

Spielen in der dritten Dimension

»3D-Vier gewinnt« ist eine interessante Variante des bekannten Strategiespiels. Bemerkenswert ist auch, daß der Autor ohne Steuerzeichen angekommen ist.

Bei »3D-Vier gewinnt« setzen die beiden Spieler abwechselnd einen Spielstein auf eines der 16 Felder, die in vier Reihen und vier Spalten angeordnet sind. Hierbei werden Türme von maximal vier Steinen Höhe gebildet. Sieger ist, wer als erster eine beliebige Reihe oder Diagonale — auch Raumdiagonale — mit vier Steinen besetzt. Sollten zuvor alle 64 möglichen Felder besetzt sein, so geht das Spiel unentschieden aus.

Zum Programm:

Man kann wahlweise gegen einen Spielpartner oder, bei unterschiedlicher Spielstärke, gegen den Computer antreten. Der Computer benötigt hierbei, obwohl das Programm in reinem Basic geschrieben ist, weniger als zehn Sekunden Bedenkzeit. Es ist auch möglich, den Computer sich selbst zu überlassen. Das Programm übernimmt die dreidimensionale Darstellung, überwacht die Korrektheit der Züge und ermittelt den Sieger.

Während des Spieles kann man sich jederzeit vom Computer einen Zugvorschlag holen, der allerdings mit Vorsicht zu genießen ist (da Spielstärke 1 voreingestellt ist) und auf Wunsch die Seiten wechseln. Alle nötigen Eingaben werden im Dialog erfragt. Bleibt nur zu erklären, wie man einen Zug ausführt: Während des Spieles ist in der linken Bildschirmhälfte die dreidimensionale Darstellung des Spielfeldes zu sehen. Rechts erscheint in schematisierter Form eine Draufsicht auf das Spielfeld, wobei in deren unteren linken Ecke ein Cursor erscheint. Dieser läßt sich nun, entweder mit einem Joystick in Port 2 oder mittels der Cursortasten an die gewünschte Position dirigieren. Drückt man nun den Feuerknopf beziehungsweise die Return-Taste, wird der gewünschte Zug — sofern er den Regeln entspricht — ausgeführt.

Bei Spielende ertönt eine kleine Melodie, und das Programm verdeutlicht durch Blinken der entsprechenden Spielsteine die Gewinnsituation. Außerdem wird der Name des Siegers angezeigt. Durch Drücken einer beliebigen Taste startet man ein neues Spiel.

Detailbeschreibung — Spielstrategie:

Jedes Feld ist durch eine x-, y- und z-Koordinate eindeutig bestimmt. Damit der Computer etwas zu rechnen hat, wird jedem möglichen Zustand der einzelnen Felder ein Zahlenwert zugeordnet, der im dreidimensionalen Feld FE gespeichert wird. Hierbei bedeutet

3 = das Feld ist von Spieler 2 besetzt

2 = das Feld ist von Spieler 1 besetzt

1 = das Feld ist unbesetzt, kann aber im nächsten Zug besetzt werden

0 = unbesetztes Feld

Ist der Computer am Zug oder wird ein Zugvorschlag gewünscht, geschieht folgendes: Der Computer berechnet für jedes mögliche Feld ($FE(X,Y,Z)=1$) eine Bewertung (im Programm ab Zeile 2000) und entscheidet sich dann für das Feld mit der höchsten Bewertung. Mit einem kleinen Trick wurde der Zeitaufwand hierfür minimiert: Für die Entscheidung, ob ich in die linke untere Ecke setze, ist es unwesentlich, wie es rechts oben aussieht. Das Programm bewertet also jede Viererreihe getrennt und ermittelt die Bewertung eines Feldes als Summe der Bewertungen aller Viererreihen, an denen dieses Feld beteiligt ist. Der große Zeitvorteil ergibt sich jetzt dadurch, daß nach jedem Zug nur einfach jene Reihen neu bewertet werden müssen, in denen sich wirklich etwas geändert hat (ab Programmzeile 2500).

Bei der Spielstärke 2 wird im Gegensatz zur Spielstärke 1 mit berücksichtigt, daß das darüberliegende Feld im nächsten Zug vom Gegner besetzt werden kann. Deshalb wird dieses Feld (mit negativem Vorzeichen) ebenfalls bewertet. Dadurch verdoppelt sich allerdings die Bedenkzeit bei Spielstärke 2.

