

```
0 clr:poke53280,0:poke53281,0:h=1984:p=1304:c=55576:n=111:d=102:m=599:g$="{home}{reverse off}{down}{down}{down}
{light blue}u r:
1 g=10:r=15:s=s+w"50:print"{light blue}{clear}rank"ltab(9)"$s"{down}{down}{down}{down}{down}
{down}":fori=0to39:s$=s$+"{black} ":pokeh+i,247:next
2 defnr(x)=int(rnd(1)*x):l$=left$(s$,fnc(33)*2):y:=81:v=10:a$="{light gray}{cm m}{light gray}P{light gray}P{light gray}P
{light gray}P{light gray}P{light gray}P{light gray}P{light gray}P"
3 b$=left$(a$,v+(fnc(5)*2)):l$=left$(l$+b$,78)+"{dark gray}P":l$=l$+right$(s$,80-len(l$)):j:=56320
4 printls:,$:b$:f:rr-1:on->(r>0)goto2:w=39:l=1+l:$:m$="f:{red}f":fori=0to9:print"{reverse on}{green} ";
5 o=fnc(m):x(i)=o:on-(peek(p+o)<>80)goto5:pokep+o,d:pokec+o,2:next:ifl>vthen d=83:r$="{green}h":goto9
6 fori=0tom:d=p+i:peek(q):pokeq,y:on-(peek(j)=n)goto7:pokec+x(iand7),iandvor2:pokeq,f:next:goto6
7 pokeh+w,32:w=w-1:fork=0to9:on-(x(k)=i)goto8:next:pokeq,f:pokec+i,14:on-(w<0)goto9:next:goto6
8 x(k)=-1:s+=500:peek(q,f:pokec+i,14:print"{home}{reverse off}{light blue}"tab(v):s=g-1:0:n-(g=0)goto1:next:next:goto6
9 x=fnc(m):on-(peek(p+x)=32)goto9:pokep+x,d:pokec+x,7:printg$r$!red!":on-(peek(197)=64)goto9:goto6
```

```

000 clr: rem Zuruecksetzen alle Variablen auf 0 (viel sparsamer als l=0:s=0:w=0:)
010 poke53280,0: rem Rahmenfarbe auf schwarz
020 poke53281,0: rem Hintergrundfarbe auf schwarz
030 h=1984: rem Startzeile Screen-RAM Wasserstandsanzeige
040 p=1304: rem Startzeile Screen-RAM der Haeuserfront
050 c=55576: rem Startzeile Farb-RAM der Haeuserfront
060 n=111: rem Konstante fuer Feuerknopf gedruickt Wert
070 d=102: rem Konstante fuer den PETSCII-Wert vom Karomuster (=Feuer)
080 m=599: rem Konstante fuer die maximale Anzahl zu durchlaufenden Zeichen (15 Zeilen mit je 40 Zeichen startend bei 0)
090 g$="{home}{reverse off}{down}{down}{down}{down}{light blue} u r: ": rem Teilstring fuer "You are F/Hired"-Game Over Text

```

```

190 rem *** Es folgt der Levelaufbau ***
191 rem In den Zeilen 200-430 wird die Fassade gebildet (15x Basiszeile ergaenzet).
192 rem Dabei wird immer zum letzten String ein weiteres Hauselement hinzugefuegt.
193 rem Der String in Zeile 240 enthaelt die eigentliche Haeusergrafik.
194 rem Hinweis: Vielleicht wundert es, dass {light gray} wiederholt wird.
195 rem Die Farb-/Zeichen-Paare sind aber wichtig, damit beim Zusammensetzen
196 rem mit ungeradem Left$-Anteil keine sichtbaren Zeichen bei der Ausgabe
197 verloren gehen, da der String mit Print!$; ausgegeben wird. Haette ich
198 rem die Haeuserfront nur einfarbig darstellen wollen - ohne Schatten - dann
199 rem haette man die Farbe weglassen und 40 statt 80 Zeichen nehmen koennen.

