

CSÚPA

CSÚPA

Játék

SINCLAIR

ZX Spectrumra

játékgyáros 2004

**NyitraiSOFT**

**válogatott  
programjai**

## **A PROGRAMKÖNYVTÁR TARTALMA:**

1. M Á T R I X memória játék
2. DÓRI A LABIRINTUSBAN
3. SPECTRUM TÖRTÉNELEM
4. DÓRI KERESI RÉKÁT
5. ELEKTRONIKUS NAPLÓ
6. KARÁCSONYI DALOK
7. HAJÓVERSENY
8. HANOI TORNyai
9. NAPRENDSZER BOLYGÓI
10. KINCSES SZIGET (keresd az INKA ARANYRELIEF-et)
11. FORMA 1 NYIVÁNTARTÓ program
12. IZOTÓP (ATOM) BOMBA KERESÉS
13. DÓRI unokám kalandjai a KISÉRTET-KASTÉLY-ban
14. DENEVÉR-TORONY
15. TIX-TAX JÁTÉK
16. OTHELLO-REVERSI a DEMO party-ra - angol nyelven !!!
17. SZINKERESZT
18. MAYA (AWARI-AWALE-BABSZEM-KAVICS) JÁTÉK
19. NÉGYZET KERESŐ JÁTÉK
20. ROBOT A MARSRÓL

F Ü G G E L É K

MENÜKEZELŐ és ALAPPROGRAM

Garry Rowland féle PDF rendszerrel

# M Á T R I X memória játékprogram



Leírás, és program-magyarázat:

## M Á T R I X

című (saját) spectrum BASIC-ban írt kis ügyességi-logikai játék programterve és leírása.

Hogyan keletkezett és miért pont ilyen, miért logikai játék és nem mozgalmas, ugrálós, lövöldözős?

Én már életkoromnál fogva jobban szeretem azt, ami megvár, nem szalad el, nem lő vissza, nem kell kapkodni, ott is hagyhatom, később is ugyanolyan. . .

A számítógépes program legyen passzív, de gondolkozzon, ne legyen megalkuvó, ne legyenek érzelmei, mindig hozza a formáját és sohasem adja fel. Az ötletet az adta, hogy véletlenszám (lottószámok) generálással próbálkoztam és így alakult ki a számtömb forma.

A logikai játék játékmezője egy lehetséges képernyőforma:

Nyitrai szupermátrix 1997'

```
+1 -2 26 +3 +1 24 -4 17 20
00 -6 +5 -1 -3 +8 +7 -5 -8 -5
+3 -2 +9 -1 +7 12 +5 +5 +6 -9
00 -7 +1 -7 -8 23 18 -7 +2 14
+8 00 -4 30 +9 -4 -6 11 16 -6
-8 +4 27 +8 15 -3 -3 -2 +2 +2
+7 +4 00 -9 -9 +3 +6 22 00 21
+9 +4 -1 -5 -9 +6 00 10 25 13
```

8x10 játékmező-fokozat 8  
Lacika : 0 Utolsó szám:0  
Számítógép:0 Lacika te lépsz

A mátrix matematikai fogalom, számtömböt jelent. Ez a játék egy számtömböt generál, minden újraindításkor más és más sorokat, majd a feladat az, hogy a számítógéppel versenyezve, azt legyőzzük. Felváltva lépünk, a kiválasztott számot levéve, és összegezve a végén.

A játékos a vízszintes sorokból, a számítógép pedig a függőleges sorokból választhat.

A fenti példánál maradva, induláskor a villogó kurzor a +1 és 24 számok között van, a játékos kezd. Természetesen mindig igyekezni kell, hogy a legnagyobb értéket vegyük le. Az első vízszintes sorból tehát lehetőségünk van a 26, 24, és a 20-as értéket kiválasztani, de ha pl. a 26-ost veszem le, akkor a harmadik függőleges sorból a számítógép a 27-est veszi le, és nekem az ötödik vízszintes sor lesz, melyből aztán a 15-öst veszem le és így tovább. A következő függőleges sor a számítógép számára akkor az ötödik lesz, és a számítógép által levett szám majd nekem fogja meghatározni a következő vízszintes sort.

A számítógép nagyon nehéz ellenfél, ezért vezettem be a fokozatokat, ami nem más, mint a sorok meghatározott számú ellenőrzése, az egyes fokozaton a számítógép leveszi az első számot, amit a memóriában talál a kiválasztott sorból, és nem ellenőrzi tovább a lehetséges variációkat.

Az általam használt basic-forma a Spectrumhoz Mike Leman által készített Mega-Basic 4.0-ás, korszerűsített, feljavított, módosított változata, mely ismeri a magyar ékezetes betűket is, Super-Basic 6.0-ás változatnak neveztem el.

A programkészítés lépései, feladatok sorban :

A bevezető felirat  
A főmenü  
A játékos nevének bekérése  
A számtömb generálása  
Az induló sorok kiszámítása  
A számtömb-pálya elkészítése  
A kiválasztott szám hozzáadása az induló értékhez  
A pálya állandó ellenőrzése, hogy nem üres-e (ha üres, vége a játéknak)  
A SPECTRUM pontjainak számítása, nyilvántartása  
Az utoljára levett szám kiírása  
A játék értékelése  
Győzelem esetén vidám zene  
Vereség esetén egy kis gyászinduló  
A játék végén újraindulási funkció  
A játék magyarázata, kilépés engedélyezése  
A játék mentése

Kezdsnek generálunk egy teljes képernyős ablakot

```
5 WINDOW_0, 0, 22, 64  
10 CLS
```

Beállítjuk a betűtípus nagyságot és formát

```
20 FONT_3:MODE_3: REM Schneider CPC betűivel irunk
```

A billentyűzet lenyomásakor finom, sípoló hang

```
30 REM hangjelzés : POKE 23609, 125
```

Kiíratjuk a "superBasic" sort betűnként, és az I értéknek megfelelően egy kicsit mindig arrébbtolva, és egyre magasabb hangjelzés közepette

```
45 FOR I=1 TO 5  
50 PLAY_0, 1, 0, 5, 2*I  
60 LET A$="superBASIC"  
70 INK 2: PRINT AT 0, 0;A$  
75 NEXT I
```

Hangjelzés, majd pirossal kiírjuk a "mátrix" sort,

```
90 PLAY_0, 5, 0, 5, 2: INK 2:SPRINT_0, 75, 4, 8, " mátrix"
```

majd egy második ablakot nyitunk, és a "mátrix" sort letoljuk "srollozzuk" a képernyő aljáig.

```
100 CURRENT_2:WINDOW_5, 6, 17, 57
110 FOR I=1 TO 35
120 CURRENT_2:SCROLL_0, -1
130 NEXT I
```

Újra teljes képernyőt nyitunk , kis betűkre térünk át, és megjelenik a főmenü.

```
135 WINDOW_0, 0, 22, 64
140 MODE_2: INK 7: PRINT AT 5, 5;"kérem a fokozatot 1-8 ?"
141 INK 2: PRINT AT 7, 10;"1. Óvodás"
142 INK 3: PRINT AT 8, 13;"2. Újonc"
143 INK 3: PRINT AT 9, 16;"3. Könnyű"
144 INK 3: PRINT AT 10, 19;"4. Haladó"
145 INK 4: PRINT AT 11, 22;"5. Közepes"
146 INK 4: PRINT AT 12, 25;"6. Nehéz"
147 INK 4: PRINT AT 13, 28;"7. Mester"
148 INK 5: PRINT AT 14, 31;"8. Profi"
```

A kiválasztott fokozat, az F változó fogja meghatározni, hogy a számítógép milyen mélységig elemezze a játék során a sorokat. Majd bekérjük a játékos nevét, melyet a későbbi kiírásoknál a számítógép felhasznál majd.

```
149 INPUT F
160 CLS :WINDOW_0, 0, 22, 64
170 INK 6: BEEP .025, 15: PRINT AT 10, 18;"Kérem a neved:"
190 INPUT N$
```

Letöröljük a képernyőt, és a fokozathoz megfelelő, humoros kis élcák jelennek meg.

```
200 CLS
210 IF F=1 OR F=2 OR F=3 THEN LET B$="mintha már kinőttél
    volna az óvodáskorból !!!"
215 IF F=4 OR F=5 OR F=6 THEN LET B$="mintha már gyakorol
    tad volna ezt a játékot !!!"
220 IF F=7 OR F=8 THEN LET B$="kösd fel a nadrágodat,
    és készülj a vereségre !!!"
240 BEEP .05, LEN N$: INK 6: PRINT AT 8, 7; FLASH 1;
    ". . . türelmet kérek, ";N$; FLASH 0;'''' INK 2;
    "kisorsolom a számokat, ";B$
```

LP az induló, majd megszerzett számérték, mely ekkor nulla. Feltöltjük a B\$ számtömböt, beolvassa a DATA sorokat, melyek értéke +30-tól -9-ig változik, összesen (8\*10)-1 , azaz 79 szám.

A " " az üres, induló helyen álló kurzor.

```
250 LET LP=0
260 RESTORE 300
270 READ A$
```

A MO értéke jelzi, hogy a játékos kezdi a játékot

```
280 LET MO=2
290 DIM B$(10, 20)
300 DATA "*302726252423222120181716151413121110+9+9+9+8
+8+8+7+7+7+6+6+6+5+5+5+4+4+4+3+3+3+2+2+2+1+1+100000
00000-1-1-1-2-2-2-3-3-3-4-4-4-5-5-5-6-6-6-7-7-7-8-8
-8-9-9-9-900 "
```

Az N sorok értéke 8, az M sorok száma 10, az A értéke pl. ha kiszámítjuk INT biztosítja, hogy mindig pozitív szám lesz, RND a véletlenszám függvény, mely a gép bekapcsolás utáni idejét használja számérték generálásra 0 és 1 között lehet, LEN a számsor hossza

0,  $5 * ((1-1)/2) + 1) * 2 = 3$  lehet.

```
305 REM itt jól megkeverem
310 FOR N=1 TO 8
320 FOR M=1 TO 10
330 LET A=INT ((RND*((LEN A$-1)/2))+1)*2
```

így az A változó alakítja például a B\$ értékét, amely meghatározza, hogy melyik sorban legyenek a megfelelő számok, és a bekapcsolás után mért idő mindig növelni fogja.

```
340 LET B$(N, M*2-1 TO M*2)=A$(A TO A+1)
350 IF A$(A TO A+1)=" " THEN GOSUB 1520
360 LET A$=A$(1 TO A-1)+A$(A+2 TO LEN A$)
370 NEXT M
380 NEXT N
```

```
385 REM fekete háttér fehér betűk
390 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
```

az 1000-es sor a bevezető főcím

```
400 GOSUB 1000
405 REM az induló pontszám
410 LET S=0
420 LET T=0
```

Felépítjük a számtömböt

```
430 GOSUB 1080
440 GOSUB 1620
445 REM ugrás a pályát elkészíteni
450 PLAY_0, 5, 0, 2, 2
460 PLAY_2, 0, 5, 2, 5
470 PLAY_0, 0, 5, 4, 5
```

A kurzor mozgatása, a kiválasztott szám letörlése a számtömbből

```
475 REM itt a számtörlő
476 FONT_2:MODE_3
480 INK 4: PRINT AT 2*Y, 2+(X-1)*6;" "
490 INK 2: PRINT AT 2*Y, 2+(X-1)*6;" "
495 BRIGHT 1
500 INK 6: PRINT AT 2*Y, 2+(X-1)*6;B$(Y, 2*X-1 TO 2*X)
510 IF INKEY$="" THEN GOTO 480
```

A lenyomott billentyű figyelése a "v" lenyomása a játék végét jelzi, kiírja a megszerzett pontszámokat, jelzi a győztest és vesztest.

```

520 LET A=CODE INKEY$
525 REM ha elegenden van a játékból a 'v'-vel kiléphetek
530 IF A=118 THEN GOTO 1260
540 IF A <> 8 AND A <> 9 AND A <> 32 THEN GOTO 480
550 IF A=32 AND B$(Y, 2*X-1 AND 2*X)=" " THEN GOTO 480

```

"CODE 8" balra, "CODE 9" jobbra mozgatja a számtörlőt, a "CODE 32" a SPACE billentyű, ennek lenyomásával vesszük le a kiválasztott számértéket.

```

555 REM a választott szám beírása
560 IF A=32 THEN GOTO 620
565 REM mozgás jobbra és balra
570 LET X=X+(A=9)-(A=8)

```

ha eléri a számtömb szélét, a másik oldalon visszafordul

```

580 IF X>10 THEN LET X=1
590 IF X<1 THEN LET X=10
600 IF B$(Y, 2*X-1)=" " THEN GOTO 570
610 GOTO 450
620 LET LP=VAL B$(Y, 2*X-1 TO 2*X)
630 PRINT AT 2*Y, 2+(X-1)*6;" "

```

az "S" változó értéke a játékos pontjai száma

```

635 REM itt számoljuk pontjaimat
640 LET S=S+LP
645 REM a PC lép

```

Ha MO=1 akkor a számítógép lép

```

650 LET MO=1
660 LET B$(Y, 2*X-1 TO 2*X)=" "
670 GOSUB 1190
675 REM ellenőrzés, hogy a pálya nem üres-e
680 GOSUB 1630
690 DIM R(10)

```

Az F érték adja meg a választott fokozatot, ezen érték határozza meg a számítógépnek, hogy milyen mélységig elemezze a lépéseit vízszintes irányban

```

700 FOR N=1 TO F
710 LET V=-100
720 IF N=Y THEN GOTO 850
730 IF B$(N, 2*X-1 TO 2*X) <> " " THEN GOTO 770
740 LET W=-100
750 IF N=Y THEN GOTO 840
760 GOTO 780
770 LET W=VAL B$(N, 2*X-1 TO 2*X)

