

Master-Chip-Starter

```

«0648» 1  : 'Starter: GOLF.GO
«004B» 2  :
«05CB» 3  : 'fuer      : GOLF.PRG
«004D» 4  :
«0148» 100 MODE 1
«021B» 101 SYMBOL AFTER 256
«02F4» 102 MEMORY &9FFF
«0477» 103 PRINT"MASTER-CHIP
«012D» 104 PRINT
«083F» 105 PRINT"(c) 1987, Andreas Weihs
«012F» 106 PRINT
«0130» 107 PRINT
«0689» 108 PRINT"Bitte warten ";
«072A» 109 f=0:GOSUB 119:IF f GOTO 167
«07C1» 110 PRINT"Gleich gehts los !"
«0489» 111 RUN"golf.prg
«0077» 112 :
«36D8» 113 DATA FE01C07B32A1A121A9A1229CA136011
      12005ED539EA1CD06B9329BA13AA1A1CD860C32A
      1A1CDRFC15CDRFC16DC81A1301BE5CD26A1E3CD54A
      1C13EFF32A0A1C5D5E5CD56A0E1D1C1AFCD56A03
      A9BA1CD0CB93AA0A10FC932A2A1CD1DA1CDFF16D
      C8FA038F52A9CA17EFE01C832A2A1EB2A9E&3CB2
«35E1» 114 DATA A101070009229EA1EB2B462B4E2B562
      B5ED52B562B5E2B229CA1EBD118CDED43A3A1CD8
      1A13809CD30A1D022A5A11811E5CD54A122A5A1C
      17D917C98DC0AA16069CD26A122A7A1ED4BA3A1B
      7ED420928113008CD30A1DCDCA01807E56069C1C
      D0AA12AA5A1ED4BA7A137C9D5E52A9EA111&34DB
«35B1» 115 DATA F9FF19D1301C229EA12A9CA12373237
      223D173237223712370233AA2A177229CA1C9AF3
      2A0A1D1C9CD16A1CD81A1D430A1DCDCA03AA2A12

```

```

F32A2A11B3AA2A1B7C81313C9AFED4B34B3CD32A
12BC93EFFC5D5E5F5CD8EA1F147CD73A10410043
047AE773843E323E3ED52283C19CD2D0C18&36F0
«29D4» 116 DATA E7C5D5E5ED4B36B3CD8EA1B7ED52282
      719CD130CCD73A1281EAE77E32BE318EB3A38B3A
      EA1C83AA1A1AEA1C837C9C5D5E5CDA90BCD73A1E
      1D1C1C9C5D5CDA90BD1E3CDA90BEBE1C90000000
      000000000000000000000000&2ADE
«0205» 117 DATA EOF
«007D» 118 :
«0CFD» 119 zeile= 113:schritt= 1:adr=&A000
«0A3F» 120 READ byte$:IF byte$="EOF" GOTO 133
«0812» 121 l=INSTR(byte$,"&")-2
«069F» 122 FOR i=1 TO 1 STEP 2
«0780» 123     b$=MID$(byte$,i,2)
«0798» 124     POKE adr,VAL("&"&b$)
«0A6F» 125     sum = sum + PEEK(adr)
«0714» 126     adr = adr + 1
«0279» 127     PRINT".";
«0136» 128 NEXT
«0B37» 129 checksum=VAL(MID$(byte$,i))
«09B7» 130 IF sum<>checksum GOTO 163
«0E4A» 131 sum=0:zeile=zeile+schritt
«01E4» 132 GOTO 120
«046B» 133 PRINT byte$:PRINT
«075C» 134 IF PEEK(&BB4F)=&78 THEN RETURN
«02B4» 135 POKE &A027,&16
«0341» 136 POKE &A129,&9F
«035A» 137 POKE &A12A,&B6
«0375» 138 POKE &A159,&A1
«038C» 139 POKE &A15A,&B6
«0394» 140 POKE &A174,&A3
«03A9» 141 POKE &A175,&B6
«0705» 142 IF PEEK(&BB4F)=&74 GOTO 153
«0329» 143 POKE &A020,&8A
«02A8» 144 POKE &A026,&2
«033A» 145 POKE &A029,&90

```

```

<0372> 146 POKE &A05D,&93
<0309> 147 POKE &A150,&35
<0305> 148 POKE &A165,&1B
<03B6> 149 POKE &A185,&AB
<03C3> 150 POKE &A191,&AB
<03C9> 151 POKE &A196,&AB
<0167> 152 RETURN
<0337> 153 POKE &A020,&8E
<02B6> 154 POKE &A026,&6
<0348> 155 POKE &A029,&94
<0380> 156 POKE &A05D,&97
<0317> 157 POKE &A150,&39
<0313> 158 POKE &A165,&1F
<03C4> 159 POKE &A185,&AF
<03D1> 160 POKE &A191,&AF
<03D7> 161 POKE &A196,&AF
<0171> 162 RETURN
<0168> 163 PRINT
<0A0D> 164 PRINT"Fehler in Zeile:"zeile
<0397> 165 f=-1
<0175> 166 RETURN
<0145> 167 END

```

Master-Chip-Hauptprogramm

```

<03B5> 1 '+++++++
<0311> 2 ' +
<05CF> 3 ' + Master-Chip +
<0313> 4 ' +
<0652> 5 ' + Andreas Weihs +
<0315> 6 ' +
<03BB> 7 '+++++++
<00D0> 8 '
<055B> 1000 '#####
<0A0E> 1005 ' & Globale Definitionen &
<0565> 1010 '#####
<01C2> 1015 '
<043C> 1020 ON ERROR GOTO 5550
<009C> 1025 DEG
<00D7> 1030 RESTORE
<02A8> 1035 SYMBOL AFTER 230
<0CA1> 1040 SYMBOL 230,0,112,156,148,188,88,96:
p(0)=2'Bunker
<0DC4> 1045 SYMBOL 231,0,56,124,254,254,254,124
,56:p(1)=3'Teich
<0D61> 1050 SYMBOL 232,0,56,124,254,254,254,124
,56:p(2)=2'Baum
<0EAB> 1055 SYMBOL 233,0,56,124,214,254,214,124
,56:p(3)=1'Abschlag
<0DD8> 1060 SYMBOL 234,0,56,124,254,238,254,124
,56:p(4)=1'Gruen
<0CF7> 1065 SYMBOL 250,0,0,24,52,126,110,251,17
5:ball1$=CHR$(250)
<0CBD> 1070 SYMBOL 251,253,251,94,126,44,24:bal
l2$=CHR$(251)
<0B5D> 1075 SYMBOL 252,64,224,224,64:ball3$=CHR
$(252)
<0104> 1080 '
<0885> 1085 DIM kreisx(20),kreisy(20)
<010E> 1090 '
<06B3> 1095 ' Kreis einlesen
<0118> 1100 '
<0466> 1105 FOR i%=0 TO 20
<05B2> 1110 READ kreisx(i%)
<05B8> 1115 READ kreisy(i%)
<022A> 1120 NEXT i%
<0131> 1125 '
<07D0> 1130 DIM baumx%(40),baumy%(40)
<013B> 1135 '
<0666> 1140 ' Baum einlesen
<0145> 1145 '
<04A7> 1150 FOR i%=0 TO 40
<055A> 1155 READ baumx%(i%)
<0560> 1160 READ baumy%(i%)
<0257> 1165 NEXT i%
<015E> 1170 '
<07FD> 1175 DIM bunkx(18),bunky(18)
<0168> 1180 '
<0777> 1185 ' Bunker einlesen
<0172> 1190 '
<04BE> 1195 FOR i%=0 TO 18
<059D> 1200 READ bunkx(i%)
<05A3> 1205 READ bunky(i%)
<0284> 1210 NEXT i%

```

```

<0745> 1215 DIM hoehe(41),hoe(41)
<0DFF> 1220 oben=140' Laenge des Platzes in 3-D
<1318> 1225 maximum=80' Maximum an Hindernissen
einer Art
<0A44> 1230 DIM hindernis%(4,maximum,2)
<079D> 1235 DIM maxhindernis(4)
<04DC> 1240 FOR i=0 TO 4
<09CF> 1245 maxhindernis(i)=-1
<02B7> 1250 NEXT i
<0AB3> 1255 DIM spiel%(6,18)'Spieltabelle
<0A48> 1260 DIM name$(6)'Namenstabelle
<04C3> 1265 DIM feld%(39,19)
<01C2> 1270 '
<079F> 1275 '+++++++
<07F0> 1280 GOSUB 5250'+ Titelbild +
<06AA> 1285 '+++++++
<00D7> 1290 '
<0B2F> 1295 ' Flugkurvendaten bestimmen
<00E1> 1300 '
<045C> 1305 DIM h(oben)
<061F> 1310 w=180/oben
<0642> 1315 FOR i%=0 TO oben
<07B4> 1320 h(i%)=SIN(w*i%)
<01F8> 1325 NEXT i%
<036E> 1330 ENV 1,2,1,1,1,-1,2
<0374> 1335 ENT 1,1,-1,2,2,1,3
<0379> 1340 ENV 2,2,1,1,1,-1,2
<0476> 1345 ENT 2,1,-1,2,2,-2,3
<0384> 1350 ENV 3,1,2,1,1,-1,2
<038C> 1355 ENT 3,2,1,2,2,-2,3
<01F7> 1360 ENV 4,1,2,1,1
<02DB> 1365 ENT 4,1,-1,2
<06FF> 1370 '+++++++
<0340> 1375 SOUND 1,30,30,12,2,2,1
<0AC3> 1380 PLOT-10,-10,9:MOVE 76,20:PRINT"<< P
RESS FIRE >>";
<0ABB> 1385 PLOT-10,-10,6:MOVE 70,16:PRINT"<< P
RESS FIRE >>";
<0205> 1390 INK 6,24,12
<02BB> 1395 SPEED INK 30,10
<0154> 1400 TAGOFF
<04E5> 1405 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<01C6> 1410 INK 6,25
<072C> 1415 '+++++++
<0CCF> 1420 GOTO 1625'+ Sprung zum Hauptprogram
m +
<0736> 1425 '+++++++
<0163> 1430 '
<0372> 1435 ' Laden
<016D> 1440 '
<075B> 1445 ERASE feld%:DIM feld%(39,19)
<04AF> 1450 FOR i=0 TO 4
<09A2> 1455 maxhindernis(i)=-1
<028A> 1460 NEXT i
<0DA9> 1465 OPENIN("p"+platz$+"h"+hole$+".gol")
<04B8> 1470 FOR i%=0 TO 4
<08C2> 1475 INPUT#9,maxhindernis(i%)
<0B98> 1480 FOR j%=0 TO maxhindernis(i%)
<0FEC> 1485 INPUT#9,hindernis%(i%,j%,0),hindern
is%(i%,j%,1)
<143F> 1490 feld%(hindernis%(i%,j%,0),hindernis
%(i%,j%,1))=i%+1
<02A3> 1495 NEXT j%
<02A7> 1500 NEXT i%
<0174> 1505 CLOSEIN
<01BA> 1510 RETURN
<01B8> 1515 '
<0953> 1520 ' Editordefinitionen
<01C2> 1525 '
<01E3> 1530 MODE 1
<054A> 1535 WINDOW#1,1,40,1,20:PAPER#1,0:CLS#1
<05A8> 1540 WINDOW#2,1,40,21,25:PAPER#2,1:PEN#2
,0:CLS#2
<0404> 1545 FOR i%=0 TO 4
<05F7> 1550 PRINT#2,STRINGS(40,CHR$(207));
<01DF> 1555 NEXT i%
<00ED> 1560 RETURN
<00EB> 1565 '
<07AC> 1570 ' Golfplatz aufbauen
<00F5> 1575 '
<0427> 1580 FOR i%=0 TO 4
<0B02> 1585 FOR j%=0 TO maxhindernis(i%)
<1A5B> 1590 PEN#1,p(i%):LOCATE#1,hindernis%(i%,
j%,0)+1,hindernis%(i%,j%,1)+1:PRINT#1,CH
R$(230+i%);

