

```

10 REM #####
20 REM # #
30 REM # *** ISOLA *** #
40 REM # #
50 REM # (C) 1985 #
60 REM # #
70 REM # BY MATTHIAS WEBER #
80 REM # #
90 REM #####
100 DIM F(9,9)
110 MODE 1
120 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,13,26
130 BORDER 0:PAPER 0
140 CLEAR
150 REM
160 REM *** VARIABLEN ***
170 REM
180 FOR L=0 TO 9:F(L,0)=3:F(L,9)=3
190 F(0,L)=3:F(9,L)=3:NEXT
200 SYMBOL 240,255,128,128,128,128,128,128,128,128
210 SYMBOL 241,255,1,1,1,1,1,1,1,1
220 SYMBOL 242,128,128,128,128,128,128,128,128,128
230 SYMBOL 243,1,1,1,1,1,1,1,1,255
240 SYMBOL 244,255,128,131,132,132,132,132,132,130
250 SYMBOL 245,255,1,193,33,33,33,33,65
260 SYMBOL 246,130,130,142,136,136,143,128,255
270 SYMBOL 247,65,65,113,17,17,241,1,255
280 SYMBOL 248,255,128,131,135,135,135,135,131
290 SYMBOL 249,255,1,193,225,225,225,225,193
300 SYMBOL 250,131,131,143,143,143,143,128,255
310 SYMBOL 251,193,193,241,241,241,241,1255
320 SYMBOL 252,255,255,255,255,255,255,255,255,255
330 SYMBOL 253,255,255,255,255,255,255,255,255,255
340 SYMBOL 254,255,255,255,255,255,255,255,255,255

```

```