```

Az F érték adja meg a választott fokozatot, ezen érték határozza meg a számítógépnek, hogy milyen mélységig elemezze a lépéseit függőleges irányban



```

775 REM a SPECTRUM kiválasztja lépéseit
780 FOR M=1 TO F
790 IF M=X THEN GOTO 830
800 IF B$(N, M*2-1 TO M*2)=" " THEN GOTO 830
810 IF VAL B$(N, M*2-1 TO M*2)<V THEN GOTO 830
820 LET V=VAL B$(N, M*2-1 TO M*2)
830 NEXT M
840 LET R(N)=W-V
850 NEXT N
860 LET V=-100
870 FOR N=1 TO 8
880 IF B$(N, 2*X-1 TO 2*X)=" " THEN GOTO 920
890 IF R(N)<V THEN GOTO 920
900 LET V=R(N)
910 LET Y=N
920 NEXT N
930 LET LP=VAL B$(Y, 2*X-1 TO 2*X)

```

A T változó a számítógép levett számainak értékét adja, melyet az induló LP-hez adunk hozzá, és a végén értékelésre kerül.

```

935 REM a PC pontjai
940 LET T=T+LP
950 PRINT AT Y*2, 2+(X-1)*6;" "
960 LET B$(Y, 2*X-1 TO 2*X)=" "
965 REM én lépek
970 LET MO=2
980 GOSUB 1190
990 GOTO 440

```

Innen készül el a főcím, mely kiírja a feliratot, majd generálunk egy újabb ablakot, és a szöveg közepén széthúzzuk jobbra és balra a feliratot.

```

1000 CLS :STIPPLE_15: INK 2: PRINT AT 10, 0;CHR$ 5;
      " Szupermátrix"; INK 7;" LOGIKAI ésjjáték";
      INK 4;" 1997";:PLAY_0, 5, 0, 40, 7
1010 CURRENT_4:WINDOW_10, 0, 6, 28
1020 CURRENT_5:WINDOW_10, 28, 6, 36
1030 FOR I=1 TO 80
1040 CURRENT_4:PAN_0, -2
1050 CURRENT_5:PAN_0, 2
1060 NEXT I
1070 CLS : RETURN

```

```

1075 REM a pálya a számtömbbel
1080 WINDOW_0, 0, 24, 64:MODE_2: INK 2
1085 REM a felirat piros-fehér-zöld
1090 FONT_2:MODE_3: PRINT INK 2;AT 0, 5;
      "Nyitrai "; INK 7;" szuper-mátrix"; INK 4;" 1997'"
1100 FOR N=1 TO 8
1110 PLAY_0, 5, 0, 5, N
1120 PRINT AT (2*N), 0;" "
1130 FOR M=1 TO 10
1135 REM a mátrix sorok különböző színűek
1140 PRINT INK N;AT 2*N, (M-1)*6;" ";B$(N, 2*M-1 TO 2*M)
1150 NEXT M
1160 PRINT AT 2*N, 24;" "
1170 NEXT N

```

```

1175 MODE_2
1190 MODE_2: INK 4: PRINT AT 19, 4;N$;"  ";S;" "
1200 MODE_2: INK 6: PRINT AT 20, 2;"Számítógép:";T;" "
1210 MODE_2: INK 7: PRINT AT 19, 31;"Utolsó szám:";LP;" "
1220 MODE_2: PRINT AT 20, 31;" "
1230 IF MO=1 THEN PRINT AT 20, 31; FLASH 1; INK 6;"én";
    FLASH 0;" lépek "
1240 IF MO=2 THEN PRINT AT 20, 31; FLASH 1; INK 4;N$;
    FLASH 0;" te lépsz"
1245 MODE_2: INK 6: PRINT AT 18, 6;" 8x10 játékmező-
    fokozat ";F
1250 RETURN

1260 CLS
1270 WINDOW_0, 0, 22, 64
1280 MODE_3: INK 2
1290 INK 6: PRINT AT 10, 0;"Az én eredményem: ";T;" pont"
1300 INK 4: PRINT AT 13, 0;N$;" az eredményed: ";S;" pont"
1310 IF S <> T THEN GOTO 1350
1320 PRINT AT 16, 16;"Döntetlen"
1330 IF INKEY$="" THEN GOTO 1330
1340 GOTO 1430
1350 IF S>T THEN GOTO 1400
1360 INK 2: PRINT AT 16, 10;"én győztem ";T-S;" ponttal"

1370 BEEP 1, 0: BEEP . 75, 0: BEEP . 25, 0: BEEP 1, 0:
    BEEP . 75, 4: BEEP . 25, 2: BEEP . 75, 2: BEEP . 25, 0:
    BEEP . 75, 0: BEEP . 25, -1: BEEP 1. 25, 0
1380 IF INKEY$="" THEN GOTO 1380
1390 GOTO 1430

1400 BEEP . 25, 5: BEEP . 25, 5: BEEP . 25, 5: BEEP . 25, 0:
    BEEP . 25, 2: BEEP . 25, 2: BEEP . 5, 0: BEEP . 25, 9:
    BEEP . 25, 9: BEEP . 25, 7: BEEP . 25, 7: BEEP 1, 5
1410 INK 2: PRINT AT 16, 10;"te győztél ";S-T;" ponttal"
1420 IF INKEY$="" THEN GOTO 1420

1430 CLS
1440 WINDOW_0, 0, 22, 64
1450 INK 6: PRINT AT 10, 10;"Játszol újra ?"
1460 INPUT U$
1470 CLS
1480 IF U$(1)="i" THEN RUN

1490 INK 2: PRINT AT 10, 16;"Köszönöm "; INK 6;"szépen"
1500 INK 4: PRINT AT 15, 16;"a játékot ";N$
1505 PAUSE 500
1510 NEW
1520 LET Y=N
1530 LET X=M
1540 RETURN

```

```
1550 CLW_0:MODE 3
1560 WINDOW_0, 0, 22, 64
1570 PRINT "A táblán te csak vízszintesen,
      a gép függőlegesen mozoghat, balra <- jobbra->
      gombbal, és a space-val lehet a választott számot beírni. "
1572 PRINT "Ha nem akarsz tovább játszani, a 'V' gombbal az
      eredményt kiírathatod"
1580 INK 2: PRINT : PRINT " ki lesz a méltó ellenfél ?"
1590 INPUT N$
1600 CLS
1610 IF LEN N$<9 THEN GOTO 240
1620 RETURN
```

```
1630 LET C$=""
1640 FOR N=1 TO 8
1650 LET C$=C$+B$(N, X*2-1 TO X*2)
1660 NEXT N
1670 IF C$="" THEN GOTO 1260
1680 RETURN
```

És végezetül elmentjük az utókor számára, az emulátorral készített programot természetesen az eredeti Spectrumon is lehet használni.

```
1820 SAVE "matrix" LINE 1: SAVE "ek"CODE USR "a", 164
```

# Dóri a labirintusban

Leírás:

A programban - a cofis kislányt vezetve a sötét labirintusban - meg kell találni a 8 varázskulcsot, mely majd kinyitja a kincsesládát, -a rendelkezésre álló 100 egységnyi idő alatt. Irányítás a kurzorgombokkal, segítségül van a labirintus kis térképe. Ha lejár az idő, 1-1 életed elvész.



```
10 REM
11 REM *****
12 **© NyitraiSOFT 2002**
13 *****
14 REM *****
15 *Dóri a labirintusban*
16 *****
17 RESTORE : GO SUB 8000: PAPER 0: INK 6: BORDER 0: CLS
18 GO SUB 7950
19 PRINT #1;"          nyomd az ENTER-t"
20 PRINT AT 1, 1;"ø";AT 1, 30;"ø";AT 2, 1;"ù";AT 2, 30;"ù": PAUSE 10
21 PRINT AT 1, 1;"ü";AT 1, 30;"ü";AT 2, 1;"ü";AT 2, 30;"ü"
22 PAUSE 10: PRINT AT 19, 1;"ø";AT 19, 30;"ü";AT 20, 1;"ü";AT 20, 30;"ü"
23 PAUSE 5: PRINT AT 19, 1;"ü";AT 19, 30;"ø";AT 20, 1;"ü";AT 20, 30;"ü"
24 PRINT AT 14, 16;"ü": PAUSE 5: PRINT AT 14, 16;"ø": PRINT AT 15, 16;"ü":
25 PAUSE 5: PRINT AT 15, 16;"ü"
26 PRINT AT 2, 5;"© NyitraiSOFT 2002'"
27 PRINT AT 5, 5;"Dóri a labirintusban"
28 PRINT AT 7, 3;"A labirintusban meg kell";AT 8, 3;"keresni a rég
29 elfeledett";AT 9, 3;"kincsesládát, s a hozzá-";AT 10, 3;"való nyolc lakatkulcsot.
30 ";AT 11, 3;"Sietned kell, 100 egységnyi";AT 12, 3;"idő hamar elfogy, a
31 kincsek";AT 13, 3;"megtalálásához öt életed van. "
32 PRINT AT 16, 8; INK 5;" AAAA "; INK 6;" AA "; INK 5;" AAAA"
33 BEEP .01, 10
34 PRINT AT 17, 8; INK 5;" BBBB BBBB"
35 PRINT AT 19, 6;"Irányítás a kurzorral. "
36 IF INKEY$<>" THEN GO TO 88
37 GO TO 64
38 GO TO 6000
39 LET tp=100: POKE 23673, 0: POKE 23672, 0
100 PRINT AT ky, kx;a$;AT ky+1, kx; INK 2;b$: RANDOMIZE USR 65034: PRINT AT
ky+1, kx; INK 2;f$
```

```

110 IF ke<>8 THEN IF x=k AND y=1 THEN BEEP .08, 1: BEEP .01, 3: BEEP .07, 2:
LET ke=ke+1: PRINT AT 10, 10;" ";AT 11, 10;" "; INK 4;AT 1, 22+ke;"ö";AT 2,
22+ke;"ö": LET l=INT (RND*8)+1: LET k=INT (RND*8)+1: GO SUB 1700: GO SUB 1900
120 LET ti=INT (tp-((PEEK 23673*256+PEEK 23672)/50)): PRINT AT 9, 29; PAPER 7;
INK 1;ti;" "
130 IF ti<=0 THEN LET li=li-1: BEEP . 5, -10: BEEP .09, -15: PRINT AT 5, 25;
INK 6;c$( TO li);" ";AT 6, 25; INK 2;d$( TO li);" ": GO SUB 1900: IF li=0 THEN GO
TO 5100
140 IF ke=8 THEN IF x=g AND y=h THEN GO TO 5000
200 LET i$=INKEY$
205 REM Dóri háttal van
210 IF i$="7" AND ATTR (ky-2, kx)<40 THEN PRINT AT ky, kx;" ";AT ky+1, kx;" ":
LET a$="p": LET b$="ü": LET ky=ky-2: IF ky<3 THEN LET ky=17: OVER 1: GO SUB 1600:
LET y=y-1: GO TO 1040
215 REM Dóri lefelé fut
220 IF i$="6" AND ATTR (ky+3, kx)<40 THEN PRINT AT ky, kx;" ";AT ky+1, kx;" ":
LET a$="é": LET b$="ü": LET ky=ky+2: IF ky>17 THEN LET ky=3: OVER 1: GO SUB 1600:
LET y=y+1: GO TO 1040
225 REM Dóri balra fut
230 IF i$="5" AND ATTR (ky, kx-2)<40 AND ATTR (ky+1, kx-2)<40 THEN PRINT AT ky,
kx;" ";AT ky+1, kx;" ": LET a$="ø": LET b$="ü": LET kx=kx-2: IF kx<4 THEN LET
kx=18: OVER 1: GO SUB 1600: LET x=x-1: GO TO 1040
235 REM Dóri jobbra fut
240 IF i$="8" AND (ATTR (ky, kx+2)<40 AND ATTR (ky+1, kx+2)<40) THEN PRINT AT
ky, kx;" ";AT ky+1, kx;" ": LET a$="ü": LET b$="i": LET kx=kx+2: IF kx>18 THEN
LET kx=3: OVER 1: GO SUB 1600: LET x=x+1: GO TO 1040
300 GO TO 100
1000 LET co=0
1005 REM a labirintus rajza
1010 INK co: PLOT 0, 0: DRAW 175, 0: DRAW 0, 175: DRAW -175, 0: DRAW 0, -175:
DRAW 31, 31
1020 PLOT 175, 0: DRAW -31, 31: PLOT 175, 175: DRAW -31, -31: PLOT 0, 175: DRAW
31, -31
1030 FOR n=4 TO 17: PRINT PAPER 0;AT n, 4;" "": NEXT n
1040 IF y(y+1, x)=1 THEN LET co=5: GO SUB 1100: GO TO 1050
1045 LET co=0: GO SUB 1100
1050 IF y(y, x)=1 THEN LET co=5: GO SUB 1200: GO TO 1060
1055 LET co=0: GO SUB 1200
1060 IF x(y, x)=1 THEN LET co=5: GO SUB 1300: GO TO 1070
1065 LET co=0: GO SUB 1300
1070 IF x(y, x+1)=1 THEN LET co=5: GO SUB 1400: GO TO 1080
1075 LET co=0: GO SUB 1400
1080 IF ke<>8 THEN IF x=k AND y=1 THEN PRINT INK INT (RND*3)+1;AT 10, 10;"ö";AT
11, 10;"ö"
1085 GO SUB 1600
1090 IF x=g AND y=h THEN PRINT INK 4;AT 10, 10;"ÿµ"
1095 INK 6: GO TO 100
1100 BEEP .01, 20: INK co: PLOT 56, 31: DRAW -16, -23: DRAW 96, 0: DRAW -16, 23:
FOR n=18 TO 20: PRINT PAPER co;AT n, 7;" "": NEXT n: RETURN
1200 BEEP .01, 20: INK co: PLOT 56, 144: DRAW -16, 23: DRAW 96, 0: DRAW -16, -
23: FOR n=1 TO 3: PRINT PAPER co;AT n, 7;" "": NEXT n: RETURN
1300 BEEP .01, 20: INK co: PLOT 31, 120: DRAW -23, 16: DRAW 0, -96: DRAW 23, 16:
FOR n=7 TO 14: PRINT PAPER co;AT n, 1;" "": NEXT n: RETURN
1400 BEEP .01, 20: INK co: PLOT 144, 120: DRAW 23, 16: DRAW 0, -96: DRAW -23,
16: FOR n=7 TO 14: PRINT PAPER co;AT n, 18;" "": NEXT n: RETURN
1600 INK 6: PLOT 175+x*8, 79-y*8: DRAW 2, 0: DRAW 0, 2: DRAW -2, 0: DRAW 0, -1:
DRAW 1, 0: RANDOMIZE USR 65055: OVER 0: RETURN
1700 IF ke=8 THEN LET g=INT (RND*8)+1: LET h=INT (RND*8)+1: PLOT 175+g*8, 79-
h*8: DRAW 2, 0: DRAW 0, 2: DRAW -2, 0: DRAW 0, -1: FOR n=20 TO 30: BEEP .01, n:
NEXT n: RETURN
1800 PLOT 175+k*8, 79-l*8: DRAW 2, 0: DRAW 0, 2: DRAW -2, 0: DRAW 0, -1: RETURN
1900 LET tp=te: POKE 23673, 0: POKE 23672, 0: RETURN
5000 FOR n=1 TO 40: BEEP .08, n: NEXT n
5010 BORDER 4: PAPER 1: INK 5: CLS