```

```

<0208> 1595 NEXT j%
<020C> 1600 NEXT i%
<011A> 1605 RETURN
<06CE> 1610 '*****
<095A> 1615 '* Hauptprogramm *
<06D8> 1620 '*****
<01F8> 1625 MODE 1:BORDER 0
<028A> 1630 INK 0,0:INK 1,0
<0248> 1635 PEN 1:PAPER 0
<06EC> 1640 LOCATE 7,7:PRINT STRING$(26,CHR$(20
7))
<0702> 1645 LOCATE 8,13:PRINT STRING$(24,CHR$(2
07))
<070E> 1650 LOCATE 7,19:PRINT STRING$(26,CHR$(2
07))
<0494> 1655 FOR i%=8 TO 18
<05A8> 1660 LOCATE 7,i%:PRINT CHR$(207)
<05D2> 1665 LOCATE 32,i%:PRINT CHR$(207)
<0252> 1670 NEXT i%
<08AE> 1675 LOCATE 8,10:PRINT" Spieleranzahl : "
<02DF> 1680 INK 0,0:INK 1,23
<04ED> 1685 WHILE INKEY$<>"":WEND
<0ABA> 1690 FOR warte=0 TO 200:NEXT warte
<08ED> 1695 jo=0:anzspieler=1
<0430> 1700 WHILE jo<>16
<047F> 1705 jo=JOY(0)
<17CC> 1710 IF jo=1 AND anzspieler>1 THEN anzsp
ieler=anzspieler-1
<17DA> 1715 IF jo=2 AND anzspieler<7 THEN anzsp
ieler=anzspieler+1
<07CD> 1720 LOCATE 24,10:PRINT anzspieler
<0805> 1725 FOR warte=1 TO 200:NEXT
<01A3> 1730 WEND
<0665> 1735 WINDOW#1,13,26,17,17:PEN#1,0:PAPER#
1,1:CLS#1
<0A9C> 1740 FOR i=0 TO anzspieler-1
<0529> 1745 WHILE INKEY$<>"":WEND
<09D3> 1750 LOCATE 9,15:PRINT USING"Name des # "
;i+1;
<0739> 1755 LOCATE 19,15:PRINT". Spielers : "
<05FC> 1760 INPUT#1," ",name$(i)
<0A8A> 1765 IF LEN(name$(i))>8 THEN GOTO 1760
<02C1> 1770 NEXT i
<0795> 1775 '*****
<0D07> 1780 LOCATE 3,23:PRINT"BITTE DISKETTE MI
T DEN GOLFPLAETZEN"
<0C61> 1785 LOCATE 4,25:PRINT"EINLEGEN UND FEUE
RKNOPF DRUECKEN!"
<0567> 1790 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<06AA> 1795 '*****
<091D> 1800 GOSUB 2380'plaetze$ bestimmen
<00DC> 1805 '
<0CF3> 1810 FOR platz=0 TO (LEN(plaetze$)/4)-1
<06E8> 1815 GOSUB 1975'Platz laden'
<0C7E> 1820 FOR spieler=0 TO anzspieler-1
<00F0> 1825 '
<096F> 1830 x=hindernis%(3,0,0)*8+3
<0AED> 1835 y=(19-hindernis%(3,0,1))*8+3
<00FF> 1840 '
<0460> 1845 schlnr=0
<07F6> 1850 WHILE eingelocht$<>"ja"
<08DB> 1855 xalt=x:yalt=y
<0885> 1860 schlnr=schlnr+1
<0A82> 1865 GOSUB 2010'richtung$ bestimmen'
<04CA> 1870 GOSUB 3645'Schlag'
<095B> 1875 IF t1=11 THEN GOSUB 2135'patten'
<013A> 1880 WEND
<0695> 1885 FOR k=20 TO 4 STEP-2
<06EC> 1890 SOUND 1,30,15,12,1,1,(25 MOD i+5)
<0241> 1895 NEXT k
<080E> 1900 eingelocht$="nein"
<0DFF> 1905 spiel%(spieler,platz)=schlnr
<1345> 1910 spiel%(spieler,18)=spiel%(spieler,1
8)+schlnr
<04E4> 1915 NEXT spieler
<0658> 1920 GOSUB 5045'Ergebnis'
<0423> 1925 NEXT platz
<07E2> 1930 GOSUB 5370'Endergebnis'
<016D> 1935 TAGOFF
<0163> 1940 '
<03E5> 1945 WHILE JOY(0):WEND
<0508> 1950 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<017A> 1955 RUN
<0177> 1960 '
<05D7> 1965 ' Platz laden

<0181> 1970 '
<0E78> 1975 platz$=MID$(plaetze$(platz*4)+1,2)
<0DFB> 1980 hole$=MID$(plaetze$(platz*4)+3,2)
<052D> 1985 GOSUB 1445'Laden'
<019C> 1990 RETURN
<019A> 1995 '
<093F> 2000 ' richtung$ bestimmen
<01A4> 2005 '
<05E3> 2010 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:BOR
DER 0
<0B2C> 2015 GOSUB 1530'Editordefinitionen'
<098A> 2020 GOSUB 1580'Golffeld aufbauen'
<0692> 2025 WINDOW#3,2,39,23,PAPER#3,1:PEN#3
,0:CLS#3
<09F5> 2030 PLOT 2*x,2*y+80,1:DRAW 639,399
<09B8> 2035 PLOT 2*x,2*y+80,1:DRAW 639,80
<0970> 2040 PLOT 2*x,2*y+80,1:DRAW 0,399
<0933> 2045 PLOT 2*x,2*y+80,1:DRAW 0,80
<0748> 2050 LOCATE#3,1,1:PRINT#3,STRING$(38,CHR
$(207));
<05FA> 2055 LOCATE#3,1,1:PRINT#3,CHR$(22);CHR$(
1);
<1383> 2060 LOCATE#3,1,1:PRINT#3," ";name$(spie
ler);", bitte Richtung eingeben !";
<04A7> 2065 PRINT#3,CHR$(22);CHR$(0);
<099A> 2070 richtung$="":WHILE INKEY$<>"":WEND
<0431> 2075 INK 0,9'Gruen'
<05F5> 2080 INK 1,18'Hellgruen'
<04F6> 2085 INK 2,4'Magenta'
<0655> 2090 INK 3,11'Himmelblau'
<00F8> 2095 BORDER 9
<1B04> 2100 WHILE richtung$<>"n"AND richtung$<>
"s"AND richtung$<>"w"AND richtung$<>"o"
<07D1> 2105 richtung$=LOWER$(INKEY$)
<0121> 2110 WEND
<011A> 2115 RETURN
<06F0> 2120 '+++++
<0741> 2125 '+ Patten +
<06FA> 2130 '+++++
<0518> 2135 ORIGIN 0,80,0,639,399,80:CLG 0
<0A7D> 2140 xbuild=320:ybuild=150
<02BB> 2145 INK 11,9:INK 4,9
<1ABE> 2150 ybild=75:xbild=80:yfak=(ybuild-4)/10
:xfak=76/10:farbe=11:GOSUB 4765
<12FE> 2155 yfak=yfak/35:xfak=xfak/52:farbe=4:G
OSUB 4765
<02EF> 2160 INK 11,18:INK 4,13
<1D90> 2165 delx=ABS(hindernis%(4,0,0)*8+3-x):d
ely=ABS((19-hindernis%(4,0,1))*8+3-y)
<08FD> 2170 IF delx>3 THEN delx=3
<0904> 2175 IF dely>3 THEN dely=3
<214C> 2180 xo=ROUND(xbuild-(60*delx+RND*90),0
):yo=ROUND(ybuild-(25*dely+RND*45),0)
<094C> 2185 inkwla%=TEST(xo,yo)
<084B> 2190 WHILE eingelocht$<>"ja"
<049A> 2195 ORIGIN 0,80,0,639,399,80
<0F13> 2200 schlnr=schlnr+1:PRINT#3,USING"###";s
chlnr;
<15C3> 2205 xk%=xo:yk%=yo:xka%=xo:yka%=yo:t1=in
kwla%
<04D3> 2210 PLOT xk%,yk%,8
<038E> 2215 ORIGIN 0,0,24,311,75,4
<04EE> 2220 GOSUB 2675'Alpha'
<051F> 2225 GOSUB 3030'hart'
<10EE> 2230 schlaglaenge=120*(1/hart)*(1/wart)
<0A5A> 2235 GOSUB 2290'Patten darstellen'
<0F4A> 2240 IF t1=0 THEN x=xalt:y=yalt:GOTO 226
5
<0B1B> 2245 IF eingelocht$="ja"THEN GOTO 2265
<0535> 2250 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<1A26> 2255 IF yk%>ybuild THEN PLOT xk%,yk%,11
:yo=ybuild-(yk%-ybuild)
<01B7> 2260 WEND
<0544> 2265 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<01B5> 2270 RETURN
<01B3> 2275 '
<08A4> 2280 ' Patten darstellen
<01BD> 2285 '
<04F9> 2290 ORIGIN 0,80,0,639,399,80
<16BF> 2295 IF alpha%<=90 THEN alpha%=alpha%+90
ELSE alpha%=alpha%-90
<0869> 2300 xs=4*COS(alpha%)
<077E> 2305 ys=2*SIN(alpha%)
<0962> 2310 FOR j%=1 TO schlaglaenge%
<0C4C> 2315 xo=xo+xs:xk%=ROUND(xo,0)