In den Programmzeilen 3010, 3100 und 3180 steht der Aufruf »SYS 58732«. Hierbei handelt es sich um eine Betriebssystem-Routine, die nach der Cursorpositionierung (durch Setzen der Speicherstellen 211 und 214) die Bildschirmparameter neu bestimmt.

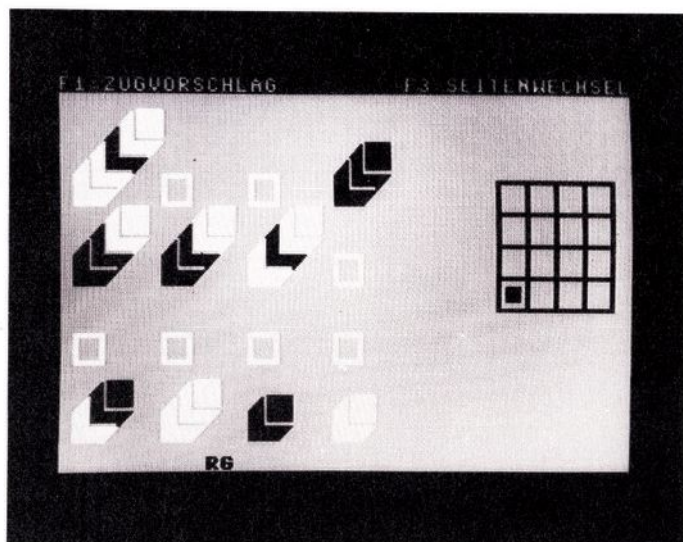
(Uwe Weiß/rg)

Variablenliste von »3D-Vier gewinnt«

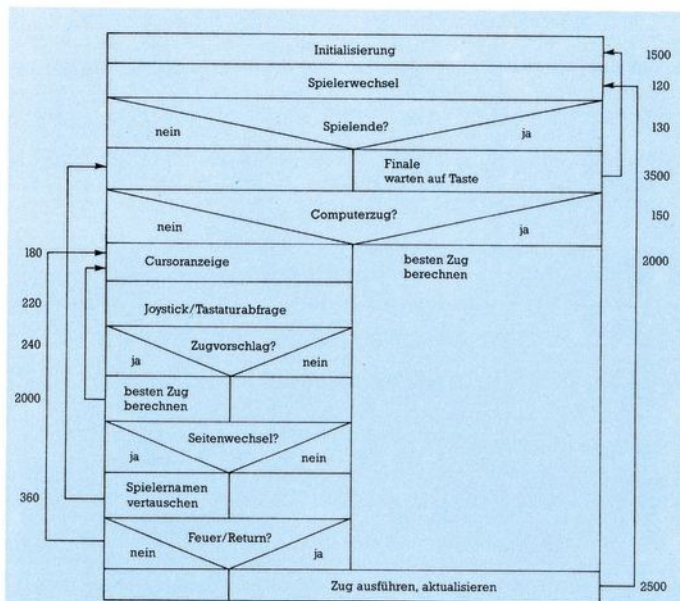
ZG	: Zahl der durchgeführten Züge
PL	: aktueller Spieler
GW	: Gewinnsituation
X,Y,Z	: Zugkoordinaten
X0,Y0	: Bildschirmkoordinaten
D1,D2,D3,D4	: Bewertung Raumdiagonalen
BL\$: 40 Leerzeichen (Blanks)

Feldvariablen:

FE	: Speicherung des gesamten Spielfeldes
BE	: Höhe der Türme/besetzte Felder
BW	: Gesamtbewertung der Felder
RX,RY,RZ	: Bewertung Viererreihe in x,y,z-Richtung
OX,OY,OZ,UY,UZ	: Bewertung Flächendiagonalen
W\$,X\$: 3dim. Darstellung der Spielsteine
SP\$: Spielernamen
CO\$: Farbe der Steine
CL\$: dto. für Blinken bei Spielende
SS	: Spielstärke