350 SYMBOL 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
360 FOR I=0 TO 3:F$(I)=CHR$(240+I*4)+CHR$(241+I*4)+CHR$(10)+CHR$(8)
370 F$(I)=F$(I)+CHR$(8)+CHR$(242+I*4)+CHR$(243+I*4):NEXT
380 D$(1)=" SCHWARZ "
390 D$(2)=" WEISS "
400 KEY DEF 18,1
410 GOSUB 2460
420 MODE 1
430 REM
440 REM *** WINDOWS ***
450 REM
460 BORDER 0
470 WINDOW #0,1,40,21,25:PAPER #0,0
480 WINDOW #1,10,40,1,18:PAPER #1,0
490 WINDOW #2,15,35,19,19:PAPER #2,0
500 PEN 1
510 REM
520 REM *** ANFANGSPOSITION ***
530 REM
540 X(1)=5:Y(1)=4:F(X(1),Y(1))=1
550 X(2)=4:Y(2)=5:F(X(2),Y(2))=2
560 ZU=1:GOSUB 2280
570 ON M GOTO 620,830,920
580 REM
590 REM ***          MODUS 1          ***
600 REM *** SPIELER-COMPUTER ***
610 REM
620 CLS
630 PRINT"WAEHLEN SIE DIE SPIELSTAERKE (1-3):";
640 GOSUB 1850:LE=VAL(A$):IF LE<1 OR LE>3 THEN 620
650 PRINT:PRINT"MOECHTEN SIE BEGINNEN (J/N) ";
660 GOSUB 1850
670 IF UPPER$(A$)="J" THEN FS=2 ELSE FS=1
680 CLS:PRINT"IHRE FIGUR IST";D$(FS)
690 PRINT"DER COMPUTER SPIELT MIT";D$(3-FS)
700 PRINT:PRINT"DRUECKEN SIE EINE TASTE!"
710 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 710
720 IF FS=2 THEN 770
730 CLS:Z$=" DER COMPUTER"
740 PRINT" EINEN AUGENBLICK!"
750 SP=3-FS:GOSUB 1520
760 ZU=ZU+0.5:GOSUB 2330
770 CLS:PRINT:SP=FS:GOSUB 1020
780 ZU=ZU+0.5:GOSUB 2330:GOTO 730
790 REM
800 REM ***          MODUS 2          ***
810 REM *** SPIELER-SPIELER ***
820 REM
830 GOSUB 2330
840 CLS:PRINT TAB(9)"SPIELER:"D$(SP)
850 GOSUB 1020
860 K=0:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1
870 IF F(X(SP)+I,Y(SP)+J)=0 THEN K=K+1
880 NEXT J,I:IF K>0 THEN ZU=ZU+0.5:GOTO 830
890 GOTO 1710
900 REM
910 REM ***          MODUS 3          ***
920 REM *** COMPUTER-COMPUTER ***
930 REM
940 SP=2:LE=1:EVERY 1,1 GOSUB 980
950 CLS:PRINT"AN DER REIHE IST";D$(SP)
960 GOSUB 2330

```

```

970 Z$=D$(SP):GOSUB 1520:ZU=ZU+0.5:GOTO
950
980 IF INKEY(18)=-1 THEN RETURN ELSE 110
990 REM
1000 REM ***** EINGABE SPIELERZUG *****
1010 REM
1020 LOCATE 1,1:PRINT"7 8 9"
1030 PRINT" ";CHR$(205);CHR$(149);CHR$(2
04)
1040 PRINT"4";CHR$(154);" ";CHR$(154);"6
RUECKEN SIE IHRE FIGUR!"
1050 PRINT" ";CHR$(204);CHR$(149);CHR$(2
05);" STEUERUNG UEBER"
1060 PRINT"1 2 3 DEN ZEHNER-BLOCK!"
1070 C=SP:GOSUB 1260
1080 X=X(SP):Y=Y(SP):C=0:GOSUB 2380
1090 X(SP)=X(SP)+I:Y(SP)=Y(SP)+J
1100 X=X(SP):Y=Y(SP):C=SP:GOSUB 2380
1110 LOCATE 9,3
1120 PRINT"ZERSTOEREN SIE NUN EIN FELD!"
1130 SP=3-SP
1140 K=0:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1
1150 IF F(X(SP)+I,Y(SP)+J)=0 THEN K=K+1
