

Listing: QUINT - Ein Spiel mit Joysticksteuerung

100 ON ERROR GOTO 2170

110 ON BREAK GOSUB 2110

120 dat=0:st=0:Q=0:MODE 1:DIM hs\$(16):DIM hsdats\$(16):DIM hs(16)

```

130 FOR i=1 TO 16:hs$(i)="JENS KRIESE":hsdat$(i)="120485":hs(i)=0:NEXT
140 m$=CHR$(248):DIM x(41,25)
150 pu=0
160 INK 2,10,20:INK 1,17:INK 3,26:GOSUB 580:GOSUB 1070
170 DI:mox=10:moy=24:uox=30:uoy=24:FOR i=1 TO 24:LOCATE 1,i
180 PRINT"                               ";:NEXT
190 LOCATE 11,12:PEN 2:PRINT"EINEN MOMENT BITTE!";:PEN 1
200 t=24:schl=0:st=st+1
210 FOR i=1 TO 40:FOR ii=1 TO 24:x(i,ii)=0:NEXT:NEXT
220 FOR i= 2 TO 24
230 LOCATE 12,25:PRINT"  STUFE";st;"  ":LOCATE 26,25:PRINT"PUNKTE:";pu;
240 FOR ii= 1 TO st/2*RND(1)*1.4+1:x(RND(1)*39+1,i)=1:NEXT:NEXT
250 LOCATE 11,12:PRINT"                               ";
260 FOR i= 2 TO 24:FOR ii= 1 TO 40
270 IF x(ii,i)=1 THEN LOCATE ii,i:PRINT"]";
280 NEXT:NEXT
290 LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT"[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[SUCHE[HIER[[[[[[[[[[[[[[[[[[[";:PEN 1
300 t=1011-st*10
310 :
320 mx=INT(RND(1)*30+9):my=INT(RND(1)*9+15)
330 vx=INT(RND(1)*30+9):vy=INT(RND(1)*14+9):x(vx,vy)=0
340 sl=INT(RND(1)*20+10)
350 IF schl=1 AND mx=vx AND my=vy THEN 560
360 LOCATE mx,my:PEN 3:PRINT m$;:PEN 1
370 EI:EVERY 50 GOSUB 930
380 :
390 GOSUB 450
400 IF mx=sl AND my=1 THEN GOSUB 540
410 IF schl=1 AND mx=vx AND my=vy THEN GOTO 560
420 IF RND(1)>0.96 AND st>2 THEN GOSUB 660
430 IF st>5 THEN GOSUB 700
440 GOTO 380
450 :
460 DI:mx1=mx:my1=my
470 IF JOY(0)=1 AND x(mx,my-1)=0 AND my>=2 THEN my=my-1:GOTO 520
480 IF JOY(0)=2 AND x(mx,my+1)=0 AND my<=23 THEN my=my+1:GOTO 520
490 IF JOY(0)=4 AND x(mx-1,my)=0 AND mx>=2 THEN mx=mx-1:GOTO 520
500 IF JOY(0)=8 AND x(mx+1,my)=0 AND mx<=39 THEN mx=mx+1:GOTO 520
510 EI:RETURN
520 :
530 DI:LOCATE mx1,my1:PRINT" ";:LOCATE mx,my:PEN 3:PRINT m$;:PEN 1:EI:RETURN
540 :
550 LOCATE vx,vy:PEN 2:PRINT"\";CHR$(7);:PEN 1:schl=1:RETURN
560 :
570 pu=pu+t:GOTO 170
580 :
590 SYMBOL AFTER 90
600 SYMBOL 93,62,127,127,255,255,255,255,126
610 SYMBOL 91,239,239,239,0,254,254,254,0
620 SYMBOL 92,126,189,189,126,60,24,24,126
630 SYMBOL 123,124,254,214,254,254,127,127,85
640 SYMBOL 125,30,127,107,127,127,254,254,170
650 RETURN