So sieht's auf den Bildschirm aus



Schematische Darstellung von »3D-Vier gewinnt«

Listing »3D-Vier gewinnt«

```

10 REM *****
11 REM *
12 REM * 3D-VIER-GEWINNT *
13 REM *
14 REM * 1984 BY *
15 REM *
16 REM * UWE WEISS *
17 REM * LOESKENWEG 60 *
18 REM * 4300 ESSEN 1 *
19 REM *
20 REM * TEL 0201/326366 *
21 REM *
22 REM *****
23 :
24 :
25 :
26 :
27 :
28 :
29 :
30 :
100 GOSUB1500:REM INITIALISIERUNG
110 ZG=0:PL=3:GW=0
120 PL=5-PL:ZG=ZG+1
130 IF (GW<>0)OR(ZG>64)THEN3500:REM SPIEL
ENDE
140 PRINTCO$(PL):GOSUB3100
141 H=(20-LEN(SP$(PL)))/2:X0=1:Y0=24
145 X#=LEFT$(BL#,H)+SP$(PL)+LEFT$(BL#,10
):GOSUB3010:PRINTCHR$(19)
150 IFSP$(PL)="C 64"THEN500
160 REM *** SPIELERZUG ***
170 X=0:Y=0:A0=1575
180 A1=1575+2*X-80*Y
200 POKEA0,32:A0=A1
210 POKEA1,160:POKEA1+54272,CO(PL)
220 J=PEEK(56320)AND31
230 GETK#:K=ASC(K#+CHR$(0))
235 IF (K=0)AND(J=31)THEN220
    
```

```

240 IFK=133THEN350:REM ZUGVORSCHLAG
250 IFK=134THEN360:REM SEITENWECHSEL
260 IF (K=13)OR((JAND16)=0)THEN320
270 IF (K=145)OR((JAND1)=0)THENIFY<3THENY
=Y+1
280 IF (K=17)OR((JAND2)=0)THENIFY>0THENY=
Y-1
290 IF (K=157)OR((JAND4)=0)THENIFX>0THENX
=X-1
300 IF (K=29)OR((JAND8)=0)THENIFX<3THENX=
X+1
310 GOTO180
320 IFBE(X,Y)=4THEN220
330 GOSUB2500:REM ZUG AUSFUEHREN
340 GOTO120
350 POKEA1,32:GOSUB2000:X=ZX:Y=ZY:GOTO18
0
360 SP#=SP$(2):SP$(2)=SP$(3):SP$(3)=SP$:
GOTO140
500 REM *** COMPUTERZUG ***
510 GOSUB2000
520 X=ZX:Y=ZY
530 AD=1575+2*X-80*Y
540 POKEAD,160:POKEAD+54272,CO(PL)
550 GOSUB2500:POKEAD,32
560 GOTO120
1500 IFRU=1THEN1645
1505 RU=1
1510 DIMFE(3,3,3),BE(3,3),BW(3,3),W(3,3)
1511 DIMRX(3,3),RY(3,3),RZ(3,3),MX(15)
1512 DIMUX(3),UY(3),UZ(3),OX(3),OY(3),OZ
(3)
1513 DIMX$(3),W$(3),SP$(3),CO$(3),CL$(3)
1514 DIMX(3),Y(3),Z(3),SS(3),CO(3)
1515 H0#=CHR$(18)+" "
1516 H1#=CHR$(17)+CHR$(15)
1517 H2#=H1#+CHR$(157)+CHR$(157)
1518 H3#=CHR$(146)+" "
1520 W$(0)=H0#+H1#+H1#+H1#+H1#+H1#+H1#+
    
```

```

1525 W$(1)=H0$+H1$+" "+H1$+" "+H3$
1530 W$(2)=H0$+"| "+H2$+"|_|"+H2$+"_|"+H
3$
1535 W$(3)=H0$+"| "+H2$+"_|"+H2$+" "+H
3$
1536 X$(0)=W$(3)
1537 FORI=1TO3: X$(I)=W$(2): NEXT
1539 PRINTCHR$(147):POKE53280,0:POKE5328
1,12
1540 PRINTCHR$(19)CHR$(18)CHR$(144);
1545 BL$=""
"
1550 PRINTLEFT$(BL$,12)"3D-VIER-GEWINNT"
LEFT$(BL$,13)
1555 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" BITTE WAEH
LEN SIE:"
1560 PRINT:PRINT" 1 = SCHWARZWEISSFERNSE
HER"
1565 PRINT:PRINT" 2 = FARBFERNSEHER"
1570 GETK$:K=VAL(K$)
1575 ONK GOTO1585,1605
1580 GOTO1570
1585 CO$(2)=CHR$(5):CO$(3)=CHR$(144)
1590 CL$(2)=CHR$(155):CL$(3)=CHR$(151)
1595 CO(2)=1:CO(3)=0
1600 GOTO1620
1605 CO$(2)=CHR$(28):CO$(3)=CHR$(31)
1610 CL$(2)=CHR$(150):CL$(3)=CHR$(154)
1615 CO(2)=2:CO(3)=6
1620 SP$(2)="C 64":SP$(3)="C 64"
1625 S=54272:POKES+23,113:POKES+24,31
1630 POKES+2,0:POKES+3,8:POKES+4,0
1635 POKES+5,21:POKES+6,240
1640 GOTO1670
1645 SP$=SP$(2):SP$(2)=SP$(3):SP$(3)=SP$
1650 FORI=0TO3:FORJ=0TO3
1655 BE(I,J)=0
1660 FORK=1TO3:FE(I,J,K)=0
1665 NEXTK,J,I
1670 PRINTCHR$(147)CHR$(18)CHR$(144);
1675 PRINT"F1: ZUGVORSCHLAG";LEFT$(BL$,9)
;"F3: SEITENWECHSEL"
1680 PRINTCHR$(5)
1685 FORI=1TO4
1690 PRINT:PRINT:PRINT
1695 PRINT" □ □ □ □"
1700 PRINT" □ □ □ □":NEXT
1705 FORI=2TO3
1710 PRINTCHR$(19)
1715 PRINTCO$(I)"SPIELER";I-1;" "SP$(I)
;BL$
1720 PRINTCHR$(145)CHR$(145);SPC(9)" ";
1725 INPUTSP$(I)
1730 SS(I)=1
1735 IFSP$(I)<>"C 64"THEN1755
1740 PRINT"SPIELSTAERKE 1/2"
1745 GETK$:IFK$="2"THENSS(I)=2:GOTO1755
1750 IFK$<>"1"THEN1745
1755 PRINTCHR$(19)
1760 PRINTLEFT$(BL$,30):PRINTLEFT$(BL$,3
0)
1765 NEXT
1770 FORI=0TO3:FORJ=0TO3
1775 RX(I,J)=1/16:RY(I,J)=1/16:RZ(I,J)=1
/8:FE(I,J,0)=1
1780 NEXT:NEXT
1785 FORI=0TO3