```

```

<0C56> 2320 yo=yo+y$;yk%=ROUND(yo,0)
<07CA> 2325 PLOT xka%,yka%,inkwla%
<0721> 2330 t1=TEST(xk%,yk%)
<0451> 2335 PLOT xk%,yk%,8
<07A0> 2340 GOSUB 3240'Ball auf Boden'
<0D86> 2345 inkwla%=t1:xka%=xk%;yka%=yk%
<098B> 2350 IF eingelocht$="ja"THEN RETURN
<0203> 2355 NEXT j%
<0110> 2360 RETURN
<010E> 2365 '
<0843> 2370 ' plaetze$ bestimmen
<0118> 2375 '
<013A> 2380 MODE 2
<016F> 2385 INK 1,0
<051C> 2390 plaetze$=""
<045B> 2395 !DIR,"*.gol"
<062D> 2400 WINDOW#1,1,80,23,25:PAPER#1,1:PEN#1
,0:CLS#1
<0461> 2405 FOR i%=0 TO 2
<067D> 2410 PRINT#1,STRING$(80,CHR$(207));
<023E> 2415 NEXT i%
<02FD> 2420 WINDOW#2,12,17,24,24
<0321> 2425 WINDOW#3,27,32,24,24
<035E> 2430 WINDOW#4,37,77,24,24
<048E> 2435 FOR i=2 TO 4
<066F> 2440 PAPER#i,0:PEN#i,1:CLS#i
<014C> 2445 NEXT
<04ED> 2450 WHILE INKEY$<>"" :WEND
<052D> 2455 PRINT#1,CHR$(22);CHR$(1);
<057B> 2460 LOCATE#1,3,2:PRINT#1," PLATZ : "
<0538> 2465 LOCATE#1,19,2:PRINT#1," HOLE : "
<053B> 2470 PRINT#1,CHR$(22);CHR$(0);
<01E8> 2475 INK 1,19
<050E> 2480 INPUT#2," ",platz$
<0FCF> 2485 IF (LEN(platz$)>2 OR LEN(platz$)=0)T
HEN GOTO 2480
<097E> 2490 IF VAL(platz$)<1 THEN GOTO 2480
<049A> 2495 INPUT#3," ",hole$
<0B0B> 2500 GOSUB 2575'Holebereich bestimmen'
<0A01> 2505 GOSUB 2630'Eintrag in plaetze$'
<0BF2> 2510 IF LEN(plaetze$)>=(18*4)THEN GOTO 2
555
<0FD4> 2515 PRINT#4,USING" Weitere Hole's auf P
latz &&&";platz$;
<042F> 2520 PRINT#4," (j/n) ?"
<1326> 2525 ant$="":WHILE ant$<>"j"AND ant$<>"n
":ant$=LOWER$(INKEY$):WEND
<07D8> 2530 IF ant$="j"THEN GOTO 2495
<0B0B> 2535 FOR warte=1 TO 200:NEXT warte
<09E4> 2540 PRINT#4," Weiterer Platz (j/n) ?"
<133A> 2545 ant$="":WHILE ant$<>"j"AND ant$<>"n
":ant$=LOWER$(INKEY$):WEND
<07DD> 2550 IF ant$="j"THEN GOTO 2480
<01D3> 2555 RETURN
<00D2> 2560 '
<094B> 2565 ' Holebereich bestimmen
<00DC> 2570 '
<07FF> 2575 wert=INSTR(hole$,"-")
<1185> 2580 IF wert=0 THEN nra=VAL(hole$):nre=n
ra:GOTO 2600
<165B> 2585 IF wert=1 THEN nra=1:nre=VAL(RIGHT$
(hole$,LEN(hole$)-1)):GOTO 2600
<18A2> 2590 IF RIGHT$(hole$,1)="-"THEN nra=VAL(
LEFT$(hole$,LEN(hole$)-1)):nre=18:GOTO 2
600
<1B32> 2595 nra=VAL(LEFT$(hole$,wert-1)):nre=VA
L(RIGHT$(hole$,LEN(hole$)-wert))
<0C61> 2600 IF (nra<0 OR nra>99)THEN nra=0
<0C72> 2605 IF (nre<0 OR nre>99)THEN nre=0
<010B> 2610 RETURN
<0109> 2615 '
<083C> 2620 ' Eintrag in plaetze$
<0113> 2625 '
<07CF> 2630 FOR i%=nra TO nre
<0AD5> 2635 IF LEN(plaetze$)>=(18*4)THEN GOTO 2
655
<20CD> 2640 IF LEN(platz$)=1 THEN plaetze$=plae
tze$+"0"+platz$ELSE plaetze$=plaetze$+pl
atz$
<2121> 2645 IF i%<10 THEN plaetze$=plaetze$+"0"
+RIGHT$(STR$(i%),1)ELSE plaetze$=plaetze
$+RIGHT$(STR$(i%),2)
<022A> 2650 NEXT i%
<0138> 2655 RETURN
<0136> 2660 '
<0B6A> 2665 ' Schlagrichtung var.: alpha%
<0140> 2670 '
<013A> 2675 CLG 0
<10D9> 2680 alpha%=INT(RND*60)*3:yu%=102:yu%=11
:jo%=0
<0A64> 2685 IF alpha%=90 THEN alpha%=87
<0240> 2690 GOSUB 2755
<0A77> 2695 FOR warte=1 TO 400:NEXT warte
<04E8> 2700 WHILE INKEY$<>"" :WEND
<0416> 2705 WHILE jo%<>16
<09FC> 2710 FOR warte=0 TO 10:NEXT warte
<046A> 2715 jo%=JOY(0)
<20A7> 2720 IF jo%=8 AND alpha%>0 THEN GOSUB 27
45:alpha%=alpha%-3:IF alpha%=90 THEN alp
ha%=87:GOSUB 2755 ELSE GOSUB 2755
<2170> 2725 IF jo%=4 AND alpha%<180 THEN GOSUB
2745:alpha%=alpha%+3:IF alpha%=90 THEN a
lpha%=93:GOSUB 2755 ELSE GOSUB 2755
<018F> 2730 WEND
<0C71> 2735 IF hindernis$="bunker"THEN GOSUB 27
85
<018D> 2740 RETURN
<0D71> 2745 PLOT xu%,yu%:DRAW xu%+xa%,yu%+ya%,0
<0197> 2750 RETURN
<1253> 2755 xa%=4*(15*COS(alpha%)):ya%=4*(15*SI
N(alpha%))
<0D86> 2760 PLOT xu%,yu%:DRAW xu%+xa%,yu%+ya%,6
<01A6> 2765 RETURN
<01A4> 2770 '
<08CD> 2775 ' hindernis$="bunker"
<01AE> 2780 '
<0E42> 2785 alpha%=(alpha%-24)+INT(RND*16)*3
<0ACD> 2790 IF alpha%=90 THEN alpha%=87
<0A0B> 2795 IF alpha%<0 THEN alpha%=0
<0B8D> 2800 IF alpha%>180 THEN alpha%=180
<01CE> 2805 RETURN
<01CC> 2810 '
<0C7F> 2815 ' Abfrage des Eisens var.:eisen
<00D7> 2820 '
<0546> 2825 PEN 3:LOCATE 2,23:PRINT"Eisen"
<061D> 2830 eisen%=1:jo%=0
<0A39> 2835 FOR warte=1 TO 200:NEXT warte
<039E> 2840 WHILE jo%<>16
<03ED> 2845 jo%=JOY(0)
<108F> 2850 IF jo%=1 AND eisen%>1 THEN eisen%=e
isen%-1
<07FF> 2855 IF jo%=2 THEN GOSUB 2900'jo%=2
<0783> 2860 PEN 3:LOCATE 8,23:PRINT USING"#";ei
sen%
<0A57> 2865 FOR warte=1 TO 200:NEXT warte
<011C> 2870 WEND
<078D> 2875 eisen=eisen%/4
<011A> 2880 RETURN
<0118> 2885 '
<02B0> 2890 ' jo%=2
<0122> 2895 '
<170E> 2900 IF hindernis$="bunker"THEN IF eisen
%<3 THEN eisen%=eisen%+1
<171A> 2905 IF hindernis$<>"bunker"THEN IF eise
n%<7 THEN eisen%=eisen%+1
<0138> 2910 RETURN
<0136> 2915 '
<1953> 2920 ' Abfrage in welcher Hoehe der Ball
getroffen wird var.: treffhoehe%
<0140> 2925 '
<0153> 2930 TAG
<089A> 2935 jo%=0:treffhoehe%=4
<0144> 2940 CLG 0
<16E1> 2945 PLOT 99,75,2:DRAW 99,50:DRAW 99+2*e
isen%,25:DRAW 99+3*eisen%,15:DRAW 99+5*e
isen%,8
<1C01> 2950 PLOT 60,75:DRAW 60,50:DRAW 60-2*eis
en%,25:DRAW 60-3*eisen%,15:DRAW 60-5*eis
en%,8:DRAW 100+5*eisen%,8
<041E> 2955 MOVE 80,72:CALL &A000,10
<0AB6> 2960 FOR warte=1 TO 200:NEXT warte
<041B> 2965 WHILE jo%<>16
<046A> 2970 jo%=JOY(0)
<173F> 2975 IF jo%=2 AND treffhoehe%>0 THEN tre
ffhoehe%=treffhoehe%-1
<175B> 2980 IF jo%=1 AND treffhoehe%<10 THEN tr
effhoehe%=treffhoehe%+1
<101C> 2985 PLOT-10,-10,6:MOVE 140,30+2*treffho
ehe%:PRINT ball1$;
<1012> 2990 PLOT-10,-10,6:MOVE 140,14+2*treffho
ehe%:PRINT ball2$;

