

THE CASTLE

Παραλλαγές του παιχνιδιού, τρέχουν ήδη σε άλλους υπολογιστές, αρκετό καιρό τώρα. Σκοπός του είναι, τρέχοντας πάνω στους τοίχους του κάστρου, να φτάσετε στην απέναντι πλευρά όπου βρίσκεται ο θησαυρός. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά. Καθώς θα πρέπει να ηγώδατε τα αντικείμενα που κυλούν πάνω στον τοίχο, και να αποφύγετε ταυτόχρονα τα βέλη που σας ρίχνουν από κάτω.

Το παιχνίδι αποτελείται από 6 διαφορετικές οθόνες με μεταβαλλόμενη διακόσμηση. Φθάνοντας στο τέλος της κάθε οθόνης, χτυπάει η καμπίνα που υπάρχει εκεί για να προχωρήσετε στην επόμενη. Έχετε συνολικά 4 ζωές, που αν βρείτε τα πράγματα πολύ δύσκολα, μπορούν να αυξηθούν επεμβαίνοντας στη γραμμή 200.

Αν φτάσετε στο θησαυρό, παίρνετε ένα εξτρα δύο 200 βαθμών και ξαναγυρίζετε στην πρώτη οθόνη.

Στο τέλος κάθε παιχνιδιού, εμφανίζεται το σκορ που έχετε πετύχει και ζητείται το όνομά σας, το οποίο καταχωρείται ο έναν πίνακα σκορ ώστε, το παιχνίδι να μπορεί να παητεί από περισσότερους, από έναν παίκτες.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε JOYSTICK ή τα CURSOR KEYS, για να τρέξετε και να ηγώδετε. Το παιχνίδι, αν και γραμμένο εξ ολοκλήρου σε BASIC, είναι αρκετά γρήγορο και πιστεύω ότι θα ανταμειφθείτε για το χρόνο που θα αφιερώσατε για την ηλεκτρολόγησή του.

Επειδή το πρόγραμμα γράφτηκε με σκοπό την εξάσκηση μου με την λειτουργία των εντολών του AMSTRAD, όσο ενδιαφέρεστε για κάτι περισσότερο από μια απλή ηλεκτρολόγηση, ίσως διαπιστώσετε διαφορετικές τεχνικές για το ίδιο πράγμα κατά τη διάρκεια της μελέτης του προγράμματος.

Οδηγίες για το τι κάνει το πρόγραμμα, υπάρχουν σε αόχλια μέσα σε αυτό. Οι μεταβλητές που χρησιμοποιήθηκαν είναι:

SC	:	Σκορ
SCRNO	:	αριθμός οθόνης
li	:	ζωές
xman, yman	:	συντεταγμένες ανθρώπου
xo, yo	:	συντεταγμένες εμποδίων
x1%, y1%	:	συντεταγμένες βελών
Jump	:	δείκτης για το πήδημα
sc (i)	:	Ατμμά για την καταχώρηση των σκορ
names (i)	:	Ατμμά για την καταχώρηση των ονομάτων

Χρήστος Καραγκούνος
Επαιλόφου 80
Βυρυνάς.

```

10 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
20 ' AMSTRAD CPC 464
30 '
40 ' The Castle
50 '
60 ' 7-2/1985
70 '
80 ' Chr. Kαραγκουνis
90 '
100 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
110 '
120 DEFINT I,J,K,X,Y,W
130 INK 2:1 INK 1:3 INK 2:4 INK 3:8
140 INK 4:5 INK 5:9 INK 6:12 INK 7:20
150 INK 8:14 INK 9:11 INK 12:24
160 GOSUB 930
170 GOSUB 1200
180 GOSUB 1200
190 'Screen variables
200 scno=1:4:scrno=1
210 IF 1:20 THEN GOTO 1740
220 REM
230 ON SCRNO GOSUB 470,530,630,760,840,880
240 GOSUB 1490
250 IF SCRNO=6 GOTO 310
260 GOSUB 1400
270 IF SCRNO=2 THEN GOTO 310
280 'Print clouds

```

```

290 LOCATE 5,3:PEN 7:PRINT CHR$(231):LOCATE 10,4:PRINT CHR$(231):LOCATE 15,3:PR
300 '
310 'Main loop
320 Jump=3:Kman=1:Yman=1:Start=0
330 LOCATE xman,yman:PEN 3:PRINT CHR$(172)+CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(171)
340 ON SCRNO GOSUB 1050,1040,1030,2040,1200,2100
350 IF (INKEY$=1 OR JOY(0)=0) AND Kman(1) AND Jump=3 THEN Kman=Kman+1:LOCATE x
360 IF (INKEY$=0 OR JOY(0)=16) AND Jump=3 THEN Jump=1:GOTO 440
370 ON Jump GOTO 380,410,430
380 Kman=Yman=1:LOCATE xman,yman:PRINT CHR$(32):SOUND 1,200,5,7
390 IF Yman=9 THEN Jump=2
400 GOTO 420
410 Kman=Yman=1:LOCATE xman,yman=2:PRINT CHR$(32)
420 IF Kman=1 THEN Jump=3
430 LOCATE xman,yman=1:PEN 3:PRINT CHR$(171):LOCATE xman,yman:PRINT CHR$(172)
440 IF Kman=12 THEN SCRNO=SCRNO+1:GOSUB 2140:SCRNO=10:SCRNO/LOCATE 6,1:PEN 10:PR
450 GOTO 340
460 '
470 'Open screen 1
480 PAPER 6:PEN 1:CLS