```

```

1790 RX(I,0)=1:RY(I,0)=1
1795 UX(I)=1/8:UY(I)=1/8:UZ(I)=1/16
1800 OX(I)=1/8:OY(I)=1/8:OZ(I)=1/16
1805 NEXT
1810 UZ(0)=1:OZ(0)=1
1815 D1=1/8:D2=D1:D3=D1:D4=D1
1820 RETURN
2000 XX=0:GOSUB2200
2010 IFSS(PL)=1THEN2100
2020 FORI=0TO3:FORJ=0TO3
2030 W(I,J)=BW(I,J)
2040 NEXT:NEXT
2050 XX=1:GOSUB2200
2060 FORI=0TO3:FORJ=0TO3
2070 BW=BW(I,J):BW(I,J)=W(I,J)
2080 IF(W(I,J)<64)AND(BW>0)THENBW(I,J)=B
W(I,J)-BW/2
2090 NEXT:NEXT
2100 MAX=-5000:H=0
2110 FORI=0TO3:FORJ=0TO3
2120 BW=BW(I,J)
2130 IFBW=MAXTHENMX(H)=10*I+J:H=H+1
2140 IFBW>MAXTHENH=1:MX(0)=10*I+J:MAX=BW
2150 NEXT:NEXT
2160 ZZ=INT(RND(0)*(H))
2170 ZX=INT(MX(ZZ)/10):ZY=MX(ZZ)-ZX*10
2180 RETURN
2200 FORY=0TO3:FORX=0TO3:BW=0
2210 Z=BE(X,Y)+XX:AD=1575+2*X-80*Y:POKEA
D,160:POKEAD+54272,CO(PL)
2220 IFZ>3THENBW=-10000:GOTO2350
2230 BW=BW+RX(Y,Z)+RY(X,Z)+RZ(X,Y)
2240 IFY=ZTHENBW=BW+UX(X)
2250 IFX=ZTHENBW=BW+UY(Y)
2260 IFX=YTHENBW=BW+UZ(Z)
2270 IFY=3-ZTHENBW=BW+OX(X)
2280 IFX=3-ZTHENBW=BW+OY(Y)
2290 IFX=3-YTHENBW=BW+OZ(Z)
2300 IF(X=Y)AND(X=Z)THENBW=BW+D1
2310 IF(X=3-Y)AND(X=Z)THENBW=BW+D2
2320 IF(X=Y)AND(X=3-Z)THENBW=BW+D3
2330 IF(Y=Z)AND(X=3-Z)THENBW=BW+D4
2340 H0=BW*1E4-INT(BW*1E4)
2345 IFBW>64THENBW=64
2346 IFABS(H0-PL/10)<0.05THENBW=65
2350 BW(X,Y)=BW
2360 POKEAD,32
2370 NEXT:NEXT
2380 RETURN
2500 Z=BE(X,Y):BE(X,Y)=Z+1
2505 F=1114:D=3:GOSUB3800
2510 FE(X,Y,Z)=PL
2520 IFZ<>3THENFE(X,Y,Z+1)=1
2530 PRINTCO$(PL):X$=X$(Z):GOSUB3000
2540 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2541 H9=FE(I,Y,Z):X(I)=I:Y(I)=Y:Z(I)=Z
2542 GOSUB2800:NEXT
2543 GOSUB2900:RX(Y,Z)=H
2550 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2551 H9=FE(X,I,Z):X(I)=X:Y(I)=I:Z(I)=Z
2552 GOSUB2800:NEXT
2553 GOSUB2900:RY(X,Z)=H
2560 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2561 H9=FE(X,Y,I):X(I)=X:Y(I)=Y:Z(I)=I
2562 GOSUB2800:NEXT
2563 GOSUB2900:RZ(X,Y)=H
2570 IFY<>ZTHEN2580