1160 NEXT J,I:IF K>0 THEN C=3:GOSUB 1260
:GOTO 1210
1170 LOCATE 1,1:PRINT" "
1180 PRINT"SIE SIND AN DER REIHE,KOENNEN
ABER"
1190 PRINT"KEIN FELD ZERSTOEREN! DAS SPI
EL "
1200 PRINT"IST UNENTSCHIEDEN!
":GOTO 1750
1210 X=X(SP)+I:Y=Y(SP)+J:C=3:GOSUB 2380
1220 RETURN
1230 REM
1240 REM *** BEWEGEN DES FELD-CURSORS ***
*
1250 REM
1260 I=0:J=0:K=0:WINDOW SWAP 0,1
1270 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1270 ELSE A
=ASC(A$)
1280 IF A<>13 THEN 1330
1290 IF I=0 AND J=0 THEN 1440
1300 IF F(X(SP)+I,Y(SP)+J)<>0 THEN 1440
1310 PEN 1:LOCATE 1+2*(Y(SP)+J),2*(X(SP)
+I):PRINT F$(0)
1320 WINDOW SWAP 0,1:RETURN
1330 A=A-48:IF A<1 OR A>9 OR A=5 THEN 14
40
1340 AI=1+(A>3)+(A>6)
1350 IF A>3 THEN A=A-3:GOTO 1350 ELSE AJ
=A-2
1360 IF F(X(SP)+AI,Y(SP)+AJ)<>0 THEN 144
0
1370 IF K>0 THEN PEN 1:LOCATE 1+2*(Y(SP)
+J),2*(X(SP)+I):PRINT F$(0)
1380 I=AI:J=AJ:PEN 2
1390 LOCATE 1+2*(Y(SP)+J),2*(X(SP)+I):PR
INT F$(C)
1400 K=1:GOTO 1270
1410 REM
1420 REM *** ERROR ***
1430 REM
1440 FOR II=1 TO 3:SOUND 1,100,5,10
1450 SOUND 1,0,5,0:NEXT:GOTO 1270
1460 REM
1470 REM *** BERECHNUNG ***
1480 REM *** UND ***
1490 REM *** AUSFUEHRUNG ***
1500 REM *** DES COMPUTERZUGES ***
1510 REM
1520 GOSUB 1950
1530 X=X(SP):Y=Y(SP):C=0:GOSUB 2380

```

```

1540 X(SP)=X(SP)+I:Y(SP)=Y(SP)+J
1550 X=X(SP):Y=Y(SP):C=SP:GOSUB 2380
1560 PRINT Z$;" ZIEHT NACH ";
1570 PEN 2:PRINT CHR$(Y+64);CHR$(X+48);:
PEN 1
1580 IF K=0 THEN A$="GEWONNEN!":GOTO 1710
1590 PRINT" UND ZERSTOERT ... (EINEN MOMENT) "
1600 SP=3-SP:GOSUB 1950
1610 X=X(SP)+I:Y=Y(SP)+J:C=3
1620 GOSUB 2380
1630 PRINT" DAS FELD ";
1640 PEN 2:PRINT CHR$(Y+64);CHR$(X+48);:
PEN 1
1650 IF K=1 THEN A$="VERLOREN!":FOR L=1
TO 3000:NEXT:GOTO 1710
1660 FOR L=1 TO 3000:NEXT
1670 RETURN
1680 REM
1690 REM *** SPIELENDEN ***
1700 REM
1710 CLS
1720 IF M>1 THEN 1740
1730 PRINT"SIE HABEN DAS SPIEL ";A$:GOTO
1750
1740 PRINT"SPIELER ";D$(SP);" HAT VERLOR
EN! "
1750 PRINT"NOCH EIN SPIEL ? (J/N) ";
1760 AFTER 1500,1 GOSUB 1810
1770 GOSUB 1850:AR=REMAIN(1)
1780 IF UPPER$(A$)="J"THEN 110
1790 IF UPPER$(A$)<>"N" THEN 1770
1800 END
1810 RUN
1820 REM
1830 REM *** CURSOR-ROUTINE ***
1840 REM
1850 II=1:IJ=1:IK=232
1860 WHILE II<50
1870 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 1910
1880 II=II+1:WEND
1890 PRINT MID$(CHR$(207)+CHR$(32),IJ,1)
;CHR$(8);
1900 II=1:IJ=3-IJ:GOTO 1860
1910 PRINT A$:RETURN
1920 REM
1930 REM *** HAUPTROUTINE ***
1940 REM
1950 Z=0:I=0:J=0:K=0
1960 FOR I1=-1 TO 1:FOR J1=-1 TO 1