```



```

<0199> 2995 WEND
<019A> 3000 TAGOFF
<0C3D> 3005 treffhoehe%=treffhoehe%*16
<019C> 3010 RETURN
<019A> 3015 '
<0D33> 3020 ' Abfrage Schlaghaerte var.: hart
<01A4> 3025 '
<019E> 3030 CLG 0
<0CB1> 3035 zwei%=0:null%=0:hart%=0:z%=0
<065E> 3040 PEN 6:LOCATE 4,24:PRINT ball1$
<048D> 3045 MOVE 92,64:DRAW 92,16,6
<053E> 3050 WHILE JOY(0)<>2:WEND
<01C2> 3055 '
<0590> 3060 WHILE JOY(0)<>2+16
<16E0> 3065 WHILE JOY(0)=2:zwei%=zwei%+1:MOVE 9
2,64:DRAW 92,16,0:MOVE 88,64:DRAW 60,30,
6:WEND:z%=z%+1
<12E4> 3070 WHILE JOY(0)=0:null%=null%+1:MOVE 8
8,64:DRAW 60,30,0:MOVE 92,64:DRAW 92,16,
6:WEND
<00EA> 3075 WEND
<0E8F> 3080 WHILE JOY(0)<>1 AND JOY(0)<>17:hart
%=hart%+1:WEND
<0E2A> 3085 MOVE 92,64:DRAW 92,16,0:MOVE 88,64:
DRAW 60,30,0:PEN 3:LOCATE 4,24:PRINT" ":
MOVE 88,64:DRAW 100,20,6
<0A1A> 3090 hart=INT(hart%/3)/10+1
<121B> 3095 wart=INT((ABS(zwei%-null%)/z%+1)/2)
/10+1
<0374> 3100 SOUND 1,150,2,12,0,0,25
<00FC> 3105 RETURN
<00FA> 3110 '
<0A63> 3115 ' Darstellung des Schlages
<0104> 3120 '
<0440> 3125 ORIGIN 0,80,0,639,399,80
<1606> 3130 IF alpha%<=90 THEN alpha%=alpha%+90
ELSE alpha%=alpha%-90
<07B0> 3135 xs=4*COS(alpha%)
<07C4> 3140 ys=2*SIN(alpha%)
<0BB1> 3145 del=oben/schlaglaenge%
<0254> 3150 e=0
<09B2> 3155 FOR j%=1 TO schlaglaenge%
<0602> 3160 e=e+del
<0CA1> 3165 xo=xo+xs:xk%=ROUND(xo,0)
<1BDC> 3170 yo=yo+ys:yol=yo+treffhoehe%*h(ROUND
(e,0)):yk%=ROUND(yol,0)
<081F> 3175 PLOT xka%,yka%,inkw1a%
<08B3> 3180 inkw1%=TEST(xk%,yk%)
<08EA> 3185 t1=TEST(xk%,INT(yo))
<04AB> 3190 PLOT xk%,yk%,8
<14A0> 3195 IF treffhoehe%*h(ROUND(e))=0 THEN G
OSUB 3240'Ball auf Boden'
<123E> 3200 IF TEST(xk%,yo)=10 THEN GOSUB 3355'
Gegen Baum geschlagen'
<0F22> 3205 inkw1a%=inkw1%:xka%=xk%:yka%=yk%
<09EA> 3210 IF eingelocht$="ja"THEN RETURN
<0262> 3215 NEXT j%
<016F> 3220 RETURN
<016D> 3225 '
<0680> 3230 ' Ball auf Boden
<0177> 3235 '
<0981> 3240 IF t1=0 THEN j%=j%+1:RETURN
<098D> 3245 IF t1=5 THEN j%=j%+3:RETURN
<163D> 3250 IF(t1=4 AND schlaglaenge%-j%<30)THE
N eingelocht$="ja":RETURN
<0C26> 3255 IF t1=3 THEN GOSUB 3280'Ball im Tei
ch'
<0197> 3260 RETURN
<0195> 3265 '
<0A83> 3270 ' Ball in Teich geschlagen
<019F> 3275 '
<10C2> 3280 x=xalt:y=yalt:j%=schlaglaenge%
<0881> 3285 hindernis$="teich"
<0373> 3290 SOUND 1,30,12,10,3,3
<06F2> 3295 FOR k%=5 TO 1 STEP-1
<07E8> 3300 FOR i%=0 TO 6*k%STEP 2
<0AED> 3305 inkw=TEST(xk%,yk%+i%)
<0706> 3310 PLOT xk%,yk%+i%,7
<0783> 3315 FOR warte=1 TO 10:NEXT
<0947> 3320 PLOT xk%,yk%+i%,inkw
<02CF> 3325 NEXT i%
<01D7> 3330 NEXT k%
<00E3> 3335 RETURN
<00E1> 3340 '
<0A98> 3345 ' Ball gegen Baum geschlagen
<00EB> 3350 '
<03CE> 3355 SOUND 1,1990,10,12,4,4,30
<09EA> 3360 FOR i%=yk%TO(yo+2)STEP-2
<063C> 3365 PLOT xk%,i%,inkw1%
<08FD> 3370 inkw1%=TEST(xk%,i%-2)
<04F0> 3375 PLOT xk%,i%-2,8
<06D9> 3380 FOR warte=1 TO 30:NEXT
<020C> 3385 NEXT i%
<079F> 3390 j%=schlaglaenge%
<0787> 3395 hindernis$="baum"
<042F> 3400 yk%=yo
<0129> 3405 RETURN
<0127> 3410 '
<0A91> 3415 ' Berechnung Aufschlagpkt.
<0131> 3420 '
<01EB> 3425 GOSUB 3465
<3E76> 3430 IF richtung$="n"THEN yneu=y+f+(i-2)
*8+8*((yk%/2)-hoehe(i-1))/(hoehe(i)-hoehe
(i-1)):x=x+(yneu-y)/-d*(x-(xk%/2)):y=yn
eu
<3F72> 3435 IF richtung$="s"THEN yneu=y-(f+(i-2)
*8+8*((yk%/2)-hoehe(i-1))/(hoehe(i)-hoehe
(i-1)):x=x+(yneu-y)/d*(x-(639-xk%)/2)
:y=yneu
<4014> 3440 IF richtung$="o"THEN xneu=x+f+(i-2)
*8+8*((yk%/2)-hoehe(i-1))/(hoehe(i)-hoehe
(i-1)):y=y+(xneu-x)/-d*(y-(639-xk%)/4):
x=xneu
<3DEB> 3445 IF richtung$="w"THEN xneu=x-(f+(i-2)
*8+8*((yk%/2)-hoehe(i-1))/(hoehe(i)-hoehe
(i-1)):y=y+(xneu-x)/d*(y-(xk%/4)):x=x
neu
<0AA8> 3450 x=ROUND(x,0):y=ROUND(y,0)
<015B> 3455 RETURN
<0A23> 3460 '+++++ Unterprorammm ++++++
<078B> 3465 FOR i=0 TO felder
<0B7B> 3470 IF(yk%/2)<hoehe(i)THEN GOTO 3480
<0271> 3475 NEXT i
<0174> 3480 RETURN
<0172> 3485 '
<0BED> 3490 ' Berechnung der Schlaglaenge
<017C> 3495 '
<145D> 3500 schlaglaenge=65*eisen*(1/hart)*(1/w
art)
<0DF0> 3505 anzfelder=INT(schlaglaenge/8)
<18DF> 3510 IF anzfelder>felder THEN CLG 0:PEN
3:LOCATE 2,23:PRINT"Zu weit":schlaglaen
ge%=0:RETURN
<2BFC> 3515 schlaglaenge%=(hoe(anzfelder+1)-hoe
(anzfelder))/8*(schlaglaenge-8*anzfelder
)+hoe(anzfelder)
<019C> 3520 RETURN
<019A> 3525 '
<0920> 3530 ' Schlagdefinitionen
<01A4> 3535 '
<0932> 3540 INK 0,9'Gruen des Platzes
<0997> 3545 INK 1,19'Gruen vom Abschlag
<07EF> 3550 INK 2,4'Stamm vom Baum
<04BD> 3555 INK 3,1'Teich
<081A> 3560 INK 4,13'Weiss vom Loch
<0957> 3565 INK 5,15'Orange vom Bunker
<070E> 3570 INK 6,25'Pastelgelb
<0703> 3575 INK 7,11'Himmelblau
<080B> 3580 INK 8,26,12'weisser Ball
<04D8> 3585 INK 9,0'Schwarz
<0771> 3590 INK 10,8'helles Magenta
<074C> 3595 INK 11,18'Gruen vom Loch
<0A98> 3600 INK 12,21'Gruen der Baumblaetter
<08DF> 3605 INK 13,4'Magenta vom Bunker
<00E9> 3610 BORDER 9
<0157> 3615 ORIGIN 0,0
<025A> 3620 SPEED INK 20,5
<0106> 3625 RETURN
<06DC> 3630 '+++++
<0713> 3635 '+ Schlag +
<06E6> 3640 '+++++
<012E> 3645 MODE 0
<0A63> 3650 GOSUB 3540'Schlagdefinitionen'
<0937> 3655 PLOT 0,0:DRAW 639,0,6:DRAW 639,79:D
RAW 0,79:DRAW 0,2:DRAW 635,2
<0669> 3660 PLOT 4,4:DRAW 4,77:DRAW 635,77:DRAW
635,4
<0387> 3665 PLOT 319,4:DRAW 319,75
<0394> 3670 PLOT 323,4:DRAW 323,75
<02E6> 3675 WINDOW#1,12,19,22,22

```

```

<02EB> 3680 WINDOW#2,12,14,24,24
<02FB> 3685 WINDOW#3,15,16,24,24
<046D> 3690 FOR i%=1 TO 3
<0642> 3695 PEN#i%,9:PAPER#i%,0:CLS#i%
<0248> 3700 NEXT i%
<07F2> 3705 PRINT#1,name$(spieler);
<0326> 3710 PRINT#2,"Nr.";
<06CD> 3715 PRINT#3,USING"##";schlnr;
<06D2> 3720 GOSUB 3945' Bildaufbau
<037A> 3725 ORIGIN 0,0,24,311,75,4
<0498> 3730 GOSUB 2825' eisen
<0717> 3735 GOSUB 2930' treffhoehe
<04FD> 3740 GOSUB 2675' alpha
<050E> 3745 GOSUB 3030' hart
<0D8D> 3750 GOSUB 3500' Berechnung der Schlagla
enge
<0B42> 3755 GOSUB 3125' Darstellung des Fluges
<0BBE> 3760 IF t1=5 OR t1=13 THEN SOUND 1,190,2
5,5,,5
<0BED> 3765 IF hindernis$="teich"THEN GOTO 3785
<0DA5> 3770 GOSUB 3425' Berechnung des Aufschla
gpkt.
<13FF> 3775 IF hindernis$="baum"THEN GOSUB 3860
' Aufschl. nach Baumschl.
<0B60> 3780 GOSUB 3820' Aufschl. korrigieren
<0D9F> 3785 GOSUB 3900' Entfernung von Markieru
ngen
<053F> 3790 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<066F> 3795 hindernis$=""
<01B5> 3800 RETURN
<01B3> 3805 '
<09A2> 3810 ' Aufschl. korrigieren
<01BD> 3815 '
<079B> 3820 IF x>319 THEN x=319
<0707> 3825 IF x<0 THEN x=0
<0861> 3830 IF y>159 THEN y=159
<0713> 3835 IF y<0 THEN y=0
<00DE> 3840 RETURN
<00DC> 3845 '
<0D18> 3850 ' Aufschl. nach Baumschl. berechnen
<00E6> 3855 '
<0B9E> 3860 IF richtung$="n"THEN y=y-6
<0BA7> 3865 IF richtung$="s"THEN y=y+6
<0BA7> 3870 IF richtung$="o"THEN x=x-6
<0BB3> 3875 IF richtung$="w"THEN x=x+6
<0106> 3880 RETURN
<0104> 3885 '
<0BDC> 3890 ' Entfernung von Markierungen
<010E> 3895 '
<0440> 3900 FOR i%=0 TO 4
<0B1B> 3905 FOR j%=0 TO maxhindernis(i%)
<36E7> 3910 IF feld%(hindernis%(i%,j%,0),hinder
nis%(i%,j%,1))>10 THEN feld%(hindernis%(
i%,j%,0),hindernis%(i%,j%,1))=feld%(hind
ernis%(i%,j%,0),hindernis%(i%,j%,1))-10
<0221> 3915 NEXT j%
<0225> 3920 NEXT i%
<0133> 3925 RETURN
<0131> 3930 '
<0550> 3935 ' Bildaufbau
<013B> 3940 '
<0DA2> 3945 ORIGIN 0,80+2*oben,0,639,399,80+2*o
ben:CLG 7
<047C> 3950 ORIGIN 0,80,0,639,399,80
<0E46> 3955 IF richtung$="n"THEN GOSUB 4075:xo=
x*2
<0F17> 3960 IF richtung$="s"THEN GOSUB 4125:xo=
639-x*2
<0F4D> 3965 IF richtung$="o"THEN GOSUB 4175:xo=
639-y*4
<0DF8> 3970 IF richtung$="w"THEN GOSUB 4225:xo=
y*4
<12F8> 3975 yo=0:yol=0:xk%=xo:xka%=xk%:yk%=0:yk
a%=0
<0938> 3980 inkw1a%=TEST(xk%,yk%)
<13B3> 3985 IF inkw1a%=5 OR inkw1a%=13 THEN hin
dernis$="bunker"
<04CE> 3990 PLOT xk%,yk%,8
<0179> 3995 RETURN
<0177> 4000 '
<096D> 4005 ' Hoehenfeld berechnen
<0181> 4010 '
<0924> 4015 felder=INT(d/8)+1
<0C37> 4020 wert1=oben/(SQR(felder))
<0B64> 4025 mi=(1/8)*(8-f)*wert1

