

Listing zu »Gespensterjagd«

```

10  REM: #####
      # Copyright: Martin Bley      #
      #                Mühlenberg 14  #
      #
      2306 Schänberg      #
      Tel.: 04344/2252    #
#####
20  MODE 1
30  GOSUB 900
40  CLS: BORDER 23: INK 0,2: INK 1,25: INK 2,
3,26: INK 3,6
50  LOCATE 5,2: PEN 2: PRINT "Martin's munte
re Gespensterjagd"
60  PEN 1: LOCATE 2,4: PRINT " So geht's:"
70  PRINT: PRINT " Mit dem Joystick steuer
st Du das Fadenkreuz."
80  PRINT " Versuche, damit die plötzlich
auftauchenden Gespenster zu
erwischen und mit dem Feuer-
k
nopf zu vertreiben."
90  PRINT: PRINT " Für jeden vertriebenen
Geist erhältst Du 10 Punkte,
für die rot-weissen Superge
ister
      gibt's 50 Punkte."
100 PRINT: PRINT " Je nach Schwierigkeits
grad hast Du zwischen 2 und 4 Se
kunden Zeit, das Gespenst zu
erwischen!"
110 PRINT: PRINT " So, auf geht's: Viel S
pass !"
120 PEN 3: FOR i=1 TO 40: LOCATE i,1: PRINT
CHR$(129): LOCATE i,24: PRINT CHR$(129): N
EXT: FOR i=2 TO 23: LOCATE 1,i: PRINT CHR$
(129): LOCATE
40,i: PRINT CHR$(129): NEXT
130 LOCATE 2,23: PEN 1: PRINT " Bitte Schw
ierigkeitsgrad wählen (1-3)"
140 a$=INKEY$: IF a$="" THEN GOTO 140
150 a=VAL(a$): IF a<1 OR a>3 THEN GOTO 14
0
160 b=250-a*50
170 CLS: INK 2,26
180 REM: #####
      # Aufbau des Anzeige-Windows #
      #####
190 WINDOW #1,26,40,1,25
200 PAPER #1,2: PEN #1,0: CLS #1
210 LOCATE #1,2,4: PRINT #1,"Zeit:"
220 LOCATE #1,2,6: PRINT #1,"Punkte:"
230 LOCATE #1,2,2: PRINT #1,"Spielstärke"
;a
240 REM: #####
      # Aufbau des Spielfeldes/Auf-#
      # ruf der Interruptroutinen #
      #####
#####

```

```

250 FOR i=0 TO 12
260 MOVE i*32+6,6
270 DRAWR 0,384
280 MOVE 6,i*32+6
290 DRAWR 384,0
300 NEXT
310 EVERY b,3 GOSUB 660
320 EVERY 50,2 GOSUB 780
330 x=12:y=12:GOSUB 480
340 REM:#####
      # Joystick-Abfragen #
      #####
350 IF JOY(0)=1 THEN vx=0:vy=2:GOTO 460
360 IF JOY(0)=1 THEN vx=0:vy=2:GOTO 460
370 IF JOY(0)=2 THEN vx=0:vy=-2:GOTO 460
380 IF JOY(0)=4 THEN vx=2:vy=0:GOTO 460
390 IF JOY(0)=8 THEN vx=-2:vy=0:GOTO 460
400 IF JOY(0)=5 THEN vx=2:vy=2:GOTO 460
410 IF JOY(0)=9 THEN vx=-2:vy=2:GOTO 460
420 IF JOY(0)=6 THEN vx=2:vy=-2:GOTO 460
430 IF JOY(0)=10 THEN vx=-2:vy=-2:GOTO 4
60
440 IF JOY(0)=16 THEN SOUND 1,100,20,4,0
,0,1:DI:LOCATE x,y: PEN 3:PRINT CHR$(238
):PEN 1:EI:GOSUB 600:GOTO 350
450 GOTO 350
460 GOSUB 480:GOTO 350
470 REM:#####
      # Bewegung Zielkreuz #
      #####
480 DI: LOCATE x,y
490 IF x=x1 AND y=y1 AND treffer=0 THEN
PEN 3: PRINT CHR$(129) ELSE PRINT" "
500 treffer=0
510 PEN 1
520 x=x-(vx AND ((x-vx)<26 AND (x-vx) >0
)):y=y-(vy AND ((y-vy)<26 AND (y-vy) >0)
)
530 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
540 LOCATE x,y
550 PRINT CHR$(128)
560 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
570 EI
580 FOR i=1 TO (6-a):CALL &BD19:NEXT
590 RETURN
600 REM:#####
      # Feuer-Routine und #
      # Treffer-Abfrage #
      #####
#####
610 DI: IF x=x1 AND y=y1 THEN SOUND 2,10
0,5,7: punkte=punkte+10+(40 AND b=1):tre
ffer=1:tz=tz+1
620 LOCATE #1,12,6:PRINT #1,USING "###":
punkte
630 FOR i=1 TO 500:NEXT:LOCATE x,y:PRINT
CHR$(128):EI
640 RETURN
650 REM:#####
      # Interrupt-Routine zur #
      # Bewegung des Gespenstes #
      #####

