind am Zug. Sie setzen Ihre Bombe nun in das Eckfeld. Da dort vorher schon eine Ihrer Sprengkörper lag, explodiert es und schickt eine Bombe in das danebenliegende Feld. Dort lag schon eine Ihres Gegners, diese verfärbt sich, nun liegen also zwei Ihrer Farbe darin. Eine dritte, und es explodiert.

Das geht so lange weiter, bis keine Explosionen mehr möglich sind. Auf diese Weise ist die Situation in Chain Reaction oft völlig offen. Sehr oft wechselt die Spielführung von Zug zu Zug hin und her. Selbst wenn Sie nur noch einen Sprengkörper haben: nicht aufgeben! Es kann gut sein, daß Sie beim nächsten Zug eine weitere Bombe in dieses Feld setzen, dieses dadurch explodiert, eine Kettenreaktion auslöst und auf diese Weise das gesamte Spielfeld Ihre Farbe annimmt! Gerade diese Situationen sind es, die den besonderen Reiz, die besondere Spannung von Chain Reaction ausmachen. Auch wenn die Niederlage bereits sicher scheint, können Sie oft durch einen cleveren Zug das Glück wieder auf Ihre Seite holen und den Gegner verblüffen.

Wie in anderen Strategiespielen dieser Art kommt es auch bei Chain Reaction darauf an, schon einige Züge vorzudenken. Zunächst erliegen Sie vielleicht der Versuchung, möglichst schnell möglichst viele Explosionen auszulösen. Aber auf lange Sicht ist das nicht immer die beste Taktik. Sie sollten lieber viele Bomben Ihrer Farbe über das gesamte Spielfeld verteilen, um so die Explosionen zu überleben, die Sie sonst vielleicht ausradieren würden.

Hat ein Spieler alle Bomben verloren, ist für ihn das Spiel verloren. Der Computer zeigt rechts die Nummer des Gewinners an, daneben findet sich, wie in der Geisterbahn, ein hässlich lachender Totenkopf in der Farbe des Verlierers. Ein Tastendruck startet das Spiel erneut.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Chain Reaction – sei es in vereinter Zweisamkeit oder allein gegen den Computer.

(Nikolaus Heusler/gr)

Speicherbelegung von Chain Reaction (hexadezimal)

0002-0005	temporär belegt
00f7-00f8	Cursorkoordinaten
7000-7c87	Chain Reaction Programmcode
7003	Texte für Spielfeld
7098	Texte für Bedienungselemente
71f8	Titelbild
74b6	Tabellen für Arten der Spieler
74c7	Tabellen für SID
74e0	Art Spieler 1
74e1	Art Spieler 2
74e2	Zur Veränderung markierter Spieler
74e3	Taste
74e4	Joystick-Wert
74e5	Spieler, der am Zug ist
74e6	Flag: Cursor an
74e7	Flag: Explosion
74e8	Speicher für X-Register
74e9	Stufe der Explosion
74ea/74eb	Flag: Spieler 1/2 hat noch Bomben
74ec	Flag: Warten
74ed	Position des nächsten Gegnerfeldes für Computerzug
74ee	Flag: Gegnerfeld gefunden (Computerzug)
74ef	Flag für Auswertung der Computerzüge
74f0	Anzahl gefundener Computerzüge
74f1/74f2	Flag für Blinken des Totenkopfes
74f3-7529	Texte für Bomben
752a-7567	Texte für Explosionen
7568-7585	Konstanten: Max.Anzahl der Bomben für die 30 Felder
7586-75a3	Konstanten: Zeilennummern der 30 Felder
75a4-75c1	Konstanten: Spaltennummern der 30 Felder
75c2-75c6	Multiplikationstabelle $X * 6$
75c7-7c87	100% Maschinenprogramm
75c7	Spielfeld ausgeben
7610	String entpacken und ausgeben
764e	Bomben ausgeben
76a9	Neue IRQ-Routine (Cursorsteuerung)
76f5	Feld markieren (Computerzug)
7720	Beginn des Hauptprogrammes (Titelbild)
788e	Spiel starten
78af	Hauptschleife
78d9	Zug ausführen
792e	Verloren!
797e	Explosion
7a0f	Test, wer gewonnen hat
7a2b	Spielerzug
7ac2	Test, ob Spielerzug legal (NOP)
7adf	Spiel beenden (Reset)
7b04	>>Are you sure?<<
7b29	Computerzug
7c46	Besten Computerzug suchen
7c75	Zug wählen (Zufallsgenerator)
7c87	Letztes Programmbyte
cf08-cf25	Spielfeld: Anzahl der Bomben in jedem Feld (0 bis 4)
cf26-cf43	Spielfeld: Farben der Bomben in den Feldern (0 oder 1)
cf44-cf61	Wertung des Computers für die 30 Felder (Computerzug)
	0 = nicht erlaubt, 1 = schlecht bis 6 = sehr gut
cf62-cf7f	die besten Computerzüge
c400-c7ef	Bildschirm
c7f0-c7ff	Sprite-Pointer
c800-c8ff	Sprites
e000-e7ff	Zeichensatz