```

```

<1272> 4030 wert2=oben/((SQR(felder)*wert1)-mi)
<07C7> 4035 FOR i=0 TO felder
<1380> 4040 hoehe(i)=INT(((SQR(i)*wert1)-mi)*we
rt2)
<0C32> 4045 hoe(i)=INT(SQR(i)*wert1)
<02B2> 4050 NEXT i
<01B5> 4055 RETURN
<01B3> 4060 '
<0445> 4065 ' Norden
<01BD> 4070 '
<0F70> 4075 d=159-y:f=d-(19-INT(y/8))*8
<02A4> 4080 GOSUB 4015
<0539> 4085 FOR z%=0 TO 39
<12BC> 4090 x1%=INT(x/8):y1%=19-INT(y/8):x2%=z%
:y2%=0
<02B8> 4095 GOSUB 4275
<01EB> 4100 NEXT z%
<00E8> 4105 RETURN
<00E6> 4110 '
<0376> 4115 ' Sueden
<00F0> 4120 '
<0B7C> 4125 d=y:f=d-INT(y/8)*8
<01D7> 4130 GOSUB 4015
<046C> 4135 FOR z%=0 TO 39
<120E> 4140 x1%=INT(x/8):y1%=19-INT(y/8):x2%=z%
:y2%=19
<01EB> 4145 GOSUB 4275
<021D> 4150 NEXT z%
<011A> 4155 RETURN
<0118> 4160 '
<034C> 4165 ' Osten
<0122> 4170 '
<0E8A> 4175 d=319-x:f=d-(39-INT(x/8))*8
<0209> 4180 GOSUB 4015
<048A> 4185 FOR z%=0 TO 19
<1254> 4190 x1%=INT(x/8):y1%=19-INT(y/8):x2%=39
:y2%=z%
<021D> 4195 GOSUB 4275
<024F> 4200 NEXT z%
<014C> 4205 RETURN
<014A> 4210 '
<03EC> 4215 ' Westen
<0154> 4220 '
<0BDE> 4225 d=x:f=d-INT(x/8)*8
<04B7> 4230 FOR z%=0 TO 19
<0240> 4235 GOSUB 4015
<1253> 4240 x1%=INT(x/8):y1%=19-INT(y/8):x2%=0:
y2%=z%
<024F> 4245 GOSUB 4275
<0281> 4250 NEXT z%
<017E> 4255 RETURN
<017C> 4260 '
<0398> 4265 ' Linie
<0186> 4270 '
<1238> 4275 abw%=0:deltax%=x2%-x1%:deltay%=y2%-
y1%
<2EB5> 4280 IF deltax%<0 THEN deltax%=-deltax%:
deltay%=-deltay%:hilf%=x1%:x1%=x2%:x2%=h
ilf%:hilf%=y1%:y1%=y2%:y2%=hilf%
<0950> 4285 xk%=x1%:yk%=y1%:GOSUB 4465
<16E2> 4290 IF deltax%>0 THEN IF deltax%<delta
y%THEN GOSUB 4325:GOTO 4300 ELSE GOSUB 4
360:GOTO 4300
<0E47> 4295 IF ABS(deltax%)>deltay%THEN GOSUB
4395 ELSE GOSUB 4430
<0961> 4300 xk%=x2%:yk%=y2%:GOSUB 4465
<01B0> 4305 RETURN
<01AE> 4310 '
<03AA> 4315 ' Fall 1
<01B8> 4320 '
<07E7> 4325 FOR i%=2 TO deltax%
<2C90> 4330 IF abw%<0 THEN xk%=xk%+1:yk%=yk%+1:
GOSUB 4465:abw%=abw%+deltay%-deltax%ELSE
yk%=yk%+1:GOSUB 4465:abw%=abw%-deltax%
<02C5> 4335 NEXT i%
<01D3> 4340 RETURN
<01D1> 4345 '
<03CE> 4350 ' Fall 2
<00DC> 4355 '
<070A> 4360 FOR i%=2 TO deltax%
<2BB4> 4365 IF abw%<=0 THEN xk%=xk%+1:GOSUB 446
5:abw%=abw%+deltay%ELSE xk%=xk%+1:yk%=yk
%+1:GOSUB 4465:abw%=abw%+deltay%-deltax%
<01E9> 4370 NEXT i%
<00F7> 4375 RETURN