```

Listing
»3D-Vier gewinnt«
(Fortsetzung)

```

2571 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2572 H9=FE(X,I,I):X(I)=X:Y(I)=I:Z(I)=I
2573 GOSUB2800:NEXT
2574 GOSUB2900:UX(X)=H
2580 IFX<>ZTHEN2590
2581 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2582 H9=FE(I,Y,I):X(I)=I:Y(I)=Y:Z(I)=I
2583 GOSUB2800:NEXT
2584 GOSUB2900:UY(Y)=H
2590 IFX<>YTHEN2600
2591 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2592 H9=FE(I,I,Z):X(I)=I:Y(I)=I:Z(I)=Z
2593 GOSUB2800:NEXT
2594 GOSUB2900:UZ(Z)=H
2600 IFY<>3-ZTHEN2610
2601 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2602 H9=FE(X,I,3-I):X(I)=X:Y(I)=I:Z(I)=3
-I
2603 GOSUB2800:NEXT
2604 GOSUB2900:OX(X)=H
2610 IFX<>3-ZTHEN2620
2611 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2612 H9=FE(I,Y,3-I):X(I)=I:Y(I)=Y:Z(I)=3
-I
2613 GOSUB2800:NEXT
2614 GOSUB2900:OY(Y)=H
2620 IFX<>3-YTHEN2630
2621 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2622 H9=FE(I,3-I,Z):X(I)=I:Y(I)=3-I:Z(I)
=Z
2623 GOSUB2800:NEXT
2624 GOSUB2900:OZ(Z)=H
2630 IF(X<>Y)OR(X<>Z)THEN2640
2631 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2632 H9=FE(I,I,I):X(I)=I:Y(I)=I:Z(I)=I
2633 GOSUB2800:NEXT
2634 GOSUB2900:D1=H
2640 IF(X<>3-Y)OR(X<>Z)THEN2650
2641 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2642 H9=FE(I,3-I,I):X(I)=I:Y(I)=3-I:Z(I)
=I
2643 GOSUB2800:NEXT
2644 GOSUB2900:D2=H
2650 IF(X<>Y)OR(X<>3-Z)THEN2660
2651 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2652 H9=FE(I,I,3-I):X(I)=I:Y(I)=I:Z(I)=3
-I
2653 GOSUB2800:NEXT
2654 GOSUB2900:D3=H
2660 IF(Y<>Z)OR(X<>3-Z)THEN2670
2661 H=1:Q=0:FORI=0TO3
2662 H9=FE(3-I,I,I):X(I)=3-I:Y(I)=I:Z(I)
=I
2663 GOSUB2800:NEXT
2664 GOSUB2900:D4=H
2670 Z=Z+1:IFZ=4THEN2700
2680 RX(Y,Z)=RX(Y,Z)*2
2681 RY(X,Z)=RY(X,Z)*2
2682 IFY=ZTHENUX(X)=UX(X)*2
2683 IFX=ZTHENUY(Y)=UY(Y)*2
2684 IFX=YTHENUZ(Z)=UZ(Z)*2
2685 IFY=3-ZTHENOX(X)=OX(X)*2
2686 IFX=3-ZTHENOY(Y)=OY(Y)*2
2687 IFX=3-YTHENOZ(Z)=OZ(Z)*2
2688 IF(X=Y)AND(X=Z)THEND1=2*D1
2689 IF(X=3-Y)AND(X=Z)THEND2=2*D2
2690 IF(X=Y)AND(X=3-Z)THEND3=2*D3