```



```

9020 READ a: POKE n, a: NEXT n
9030 DATA 0, 0, 60, 66, 66, 66, 60, 24
9040 DATA 24, 24, 31, 30, 31, 24, 0, 0
9050 DATA 112, 154, 159, 61, 85, 125, 76, 56
9060 DATA 8, 62, 93, 157, 21, 116, 119, 7
9070 DATA 112, 154, 159, 61, 85, 125, 76, 56
9080 DATA 16, 124, 186, 185, 168, 46, 238, 224
9090 DATA 14, 89, 249, 188, 170, 190, 50, 28
9100 DATA 16, 124, 186, 185, 168, 46, 238, 224
9110 DATA 112, 154, 159, 61, 125, 125, 124, 56
9120 DATA 63, 112, 248, 248, 255, 248, 248, 255
9130 DATA 252, 2, 1, 1, 255, 161, 225, 255
9900 RETURN
9910 SAVE "dorilabi"LINE 50
9915 SAVE "hang"CODE 40760, 24400
9920 SAVE "udg"CODE USR "a", 168
9925 REM hangjelzés be:                RANDOMIZE USR 60180
9930 REM hangjelzés ki:                RANDOMIZE USR 60190
9933 REM csip-hang                     RANDOMIZE USR 65034
9935 REM putty-hang                     RANDOMIZE USR 65055
9940 REM képernyő eltolás              RANDOMIZE USR 62999
9945 REM lövés-hang                    POKE 64997:POKE 64998:    INT
RND: FOR v=1 TO 10:                    RANDOMIZE USR 64986:    NEXT v
9950 REM a fentiek az utókornak készültek!!!
9955 REM                                Nyitrai László                2002
január

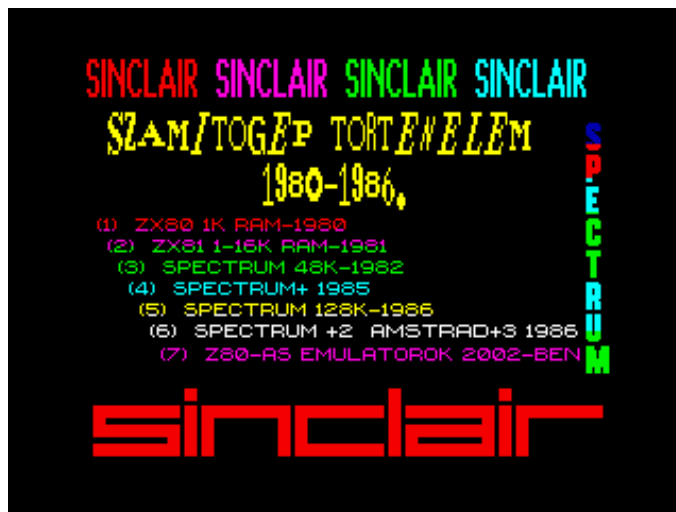
```

# SPECTRUM TÖRTÉNELEM - program

Leírás:

A program látványosan bemutatja a Sinclair gépeket a magnókazettás ZX80-tól a Spectrum 128K+3-as floppys gépig, átölelve hat évet. Ezidő alatt Sir Clive Sinclair kis vállalkozóból a királynő lovagja lett font milliomosként.

Sir Clive mottója: amit más 1 fontból tud csak készíteni, én kihoztam 5 penny-ből !!



```
10 REM visszaemlekezés az első szerelemre
20 GOSUB 9890: RANDOMIZE 9900 AND USR ua
30 DEFN u(l, x, y, a)=9905 AND USR ua
31 PRINT #4;"{L9880}"
32 BRIGHT 1: BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS : GOSUB 5000
33 PRINT #4; INK 7; AT 168, 70; "{L9880 |NyitraiSOFT 2002'| "; INK 5; AT 30,
10; "{L9884 Az ujsag 128K+2-es szamitogepen"; AT 20, 30; "keszult 2002
aprilisaban. "; INK 2; AT 142, 20; "Az elektronikus ujsag cime : "; AT 130, 10; INK
6; "{L9882 SPECTRUM , az ELSO SZERELEM": PRINT #0; INK 6; " NYOMJ EGY GOMBOT A
KEZDESHEZ!": LET d=FN u(9010, 4, 7, 8)
35 GOSUB 8525: PAUSE 0
40 PRINT #4;"{L9884}"
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : LET g=FN u(9001, 0, 19, 2)
55 PRINT #4; INK 2; AT 175, 5; "{L9880 |SINCLAIR| "; INK 3; "|SINCLAIR| "; INK
4; "|SINCLAIR| "; INK 5; "|SINCLAIR| "
56 FOR i=1 TO 8: GOSUB 8562
59 LET q$="SPECTRUM": PRINT #4; INK INT (1+RND*5); AT 160-15*i, 240; "{L9885
";q$(i);: NEXT i
60 PRINT #4; INK 6; AT 150, 15; "{L9882 |SZAMITOGEP TORTENELEM|""
|1980-1986. |"
61 Á"t240UX1000W007N2c#"
65 PRINT #4; BRIGHT 1; INK 2; AT 100, 10; "{L9884 (1) ZX80 1K RAM-1980"; INK
3; AT 90, 15; "(2) ZX81 1-16K RAM-1981"; INK 4; AT 80, 20; "(3) SPECTRUM 48K-1982";
INK 5; AT 70, 25; "(4) SPECTRUM+ 1985"; AT 60, 30; INK 6; "(5) SPECTRUM 128K-1986";
INK 7; AT 50, 35; "(6) SPECTRUM +2 Amstrad+3 1986"; INK 3; AT 39, 40; "(7) Z80-AS
EMULATOROK 2002-BEN": BRIGHT 0
68 GOSUB 8531
70 LET z$=INKEY$: IF z$<"1" OR z$>"8" THEN GOTO 70
80 GOSUB 500+(VAL z$-1)*500
500 REM 1 ZX80 az első 1980
510 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PAPER 2: GOSUB 8000
520 BRIGHT 1: PRINT #4; INK 7; AT 162, 34; "{L9880 |ZX80-FORRADALMI SZAMITOGEP|"
```



525 PAPER 0: BRIGHT 0

530 PRINT #4;AT 128, 0;"{L9881 Sir Clive Sinclair 1980 februarjaban allt a kozonsege ele, 100 fontot ero dobozzal, rajta furcsa feliratokkal. A nyolcvanas evek mind Europeanak, mind az egesz vilagnak nagy változásokot hoztak. Ezzel a szamitogeppele Sir Clive Sinclair egy olyan kereket inditott utra, amely ma is gurul. Egy uj kategoriat talalt fel:a hazi szamitogepet, ezek az apro csodamasinak mindenkinek elerhető aron kerultek forgalomba, es megis tudtak mindazt, amit eddig a tobb tizezer dollaros nagygepek. "

540 PRINT #4;AT 64, 0;"A ROM-ba epitett basic-ot igen konnyu volt programozni, u-gyanis egy gombnyomasra beirodott egy utasitas, es egy ellenorzo rutin kiszurte a hibakat. Az 1 K RAM lehetetlenne tett a komolyabb program fejlesztetet, es szeptemberben kiegeszitettek egy 16K RAM bovitessel, mely mar sokmindenre elegendo volt, mivel csak fekete-feher megoldasokat kellett alkalmazni. Egy sorba csak egy utasitast lehetett irni, es igy igen attekintheto lett a programlista. "

550 PAUSE 0: CLS

560 PRINT #4;AT 175, 0;"A folytatásban nezzuk meg, higy Sir Clive mivel folytatta, mi hozta meg neki a vilagsikert, Europaban es Amerikaban, hogyan tudott egy szamitogepet 40 fontert arusitani, ami az atlagos jovedelem negyede volt csak! "

570 PRINT #4; INK 2;AT 100, 0;"{L9880 program:"""Keszitette:"": PRINT #4; INK 5;AT 100, 70;" NyitraiSOFT"""; INK 2;"Szerzo es programozzo:"; INK 6;" Nyitrai Laszlo""PFN rendszerrel, Picrema, Fontrema, ""PFN Editor felhasználásával""Spectrum 128K +2 szamitogepen keszult. "

999 PAUSE 0: CLS : GOTO 50

1000 REM 2

1010 CLS : BORDER 0: PAPER 0

1020 PRINT #4;AT 175, 0;"{L9881 A 80-as evek legelejen kezdte el az angol FERRANTI ceg az igenyek szerinti chipek gyartasat, es Sinclair ki is hasznalta ezt. Lekototte a ceg egesz kapacitasat, es hamarosan a szazezres darabszamrol a millios darabszamra gyartatta a hires ULA-t, ez lehetove tette a gep attervezetet, es hamarosan felakkora lett es uj nevet kapott ZX81-et. "

1025 REM

1030 PRINT #4;AT 96, 0;"A ZX81-ben a billentyuzetet lecsereltek, es megvaltoztattak, az ";AT 86, 125;"elozo gep szenzorai helyett";AT 76, 125;"a gepekbe mar folia érintkezőt";AT 66, 125;"tettek, es ezentul Mr. Sinclair";AT 56, 125;"feketebe oltoztette gepeit. ";AT 46, 125;"A kulso csatlakozoi azonosak";AT 36, 125;"a hatso reszen lehetett csat-";AT 26, 125;"lakoztatni a 16K-s modult, ";AT 16, 125;"es a lassu ki-bemenetu magnot. "

1035 BRIGHT 1: PRINT #4; PAPER 2; INK 7;AT 70, 0;"{L9880| M A S O D I K |"; INK 2; PAPER 7;AT 40, 10;"| Z X 8 1 | "; INK 7; PAPER 2;AT 20, 60;"1981-ben"

1040 PAUSE 0: BRIGHT 0: CLS

1050 PRINT #4;AT 175, 0;"{L9881}A szamitogep belsejeben ket chip dominal, az egyik a jol ismert Z80A, a masik az ULA chip, mely az osszes I/O parancsot elvegzi, beleertve a keprajzolasat is. Itt talalhato meg 8KB ROM es az egyetlen RAM chip, melynek 1KB volt a kapacitasa. Mire is jo a ZX81 ?Hat gyorsan mozgo jatekre semmikeppen. De a BASIC elso lepeseire tokeletesen. A ROM-ba epitett Basic valojaban a ZX80 tovabbfejlesztet. Tovabbra is egy gombnyomasra, egy basic utasitas kerult beirasra. "

1055 REM

1060 PRINT #4;AT 88, 0;"1982 elejere ebbol a korlatozott kapacitasu gepbol - mivel csak 40 font volt az ara -Europaban, es Amerikaban mar tobb, mint 1 milliot adtak el, ez tulszarnyalta a letezo mas gepek egyyuttet szamat is. "

1499 PAUSE 0: CLS : GOTO 50

1500 REM 3 48K

1510 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: CLS

1520 BRIGHT 1: PAPER 2: INK 7: GOSUB 8000: PRINT #4;AT 163, 0;"{L9883 |A LOVAGI CIMET HOZTA: SPECTRUM 48K|"

1525 BRIGHT 0: PAPER 4: INK 0

1530 PRINT #4;AT 128, 0;"{L9881}1982 aprilisaban jelent meg a piacon , rogton ket változatban is 16K RAM=mal 125, 48K RAM-al 175 angol fontert. Mivel az arkulonbozet minimalis volt, a nagyobb kapacitasu gep maradt meg a piacon . Kulso

ranezesre sokat változott a gép. A billentyűzet 'mozgó' alkatrészeket kapott, bár a gumi billentyűk alatt továbbra is a jól ismert fólia található. "