```

```

<00F5> 4380 '
<02F3> 4385 ' Fall 3
<00FF> 4390 '
<09B8> 4395 FOR i%=1 TO (ABS(deltax%)-1)
<2BD8> 4400 IF abw%<=0 THEN xk%=xk%-1:GOSUB 446
5:abw%=abw%+deltay%ELSE xk%=xk%-1:yk%=yk
%+1:GOSUB 4465:abw%=abw%+deltay%+deltax%
<020C> 4405 NEXT i%
<011A> 4410 RETURN
<0118> 4415 '
<0317> 4420 ' Fall 4
<0122> 4425 '
<0751> 4430 FOR i%=2 TO deltax%
<2BF9> 4435 IF abw%<0 THEN xk%=xk%-1:yk%=yk%+1:
GOSUB 4465:abw%=abw%+deltay%+deltax%ELSE
yk%=yk%+1:GOSUB 4465:abw%=abw%+deltax%
<022F> 4440 NEXT i%
<013D> 4445 RETURN
<013B> 4450 '
<099B> 4455 ' Abfrage auf Gegenstand
<0145> 4460 '
<1186> 4465 IF feld%(xk%,yk%)=0 OR feld%(xk%,yk
%)>10 THEN RETURN
<0F81> 4470 GOSUB 5005'Bildschirmkoordinaten be
rechnen'
<1658> 4475 IF xk%=INT(x/8)AND yk%=19-INT(y/8)T
HEN fak=159/20:GOTO 4485
<07F3> 4480 GOSUB 4725'fak berechnen'
<0B05> 4485 ON feld%(xk%,yk%)GOSUB 4515,4575,48
65,4610,4645
<0D9C> 4490 feld%(xk%,yk%)=feld%(xk%,yk%)+10
<016F> 4495 RETURN
<016D> 4500 '
<0400> 4505 ' Bunker
<0177> 4510 '
<01FA> 4515 GOSUB 4685
<094C> 4520 xfak=fak:farbe=5
<0254> 4525 GOSUB 4765
<08EF> 4530 IF kreis$="nein"THEN RETURN
<1A36> 4535 PLOT 4*xbild+4*xfak*bunkx(0),2*ybil
d+2*yfak*bunky(0),13
<04DF> 4540 FOR k%=1 TO 18
<1B87> 4545 DRAW 4*xbild+4*xfak*bunkx(k%),2*ybi
ld+2*yfak*bunky(k%)
<029F> 4550 NEXT k%
<01AB> 4555 RETURN
<01A9> 4560 '
<03C1> 4565 ' Teich
<01B3> 4570 '
<0236> 4575 GOSUB 4685
<0986> 4580 xfak=fak:farbe=3
<0290> 4585 GOSUB 4765
<01CE> 4590 RETURN
<01CC> 4595 '
<050F> 4600 ' Abschlag
<01D6> 4605 '
<015A> 4610 GOSUB 4685
<08A8> 4615 xfak=fak:farbe=1
<01B4> 4620 GOSUB 4765
<00F2> 4625 RETURN
<00F0> 4630 '
<02A0> 4635 ' Loch
<00FA> 4640 '
<017D> 4645 GOSUB 4685
<08E1> 4650 xfak=fak:farbe=11
<01D7> 4655 GOSUB 4765
<08F9> 4660 PLOT 4*xbild,2*ybild,4
<011A> 4665 RETURN
<0118> 4670 '
<02ED> 4675 ' yfak
<0122> 4680 '
<1B50> 4685 IF richtung$="n"THEN yfak=(hoehe((1
9-INT(y/8))-yk%+1)-ybild)/10
<1B5A> 4690 IF richtung$="s"THEN yfak=(hoehe(yk
%-(19-INT(y/8))+1)-ybild)/10
<19E2> 4695 IF richtung$="o"THEN yfak=(hoehe(xk
%-INT(x/8)+1)-ybild)/10
<19EF> 4700 IF richtung$="w"THEN yfak=(hoehe(IN
T(x/8)-xk%+1)-ybild)/10
<0142> 4705 RETURN
<0140> 4710 '
<066F> 4715 ' fak berechnen
<014A> 4720 '
<36F4> 4725 IF richtung$="n"THEN IF(y-(159-(8*y
k%+3)))=0 THEN fak=0 ELSE fak=ABS(2*(xbil
d-(x+(x-(8*xk%+6)))*(y-159)/(y-(159-(8*y
k%+3)))))/20
<365C> 4730 IF richtung$="s"THEN IF(y-(159-(8*y
k%+3)))=0 THEN fak=0 ELSE fak=ABS(2*(159
-xbild)-(x-(y/(y-(159-(8*yk%+3)))))*(x-(8
*xk%+6))))/20
<358E> 4735 IF richtung$="o"THEN IF(x-(8*xk%+3
))=0 THEN fak=0 ELSE fak=ABS((159-xbild)-
(y+(y-(159-(8*yk%+6))))*(x-319)/(x-(8*xk
%+3))))/10
<31F2> 4740 IF richtung$="w"THEN IF(x-(8*xk%+3
))=0 THEN fak=0 ELSE fak=ABS(xbild-(y+(y-
(159-(8*yk%+6))))*(x-(8*xk%+3)))/10
<016A> 4745 RETURN
<0168> 4750 '
<070E> 4755 ' Kreis zeichnen
<0172> 4760 '
<0641> 4765 kreis$="nein"
<0CAD> 4770 IF xbild<0 OR xbild>159 THEN RETURN
<1F4D> 4775 farbe%=TEST(4*xbild+4*xfak*kreisx(
0),2*ybild+2*yfak*kreisx(0))
<1F5E> 4780 farbe2%=TEST(4*xbild+4*xfak*kreisx(
5),2*ybild+2*yfak*kreisx(5))
<1F86> 4785 farbe3%=TEST(4*xbild+4*xfak*kreisx(
10),2*ybild+2*yfak*kreisx(10))
<1F96> 4790 farbe4%=TEST(4*xbild+4*xfak*kreisx(
15),2*ybild+2*yfak*kreisx(15))
<166F> 4795 IF farbe1%=2 OR farbe1%=9 OR farbe1
%=10 OR farbe1%=12 THEN RETURN
<1678> 4800 IF farbe2%=2 OR farbe2%=9 OR farbe2
%=10 OR farbe2%=12 THEN RETURN
<1681> 4805 IF farbe3%=2 OR farbe3%=9 OR farbe3
%=10 OR farbe3%=12 THEN RETURN
<168A> 4810 IF farbe4%=2 OR farbe4%=9 OR farbe4
%=10 OR farbe4%=12 THEN RETURN
<1D9A> 4815 PLOT 4*xbild+4*xfak*kreisx(0),2*ybi
ld+2*yfak*kreisx(0),farbe
<04FA> 4820 FOR k%=1 TO 20
<1F40> 4825 DRAW 4*xbild+4*xfak*kreisx(k%),2*ybi
ld+2*yfak*kreisx(k%),farbe
<02B8> 4830 NEXT k%
<6123> 4835 IF TEST(4*xbild+4*xfak*kreisx(20),2
*ybild+2*yfak*kreisx(20)-2)<>farbe THEN
MOVE 4*xbild+4*xfak*kreisx(20),2*ybild+2
*yfak*kreisx(20)-2:CALL &A000,farbe ELSE
MOVE 4*xbild+4*xfak*kreisx(20),2*ybild+2
*yfak*kreisx(20)-4:CALL &A000,farbe
<05AB> 4840 kreis$="ja"
<01CE> 4845 RETURN
<01CC> 4850 '
<06F8> 4855 ' Baum zeichnen
<01D6> 4860 '
<1010> 4865 IF xbild<0 OR xbild>159 OR fak=0 TH
EN RETURN
<1D2B> 4870 farbe1%=TEST(4*xbild+4*fak*baumx%(0
),2*ybild+2*yfak*baumy%(0))
<1D33> 4875 farbe2%=TEST(4*xbild+4*fak*baumx%(1
),2*ybild+2*yfak*baumy%(1))
<15C5> 4880 IF farbe1%=2 OR farbe1%=9 OR farbe1
%=10 OR farbe1%=12 THEN RETURN
<15CE> 4885 IF farbe2%=2 OR farbe2%=9 OR farbe2
%=10 OR farbe2%=12 THEN RETURN
<1AF4> 4890 IF richtung$="n"OR richtung$="s"THE
N yfak=1.5*fak ELSE yfak=fak
<08A5> 4895 PLOT 4*xbild,2*ybild
<0441> 4900 FOR k%=0 TO 11
<1A8A> 4905 DRAW 4*xbild+4*fak*baumx%(k%),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(k%),2
<0209> 4910 NEXT k%
<0B55> 4915 MOVE 4*xbild,2*ybild+2:CALL &A000,2
<18EF> 4920 PLOT 4*xbild+4*fak*baumx%(12),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(12)
<0476> 4925 FOR k%=13 TO 14
<1AAA> 4930 DRAW 4*xbild+4*fak*baumx%(k%),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(k%),9
<0222> 4935 NEXT k%
<307C> 4940 PLOT 4*xbild+4*fak*baumx%(0),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(0):DRAW 4*xbild+4*fak*bau
mx%(1),2*ybild+2*yfak*baumy%(1),10
<190E> 4945 PLOT 4*xbild+4*fak*baumx%(15),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(15)
<04A4> 4950 FOR k%=16 TO 32
<1AD2> 4955 DRAW 4*xbild+4*fak*baumx%(k%),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(k%),12
<023B> 4960 NEXT k%
<1BD6> 4965 MOVE 4*xbild+4*fak*baumx%(15),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(15)+4:CALL &A000,12
<4AD5> 4970 PLOT 4*xbild+4*fak*baumx%(33),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(33),2:DRAW 4*xbild+4*fa

```

```

k*baumx%(34),2*ybild+2*yfak*baumy%(34):D
RAW 4*xbild+4*fak*baumx%(35),2*ybild+2*y
fak*baumy%(35)
<3201> 4975 PLOT 4*xbild+4*fak*baumx%(36),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(36):DRAW 4*xbild+4*fak*
baumx%(37),2*ybild+2*yfak*baumy%(37)
<4ABF> 4980 PLOT 4*xbild+4*fak*baumx%(38),2*ybi
ld+2*yfak*baumy%(38):DRAW 4*xbild+4*fak*
baumx%(39),2*ybild+2*yfak*baumy%(39):DRA
W 4*xbild+4*fak*baumx%(40),2*ybild+2*yfa
k*baumy%(40)
<015B> 4985 RETURN
<0159> 4990 '
<0E0D> 4995 ' Bidschirmkoordinaten berechnen
<0163> 5000 '
<5083> 5005 IF richtung$="n"THEN ybild=(hoehe((
19-INT(y/8))-yk%)+hoehe((19-INT(y/8))-yk
%+1))/2:IF (y-(159-(8*yk%+3)))=0 THEN xbi
ld=x/2 ELSE xbild=(x+((x-(8*xk%+3)))*(y-
159)/(y-(159-(8*yk%+3)))))/2
<50F5> 5010 IF richtung$="s"THEN ybild=(hoehe(y
k%-(19-INT(y/8)))+hoehe(yk%-(19-INT(y/8)
)+1))/2:IF (y-(159-(8*yk%+3)))=0 THEN xbi
ld=159-x/2 ELSE xbild=159-(x-(y/(y-(159-
(8*yk%+3))))*(x-(8*xk%+3)))/2
<4B40> 5015 IF richtung$="o"THEN ybild=(hoehe(x
k%-INT(x/8))+hoehe(xk%-INT(x/8)+1))/2:IF
(x-(8*xk%+3))=0 THEN xbild=159-y ELSE xbi
ld=159-(y+(y-(159-(8*yk%+3)))*(319-x)/(
x-(8*xk%+3)))
<46EA> 5020 IF richtung$="w"THEN ybild=(hoehe(I
NT(x/8)-xk%)+hoehe(NT(x/8)-xk%+1))/2:IF
(x-(8*xk%+3))=0 THEN xbild=y ELSE xbild=
y+(y-(159-(8*yk%+3)))*(x-(8*xk%+3))
<0183> 5025 RETURN
<0181> 5030 '
<04DE> 5035 ' Ergebnis
<018B> 5040 '
<01AD> 5045 MODE 2
<02F3> 5050 INK 0,0:INK 1,0
<0366> 5055 PEN 1:PAPER 0:BORDER 0
<0A96> 5060 FOR i%=0 TO anzspieler-1
<0944> 5065 LOCATE 9+i%*9,1:PRINT name$(i%)
<02A7> 5070 NEXT i%
<0D68> 5075 PLOT 0,380:DRAW anzspieler*9*8+7*8,
380,1
<0AAA> 5080 FOR i%=0 TO anzspieler-1
<0793> 5085 FOR j%=0 TO platz
<0A44> 5090 LOCATE 1,j%+3:PRINT USING"##.Hole";
j%+1
<0ECC> 5095 LOCATE 11+i%*9,j%+3:PRINT USING"###
";spiel%(i%,j%)
<02C6> 5100 NEXT j%
<16E1> 5105 PLOT 7*8+4+i%*9*8,399:DRAW 7*8+4+i%
*9*8,398-(platz+6)*16
<02CF> 5110 NEXT i%
<0ACD> 5115 FOR i%=0 TO anzspieler-1
<0D25> 5120 LOCATE 11+i%*9,j%+5:PRINT USING"###
";spiel%(i%,18)
<01DF> 5125 NEXT i%
<1BCF> 5130 PLOT 0,399-((platz+3)*16+14):DRAW a
nzspieler*9*8+7*8,399-((platz+3)*16+14)
<0158> 5135 INK 1,20
<048B> 5140 WHILE JOY(0)<>16:WEND
<00FC> 5145 RETURN
<00FA> 5150 '
<070D> 5155 ' Datas fuer Kreis
<0104> 5160 '
<21B1> 5165 DATA 0,10,3.1,9.5,5.9,8.1,8.1,5.9,9
.5,3.1,10,0,9.5,-3.1,8.1,-5.9,5.9,-8.1,3
.1,-9.5,0,-10,-3.1,-9.5,-5.9,-8.1,-8.1,-
5.9,-9.5,-3.1,-10,0,-9.5,3.1,-8.1,5.9,-5
.9,8.1,-3.1,9.5,0,10
<010E> 5170 '
<06A7> 5175 ' Datas fuer Baum
<0118> 5180 '
<0B86> 5185 DATA -8,0,8,0,5,2,3,6,3,9,-1,7,-3,9
,-3,6,-5,7,-3,4,-5,2,-8,0
<037D> 5190 DATA 3,0,-1,2,-1,6
<1412> 5195 DATA -1,7,3,9,5,11,8,13,10,16,10,20
,8,26,6,29,3,31,-3,31,-6,29,-8,27,-10,24
,-10,20,-8,15,-6,11,-3,9,-1,7
<03F2> 5200 DATA 3,15,1,13,-3,20
<02DB> 5205 DATA 5,20,3,26
<0466> 5210 DATA -8,22,-5,20,-3,29
<013B> 5215 '
<07B8> 5220 ' Datas fuer Bunker
<0145> 5225 '
<1C49> 5230 DATA -9.5,-3.1,-10,0,-9.5,3.1,-8.1,
5.9,-5.9,8.1,-3.1,9.5,0,10,3.1,9.5,5.9,8
.1,8.1,5.9,9.5,3.1,10,0,9.5,-3.1,8.1,-5.
9,5,-2,2,-1,-3,1,-6,0,-9.5,-3.1
<014F> 5235 '
<051B> 5240 ' Titelbild
<0159> 5245 '
<022E> 5250 MODE 0:BORDER 0
<04A7> 5255 FOR i%=0 TO 15
<0294> 5260 INK i%,0
<026B> 5265 NEXT i%
<04CA> 5270 WINDOW#1,1,20,1,7:PAPER#1,7:CLS#1
<04F0> 5275 WINDOW#2,1,20,8,25:PAPER#2,0:CLS#2
<0C83> 5280 xbild=65:ybild=95:fak=3:GOSUB 4865
<0CCA> 5285 xbild=30:ybild=30:fak=4.5:GOSUB 486
5
<14EA> 5290 xbild=130:ybild=120:xfak=3:yfak=2:f
arbe=11:GOSUB 4765
<1A96> 5295 xbild=130:ybild=120:xfak=0.3:yfak=0
.2:farbe=4:GOSUB 4765
<019E> 5300 TAG
<08C9> 5305 PLOT-10,-10,9:MOVE 320,170:PRINT"GO
LF";
<08C3> 5310 PLOT-10,-10,6:MOVE 316,166:PRINT"GO
LF";
<0B36> 5315 PLOT-10,-10,9:MOVE 200,140:PRINT"MA
STER-CHIP";
<0B30> 5320 PLOT-10,-10,6:MOVE 196,136:PRINT"MA
STER-CHIP";
<080A> 5325 PLOT-10,-10,9:MOVE 336,86:PRINT"BY"
;
<0804> 5330 PLOT-10,-10,6:MOVE 332,82:PRINT"BY"
;
<0B28> 5335 PLOT-10,-10,9:MOVE 125,50:PRINT"AND
REAS WEIHS";
<0B22> 5340 PLOT-10,-10,6:MOVE 121,46:PRINT"AND
REAS WEIHS";
<02BD> 5345 GOSUB 3540
<01C9> 5350 RETURN
<01C7> 5355 '
<065E> 5360 ' Endergebnis
<01D1> 5365 '
<0A63> 5370 FOR i%=0 TO 15:INK i%,0:NEXT i%:BOR
DER 0:MODE 0
<01E9> 5375 TAG
<05BE> 5380 richtung$="w"
<0440> 5385 WINDOW#1,1,20,1,9:PAPER#1,7:CLS#1
<0472> 5390 WINDOW#2,1,20,10,25:PAPER#2,0:CLS#2
<0C31> 5395 xbild=120:ybild=100:fak=1:GOSUB 486
5
<0BFC> 5400 xbild=90:ybild=70:fak=3:GOSUB 4865
<0C2F> 5405 xbild=30:ybild=10:fak=4.5:GOSUB 486
5
<1404> 5410 xbild=120:ybild=35:xfak=3:yfak=2:fa
rbe=11:GOSUB 4765
<19B0> 5415 xbild=120:ybild=35:xfak=0.3:yfak=0.
2:farbe=4:GOSUB 4765
<0765> 5420 PLOT 100,386,9:PRINT"ENDERGEBNIS:";
<075F> 5425 PLOT 96,382,6:PRINT"ENDERGEBNIS:";
<04D1> 5430 zaehler=0
<0A99> 5435 WHILE zaehler<>anzspieler
<03BA> 5440 mi=1000
<0A19> 5445 FOR i%=0 TO anzspieler-1
<0A5F> 5450 mi=MIN(mi,spiel%(i%,18))
<022A> 5455 NEXT i%
<0F8A> 5460 PLOT 20,326-(38*zaehler),6:PRINT CH
RS(49+zaehler);
<0A2D> 5465 FOR i%=0 TO anzspieler-1
<0A60> 5470 IF mi=spiel%(i%,18)THEN GOSUB 5510
<023E> 5475 NEXT i%
<0158> 5480 WEND
<024A> 5485 GOSUB 3540
<0156> 5490 RETURN
<0154> 5495 '
<0833> 5500 ' Positiver IF-Zweig
<015E> 5505 '
<0999> 5510 zaehler=zaehler+1
<0D86> 5515 PLOT 96,364-(38*zaehler),6:PRINT na
me$(i%);
<10A8> 5520 PLOT 456,364-(38*zaehler),6:PRINT U
SING"####";spiel%(i%,18);
<06EA> 5525 spiel%(i%,18)=1000
<017E> 5530 RETURN
<06AA> 5535 '#####
<097E> 5540 ' & Error Handling &
<06B4> 5545 '#####
<0263> 5550 RESUME NEXT