1970 IF I1=0 AND J1=0 THEN 2230
1980 X1=X(SP)+I1:Y1=Y(SP)+J1:Z1=0
1990 IF F(X1,Y1)>0 THEN 2230
2000 K=K+1:Z1=1
2010 FOR I2=-1 TO 1:FOR J2=-1 TO 1
2020 IF I2=0 AND J2=0 THEN 2210
2030 IF I2=-I1 AND J2=-J1 THEN 2210
2040 X2=X1+I2:Y2=Y1+J2
2050 IF LE=1 THEN XX=X2:YY=Y2:GOTO 2170
2060 IF F(X2,Y2)>0 THEN 2210
2070 FOR I3=-1 TO 1:FOR J3=-1 TO 1
2080 IF I3=0 AND J3=0 THEN 2200
2090 IF I3=-I2 AND J3=-J2 THEN 2200
2100 X3=X2+I3:Y3=Y2+J3
2110 IF LE=2 THEN XX=X3:YY=Y3:GOTO 2170
2120 IF F(X3,Y3)>0 THEN 2200
2130 FOR I4=-1 TO 1:FOR J4=-1 TO 1
2140 IF I4=0 AND J4=0 THEN 2190
2150 IF I4=-I3 AND J4=-J3 THEN 2190
2160 XX=X3+I4:YY=Y3+J4
2170 IF F(XX,YY)=0 THEN Z1=Z1+1
2180 ON LE GOTO 2210,2200,2190

```

```

2190 NEXT J4, I4
2200 NEXT J3, I3
2210 NEXT J2, I2
2220 IF Z1>Z OR (Z1=Z AND RND<0.5) THEN
Z=Z1: I=I1: J=J1
2230 NEXT J1, I1
2240 RETURN
2250 REM
2260 REM *** SPIELFELD ZEICHNEN ***
2270 REM
2280 PEN 1: WINDOW SWAP 0, 1
2290 PRINT " A B C D E F G H"
2300 FOR I=1 TO 8: LOCATE 1, 2*I: PRINT I: F
OR J=1 TO 8: LOCATE 1+2*J, 2*I
2310 PRINT F$(F(I, J)): NEXT J, I
2320 WINDOW SWAP 0, 1
2330 LOCATE #2, 1, 1: PRINT #2, "ZUG NR.:"; I
NT(ZU)
2340 RETURN
2350 REM
2360 REM *** FIGUR SETZEN ***
2370 REM
2380 WINDOW SWAP 0, 1
2390 LOCATE 1+2*Y, 2*X: PRINT F$(C)
2400 F(X, Y)=C
2410 WINDOW SWAP 0, 1
2420 RETURN
2430 REM
2440 REM *** TITELBILD ***
2450 REM
2460 PEN 1
2470 FOR I=1 TO 10: READ A, B: PLOT A, B
2480 READ K: FOR J=1 TO K: READ A, B
2490 DRAWR A, B: NEXT J, I
2500 LOCATE 16, 10: PRINT CHR$(164); " 1985
"
2510 LOCATE 15, 12: PRINT "MT. WEBER"
2520 PRINT: PRINT: PRINT "WAEHLEN SIE DEN S
PIELMODUS:"
2530 PRINT: PRINT "          <1> SPIELER GEGEN
COMPUTER"
2540 PRINT: PRINT "          <2> SPIELER GEGEN
SPIELER"
2550 PRINT: PRINT "          <3> COMPUTER GEGEN
COMPUTER"
2560 PRINT "          (SPIELBESCHREIBUNG)"

2570 PRINT: PRINT " IHRE WAHL : ";
2580 AFTER 1500, 0 GOSUB 2790
2590 GOSUB 1850: AR=REMAIN(0)
2600 M=VAL(A$): IF M<1 OR M>3 THEN 2500
2610 IF M<>2 THEN IF M=1 THEN 2780 ELSE
3010
2620 REM
2630 REM *** EINGABE DER SPIELERNAMEN **
*
2640 REM
2650 CLS
2660 INPUT "NAME SPIELER #1 "; N$(1)
2670 INPUT "NAME SPIELER #2 "; N$(2)
2680 PRINT: PRINT
2690 SP=CINT(RND+1)
2700 IF SP=2 THEN A$=N$(1): N$(1)=N$(2): N
$(2)=A$
2710 PRINT N$(SP) " HAT DIE FARBE"; D$(SP)
2720 D$(SP)=N$(SP)+D$(SP)
2730 PRINT N$(3-SP) " HAT DIE FARBE"; D$(3
-SP)
2740 D$(3-SP)=N$(3-SP)+D$(3-SP)
2750 PRINT: PRINT: PRINT D$(2) " BEGINNT !"
2760 PRINT: PRINT "DRUECKEN SIE EINE TASTE
!"