1535 REM

1540 PRINT #4;AT 56, 0;"A külvilág fele azonosak a csatlakozók, mint azt elődjeinél megismertük:9V táp, TV, Magn, és hátul az expansion port. A gép belseje elég zsúfolt, a központi processzor mellett található a megnövekedett ULA chip, a 16K ROM és alul a 48Kbajt RAM. Ez a gép is az otthoni tevékeszűletet használja a kép megjelenítésére. ": PAUSE 0: CLS

1550 PRINT #4;AT 175, 0;"A képernyőre 24 sorban 32 igen jól olvasható szöveget képes kiírni. A grafika igen kellemetlen kompromisszum áldozata, 256X192 pontot használ 8 színben. Am a nyolc szín nem alkalmazható külön-külön minden pontra. Valójában egy karakter nagyságban lehet egy előter, és egy háttér szín. Ezt a programozók életét megkeresítő jelenséget hívták attribútumnak. "

1555 REM

1560 PRINT #4;AT 120, 0;"A beépített hangszórá csak a magnókimenet mellekagaként szűletett, ugyanis komoly hangokat lehetetlenleg kihozni vele. Amig a számítógép 'zenél', addig semmi más nem tud csinálni. A beépített BASIC az előd továbbfejlesztése. Továbbra is csak egy gombnyomásra lehet egy parancsot bevinni, erre a két also sor használható. "

1570 PRINT #4;AT 68, 0;"Mr. Sinclair meg a Spectrum megjelenésével egyidőben megígért egy gyors és olcsó külső tárolóegységet. A MICRODRIVE csak egy műlva került a piacra, és először egy csomó kellemetlenséget okozott. Először egy külső INTERFACÉ1-et kellett a géphez kapcsolni, mely kibővítette a memóriát, és kiegészítő utasításokkal ellátva kellett a Microdrive-t rákapcsolni, valójában egy végtelenített mágnes-szalag volt a kazettában. ": PAUSE 0: CLS

1580 PRINT #4;AT 175, 0;"Ehhez a géphez aztán világszerte készűtek több mint 5000 játék, 2000 felhasználói program, ami a maga idejében egyedűlálló volt, a legjobb és legolcsóbb otthoni számítógép volt. Egyedűli vetélytársa a COMMODORE 64 gép volt, am nagyon jól megfertek egymás mellett a piacon. "

1595 BRIGHT 1: PRINT #4; PAPER 2; INK 7;AT 120, 15;"{L9885 | MAJDNEM CSOD: SINCLAIR QL}"

1600 BRIGHT 0: PAPER 4: INK 0

1610 PRINT #4;AT 64, 0;"{L9881 A legenda szerint Sinclair kijelentette, hogy elő akarja készűteni a világ legolcsóbb és egyben legjobb számítógépet, benne az akkor meg nem létező microdrive-val és színes, lapos képernyővel""A képernyőket később kivették a tervből, a kazetták maradtak, és 1984 januárjában sikerűlt az új csodát a QL-t piackepés állapotba hozniük. ": PAUSE 0: CLS

1620 PRINT #4;AT 175, 0;"A számítógép elegáns fekete dobozban található. A felprofesszionális billentyűk mellett jobb oldalról két, kis nyílás található, ahova a microkazettákat lehetett behelyezni. A kazetták kapacitása egyenként 100-120 KB volt, a minősegtől fűgően. A szalagon elhelyezkedő fájlformatum a Spectrumeval ellentétben már a hagyományos DOS formatum, és az operációs rendszer úgy kezeli, mint a floppykat. Külső csatlakozók:halozati - 64 QL-t - lehetett halozatba kötni, monitor, TV csatlakozó, két soros, és két port, - a külső ROM csatlakozó. "

1625 REM

1630 PRINT #4;AT 100, 0;"A számítógép belsejében található Motorola 68008-as és az Intel 8049 microprocesszor. Mellette a 48KB ROM, és a 128KB RAM memória. a ROM-ban található a 16KB-t lefogláló multitásk rendszer, a fennmaradó 32KB-ot a SuperBasic foglalja elő. A Superbasicot úgy kezeljük elő, mint a basic, mint a Pascal nyelv egyes ötözekeit. A képernyőre 25 sorba 80 karaktert tud írni, ez minden professzionális felhasználásra megfelel. "

1640 PRINT #4;AT 43, 0;"A grafikai megjelenítés felbontás 256 szint jelenít meg, az abalakokkal jól lehet szimulálni a több terminális üzemmódot. A hanghatásokat beépített hangszórá szolgáltatja, négy program :szövegszerkesztő, adatbázis, táblázatszerkesztő, üzleti táblázatok a profi felhasználásra utal. "

1999 PAUSE 0: CLS : GOTO 50

2000 REM 4 48k+

2010 BORDER 7: PAPER 7: INK 5: CLS : PAPER 2: GOSUB 8000

2020 BRIGHT 1: PRINT #4; INK 7;AT 162, 35;"{L9880 UJABB REMENYEK: SINCLAIR 48K+"; PAPER 7; INK 2;AT 130, 0;"{L9884"

2025 BRIGHT 0: PAPER 7: INK 0

2030 PRINT #4;AT 100, 0;"{L9881 1884 októberében dobtak piacra a 48K felűjitott változatát. Sajnos ez csak a billentyűzet lecseréleését jelentette, a Plus ugyanis

megkapták a sikertelen QL billentyűt. Valamit számított az, hogy a gépnek kihajtható labái voltak, gépelesnél a gépet meg lehetett dönteni, ez a helyzet a géphasználónak, valamint a gép hűtésének kedvezett. "

```
2040 PAUSE 0: CLS : GOTO 50
2500 REM 5 128K
2510 BORDER 6: PAPER 6: CLS : PAPER 1: GOSUB 8000
2520 BRIGHT 1: PRINT #4; INK 7; AT 162, 10; "{L9885 TITOKBAN készült
SZAMITOGEP"; AT 158, 220; PAPER 2; INK 7; "{L9882 |128K|"
2525 BRIGHT 0: PAPER 6: INK 1
2530 PRINT #4; AT 120, 0; "{L9881 1985-ben- SPANYOLORSZAG-ban(!), titokban
kezdték hozzá ennek a típusnak kifejlesztéséhez, a piaci bemutató 1986
januarjában történt. Előszörre a gép nem különbözik a +tól, egyedül a ház
jobboldalán látnak egy hatalmas hűtőbordát. A számítógépnek hárommal több
csatlakozója volt: RS232, RGB monitor és a Keypad. ""A központi egység továbbra
is a Z80A, mellette a megnövekedett ULA, az AY hangchip, 32 K ROM és 128K RAM. ""
2540 PRINT #4; AT 40, 0; "A Spectrum 128 teljesen kompatibilis marad a 48K
spectrummal, így az összes program továbbra is használható maradt. ""Sajnos a
Sinclair cég a C5-s kisautóval a csodaszélre jutott, a céget eladták. "
2999 PAUSE 0: CLS : GOTO 50
3000 REM 6
3010 BORDER 6: PAPER 6: CLS : PAPER 2: GOSUB 8020: LET g=FN u(9010, 4, 12, 4)
3020 BRIGHT 1: PRINT #4; INK 7; AT 154, 5; "{L9880 HASZNALJUK a regit?"; PAPER 1;
INK 6; AT 130, 60; "a megunt 128+2-t?"
3025 BRIGHT 0: PAPER 6: INK 0
3030 PRINT #4; AT 110, 0; "{L9881 Az utóbbi időben gyakran elvesszem, mert a
nosztalgia, ""a betöltési csikok látványa, a gép elötunése, ahogy végigfut,
""meg mindig a régi izgalmak, lazák idők juttatja eszembe. "
3035 PAUSE 0: CLS
3040 PRINT #4; AT 175, 0; "Miután megvették a Sinclair Research-ot és az összes
Spectrum jogot, új erővel kezdtek hozzá a fejlesztéshez. Sajnos később kiderült,
hogy nem fejlesztettek tovább a Spectrumot, csak összeépítettek egy Philips
magnoval, csak a piaci részesedést szerettek valójában megtartani. A SPECTRUM +2
valójában egy sima 128 K magnoval, a +3-as változat pedig egy beépített 178KB-os
3 collos floppy lemezzel. "
3050 BRIGHT 1: PRINT #4; AT 120, 0; "A +3-as nevet is változtatott AMSTRAD-nak
hívták. Igen, ilyen az üzlet, a kapitalista világ. . .": BRIGHT 0
3055 REM
3060 PRINT #4; AT 100, 0; "A Spectrum LOKI-ban speciális grafikus chip található.
A grafikai memória teljes 56KB-t tesz ki és 512x256 pontban 64, vagy 256 színnel,
és sprite-okal. A hang hasonlóan imponáló volt, sztereóban a monitoron, vagy
fulhallgatón keresztül. Az alap 128KB memóriát ki lehetett volna bővíteni
teljesen 4 MB-ig. A programokat pedig SOFTCARD-on lehetett volna tárolni, melyek
1 MB-osok lettek volna. A beépített kazett; s magno mellett külső floppy egységet
is lehetett csatlakoztatni. "
3065 BRIGHT 1: PRINT #4; AT 30, 0; "A LOKI később felbukkant, SCHNEIDER 646CPC
neven, elt 1 évet. . .": BRIGHT 0
3499 PAUSE 0: CLS : GOTO 50
4000 REM 7 emulator
4010 BRIGHT 1: BORDER 6: PAPER 6: CLS : PAPER 2: GOSUB 8020: LET g=FN u(9004,
20, 0, 0)
4020 PRINT #4; INK 7; AT 154, 5; "{L9880 HASZNALJUNK PC-t?": BRIGHT 0
4030 PRINT #4; AT 100, 0; "{L9881 Az utóbbi időben inkább PC-n futó emulatorokat
használok, mert tökéletes Sinclair környezetet biztosít. "
4050 PRINT #4; AT 85, 0; "{L9881 Igen az üzlet ezt kívánja. . . Miért kell a PC
? azért mert, igen jól emulálja Spectrumot. A legújabb verziójú GERTON LUNTER
fele Z80 EMULATOR már a 4.0-nál tart. "
4060 PRINT #4; AT 60, 0; "Mindenesetre későbbi dolgokat tud, úgy mint emulálja a
48k és 128k gépeket, valamint tudja az Interface 1, Microdrive, Discip- le és
a +D-t is használni. Mindezt egyszerre is. "
4070 PRINT #4; AT 37, 0; "Futtatható DOS és WINDOWS környezetben is. "
"
4080 PRINT #4; PAPER 4; INK 1; AT 22, 0; "{L9882 a történet itt véget ért ???"; AT
15, 200; PAPER 2; INK 7; "{L9880 Ny. L. "
4085 GOSUB 8531
```

```

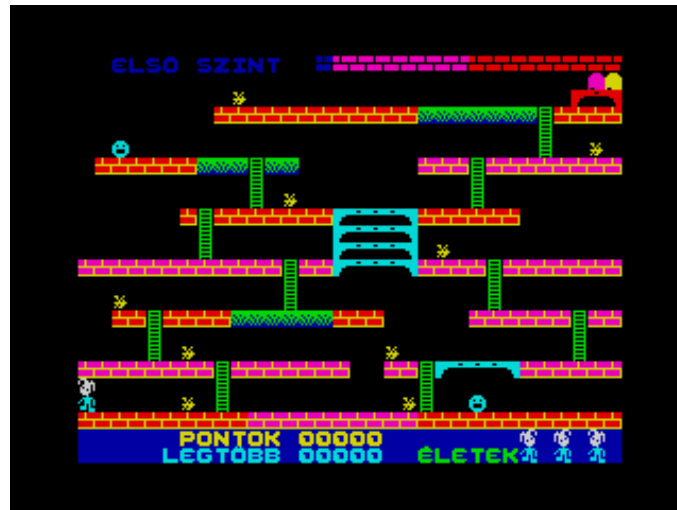
4499 PAUSE 0: CLS : GOTO 50
5000 REM keret
5010 INK 7: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
5020 PLOT 1, 1: DRAW 253, 0: DRAW 0, 173: DRAW -253, 0: DRAW 0, -173
5030 PLOT 4, 4: DRAW 247, 0: DRAW 0, 167: DRAW -247, 0: DRAW 0, -167
5050 RETURN
8000 FOR y=0 TO 4: PRINT AT y, 0;"                               ": NEXT y:
RETURN
8010 FOR y=0 TO 4: PRINT AT y, 0;"                               ": NEXT y: RETURN
8020 FOR y=1 TO 5: PRINT AT y, 0;"                               ": NEXT y: RETURN
8030 FOR y=8 TO 12: PRINT AT y, 0;"                               ": NEXT y:
RETURN
8502 Á"UX6000W7C": RETURN
8515 LET z$="T17007N1gbd3C"
8525 REM zene128K csilingeles
8530 FOR n=1 TO 4:Á"T240UX1000W007N2c#f#gEA": NEXT n: RETURN
8545 LET q$="T24006cN2ccN3eN4ce9g"
8562 Á"T240UX1000W007N2c#": RETURN
8570 Á"T240UX500W7N2CDECDCECDCECDCECDCECDCECDCECDCE9C"
8610 NEXT n: RETURN
8615 REM zene128K mely baljos zene
8620 LET x$="T95UX6000W7O1BBGGFFEEDDCN1Á9C"
8625 LET y$="T95UX6000W7O1BBGGFFEEDDCN1Á9C"
8630 LET z$="T95UX6000W7O1BGFEDCBGFEDN1Á9C"
8635 Áx$, y$, z$: RETURN
8670 LET q=65533: LET l=49149
8675 FOR n=0 TO 7
8680 FOR m=0 TO 15
8685 OUT q, 7: OUT l, 62
8690 OUT q, 1: OUT l, n
8695 OUT q, 8: OUT l, n
8700 OUT q, m: OUT l, 8
8705 NEXT n: NEXT m
8710 RETURN
8720 REM program memory
8725 PRINT AT 16, 0; PAPER 1; INK 6;" PROGRAM MEMORIA"
8730 LET stk=PEEK 23653+256*(PEEK 23654)
8735 LET rmt=PEEK 23730+256*(PEEK 23731)
8740 LET prg=PEEK 23635+256*(PEEK 23636)
8745 LET vrs=PEEK 23627+256*(PEEK 23628)
8750 LET mem=rmt-stk
8755 LET lth=vrs-prg
8760 PRINT "'PROGRAM: ";lth;" bajtbol all"
8765 PRINT "Maradek tarhely: ";mem;" ";"bajt"
8770 PAUSE 0: STOP
9000 REM GRAPHICS*****
9001 REM ICON