```


Master-Chip-Editor

```

<0416> 10 '++++++
<035C> 11 '+' +
<07B7> 12 '+' Golfplatzeditor +
<035E> 13 '+' +
<041A> 14 '++++++
<0333> 15 ON ERROR GOTO 3230
<04DE> 110 '&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&'
<0996> 120 '& Globale Definitionen &'
<04F2> 130 '&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&'
<1566> 135 maximum=80 ' Maxi
mum an Hindernissen einer Art
<1334> 140 DIM hindernis%(4,maximum,2) ' hind
ernis%(0,...) = Bunker
<0CD2> 150 ' hind
ernis%(1,...) = Teich
<0C74> 160 ' hind
ernis%(2,...) = Baum
<0E13> 170 ' hind
ernis%(3,...) = Abschlag
<0D07> 180 ' hind
ernis%(4,...) = Gruen
<1781> 190 DIM maxhindernis(4) ' Zeig
er auf die Anzahl der Hindernisse
<14B7> 195 DIM zeiger(4) ' Zeig
er Hindernisanzahl beim Saven
<04FF> 200 FOR i%=0 TO 4
<0A39> 210 maxhindernis(i%)=-1
<02E4> 220 NEXT i%
<0DAC> 240 DIM feld%(39,19) ' Spie
lfeldmatrix
<03D5> 250 SYMBOL AFTER 230
<0E1E> 260 SYMBOL 230,0,112,156,148,188,88,96
: p(0)=2 ' Bunker
<0EC2> 270 SYMBOL 231,0,56,124,254,254,12
4,56 : p(1)=3 ' Teich
<0E64> 280 SYMBOL 232,0,56,124,254,254,12
4,56 : p(2)=2 ' Baum
<0FB3> 290 SYMBOL 233,0,56,124,214,254,214,12
4,56 : p(3)=1 ' Abschlag
<0EE8> 300 SYMBOL 234,0,56,124,254,238,254,12
4,56 : p(4)=1 ' Gruen
<07C5> 310 haupt$(0)=" Disk-Op "
<07E0> 320 haupt$(1)=" Editor "
<06FE> 330 haupt$(2)=" EXIT "
<0996> 335 modus$="Editor zeigen"
<0315> 340 '#####
<04B7> 350 '# HAUPTMENUE #
<0329> 360 '#####
<04D9> 370 ypfeil=1
<0182> 380 MODE 1
<0181> 390 BORDER 0
<01E7> 400 INK 0,0
<01F2> 410 INK 1,0
<01D9> 420 PEN 1
<01E1> 430 PAPER 0
<0665> 440 LOCATE 12,8:PRINT "HAUPTMENUE"
<053A> 450 FOR i%=0 TO 2
<0A9B> 460 LOCATE 12,11+2*i%:PRINT hauptS
(i%)
<0321> 470 NEXT i%
<0B49> 475 MOVE 110,120:DRAW 400,120,1:DRAW 4
00,310:DRAW 110,310:DRAW 110,120
<0233> 476 INK 0,0
<0253> 477 INK 1,18
<08B6> 480 '<<Auswahlabfrage>>'
<039C> 490 jo=0
<083D> 500 GOSUB 620 'Farbe setzen'
<0508> 510 WHILE jo<16
<04A0> 520 jo=JOY(0)
<104F> 530 IF jo=1 THEN GOSUB 680:ypfeil=
ypfeil-1:GOSUB 620
<1059> 540 IF jo=2 THEN GOSUB 680:ypfeil=
ypfeil+1:GOSUB 620
<07CC> 550 FOR warte=1 TO 100:NEXT
<0191> 560 WEND
<0872> 570 ON ypfeil GOSUB 730,1690,3030
<01CC> 580 GOTO 380
<03D8> 590 '++++++
<0661> 600 '+' Farbe setzen +
<03EC> 610 '++++++
<15F4> 620 IF ypfeil>3 THEN ypfeil=1 ELSE IF
ypfeil<1 THEN ypfeil=3

```

```

<010F6> 630 LOCATE 12,9+2*ypfeil:PEN 0:PAPER 1
:PRINT haupt$(ypfeil-1)
<0151> 640 RETURN
<046C> 650 '++++++++++++++++
<0757> 660 '+ Farbe loeschen +
<0480> 670 '++++++++++++++++
<1128> 680 LOCATE 12,9+2*ypfeil:PEN 1:PAPER 0
:PRINT haupt$(ypfeil-1)
<0183> 690 RETURN
<058E> 700 '*****
<08F8> 710 '* Disk-Operationen *
<05A2> 720 '*****
<0203> 730 MODE 2
<0307> 740 PAPER 0:PEN 1
<045F> 770 |DIR,"*.gol"
<07BF> 780 WINDOW #1,1,80,20,25 : PAPER #1
,1 : PEN #1,0 : CLS #1
<07D2> 790 WINDOW #2,45,65,21,21 : PAPER #2
,0 : PEN #2,1 : CLS #2
<07E4> 800 WINDOW #3,45,65,23,23 : PAPER #3
,0 : PEN #3,1 : CLS #3
<05EC> 810 LOCATE #1,12,2:PRINT #1,"1 Laden"
<0611> 820 LOCATE #1,12,3:PRINT #1,"2 Saven"
<0754> 830 LOCATE #1,12,4:PRINT #1,"3 Loesch
en"
<0565> 840 LOCATE #1,12,5:PRINT #1,"4 EXIT"
<07F9> 850 MOVE 4,4:DRAW 635,4,0:DRAW 635,90:
DRAW 4,90:DRAW 4,4
<04FE> 860 MOVE 220,4:DRAW 220,90
<08BB> 870 '<< Auswahlabfrage >>
<0AA6> 880 ant$=INKEYS:IF ant$="" THEN 880
<07D6> 890 wahl=VAL(ant$)
<0C7D> 900 IF wahl<1 OR wahl>4 THEN GOTO
880
<077B> 910 IF wahl=4 THEN RETURN
<0874> 920 ON wahl GOSUB 990,1180,1460
<0272> 930 CLS #2
<027D> 940 CLS #3
<02B9> 950 GOTO 880
<039B> 960 '++++++++++++
<047B> 970 '+ Laden +
<03AF> 980 '++++++++++++
<09C1> 990 PRINT #2," Laden: Platznummer"
<05A4> 1000 INPUT #3," ",platz$
<0812> 1010 IF platz$="" THEN RETURN
<1012> 1015 IF LEN(platz$)=1 THEN platz$="0"+
platz$
<06C1> 1020 PRINT #2," Laden: Hole"
<043F> 1030 INPUT #3," ",hole$
<06AD> 1040 IF hole$="" THEN RETURN
<0DA5> 1045 IF LEN(hole$)=1 THEN hole$="0"+ho
le$
<074F> 1046 ERASE feld% : DIM feld%(39,19)
<0452> 1047 FOR i%=0 TO 4
<0983> 1048 maxhindernis(i%)=-1
<0225> 1049 NEXT i%
<0DCF> 1050 OPENIN ("p"+platz$+"h"+hole$+"
.gol")
<0504> 1060 FOR i%=0 TO 4
<0976> 1070 INPUT #9,maxhindernis(i%)
<0C72> 1080 FOR j%=0 TO maxhindernis
(i%)
<112E> 1090 INPUT #9,hindernis%(i%
,j%,0),hindernis%(i%,j%,1)
<1586> 1100 feld%(hindernis%(i%,j
%,0),hindernis%(i%,j%,1))=i%+1
<038C> 1110 NEXT j%
<0311> 1120 NEXT i%
<01A1> 1130 CLOSEIN
<09B9> 1135 modus$="Editor zeigen"
<0147> 1140 RETURN
<035A> 1150 '++++++++++++
<0453> 1160 '+ Saven +
<036E> 1170 '++++++++++++
<1415> 1180 IF ( maxhindernis(3) <> 0 OR maxh
indernis(4) <> 0 ) THEN RETURN
<09A2> 1189 PRINT #2," Saven: Platznummer"
<0563> 1190 INPUT #3," ",platz$
<0E6A> 1200 IF platz$="" OR LEN(platz$) > 2
THEN RETURN
<08F3> 1202 FOR i%=1 TO LEN(platz$)
<15CE> 1204 IF ASC ( MID$(platz$,i%,1) ) <
49 OR ASC ( MID$(platz$,i%,1) ) > 57 THE
N RETURN