```

```

2691 IF(Y=Z)AND(X=3-Z)THEND4=2*D4
2700 RETURN
2800 IFH9=0THENH=H/2:RETURN
2810 IFH9=1THENRETURN
2820 IF(Q<2)OR(H9=Q)THENH=H*4:Q=H9:RETUR
N
2830 H=0:RETURN
2900 IFH=64THENH=H+PL/1E5
2910 IFH<>256THENRETURN
2920 FORJ=0TO3:GX(J)=X(J):GY(J)=Y(J):GZ(J)
=Z(J):NEXT
2930 GW=PL:RETURN
3000 X0=6*X+Z+1:Y0=20-5*Y-Z
3010 POKE211,X0:POKE214,Y0:SYS58732
3020 PRINTX#;:RETURN
3100 POKE214,6:POKE211,30:SYS58732
3110 PRINT"      "
3120 GOSUB3180:PRINT" | | | | "
3130 FORI=1TO3
3140 GOSUB3180:PRINT" | | | | "
3150 GOSUB3180:PRINT" | | | | ":NEXT
3160 GOSUB3180:PRINT" | | | | "
3170 RETURN
3180 POKE211,30:SYS58732:RETURN
3500 X#=CHR$(144)+CHR$(18)
3510 IFGW<>0THEN3540
3520 X#=X#+LEFT$(BL#,13)+"UNENTSCHIEDEN!
"+LEFT$(BL#,13)
3530 GOTO3580
3540 H#="SIEGER: "+SP$(GW):H=LEN(H#)
3550 IFH>40THENH#=LEFT$(H#,40):H=40
3560 H=(40-H)/2
3570 X#=X#+LEFT$(BL#,H)+H#+LEFT$(BL#,H+.
5)
3580 PRINTCHR$(19);X#:PRINTCHR$(19)
3590 F=4455:D=7:GOSUB3800
3591 F=5001:D=7:GOSUB3800
3592 F=5613:D=7:GOSUB3800
3593 F=5947:D=20:GOSUB3800
3594 F=4455:D=20:GOSUB3800
3595 F=5947:D=20:GOSUB3800
3596 F=4455:D=20:GOSUB3800
3597 F=5947:D=50:GOSUB3800
3600 IFGW<>0THEN3620
3610 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:GOTO1
00
3620 PRINTCO$(GW):GOSUB3750
3630 T=TI
3640 GETK#:IFK#<>" "THEN100
3650 IFTI-T<30THEN3640
3660 PRINTCL$(GW):GOSUB3750
3670 T=TI
3680 GETK#:IFK#<>" "THEN100
3690 IFTI-T<30THEN3680
3700 GOTO3620
3750 FORI=0TO3
3760 X=GX(I):Y=GY(I):Z=GZ(I):H=0
3770 IFZ=0THENH=H+1
3780 IFZ+1=BE(X,Y)THENH=H+2
3790 X#=W$(H):GOSUB3000
3795 NEXT:RETURN
3800 F0=INT(F/256):POKE54272,F-256*F0
3810 POKE54273,F0:POKE54276,65
3820 T=TI
3830 IFTI-T<DTHEN3830
3840 POKE54276,0:RETURN
READY.

```

Listing »3D-Vier gewinnt« (Schluß)