```

# A cofis DÓRI keresi RÉKA testvérét - játékprogram

Leírás:

Egy igazi, mászkálós, létrás program, a kis cofis kislányt ( aki igazából a Dóri kisunokám ) kell öt emeleten keresztül - megküzdve a szellemekkel - eljuttatni a padlásra lévő ARANYLÉPCSŐ-ig- ahol a Réka kistestvére vár a segítségre. Irányítás a Q-fel, , O-balra, P-jobbra és A-védelem a szörnyek ellen. Három élet van, némi aláfestő zenével.



```

0 DORI REM NYITRAI 2000'
2 BORDER 1: PAPER 1: CLS : FOR c=0 TO 30: PRINT AT 0, c; PAPER 2;" Á";AT 1,
c;" Á";AT 2, c;" Á";AT 3, c+1;"Á": NEXT c: PRINT AT 3, 31;"Á"
3 PRINT AT 1, 2;" NYITRAI LÁSZLÓ PROGRAMJA. "
4 PRINT #0;AT 0, 0, , " EGY GOMNYOMÁSRA KEZDÜNK ": PAUSE 0
7 REM RESTORE : INK 2: FOR F=72 TO 79: BEEP . 1, F/10: POKE
23681, F: LPRINT " D Ó R I K I S U N O K Á M ": NEXT F: PAUSE 150
8 POKE 23658, 8: POKE 23609, 1
9 RESTORE : PAPER 0: BORDER 0: INK 7: OVER 0: CLS
10 LET A$="ÁÁ": LET B$="ÁÁ": LET S=0: LET H=0
15 GOTO 6000
100 IF X1=1 AND Y1=31 THEN LET Z=Z+1: LET S=S+100: GOTO 8000
111 IF ATTR (X1, Y1) <> 6 THEN PRINT INK 5;AT X1+1, Y1;" ": GOSUB 200
115 RETURN
200 LET S=S+45: PRINT #0; OVER 0;AT 0, 18-LEN STR$ S; INK 6; PAPER 1;S: RETURN
300 FOR K=1 TO 2
305 PAPER 0
310 IF Z=1 THEN PRINT INK Z;AT 0, 0;" ELSŐ SZINT "
311 IF Z=2 THEN PRINT INK Z;AT 0, 0;"MÁSODIK SZINT "
312 IF Z=3 THEN PRINT INK Z;AT 0, 0;"HARMADIK SZINT "
313 IF Z=4 THEN PRINT INK Z;AT 0, 0;"NEGYEDIK SZINT "
314 IF Z=5 THEN PRINT INK Z+1;AT 0, 0;" PADLÁS"
320 IF Z=5 AND x1=4 AND y1=29 THEN GOTO 1025
322 IF Z=5 AND x1=1 AND y1=29 THEN GOTO 1025
324 IF Z=5 AND x1=2 AND y1=29 THEN GOTO 1025
326 IF Z=5 AND x1=3 AND y1=29 THEN GOTO 1025
330 IF INKEY$="Q" AND ATTR (X-1, Y)=4 THEN LET X1=X-3
340 IF ATTR (X+2, Y)=7 THEN LET X1=X+3
350 LET Y1=Y+(INKEY$="P" AND Y<31)-(INKEY$="O" AND Y>0)
355 IF ATTR (X1, Y1)=6 THEN GOSUB 100
360 IF ATTR (X1+1, Y1)=6 THEN GOSUB 100
365 PRINT AT X, Y;A$(I);AT X+1, Y;B$(I): LET I=I+1: IF I=3 THEN LET I=1

```



```

8050 READ X, Y: IF X=99 THEN GOTO 8061
8060 PRINT INK 3; PAPER 6;AT X, Y;"ÁÁÁÁÁ": GOTO 8050
8062 READ X, Y: IF X=99 THEN GOTO 8065
8064 PRINT INK 4; PAPER 1;AT X, Y;"ÁÁÁÁÁ": GOTO 8062
8070 READ X, Y: IF X=99 THEN GOTO 8072
8071 PRINT INK 5;AT X, Y;"ÁÁÁÁÁ": GOTO 8070
8072 READ X, Y: IF X=99 THEN GOTO 8074
8073 PRINT INK 4;AT X, Y;"Á";AT X+1, Y;"Á";AT X+2, Y;"Á": GOTO 8072
8075 FOR I=1 TO 9: READ X, Y: PRINT INK 6;AT X, Y;"Á": NEXT I
8080 LET E=0
8090 PRINT AT 21, 0; INK 2; PAPER 6;"ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ"; INK 3;"ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ"; INK
2;"ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ"
8100 DATA 3, 8, 3, 14, 3, 26, 6, 1, 9, 6, 9, 12, 9, 20, 15, 2, 15, 6, 15, 12,
99, 0
8105 DATA 6, 20, 6, 26, 12, 0, 12, 6, 12, 9, 12, 20, 12, 26, 15, 23, 15, 26,
18, 0, 18, 6, 18, 10, 18, 18, 18, 26, 99, 0
8110 DATA 3, 20, 3, 22, 6, 7, 15, 9, 99, 0
8115 DATA 9, 15, 10, 15, 11, 15, 12, 15, 18, 21, 99, 0
8120 DATA 3, 27, 6, 10, 6, 23, 9, 7, 12, 12, 12, 24, 15, 4, 15, 29, 18, 8, 18,
20, 99, 0
8121 DATA 14, 2, 20, 6, 2, 9, 5, 30, 8, 12, 11, 21, 17, 6, 17, 18, 20, 19
8200 DATA 3, 2, 3, 14, 12, 16, 12, 22, 15, 7, 15, 26, 99, 0
8201 DATA 3, 8, 9, 6, 9, 17, 9, 23, 9, 25, 12, 5, 12, 7, 15, 23, 99, 0
8202 DATA 3, 20, 3, 26, 9, 11, 15, 1, 99, 0
8203 DATA 6, 11, 6, 20, 18, 20, 18, 0, 16, 13, 17, 13, 6, 16, 15, 13, 18, 7,
18, 13, 18, 19, 99, 0
8204 DATA 18, 5, 18, 0, 18, 25, 15, 22, 3, 6, 6, 6, 6, 21, 9, 27, 12, 15, 15,
12, 15, 18, 18, 6, 18, 12, 18, 18, 18, 24, 99, 0, 5, 12, 8, 18, 8, 29, 11, 10,
17, 24, 2, 7, 2, 18, 11, 19, 14, 4
8300 DATA 6, 12, 6, 14, 9, 9, 9, 15, 15, 12, 15, 14, 18, 5, 18, 23, 18, 26, 99,
0
8301 DATA 6, 2, 6, 5, 6, 20, 12, 16, 12, 21, 15, 19, 15, 26, 99, 0
8302 DATA 9, 26, 12, 1, 12, 8, 15, 6, 99, 0
8303 DATA 3, 8, 3, 22, 3, 27, 18, 0, 18, 11, 99, 0
8304 DATA 3, 7, 3, 13, 3, 21, 6, 10, 9, 18, 12, 23, 15, 8, 15, 30, 18, 16, 99,
0
8305 DATA 5, 5, 14, 30, 2, 11, 8, 30, 11, 10, 14, 6, 17, 0, 17, 24, 20, 21
8400 DATA 3, 26, 9, 0, 9, 13, 12, 4, 12, 8, 12, 17, 12, 20, 18, 19, 18, 21, 99,
0, 3, 9, 3, 15, 6, 1, 6, 4, 9, 10, 9, 19, 15, 26, 99, 0, 6, 20, 6, 26, 18, 0, 18,
6, 99, 0
8401 DATA 12, 26, 15, 8, 15, 13, 15, 18, 18, 27, 99, 0, 3, 21, 3, 28, 6, 23, 9,
11, 9, 21, 12, 9, 15, 7, 15, 23, 18, 25, 99, 0
8402 DATA 2, 26, 5, 9, 5, 31, 8, 4, 11, 13, 11, 17, 14, 28, 17, 1, 17, 28
8500 DATA 3, 6, 3, 8, 6, 1, 6, 18, 6, 19, 6, 25, 9, 6, 9, 21, 15, 16, 15, 23,
15, 26, 18, 8, 99, 0, 3, 22, 3, 26, 6, 4, 12, 0, 12, 22, 12, 24, 18, 0, 18, 12,
99, 0
8501 DATA 3, 0, 3, 14, 9, 26, 12, 16, 99, 0, 9, 13, 15, 3, 15, 11, 18, 23, 18,
27, 99, 0, 9, 29, 6, 26, 3, 8, 3, 23, 6, 2, 9, 2, 9, 12, 12, 12, 15, 20, 18, 20,
18, 27, 99, 0
8503 DATA 2, 6, 8, 22, 11, 0, 11, 16, 14, 4, 14, 27, 17, 0, 17, 14, 17, 31
8509 LET C=3*(2+(INT (RND*6)))-1: LET D=31: LET X=19: LET Y=0: LET X1=X: LET
Y1=Y: LET A=2: LET B=INT (RND*20)
8510 PRINT #0; PAPER 1;AT 0, 0;"
"
8515 PRINT #0; INK 6; PAPER 1;AT 0, 6;"PONTOK 00000"; INK 5;AT 1, 5;"LEGTÖBB
0000"; INK 4;AT 1, 20;"ÉLETEK"
8516 PRINT #0;AT 0, 18-LEN STR$ S; INK 6; PAPER 1;S;AT 1, 18-LEN STR$ H; INK 5;
PAPER 1;H
8590 OVER 1: INK 8: PAPER 8
8700 LET I=1: PRINT AT X, Y;A$(I);AT X+1, Y;B$(I);AT A, B;"Á";AT C, D;"Á"
8701 LET I=1
8703 RESTORE 9540
8705 FOR K=1 TO 2: IF L >= 2 THEN PRINT #0;AT 0, 26;: FOR J=1 TO 1: PRINT #0;
PAPER 1;A$(K);" "": NEXT J

```





9540 DATA 2, 2, 4, 4, 5, 5, 4, 4, 2, 2, 5, 5, 9, 9, 9, 9, 2, 2, 4, 4, 5, 5, 4,  
4, 2, 9, 7, 4, 2, 2, 2, 2, 0  
9570 DATA 1, 1, 3, 3, 6, 8, 10, 10, 6, 6, 8, 8, 10, 8, 6, 6, 10, 10, 8, 8, 3,  
3, 3, 3, 8, 8, 6, 6, 1, 1, 1, 7, 11  
9581 DATA 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 3, 6, 3, 8, 6, 10, 2, 6, 2, 6, 2,  
6, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 3, 10, 3, 8, 6, 6  
9582 DATA 2, 10, 2, 10, 2, 0, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 3, 3, 3, 3, 6, 3, 2, 8, 2, 8,  
2, 8, 2, 6, 2, 6, 2, 6, 3, 1, 3, 1, 6, 1, 7, 0

# ELEKTRONIKUS NAPLÓ - SPECTRUM 48K - ÉS TELEFONREGISZTER

Leírás:

Nyilvántartó napló és telefonregiszter, 1 hónapos (igazából öt hetes).  
Látványos, gyors visszakeresés, szimbólumokkal, barátságos segítő menüvel.



```
1 REM NYITRAISOFT 2003  JATEKGYAROS  
2 REM ELEKTRONIKUS NAPLÓ SPECTRUM 48K  ES TELEFONREGISZTER  
3 DIM A$(13, 35, 27)  
4 DIM B$(7, 10)  
6 DIM A(12)  
8 DIM C$(100, 15)  
10 DIM D$(35, 59)  
12 DIM B(100)  
14 DIM E$(12, 5)  
30 LET CC=0  
73 BORDER 1: CLS : LET O=0  
80 REM FOCIM ATIC-ATAC BETU  
81 POKE 23658, 8  
82 BORDER 6: PAPER 6: INK 1: CLS :  
84 PRINT BRIGHT 1;AT 2, 0;"1 HÓNAPOS""NAPLÓ""  
86 PRINT AT 5, 0; PAPER 7; BRIGHT 1;"A PROGRAM EGY ELEKTRONIKUS HATARIDO  
NAPLO! AZ ALTALAD BEIRANDODATUMTOL SZAMITVA 4 HETRE ELOREIRHATOD BE A NAPI  
ESEMENYEIDET ANAP 24 ORAJARA. A TELEFONSZAMOKATREGISZTERBEN/100  
SZAM/TAROLHATODVALAMINT MINDEN NAPRA 59 KARAKTERES MEGJEGYZES IS IRHATO  
MINDENADAT VISSZAKERESHETO MEG VISSZAMENOLEG 1 HETRE IS. . . . . "  
90 PAUSE 50: LET W$="JATEKGYAROS"  
91 FOR I=1 TO 11  
92 PRINT AT 14, 20+I; INK 2; BRIGHT 1;W$(I);  
93 BEEP .01, I: NEXT I  
95 PRINT AT 21, 5; FLASH 1; BRIGHT 1;"NYOMJ MEG EGY GOMBOT!"  
99 PAUSE 0  
100 REM ERTEKADAS  
101 CLS : PRINT AT 10, 4; FLASH 1; PAPER 7; BRIGHT 1;"RENDEZEM A MEMORIAMAT!"  
102 GOSUB 8000  
104 GOSUB 8110  
110 CLS : PRINT AT 10, 7; PAPER 6; BRIGHT 1;"KEREM A MAI DATUMOT!"  
120 INPUT PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 0;"HONAP/ARAB SZAMMAL/ ";A  
125 INPUT PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 0;"NAP/ARAB SZAMMAL/ ";B
```

```

200 CLS : PRINT AT 10, 0; PAPER 6; BRIGHT 1;"A GEP A MAI DATUMNAK MEGFELELO-
EN""ATRENDEZI"" A ""NOTESZODAT""
210 PRINT AT 14, 10; FLASH 1; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;"DOLGOZOM!"
300 REM A$( ) FELTOLTESE
310 LET O=0
320 FOR N=1 TO A-1
325 LET O=O+A(N)
330 NEXT N
335 LET C=O+B
337 IF C=0 THEN LET D=1: GOTO 350
340 LET D=C-(INT (C/7)*7)
345 IF D=0 THEN LET D=7
350 LET E=A: LET O=D-1: LET P=B-1
360 FOR N=1 TO 28
370 LET O=O+1: LET P=P+1
380 LET A$(1, 7+N)=STR$ E+" . "+STR$ P+" . "+B$(O)
390 IF O=7 THEN LET O=0
402 IF P=A(E) AND E=12 THEN LET E=1: LET P=0
405 IF P=A(E) THEN LET E=E+1: LET P=0
410 NEXT N
420 LET E=A: LET O=D: LET P=B
430 FOR N=7 TO 1 STEP -1
435 IF P=1 AND E=1 THEN LET E=12: LET P=32
438 IF P=1 AND E>1 THEN LET E=E-1: LET P=A(E)+1
440 LET O=O-1: LET P=P-1
442 IF O=0 THEN LET O=7
450 LET A$(1, N)=STR$ E+" . "+STR$ P+" . "+B$(O)
490 NEXT N
500 REM LEPESKOZ
501 IF C<CC THEN CLS : PRINT AT 10, 0; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"A
REGI DATUM KESOBBI MINT AMIT MAI DATUMNAK BEIRTAL!": PAUSE 200: GOTO 100
502 LET L=C-CC: LET CC=C
510 REM A$( ) LEPETESE
520 IF L>34 THEN GOTO 600
522 IF L <= 0 THEN GOTO 800
525 FOR N=L+1 TO 35
530 FOR M=2 TO 13
535 LET A$(M, N-L)=A$(M, N)
540 NEXT M
545 LET D$(N-L)=D$(N)
550 NEXT N
555 FOR N=36-L TO 35
560 FOR M=2 TO 13
565 LET A$(M, N)=""
570 NEXT M
572 LET D$(N)=""
575 NEXT N
580 GOTO 800
600 FOR N=1 TO 35
605 FOR M=2 TO 13
610 LET A$(M, N)=""
615 NEXT M
620 NEXT N
630 GOTO 800
800 REM MENU KIIRASA
802 PAPER 6: BORDER 6: CLS
805 PRINT INK 2;AT 3, 13; PAPER 7; BRIGHT 1;"UTMUTATO"
810 PRINT AT 5, 3; PAPER 7; BRIGHT 1;"0";AT 7, 3;"1";AT 9, 3;"2";AT 11,
3;"3";AT 13, 3;"4";AT 15, 3;"5"
811 RESTORE 819: LET M=-1
812 FOR N=0 TO 10 STEP 2
813 BEEP . 15, N
814 LET M=M+1: READ H$
815 PRINT AT N+5, 5; PAPER M; INK 9; BRIGHT 1;H$

```

```

817 NEXT N
819 DATA "ATLAPOZAS -TOL, -IG", "EGY NAP KIIRASA", "KERESES SZEMP. SZERINT",
"TELEFON REGISZTER", "BEIRAS A JEGYZETBE", "MENTES"
822 PRINT #1;AT 0, 3; FLASH 1; BRIGHT 1;"IRD BE A VALASZTOTT SZAMOT!"
823 FOR N=1 TO 30: PRINT AT 1, N;"#";AT 20, N;"#": NEXT N
824 FOR N=1 TO 20: PRINT AT N, 1;"#";AT N, 30;"#": NEXT N
825 PAUSE 0: LET I$=INKEY$
827 IF CODE I$<48 OR CODE I$>54 THEN GOTO 825
830 GOTO 1000+VAL I$*500
1000 REM ATLAPOZAS -TOL, -IG
1005 LET S=0
1010 BRIGHT 0: BORDER 5: PAPER 5: CLS
1015 PRINT AT 7, 0; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 0;" HANYADIK HONAP,
HANYADIK NAPJA-TOL KIVANOD LATNI A ""NOTESZODAT""
1020 INPUT PAPER 7; INK 1; BRIGHT 1; FLASH 0;"HANYADIK HONAP";F
1025 INPUT PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 0;"HANYADIKATOL?";FF
1030 CLS : PRINT AT 7, 0; PAPER 7; BRIGHT 1; INK 0; FLASH 0;"HANYADIK HONAP,
HANYADIK NAPJAIG KIVANOD ATLAPOZNI A ""NOTESZODAT""
1035 INPUT PAPER 7; INK 0; BRIGHT 1; FLASH 0;"HANYADIK HONAP";G
1040 INPUT PAPER 2; PAPER 7; BRIGHT 1; FLASH 0;"HANYADIK NAPJAIG?";GG
1045 LET F$=STR$ F+". "+STR$ FF+". "
1047 LET G$=STR$ G+". "+STR$ GG+". "
1050 FOR K=1 TO 35
1055 IF A$(1, K) ( TO LEN F$)=F$ THEN GOTO 1070
1060 NEXT K
1065 CLS : PRINT AT 10, 0; PAPER 0; INK 7; FLASH 1;"AZ ATLAPOZAS KEZDETENEK
MEGADOTTDATUM NINCS A ""NOTESZBAN"" ": PAUSE 350: GOTO 1000
1070 FOR J=1 TO 35
1075 IF A$(1, J) ( TO LEN G$)=G$ THEN GOTO 1090
1080 NEXT J
1085 CLS : PRINT AT 10, 0; PAPER 3; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"AZ ATLAPOZAS
VEGENEK MEGADOTT DATUM NINCS A ""NOTESZBAN"" ": PAUSE 350: GOTO 1030
1090 PAPER 6: BORDER 6: CLS
1095 FOR N=K TO J
1100 PRINT AT 1, 13; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 0;A$(1, N) ( TO 9)
1103 LET I=-1
1105 FOR M=2 TO 13
1110 LET I=I+1: IF I>7 THEN LET I=0
1115 PRINT AT M+2, 5; INK 9; PAPER I; BRIGHT 1;A$(M, N)
1120 NEXT M
1122 PRINT AT 17, 5; BRIGHT 1;D$(N)
1125 GOSUB 1300
1130 NEXT N
1140 CLS : PRINT AT 10, 3; INK 1; BRIGHT 0; FLASH 0;"A ""JEGYZETEDET"" AHOGY
KERTED, ATLAPOZTUK": PAUSE 300: GOTO 800
1300 REM TABLAZAT RUTIN
1302 PRINT AT 1, 7;"DATUM:"; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;AT 3, 0;" ORA:"
1303 FOR V=1 TO 12
1305 PRINT PAPER 7; BRIGHT 1;E$(V)
1306 NEXT V
1307 PRINT AT 17, 0; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;"MEGJ:"
1310 PRINT AT 19, 2; PAPER 7; BRIGHT 1;"_=""A"" _=""B"" _=""C"" _=""D""
_=""E"";AT 20, 6;"_=""F"" _=""G"" _=""H""
1311 IF S=2 THEN RETURN
1312 IF S >= 1 THEN PRINT #1;AT 0, 0; FLASH 1; PAPER 2; BRIGHT 1; INK 7;"MASIK
ADAT=/M/GOMB": GOTO 1317
1315 PRINT #1;AT 0, 2; FLASH 1; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;"LAPOZAS=/L/GOMB"
1317 PRINT #1;AT 0, 19; FLASH 1; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;"VEGE=/V/GOMB"
1320 PAUSE 0: LET I$=INKEY$
1325 IF I$="L" AND S=0 THEN RETURN
1327 IF I$="M" AND S >= 1 THEN RETURN
1330 IF I$="V" THEN GOTO 800
1335 GOTO 1320
1500 REM EGY NAP KIIRASA

```

```

1501 GOSUB 1503
1503 PAPER 5: BORDER 5: CLS
1504 LET S=1
1506 PRINT AT 10, 1; PAPER 6; INK 0; BRIGHT 1;"MELYIK NAPOT KIVANOD LATNI?"
1510 INPUT FLASH 0; PAPER 7; BRIGHT 1;"HANYADIK HONAP? ";F
1515 INPUT FLASH 0; PAPER 7; BRIGHT 1;"HANYADIK? ";FF
1520 LET F$=STR$ F+" ". "+STR$ FF+" ". "
1525 FOR N=1 TO 35
1530 IF A$(1, N) ( TO LEN F$)=F$ THEN GOTO 1550
1535 NEXT N
1540 CLS : PRINT AT 10, 1; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"A KERT NAP NINCS
A "NOTESZBAN"! "
1542 PAUSE 300: RETURN
1550 PAPER 6: BORDER 6: CLS
1555 PRINT AT 1, 13; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;A$(1, N) ( TO 9)
1557 LET I=-1
1560 FOR M=2 TO 13
1565 LET I=I+1: IF I>7 THEN LET I=0
1570 PRINT PAPER I; INK 9; BRIGHT 1;AT M+2, 5;A$(M, N)
1575 NEXT M
1580 PRINT AT 17, 5; BRIGHT 1;D$(N)
1585 GOSUB 1300
1587 IF S=2 THEN RETURN
1590 GOTO 1500
1599 STOP
2000 REM KERESSES
2002 BORDER 5: PAPER 5: CLS
2004 GOSUB 8500
2006 CLS
2010 PRINT PAPER 6; BRIGHT 1;AT 7, 0;"IRJ BE EGY SZIMBOLUNOT ES A GEP KIIRJA
JEGYZETED AZT A SORAT MELYET EZZEL A SZIMB. -AL IRTAL "
2015 BRIGHT 1: GOSUB 8522: BRIGHT 0
2020 INPUT PAPER 1; BRIGHT 1; INK 7; FLASH 1;"KEREM A SZIMBOLUMOT ";J$
2025 IF CODE J$<144 OR CODE J$>151 THEN GOTO 2020
2030 PAPER 6: CLS
2035 PRINT #1;AT 1, 7; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"KERESEM MAR!"
2040 FOR N=8 TO 35
2042 LET Y=0
2045 FOR M=2 TO 13
2050 FOR K=1 TO 5
2055 POKE 23692, 255
2060 IF A$(M, N) (K)=J$ THEN PRINT TAB 8; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;A$(1, N) ( TO
9);'; PAPER 7; BRIGHT 1; INK 0;E$(M-1); PAPER 6;A$(M, N)
2061 POKE 23692, 255
2062 IF D$(N) (K)=J$ AND Y=0 THEN PRINT TAB 8; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;A$(1,
N) ( TO 9);'; PAPER 7; BRIGHT 1; INK 0;"MEGJ:"; PAPER 6;D$(N): LET Y=1
2065 NEXT K
2070 NEXT M
2075 NEXT N: INPUT ""
2076 PRINT #1;AT 0, 0; PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1;"A "NOTESZBAN" NINCS TOBB
PROGRAM";AT 1, 10; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;J$; FLASH 0; PAPER 1; INK 7;"-AL
JELOLVE"
2077 PAUSE 200
2079 INPUT ""
2080 LET S=3: GOSUB 1312
2090 CLS : GOTO 2010
2499 STOP
2500 GOTO 7000
3000 REM BEIRAS A JEGYZETBE
3002 LET S=2
3005 BORDER 5: CLS
3010 GOSUB 8500
3015 BORDER 5: PAPER 5: CLS : PRINT AT 10, 0; PAPER 2; INK 7; BRIGHT
1;"NOTESZOD" MELYIK "LAPJARA" KI- ";AT 11, 5;"VANSZ ADATOT BEIRNI?"