```

```

<02C2> 1206 NEXT i%
<0FD6> 1210 IF LEN(platz$)=1 THEN platz$="0"+
platz$
<06A3> 1220 PRINT #2," Saven: Hole"
<0507> 1230 INPUT #3," ",hole$
<0DAB> 1240 IF hole$="." OR LEN(hole$) > 2 T
HEN RETURN
<0897> 1242 FOR i%=1 TO LEN(hole$)
<14EE> 1244 IF ASC ( MID$(hole$,i%,1) ) < 4
9 OR ASC ( MID$(hole$,i%,1) ) > 57 THEN
RETURN
<02EA> 1246 NEXT i%
<0E72> 1250 IF LEN(hole$)=1 THEN hole$="0"+ho
le$
<05CC> 1260 FOR i%=0 TO 4
<087C> 1270 zeiger(i%)=-1
<02B2> 1280 NEXT i%
<051A> 1290 FOR i%=0 TO 39
<0553> 1300 FOR j%=0 TO 19
<49D6> 1310 IF feld%(i%,j%)>0 THEN h
indernis%(feld%(i%,j%)-1,zeiger(feld%(i
%,j%)-1)+1,0)=i%:hindernis%(feld%(i%,j%)-
1,zeiger(feld%(i%,j%)-1)+1,1)=j%:zeiger(
feld%(i%,j%)-1)=zeiger(feld%(i%,j%)-1)+1
<031D> 1320 NEXT j%
<02E4> 1330 NEXT i%
<0DF3> 1340 OPENOUT ("p"+platz$+"h"+hole$+
".gol")
<0527> 1350 FOR i%=0 TO 4
<072B> 1360 PRINT #9,zeiger(i%)
<09C9> 1370 FOR j%=0 TO zeiger(i%)
<112B> 1380 PRINT #9,hindernis%(i%,j
%,0),hindernis%(i%,j%,1)
<0363> 1390 NEXT j%
<032A> 1400 NEXT i%
<01BB> 1410 CLOSEOUT
<09D2> 1415 modus$="Editor zeigen"
<0160> 1420 RETURN
<0373> 1430 '+++++
<0540> 1440 '+ Loeschen +
<0387> 1450 '+++++
<0976> 1460 PRINT #2," Loes.: Platznummer"
<057C> 1470 INPUT #3," ",platz$
<07EA> 1480 IF platz$="." THEN RETURN
<0FEA> 1485 IF LEN(platz$)=1 THEN platz$="0"+
platz$
<0676> 1490 PRINT #2," Loes.: Hole"
<0516> 1500 INPUT #3," ",hole$
<0784> 1510 IF hole$="." THEN RETURN
<0E7C> 1515 IF LEN(hole$)=1 THEN hole$="0"+ho
le$
<0F71> 1520 ERA, ("p"+platz$+"h"+hole$+".gol"
)
<01CE> 1530 RETURN
<049A> 1540 '+++++
<08EB> 1550 '+ Editordefinitionen +
<04AE> 1560 '+++++
<014E> 1570 MODE 1
<0135> 1580 BORDER 9
<04A6> 1590 INK 0,9 'Gruen
<064E> 1600 INK 1,18 'Hellgruen
<0575> 1610 INK 2,4 'Magenta
<06B8> 1620 INK 3,11 'Himmelblau
<05F4> 1630 WINDOW #1,1,40,1,20 : PAPER #1,0
: CLS #1
<0798> 1640 WINDOW #2,1,40,21,25 : PAPER #2,1
: PEN #2,0 : CLS #2
<0147> 1650 RETURN
<02F8> 1660 '*****
<0459> 1670 '* Editor *
<030C> 1680 '*****
<0CE6> 1690 IF modus$ <> "Editor zeigen" THEN
RETURN
<0A77> 1695 GOSUB 1570 'Editordefinitionen'
<06C9> 1700 LOCATE #2,3,2 : PRINT #2,"Bunker
"
<065A> 1710 LOCATE #2,3,4 : PRINT #2,"Teich"
<05EE> 1720 LOCATE #2,13,2 : PRINT #2,"Baum"
<078E> 1730 LOCATE #2,13,4 : PRINT #2,"Abschl
ag"
<0689> 1740 LOCATE #2,23,2 : PRINT #2,"Gruen"
<0655> 1750 LOCATE #2,23,4 : PRINT #2,"Loes."
<0586> 1760 LOCATE #2,33,2 : PRINT #2,"CLS"
LOCATE #2,33,4 : PRINT #2,"EXIT"
ycursor=1:xcursor=1
yjoy=10 :xjoy=20
ende$="nein"
GOSUB 2940 'Golffeld aufbauen'
GOSUB 1950 'Cursorkoordinaten'
GOSUB 2060 'Joystickkoordinaten'
WHILE ende$<>"ja"
jo=JOY(0)
IF 0<jo AND jo<=8 THEN GOSUB
2060 ELSE IF jo=16 THEN GOSUB 2280
ant$=INKEY$
IF ant$<>" " THEN wert=ASC(ant
$) ELSE wert=0
1890 IF (wert>239 AND wert<244) TH
EN GOSUB 1950 'Cursorkoordinaten'
WEND
1900
<014C> 1910 RETURN
<04EB> 1920 '+++++
<0920> 1930 '+ Cursorkoordinaten +
<04FF> 1940 '+++++
<1271> 1950 LOCATE #2,2+10*(xcursor-1),2+2*
(ycursor-1):PRINT #2," "
<1741> 1960 IF ant$=CHR$(240) AND ycursor>1 T
HEN ycursor=ycursor-1
<174F> 1970 IF ant$=CHR$(241) AND ycursor<2 T
HEN ycursor=ycursor+1
<1754> 1980 IF ant$=CHR$(242) AND xcursor>1 T
HEN xcursor=xcursor-1
<1764> 1990 IF ant$=CHR$(243) AND xcursor<4 T
HEN xcursor=xcursor+1
<14A1> 2000 LOCATE #2,2+10*(xcursor-1),2+2*
(ycursor-1):PRINT #2,CHR$(243)
<1180> 2010 ziffer=2*(xcursor-1)+(ycursor-1
)
<01BA> 2020 RETURN
<05B1> 2030 '+++++
<0A62> 2040 '+ Joystickkoordinaten +
<04C6> 2050 '+++++
<06B3> 2060 LOCATE #1,xjoy,yjoy
<2DF5> 2080 IF feld%(xjoy-1,yjoy-1)>0 THEN
PEN #1,p(feld%(xjoy-1,yjoy-1)-1):PRINT #
1,CHR$(feld%(xjoy-1,yjoy-1)+229); ELSE P
EN #1,0:PRINT #1,CHR$(143);
<1045> 2090 IF jo=1 AND yjoy>1 THEN yjoy=yjo
y-1
<1050> 2100 IF jo=2 AND yjoy<20 THEN yjoy=yjo
y+1
<1059> 2110 IF jo=4 AND xjoy>1 THEN xjoy=xjo
y-1
<107B> 2120 IF jo=8 AND xjoy<40 THEN xjoy=xjo
y+1
<0251> 2130 GOSUB 2180
<0133> 2140 RETURN
<0606> 2150 '+++++
<0BA7> 2160 '+ Joystickkreuz einblenden +
<061A> 2170 '+++++
<11E1> 2180 PRINT #1,CHR$(22);CHR$(1); 'Tra
nsparent Modus anschalten'
<0735> 2190 LOCATE #1,xjoy,yjoy
<0277> 2200 PEN #1,1
<04C2> 2210 PRINT #1,CHR$(159);
<11FC> 2220 PRINT #1,CHR$(22);CHR$(0); 'Tra
nsparent Modus abschalten'
<0B3A> 2230 FOR warte=0 TO 100 : NEXT warte
<0197> 2240 RETURN
<0536> 2250 '+++++
<0908> 2260 '+ Gegenstand setzen +
<054A> 2270 '+++++
<164E> 2280 IF ( feld% (xjoy-1,yjoy-1) > 0 )
AND ( ziffer < 6 ) THEN GOSUB 2720
<139E> 2285 IF ziffer < 6 THEN modus$="Editor
nicht anzeigen"
<0E05> 2290 ON ( ziffer+1 ) GOSUB 2360,2360,2
360,2450,2450,2530,2770,2890
<0B39> 2295 FOR warte=0 TO 100 : NEXT warte
<01D3> 2300 RETURN
<028F> 2310 '+++++
<03E8> 2320 '+ Bunker +
<0398> 2330 '+ Teich +
<035A> 2340 '+ Baum +
<02B7> 2350 '+++++
<1120> 2360 IF maxhindernis(ziffer) >= maximu
m THEN RETURN

```