```



```

2000 X=XO-1:IF X=0 THEN LOCATE 2,1:PRINT CHR$(32):X=1
2010 IF (TEST(32,XH=16,231)XO OR TEST(32,XH=15,231)XO) AND JUMP=3 THEN LOCATE
E,XH=1:PEN 7:PRINT CHR$(238):CHR$(32):LOCATE XH=
-15:PRINT CHR$(32):SOUND 131,0,50,7,0,0,3:1=1-1:FOR I=1 TO 500:NEXT:GOTO 210
2020 RETURN
2030
2040 'Obstacles for screen 4
2050 IF (XO=1XH=0 OR XH=0XH=1) AND XH=1 THEN LOCATE XH=1,YH=1:PRINT CHR$(32)
HX(238):CHR$(32):LOCATE XH=1,YH=1:PRINT CHR$(32)
SOUND 131,0,50,7,0,0,3:1=1-1:X=18:FOR I=1 TO 500:NEXT:GOTO 210
2060 LOCATE X=1:YH=1:PRINT CHR$(32):X=18
RTE 2,1:PRINT CHR$(32):X=18
2070 IF (XH=1 OR XH=2 OR XH=5 OR XH=10 OR XH=14 OR XH=15 OR XH=16)
) AND JUMP=1 THEN SOUND 131,0,50,7,0,0,3:LOCATE XH=
,XH=1:PRINT CHR$(32):LOCATE XH=1,YH=1:PEN 7:PRINT CHR$(238):FOR I=1 TO 500
NEXT:GOTO 210
2080 RETURN
2090
2100 'Obstacles for screen 5
2110 GOSUB 1990
2120 RETURN
2130
2140 'Ring the bell
2150 IF X=0 THEN LOCATE 6,1:PRINT SC:SC=SC+100:FOR I=1 TO 5:SOUND 1,110-231,5+1
041,7,0,0,0:NEXT:LOCATE 6,1:PRINT SC:SC=SC+1
FOR I=1 TO 300:NEXT:GOTO 230
FOR I=1 TO 2,2,50
2160 ENI 1,2,0,10
2170 FOR I=1 TO 4:SOUND 7,492,50,7,1,1,0
2180 FOR I=1 TO 400
2190 NEXT:NEXT
2210 t=TIME:WHILE TIME-t<200:WEND
2220 RETURN
2230
2240 'Score table
2250 IF SC<100 OR SC=0 THEN RETURN
2260 INK 2,4:BORDER 8:PAPER 3:CLS
2270 LOCATE 1,5:PEN 15:PRINT"Your score is:";PEN 4:PRINT SC
2280 LOCATE 2,10:PEN 7:PRINT"Enter your name:";CHR$(18):CHR$(10):TAB(5):
2290 CALL C0800:INPUT " ";:IN$=UPPER$(IN$)
2300 t=9:WHILE SC<100:1=1-1:SC(1)=SC(1)+1:NAME$(1)=NAME$(1)+1:NEXT
2310 IF 1>1 THEN FOR I=1 TO 1-1:SC(1)=SC(1)+1:NAME$(1)=NAME$(1)+1:NEXT
2320 SC(1)=SC:NAME$(1)=IN$
2330 MODE 1
2340 INK 3,10,24:SPED INK 50,60:PAPER 3:CLS
2350 LOCATE 5,3:PEN 1:PRINT STRING$(30,CHR$(143)):LOCATE 5,23:PRINT STRING$(30,CHR$(143)):NEXT
HX(143)
2360 FOR I=4 TO 23:LOCATE 5,I:PRINT CHR$(143):LOCATE 24,I:PRINT CHR$(143):NEXT
2370 FOR I=6 TO 21:STEP 2
2380 LOCATE 6,I:PRINT STRING$(28,CHR$(154)):NEXT
2390 LOCATE 14,2:PEN 4:PRINT CHR$(24):" SCORE TABLE "CHR$(24)
2400 FOR I=4 TO 22:LOCATE 12,I:PEN 1:PRINT CHR$(149):NEXT
2410 J=0
2420 FOR I=9 TO 1:STEP -1
2430 LOCATE 6,14-1+I:PEN 2:PRINT SC(I)
2440 LOCATE 15,14-1+I:PEN 2:PRINT NAME$(I)
2450 J=J+1
2460 NEXT
2470 t=TIME:WHILE TIME-t<(2000-XO)
2480 INK 1,3:INK 2,4:INK 3,8
2490 MODE 0
2500 RETURN

```