```

```

3020 GOSUB 1510
3022 IF N>35 THEN GOTO 3015
3025 INPUT PAPER 7; BRIGHT 1;AT 0, 0; FLASH 1;"MELYIK ORA?/CSAK AZ ELSO SZAMOT
IRD BE!/MEGJEGYZESBE IRNI=30 ";T
3027 INPUT PAPER 7; BRIGHT 1;AT 0, 0; FLASH 1;"IRD BE A JEGYZETEDET, A
SZIMBOLU-MOKKAL VAGY ANELKUL! ";H$
3030 LET O=0
3035 FOR K=0 TO 22 STEP 2
3040 LET O=O+1
3045 IF K=T THEN LET A$(O+1, N)=H$: GOTO 3065
3050 NEXT K
3055 IF T=30 THEN LET D$(N)=H$: GOTO 3065
3060 GOTO 3025
3065 GOSUB 1550
3070 GOSUB 1312
3075 GOTO 3015
3499 STOP
3500 GOTO 9990
6999 STOP
7000 REM TELEFON REG.
7005 PAPER 3: BORDER 3: CLS
7010 PRINT AT 4, 12; FLASH 1; PAPER 6; BRIGHT 1;"VALASSZ!"
7012 PRINT AT 7, 3; PAPER 7; BRIGHT 1; INK 0; FLASH 1;"U";AT 7, 5; FLASH 0;
PAPER 6;"UJ TELEFONSZAM BEIRASA";AT 9, 3; PAPER 7; FLASH 1;"K";AT 9, 5; FLASH 0;
PAPER 6;"TELEFONSZAM KERESSESE";AT 11, 3; PAPER 7; FLASH 1;"T";AT 11, 5; FLASH 0;
PAPER 6;"TELEFONREGISZTER KIIRASA"
7015 PRINT AT 18, 6; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;"/U/VAGY/K/VAGY/T/GOMB"
7020 PAUSE 0: LET I$=INKEY$
7025 IF I$="U" THEN GOTO 7300
7030 IF I$="K" THEN GOTO 7050
7035 IF I$="T" THEN GOTO 7200
7040 GOTO 7020
7050 REM SZAM KERESSESE
7055 BORDER 3: PAPER 3: CLS : PRINT AT 10, 1; FLASH 0; PAPER 2; INK 7; BRIGHT
1;"IRD BE KINEK A SZAMAT KERESSED?"
7060 INPUT PAPER 7; BRIGHT 1; INK 2;"VIGYAZZ! PONTOS NEVET IRJ! ";J$
7061 IF LEN J$>15 THEN LET J$=J$( TO 15)
7062 PAPER 7: INK 0: BRIGHT 0: BORDER 7: CLS
7065 FOR N=1 TO 100
7067 IF J$="" THEN GOTO 7080
7070 IF C$(N) ( TO LEN J$)=J$ THEN CLS : PRINT AT 6, 8; PAPER 1; INK 7; BRIGHT
1;C$(N);AT 8, 10; PAPER 2; BRIGHT 1; INK 7;"HIVOSZAMA:";AT 10, 12; PAPER 0; INK
7; FLASH 1;B(N): GOTO 7085
7075 NEXT N
7080 CLS : PRINT AT 10, 0; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"ILYEN NEV NINCS A
REGISZTERBEN!": PAUSE 150: GOTO 7055
7085 PRINT #1;AT 0, 7; PAPER 7; INK 0; BRIGHT 1;"MASIK SZAM=/M/GOMB"
7087 PRINT #1;AT 1, 7; PAPER 7; INK 0; BRIGHT 1;"VISSZA=/V/GOMB";AT 2,
7;"MENU=/SPACE/GOMB"
7090 PAUSE 0: LET I$=INKEY$
7095 IF I$="M" THEN GOTO 7055
7100 IF I$="V" THEN GOTO 7005
7102 IF I$=CHR$ 32 THEN GOTO 800
7105 GOTO 7090
7200 REM KIIRAS
7202 BORDER 5: PAPER 5: CLS
7203 GOSUB 7325
7210 GOTO 800
7299 STOP
7300 REM BEIRAS
7302 CLS : FOR N=1 TO 100
7305 IF C$(N) ( TO 1)=" " THEN LET R=N: LET S=1: GOTO 7380
7310 NEXT N

```

```

7315 LET S=0: PRINT AT 10, 0; PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1;"NINCS A REGISZTERBEN
SZABAD HELY";AT 12, 3; PAPER 0; FLASH 1;"NEZD AT A REG. -T ES IRJ EGY ";AT 13,
4;"REGI ADAT HELYERE , UJAT!"
7320 PAUSE 250: CLS : GOSUB 7325
7322 GOTO 7375
7325 FOR N=1 TO 100 STEP 20
7326 PRINT AT 0, 6; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;"ELOFIZETO NEVE";AT 0, 23;"T.
SZAM"
7327 FOR M=0 TO 19
7330 PRINT PAPER 7; BRIGHT 1; INK 0;AT M+2, 2;N+M;". ";TAB 6;C$(N+M);" ";AT
M+2, 24;B(N+M)
7337 NEXT M
7339 GOTO 7350
7340 NEXT N
7345 GOTO 7368
7350 PRINT #1;AT 0, 7; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;"TOVABB=/T/ GOMB";AT 1,
1;"STOP=/S/ GOMB";AT 1, 15;"COPY=/C/ GOMB"
7355 PAUSE 0: LET I$=INKEY$
7360 IF I$="T" THEN CLS : GOTO 7340
7361 IF I$="C" THEN COPY : GOTO 7340
7365 IF I$="S" THEN RETURN
7367 GOTO 7355
7368 PRINT #1;AT 0, 4; PAPER 7; BRIGHT 1; INK 0;"A LISTA VEGERE ERTUNK!";AT 1,
10; PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1;"UJRA=/U/GOMB"
7369 PAUSE 0: IF INKEY$="U" THEN INPUT "": GOTO 7325
7372 GOTO 7369
7375 INPUT BRIGHT 1; INK 0; PAPER 6;"IRD BE MELYIK SORSZAMRA KERUL AZ UJ SZAM?
";R
7380 CLS : INPUT PAPER 1; BRIGHT 1; INK 7; FLASH 0;"ELOFIZETO NEVE: ";C$(R)
7385 INPUT PAPER 2; BRIGHT 1; INK 7; FLASH 0;"TELEFONSZAM? ";B(R)
7387 CLS : GOSUB 7500
7390 CLS : PRINT AT 8, 4; PAPER 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"U"; FLASH 0; PAPER 6;"=UJ
ADAT BEIRASA"
7395 PRINT AT 10, 4; PAPER 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"V"; FLASH 0; PAPER 6;"=VISSZA
A T. REGISZTERHEZ"
7400 PRINT AT 12, 4; PAPER 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"F"; FLASH 0; PAPER 6;"=FOMENU
/ UTMUTATO"
7405 PRINT AT 4, 2; PAPER 2; INK 7; FLASH 1; BRIGHT 1;"IRD BE A MEGFELELO
KARAKTERT"
7410 PAUSE 0: LET I$=INKEY$
7420 IF I$="U" THEN GOTO 7302
7425 IF I$="V" THEN GOTO 7005
7430 IF I$="F" THEN BRIGHT 0: GOTO 800
7435 GOTO 7410
7500 REM BUBOREK RENDEZES
7505 PRINT AT 10, 0; PAPER 6; BRIGHT 1; INK 0;"A TELEFONKONYVET BETURENDBE REN-
DEZI A GEP, EGY KIS TURELMET KER!"
7510 FOR N=1 TO 100
7520 IF C$(N)(1)=" " THEN GOTO 7540
7530 NEXT N
7535 LET N=100
7540 FOR M=1 TO N-1
7545 LET Z=0
7550 FOR K=1 TO N-M
7555 IF C$(K) <= C$(K+1) THEN GOTO 7580
7560 LET K$=C$(K): LET X=B(K)
7565 LET C$(K)=C$(K+1): LET B(K)=B(K+1)
7570 LET C$(K+1)=K$: LET B(K+1)=X
7575 LET Z=1
7580 NEXT K
7585 IF Z=0 THEN GOTO 7600
7590 NEXT M
7600 CLS : RETURN
7999 STOP

```

```

8000 REM B$( ) A( ) E$( ) FELTOLTESE
8005 RESTORE 8050
8010 FOR N=1 TO 7: READ B$(N): NEXT N
8015 RESTORE 8060
8020 FOR N=1 TO 12: READ A(N): NEXT N
8025 RESTORE 8070
8030 FOR N=1 TO 12: READ E$(N): NEXT N
8050 DATA "SZOMBAT", "VASARNAP", "HETFO", "KEDD", "SZERDA", "CSUTORTOK",
"PENTEK"
8060 DATA 31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31
8070 DATA "00-02", "02-04", "04-06", "06-08", "08-10", "10-12", "12-14", "14-
16", "16-18", "18-20", "20-22", "22-24"
8100 RETURN
8110 REM UDG
8115 RESTORE 8140
8120 FOR N=0 TO 63
8125 READ D
8130 POKE USR "A"+N, D
8135 NEXT N: RETURN
8140 DATA 0, 252, 32, 46, 40, 44, 40, 46
8145 DATA 0, 248, 34, 36, 42, 42, 46, 42
8150 DATA 0, 48, 72, 64, 55, 10, 74, 55
8155 DATA 54, 73, 73, 65, 34, 20, 8, 8
8160 DATA 144, 208, 176, 144, 153, 13, 11, 9
8165 DATA 138, 146, 162, 194, 162, 146, 138, 0
8170 DATA 70, 169, 136, 134, 129, 169, 70, 0
8175 DATA 98, 146, 130, 98, 18, 146, 98, 0
8500 REM TAJEKOZTATO RUTIN
8505 PAPER 7: BORDER 6: BRIGHT 1: CLS
8510 PRINT AT 0, 4; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;"TAJEKOZTATO A BEIRASHOZ";AT 1,
5;"ES A VISSZAKERESSESHEZ"
8520 PRINT AT 2, 0;"HA HASZNALOD NAPI FELADATAID ROGZITESENEL ES VISSZAKERESNEL
AZ ALABBI SZIMBOLUMOKAT, AKKOR A GEP AZOKAT FELISMERVE TUDJA KERESNI. EZEN KIVUL
TERMESZETESEN BARMIT IRHATSZ A MEGFELELO NAP, MEGFELE-LO ORAJAHOZ MAX. 27 KAR.
HOSSZBAN, ILL. A MEGJEGYZESI ROVATBA 59 KA-RAKTERES HOSSZUSAGBAN. "
8521 PRINT AT 12, 0; INVERSE 1;"A SZIMBOLUMOKAT MINDIG A SOR EL-SO 5 HELYENEK
VALAMELYIKERE TEDD"
8522 RESTORE 8535
8524 FOR N=0 TO 7: READ H$: BEEP . 15, N
8525 PRINT "GRAF. ";CHR$(65+N);"=" "; PAPER 6;CHR$(144+N); PAPER 7;" "; PAPER
2; INK 7;H$
8530 NEXT N
8535 DATA "FONTOS TELEFON", "TARGYALAS, MEGBESZELES", "SZULETESNAP", "TALALKOZO
A KEDVESSEL", "NEVNAP", "KIKULDETES", "CSALADI PROGRAM", "SZABADIDO, SZORAKOZAS"
8540 PRINT #1; FLASH 1; PAPER 0; INK 7; BRIGHT 1;AT 0, 5;"NYOMJ MEG EGY
GOMBOT!"
8545 PAUSE 0: BRIGHT 0: RETURN
9989 REM SAVE-VERIFY
9990 CLS : PRINT AT 10, 10; PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"MENTES": SAVE
"NOTESZ" LINE 80
9997 GOTO 800

```



# Karácsonyi dalok SPECTRUM 128k szintetizátorára

Leírás:

A program - menüből választva - hat karácsonyi dalt tartalmaz, szteró, háromszólamos zenével.