```

[illegible]

```

1190 PRINT " ;CHR$(164);" 1985 by Jens Kriese"
1200 PRINT
1210 PRINT"Sie befinden sich in einem alten Schloss";
1220 PRINT"und haben die Aufgabe, einen versteckten";
1230 PRINT"Schluessel und damit eine Zaubervase zu ";
1240 PRINT"finden. ";
1250 PRINT
1260 PRINT"In einer Mauer (gekennzeichnet mit ";
1270 PRINT"'SUCHE HIER') werden Sie den Schluessel ";
1280 PRINT"finden. Daraufhin erscheint die Vase, ";
1290 PRINT"die es zu erreichen gilt... ";
1300 PRINT
1310 PRINT"Doch leider werden Sie von fallenden ";
1320 PRINT"Steinen und kleinen Geistern gestoert...";
1330 LOCATE 1,25:PRINT"Druecke Taste ..."
1340 IF INKEY$="" THEN 1340
1350 IF dat=0 THEN GOSUB 1540
1360 LOCATE 1,10
1370 PRINT"Die Kontrolle erfolgt ueber Joystick 0. ";
1380 PRINT " ";
1390 PRINT"Die fallenden Steine: ] ";
1400 PRINT " ";
1410 PRINT"Die Zaubervase: ";
1420 PEN 2:PRINT"\";:PEN 1:PRINT " ";
1430 PRINT " ";
1440 PRINT"Die Geister : ";
1450 PEN 3:PRINT") {";:PEN 1:PRINT " ";
1460 FOR i=1 TO 9
1470 PRINT " ;:NEXT
1480 LOCATE 1,20:PRINT"Waehlen Sie bitte Ihre Spielstaerke ";
1490 INPUT"(0 bis 30) >";sps
1500 IF sps<0 OR sps>30 THEN 1360
1510 st=sps-1
1520 LOCATE 1,25:PRINT " ";
1530 RETURN
1540 :
1550 LOCATE 1,10
1560 PRINT"Wichtig fuer das High-Score: ";
1570 PRINT " ";
1580 PRINT"1 = Neue Datei ";
1590 PRINT"2 = Datei besteht bereits ";
1600 FOR i=1 TO 11:PRINT " ;:NEXT
1610 a$=INKEY$
1620 IF a$="1" THEN dat=1:RETURN
1630 IF a$<>"2" THEN 1610
1640 LOCATE 1,15:PRINT"Bitte legen Sie die Cassette/Disk mit"
1650 PRINT"Ihren High-Score-Werten ein und druecken"
1660 PRINT"Sie (PLAY) eine Taste... "
1670 IF INKEY$="" THEN 1670
1680 OPENIN"!quinthi":FOR i= 1 TO 15
1690 INPUT #9,hs$(i):INPUT #9,hsdat$(i):INPUT #9,hs(i)
1700 NEXT:CLOSEIN:RETURN
1710 :

```

```

1720 i=15:LOCATE 1,12:FOR m=1 TO 50:n$=INKEY$:NEXT
1730 PRINT";:INPUT"NAME:";na$
1740 INPUT"Datum (z.B.230185):";dat$
1750 INPUT"Abspeichern (j oder n)";x$:IF x$="n" OR x$="N" THEN Q=1
1760 LOCATE 1,12:IF Q=1 THEN 1810
1770 PRINT"Bitte legen Sie zum abspeichern Ihres ";
1780 PRINT"High-Scores eine Cassette/Disc ein und ";
1790 PRINT"druicken (REC und PLAY) dann eine Taste.";
1800 PRINT";
1810 FOR l=1 TO 15
1820 IF pu>=hs(l) THEN GOTO 1840
1830 NEXT
1840 FOR ii=15 TO l+1 STEP -1
1850 hs(ii)=hs(ii-1):hs$(ii)=hs$(ii-1):hsdat$(ii)=hsdat$(ii-1)
1860 NEXT
1870 hs(1)=pu:hsdat$(1)=dat$:hs$(1)=na$
1880 IF Q=1 THEN 1930
1890 IF INKEY$="" THEN 1890
1900 OPENOUT"!quinthi":FOR l=1 TO 16
1910 PRINT #9,hs$(l):PRINT #9,hsdat$(l):PRINT #9,hs(l)
1920 NEXT:CLOSEOUT
1930 dat=1:Q=0
1940 LOCATE 1,1
1950 PRINT"HIGH [][[] [][[] [] [][[] [][[] ";
1960 PRINT"[ [ [ [ [ [ [ [ ";
1970 PRINT"[][[] [ [ [ [[][[] [][[] ";
1980 PRINT"[ [ [ [ [ [ [ [ ";
1990 PRINT"[][[] [][[] [] [ [ [[][[] ";
2000 PRINT";
2010 LOCATE 1,7 :PRINT"Pplatz Name Punkte Datum ";
2020 PRINT";
2030 FOR l=1 TO 15
2040 LOCATE 1,9+l:PRINT USING "##";l;
2050 PRINT";
2060 LOCATE 7,9+l:PRINT LEFT$(hs$(l),19);
2070 LOCATE 27,9+l:PRINT hs(l);
2080 LOCATE 35,9+l:PRINT LEFT$(hsdat$(l),6);
2090 NEXT
2100 FOR i=1 TO 6000:NEXT:CLS:LOCATE 1,12:RETURN
2110 :
2120 CLS:LOCATE 1,12:PRINT"Unerlaubter Abbruchversuch,"
2130 PRINT"Programmabbruch oder":PRINT"Programmfehler."
2140 PRINT:PRINT CHR$(164);"1985 by Jens Kriese"
2150 FOR i= 1 TO 50:NEXT
2160 END
2170 CLS:LOCATE 1,12:PRINT"Fehlermeldung! -warscheinlich. BANDFEHLER";
2180 FOR i=1 TO 3000:NEXT
2190 RUN
```