```

```

#####
660 DI:xs=x1:ys=y1
670 IF RND(1) <0.1 THEN INK 3,6,26:b=1 ELSE INK 3,6:b=0
680 PEN 3
690 x1=INT(RND(1)*24)+1:IF (x1 MOD 2) <> 0 THEN GOTO 690
700 y1=INT(RND(1)*24)+1:IF (y1 MOD 2) <> 0 THEN GOTO 700
710 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(129)
720 PEN 1:IF mz=0 THEN GOTO 750
730 IF x=xs AND y=ys THEN LOCATE xs,ys:PRINT CHR$(128):GOTO 750
740 LOCATE xs,ys:PRINT" "
750 mz=mz+1:EI
760 RETURN
770 REM:#####
      # Interrupt-Routine zur      #
      # Spielzeitanzeige          #
      #####
#####
780 DI
790 s=s+1:IF s=60 THEN m=m+1:s=0
800 LOCATE #1,8,4:PEN #1,3:PRINT#1,m": "s
810 IF m=2 THEN o=REMAIN(3):o=REMAIN(2):EI:GOTO 840
820 EI:RETURN
830 REM:#####
      # Programmende-Routine      #
      #####
840 INK 3,6
850 LOCATE #1,1,10:PRINT#1," Sie haben v
on "mz;"Gespenstern"tz"erwischt!", " Das
sind",ROUND ((tz/mz*100),2);"% !"
860 LOCATE #1,1,20:PRINT#1,"Noch einmal
vonvorn ? (j/n)"
870 IF INKEY(45)=0 THEN CLS:RUN 130
880 IF INKEY(46)=0 THEN CLS:STOP ELSE GO
TO 870
890 REM:#####
      # Definition der Umlaute      #
      # und Grafikzeichen          #
      #####
#####
900 SYMBOL AFTER 122
910 SYMBOL 123,102,0,60,102,102,102,60,0
:REM oe
920 SYMBOL 124,102,0,120,12,124,204,118,
0:REM ae
930 SYMBOL 125,102,0,102,102,102,102,62,
0:REM ue
940 SYMBOL 126,120,104,120,108,108,124,9
6,96:REM sz
950 KEY DEF 34,1,111,79,123
960 KEY DEF 69,1,97,65,124
970 KEY DEF 42,1,117,85,125
980 KEY DEF 60,1,115,83,126
990 SYMBOL 128,24,24,24,255,255,24,24,24
:REM Fadenkreuz
1000 SYMBOL 129,14,21,31,31,62,126,255,1
71:REM gespenst
1010 RETURN

```