2770 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2770

```

```

2780 SP=2:RETURN
2790 M=3:GOTO 420
2800 REM
2810 REM *** DATAS TITELBILD ***
2820 REM
2830 DATA 130,300,4,30,0,0,20,-30,0,0,-2
0
2840 DATA 130,330,4,30,0,0,30,-30,0,0,-3
0
2850 DATA 170,330,10,30,0,0,5,6,6,34,0,0
,20
2860 DATA -50,0,-10,-5,-4,-4,-5,-10,0,-1
0
2870 DATA 170,300,10,50,0,10,5,6,6,5,10,
0,10
2880 DATA -30,0,0,-4,-6,-6,-34,0,0,-20
2890 DATA 251,340,8,70,0,-5,10,-6,6,-10,
5
2900 DATA -29,0,-10,-5,-6,-6,-5,-10
2910 DATA 270,300,10,30,0,10,5,6,6,5,10,
0,10
2920 DATA -70,0,0,-10,5,-10,6,-6,10,-5
2930 DATA 330,300,6,60,0,0,20,-30,0,0,10
,-30,0,0,-30
2940 DATA 330,340,4,30,0,0,20,-30,0,0,-2
0
2950 DATA 400,300,6,90,0,-20,20,-40,0
2960 DATA -10,10,-20,0,0,-30
2970 DATA 400,340,6,26,0,10,-10,24,0,-30
,30,-30,0,0,-20
2980 REM
2990 REM ***** SPIELERKLAERUNG *****
3000 REM
3010 LOCATE 1,14:PRINT CHR$(20);
3020 PRINT"ISOLA ist ein Brettspiel fuer
  2 Spieler."
3030 PRINT"Verwendet wird ein Brett mit
  64 ein-"
3040 PRINT"farbigen Feldern.Jeder Spiele
  r hat eine"
3050 PRINT"Spielfigur.Ziel des Spiels is
  t es,"
3060 PRINT"die gegnerische Spielfigur so
  weit in"
3070 PRINT"die Enge zu treiben,dass sie
  sich nicht"
3080 PRINT"mehr bewegen kann."
3090 PRINT:PRINT"WEITER MIT ENTER!"
3100 IF INKEY(18)=-1 THEN 3100
3110 LOCATE 1,14:PRINT CHR$(20);
3120 PRINT"Der Spieler mit der weissen S
  pielfigur"
3130 PRINT"beginnt.Jeder Zug eines Spiel
  ers besteht"
3140 PRINT CHR$(11);"aus 2 Phasen:"
3150 PRINT"1) Der Spieler bewegt seine
  Figur auf"
3160 PRINT"   eines der 8 angrenzenden
  Felder"
3170 PRINT"   (sofern es frei ist),als
  o wie der"
3180 PRINT"   Koenig beim Schach."
3190 PRINT"2) Der Spieler zerstoert ei
  nes der an"
3200 PRINT"   die gegnerische Figur an
  grenzenden"
3210 PRINT"   Felder.Zerstoerte Felder
  sind fuer"
3220 PRINT"   beide Spieler unbrauchba
  r."
3230 PRINT"WEITER MIT ENTER!"
3240 IF INKEY(18)=-1 THEN 3240

```

Listing »Isola« (Fortsetzung)

```
3250 LOCATE 1,14:PRINT CHR$(20);
3260 PRINT"Sie sehen jetzt eine Demonstrations-"
3270 PRINT"partie,in der der Computer gegen "
3280 PRINT"sich selbst spielt."
3290 PRINT"Sie koennen mit der ENTER-Taste"
3300 PRINT"abbrechen und dann selbst spielen,"
```

```
3310 PRINT"gegen einen Spielpartner oder  
    gegen"  
3320 PRINT"den Computer."  
3330 PRINT:PRINT"Druecken sie die ENTER-  
Taste!"  
3340 IF INKEY(18)=-1 THEN 3340 ELSE 2780
```