```

```
297 rem in Zeile 300 wird vom 10 Zeichen langen Hauselement-String je nach Zufall
298 rem ein 5 bis 10 Zeichen langes Stueck herausgenommen und dann noch ein
299 rem Schattenzeichen (in dunkelgrau) hinzugefuegt
```

```

400 print l$; rem 40-Zeichen-Zeile ausgeben
410 s$=l$: rem Basis-String ersetzen mit Basis-String plus neuem Teil
420 r=r-1: rem Zeilencounter reduzieren
430 on-(r>0)goto 200: rem Solange noch Zeilen zu zeichnen sind, das Ganze nochmals wiederholen
440 w=39: rem Wasser-variable auf Maximum setzen
450 l=l+1: rem Level-variable um eins erhoehen
460 s$="": rem Basis-String auf leer zuruecksetzen. Erst relevant bei Neuaufbau
470 r$="{red}f": rem setze als default den "F"ired Wert, in Zeile 9 verwendet wird
480 for i=0to 9: rem Auch in diesem 10x Loop geschehen 2 Sachen auf's Mal :)
490 print "{reverse on}{green}      "": rem 1. Wiesenfarbe einschalten und Wiesen-Element zeichnen und 2. ...

```

```
599 rem *** Es folgt der Spielstart (Hauptschleife) ***
```

```

600 for i=0 to 600: rem Durchlaufe 600x (40 Zeichen x 15 Zeilen) und mache folgendes:
610 q=p+i: rem p+i wird mehrmals benoetigt. Spare damit ein paar Zeichen.
620 f=peek(q): rem Rette aktuelles Zeichen an dieser Screen-Position
630 pokeq,v: rem Setzt das PETSCII-Zeichen fuer Suchscheinwerfer (Kreis)

```

```

640 on-(peek(j)=n)goto700: rem Joystick gedrueckt? Dann Wasser marsch!
650 pokec+x(iand7),iandvor2: rem setze eine Feuerfarbe rot(2) oder hellrot(10) an einem der 10 Feuer
660 pokeq,f: rem Ersetze den Suchscheinwerfer wieder mit gerettetem Zeichen
670 next: rem und das solange, bis unten rechts agenkommen
680 goto600: rem Dann starte wieder an Screen-Position links oben

699 rem *** Es folgt die Logik, wenn der Joystick-Knopf gedrueckt wurde ***

700 pokeh+w,32: rem Zeichne an aktueller Wasserstandsanzeige ein Leerzeichen
710 w=w-1: rem reduziere Wassereinheit um eins
720 fork=0to9: rem Durchlaufe alle 10 relative Feuerpositionen
730 on-(x(k)=i)goto800: rem identisch mit aktueller Position? Dann Feuer loeschen!
740 next
750 pokeq,f: rem Ersetze den Suchscheinwerfer wieder mit gerettetem Zeichen
760 pokec+i,14: rem Markiere die Stelle mit hellblau (=Wasserfarbe)
770 on-(w<0)goto900: rem Wasser verbraucht? Dann Endsequenz mit "F"ired-Ausgabe!
780 next: rem und das solange, bis unten rechts angekommen
790 goto600: rem Dann starte wieder an Screen-Position links oben

799 rem: *** Es folgt die Logik, wenn ein Feuer geloescht wird ***

800 x(k)=-1: rem Setze relative Screen-Position auf -1 (damit "out of scope")
810 s=s+500: rem Erhoehe Kontostand um $500
820 pokeq,f: rem Ersetze den Suchscheinwerfer wieder mit gerettetem Zeichen
830 pokec+i,14: rem Markiere die Stelle mit hellblau (=Wasserfarbe)
840 print"{home}{reverse off}{light blue}"tab(v)s: rem Aktualisiere Kontostand
850 g=g-1: rem Ein weiteres Feuer geloescht
860 on-(g=0)goto100: rem Saemtliche Feuer geloescht? Dann naechster Einsatzort
870 next: rem und das solange, bis alle Feuerpositionen durchgechecked
880 next: rem und das solange, bis unten rechts agenkommen
890 goto600: rem Dann starte wieder an Screen-Position links oben

899 rem *** Es folgt die Logik wenn der Wasserstand auf 0 ist (=Game Over) ***

900 x=fnr(m): rem Zufallswert fuer relative Position
910 on-(peek(p+x)=32)goto900: rem Falls Position=Leerzeichen dann andere Position
920 pokep+x,d: rem Setze im Screen-RAM an diesre Stelle ein Karomuster (=Feuer)
930 pokec+x,7: rem Setze im entsprechenden Farb-RAM die Farbe Gelb
940 printg$r$"ired!": rem Ausgabe von Game Over oder Erfolg text
950 on-(peek(197)=64)goto900: rem Falls keine Taste gedrueckt, dann Feuerinferno ausweiten
960 goto000: rem Neustart

```