1. Rudi, a vörösorrú rénszarvas
2. Csilingelő harangok
3. Úgy várjuk már a karácsonyt
4. Deres már a hóember
5. Tánc a karacsonyfa körül
6. Vidám a világ



```
1 REM    Ujjgyakorlatok
128K+2 szintetizatorara
es 2002 karacsonyara
2 REM    NyitraiSOFT 2002'
3 REM    irta: a jatekgyaros
4 REM    betukod CODE 48000, 768
POKE 23606, 160
POKE 23607, 186
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
6 GOSUB 1030: BORDER 0: GOTO 860
7 BRIGHT 0
8 REM    Rudi, a vorosorru          renszarvas zene
10 BORDER 1
11 LET
x$="T180N3g3a5g5e5C5a8g1&3g3a3g3a5g5C7b1&3f3g5f5d5b5a7g1&3g3a3g3a5g5a9e1&3g3a5g5e
5C5a7g1&3g3a3g3a5g5C7b1&3f3g5f5d5b5a8g2&3g3a3g3a5g5D7C2&5a5a5C5a5g5e7g1&5f5a5g5f7
e2&5d5e5g5a5b5b7b5C5C5b5a5g5f7d2&3ga5geCa8g1&3gaga5gC7b2&3fg5fdba8g3gaga5gD8C"
20 LET
y$="T180N04N8g5Ca8g8g5C7b1&8f5ba8g7g5a9e3&8g5Ca8g8g5C7b8f5ba8g8g5D7C5&5aa5Cage7g5
fagf7e5degabb7b5CCbagf7d8g5Ca8gg5C7b7&7f5ba8gg5D8C"
30 tx$, y$
40 RETURN
45 REM    csilingelo harangok zene
50 BORDER 2
51 LET
c$="T180N5cagf8c1&3cc5cagf7d5d5$bag7e1&5CC$bg7a1&5cagf7c1&5cagf8d1&5d$bagCCCCDC$b
g7fC5aa7a1&5aa7a5aC6f3g7a1&5$b$b6$b3$b5$b5$baa3aa5agga7gC5aa7a5aa7a5aC6f3g7a5$b$b6$b
b3$b5$b5$aa3aa5CC$b8f"
60 LET
d$="T180N04N5cagf8c1&3cc5cagf7d5d5$bag7e1&5CC$bg7a9_2&7c1&5cagf8d1&5d$bagCCCCDC$b
```

```

g7fC9_9&5aC6f3g7a1&5$b$b6$b3$b5$baa3aa5agga7gC5aa7a5aa7a5aC6f3g7a5$$b$b6$b3$b5$b5
aa3aa5CC$b$g8f"
  70 t c$, d$
  80 RETURN
  85 REM      Ugy varjuk mar a karacsonyt zene
  90 BORDER 3
  91 LET E$= "
5gC3CDCb5aaaD3DEDC5bgg5E3EFED5Ca3gg5aDb7C2&5gCCC7b5bCba7g5DEDCGg3gg5aDb7C2&5gC3CD
Cb5aaaD3DEDC5bggE3EFED5C5a3gg5aDb7C"
  100 LET
F$="T180NO4N5g8C7a5a8D7b5g8E5Ca3gg5aDb7C2&5g8C7b5b8C7g5D8E5Gg3gg5aDb7C2&5g8C7a5a8
D5b5b5g8E5Ca3gg5aDb7C"
  110 tE$, F$
  120 RETURN
  125 REM      Deres mar a hoember zene
  130 BORDER 4
  131 LET G$=
"T180N(7&7g6e3f5g7C3bC5DCba8g3bC5DCb3aa5gCe3ga5gfef8g5&7g6e3f5g7C3bC5DCba8g3bC5DC
b3aa5gCe3ga5g fed8c2&5caaCCbagefagf8e5eddggbD3Db5DCba7ggg6e3f5g7C3bc5DCba8g3bC5DC
b3aa5gCe3ga5g fed8c) "
  140 LET
H$="T180NO4(7&9g5g8C5DCba9g5DC7b5gC7e9g8g5&9g5g8C5DCba8g3bC5DC7b5gC7e5g fed8c2&5c7
aC5ba7g5fagf8e5e7d7g7b6D3b5DCba7gg9g5g7C3bC5DCba8g3bC5DC7b5gCe3ga5g fed8c) "
  150 tG$, H$
  160 RETURN
  165 REM      Tanc a karacsonyfa korul zene
  170 BORDER 5
  171 LET I$=
"(T180N7&3CC5CDDC3C6D3CC5ED$b$g8e7&3DD5DEED3D6E3DD5C#CD$ba8&3CC5CDDC3C6D3CC5ED$b$g
8e3DD5DEED3D6E3DD5C#CDEF) "
  180 LET
J$="(T180NO4N7&7CDC5D5CED$b$g8e7&7DED5EDC#CD$ba8&7CDC5DCED$b$g8e7DED5EDC#CDEF) "
  190 tI$, J$
  200 RETURN
  205 REM      vidam a vilag zene
  210 BORDER 6
  211 LET K$=
"T180N(7&7C6b3a7g5&5f7ed8c5g8a5a8b5b9C8_5CCbag6g3f5eCCbag6g3f5e3ef8g3fe5ddd3
de8f3ed5c7C5a6g3f5ef7edc) "
  220 LET
L$="T180NO4N(7&9C7g5&5f9e9c9a9b9_8C5CC9C9g9C9g9e8g5f9d8f5e5c8C6g3f5ef7edc) "
  230 tK$, L$
  240 RETURN
  250 LET M$=
"T100N(5&5dgg3ab5gg3bC5DDE7C3ab5CCDbb3gb5aeg7#f5dgg3ab5gg3bC5DDE7C3ab5CCDbb3gb5ae
#f7g) "
  260 LET
N$="T100NO4N(5&5d8g8g7D5E7C3ab8C8B8A8#f8g7g3bC7D5E7C3ab7C5D7b3gb5ae#f7g) "
  270 tM$, N$
  280 RETURN
  290 LET O$=
"T140N5aa#g7a5C7b5a8#g5abC7D5b8a7a5E7D5C7b5C7b5a8#g5a#ga7D5b8#C8C5aa#g7a5C7b5a8#g
5abC7D5b8a7a5E7D5C7b5C7b5a8#g5a#ga7D5b8#C8#C"
  300 LET
P$="T140NO4N8a7a5C8b8#g5abC7D5b8_7a5E8D7B5C8b8#g5a#ga8D8_8#c8a7a5c8b8#g5abc7D5b8_
7a5E8D8b7b5a8#g5a#ga9D8_8#c"
  310 tO$, P$
  320 RETURN
  855 REM      a program fomenuje
  860 LOAD ! "kar2"CODE 16384, 6912
  861 PRINT INK 5;AT 9, 22;"Boldog";: FOR i=1 TO 10: LET b$="kartcsonyi"
  862 PRINT INK 6;AT 10, 19+i;b$(i);: PAUSE 15: NEXT i:t"7C"
  863 FOR i=1 TO 9: LET c$="tnnepek"

```

```

864 PRINT INK 5;AT 11, 19+i;c$(i):: PAUSE 15: NEXT i:Ț"7G": PRINT INK 6;AT 12,
22;"kȚvȚn"
865 PRINT INK 5;AT 17, 7;"KartȚsonyi ";AT 18, 12;"dalok";AT 19, 14;"orgontȚn"
866 PRINT INK 2;AT 13, 20;"Speccyseknek"; INK 6;AT 14, 25;"a";AT 15,
20;"jȚȚȚkgyȚros";: PRINT #0;" NyitraiSOFT 2002 kartȚsony "
868 Ț"M8W0UX14000N9C": PAUSE 200: GOSUB 50
869 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : RESTORE 860: DIM a$(6, 19): FOR f=1 TO 6:
READ a$(f): NEXT f: DATA " Rudi, a rénszarvas", "Csilingelő harangok", "Várjuk a
karácsonyt", " Deres a hóember", "A karácsonyfa körül", " Vidám a világ"
870 FOR f=0 TO 5 STEP 2: INK 5: PLOT 30-f, 164+f: DRAW 0, -96-(f*2): DRAW
164+(f*2), 0: DRAW 0, 96+(f*2): DRAW -164-(f*2), 0: BEEP .01, f: NEXT f
875 REM az itt a vurtlitzer
880 INK 0: GOSUB 1020: PRINT AT 1, 26; INK 4;"Ț"#$%"'AT 2, 26;":&"; PAPER
0;"'("; PAPER 0;)"'AT 3, 26;";";"*"; PAPER 0;"+"; "-";AT 4, 26;";";". "; PAPER
0;"/0"; PAPER 0;"1";AT 5, 26;";"; PAPER 0;"2"; PAPER 0;"34"; PAPER 0;"5"; PAPER
0'AT 6, 26; "="; PAPER 0;"6"; PAPER 0;"78";"9"; PAPER 0;"<": GOSUB 1010: FOR f=6
TO 2 STEP -1: PRINT AT 20, 0; INK 2; BRIGHT 1;" Szintetizátor a 128K+2 Speccy-n":
FOR g=1 TO 5: NEXT g: NEXT f
890 PRINT INK 2;AT 7, 26;"128K+2 ";AT 8, 25;"zenegép";AT 11, 25;"Nyitrai";AT
12, 25;"Lászl";AT 13, 25;" 2002 "
900 INVERSE 1: FOR f=1 TO 6: POKE 23606, 198: POKE 23607, 251: PRINT AT f*2,
2; INK f;" ";: POKE 23606, 0: POKE 23607, 60: PRINT PAPER 0; INK f;f;: POKE
23606, 198: POKE 23607, 251: PRINT INK f;"!";: POKE 23606, 160: POKE 23607, 186:
PRINT INK f; INVERSE 0; PAPER 0; BRIGHT 1;a$(f): NEXT f: INVERSE 0: PRINT #1;AT
0, 4;"NyitraiSOFT - jȚȚȚkgyȚros"
910 PRINT AT 15, 0; INK INT (RND*8); BRIGHT 1;" KȚv. zene: ";TAB 31;" ": LET
z$=INKEY$: IF z$ >= "1" AND z$ <= "6" THEN PRINT INK 6;AT 15, 0; BRIGHT 1;"Ezt
hallod: ";a$(VAL z$): GOTO 930
920 GOTO 910
930 REM OUT 254, VAL z$-1: PLAY
"M14V1304N7c00UX3000W6N4cX1000N1cX3000N4cX1000N1cV1508N6B3&00UX8000W0N9c",
"02N7d", "02N7d": FOR f=1 TO 50: NEXT f
940 IF z$="1" THEN GOSUB 10
950 IF z$="2" THEN GOSUB 50
960 IF z$="3" THEN GOSUB 90
970 IF z$="4" THEN GOSUB 130
980 IF z$="5" THEN GOSUB 170
990 IF z$="6" THEN GOSUB 210
1000 OUT 254, 7: PRINT AT 17, 0; INK 3;"Ezt játszottam most le: ";TAB 31;"
";a$(VAL z$);TAB 31;" ": GOTO 910
1010 POKE 23606, 160: POKE 23607, 186: RETURN
1020 POKE 23606, 198: POKE 23607, 251: RETURN
1030
Ț"3#f#fd04bV14&b05&eV13e&e#gV12#gabaV11aae&V10d&#f&V9#f&#feeV8#fe#f#fV7d04b&bV60
5&e&eV5#g#gabV4aaaeV3&d&#fV2&#f&V1#fee#f"
1035 RETURN
1040 CLEAR : SAVE "kardal" LINE 860: VERIFY "kardal"

```

# HAJÓVERSENY

Leírás:

Igazi verseny, kis hajómodellekkel, 4 hajóra lehet fogadni, kezdetben 100 ezer forintunk van. Fogadási esény 4:1-hez, a nyeremény a tét háromszorosa. A hajókat a számítógép véletlenszerűen mozgatja, igazi versenyt láthatunk. A program látványos, a sikert, a kudarcot sztereó hanghatásokkal, kis animációval mutatja, fűszerezi. A program a különleges betűs - Garry Rowland féle -PDF-es segédrendszerrel készült.



```
1 REM *****
  • (c) NyitraiSOFT 2002' *
  *****

2 REM *****
  ***   HAJOVERSENY   ***
  *** a PDF rendszerrel**
  *** 3 csatornas hang **
  *****

3 DIM z$(10, 7)
4 LET z$(1, )="{L9880}": LET z$(2, )="{L9881}": LET z$(3, )="{L9883}"
5 LET z$(4, )="{L9884}": LET z$(5, )="{L9886}": LET z$(6, )="{L9887}": LET
z$(7, )="{L9882}"
6 LET z$(8, )="{L9885}"
8 GOSUB 9890: RANDOMIZE 9900 AND USR ua
10 DEFFN u(1, x, y, a)=9905 AND USR ua
11 PRINT #4;"{L9880}"
12 BORDER 1: PAPER 2: INK 7: CLS
13 GOSUB 2000
15 PRINT #4; INK 6;AT 165, 55;"{L9880 | NyitraiSOFT 2002'| "; INK 7;AT 30,
20;"{L9881 |Ez a program 128K+2-es SPECCY-n keszult|"; INK 5;AT 140, 15;"{L9885 a
program cime : "; INK 7;"{L9882 |Hajoverseny|": PRINT #0; INK 6;" NYOMJ EGY
GOMBOT A KEZDESHEZ!!": LET d=FN u(9010, 4, 7, 4)
30 GOSUB 8531: PAUSE 0: CLS
31 RESTORE 1140
32 LET a$=" kek piros lila zold"
35 FOR f=1 TO 7: FOR g=0 TO 7: READ a: POKE USR CHR$( 143+f)+g, a: NEXT g:
NEXT f
40 RANDOMIZE
50 REM
100 GOTO 1000
105 REM megrajzoljuk a versenypalyat
```

```

110 BORDER 2: PAPER 5: INK 1: CLS
115 FOR f=1 TO 5
120 PLOT 10, f*30: INK 1: DRAW 240, 0: GOSUB 8502: NEXT f
130 INK 1: DRAW 0, -120
140 PRINT #4; INK 1; AT 170, 20; "{L9885 Modell-"; INK 3; "hajo"; INK 2; "
verseny "; INK 4; " 2002'"
141 OVER 1: PRINT #4; INK 1; AT 170, 19; "{L9885 Modell-"; INK 3; "hajo"; INK
2; " verseny "; INK 2; " 2002'": OVER 0
145 GOSUB 8570: GOSUB 8670
150 DIM x(4)
160 PRINT #4; AT 25, 10; "{L9881 Teted "; tet; " forint, "; "a "; a$(ch*5-4 TO
ch*5); " hajora fogadtal"
165 PRINT #4; INK 2; AT 13, 30; "Ha nyersz, "; tet*3; " forintot kapsz"
201 FOR f=1 TO 4
210 INK f: PRINT AT f*4, x(f); " "; "_____"
215 INK 1: PRINT AT (f*4)+1, x(f); ">>>"; "_____"
220 LET x(f)=x(f)+RND*1.5
230 IF x(f)>24 THEN GOTO 500
240 NEXT f
250 GOTO 200
500 INK 0: PRINT #4; AT 25, 10; "{L9881 Hajoverseynek vege, "
510 PRINT #4; AT 25, 130; "{L9881 a "; a$((f-1)*5+1 TO f*5); " hajo gyozott "
515 PRINT #4; PAPER 5; AT 13, 30; "
520 GOSUB 8570
600 CLS
610 IF ch=f THEN GOTO 700
620 GOSUB 8665: PRINT #4; AT 115, 11; "{L9882 | Elvesztetted a versenyt. . . .
. |"
621 PAUSE 1: PRINT #4; INK 7; AT 115, 11; "{L9882 | Elvesztetted a versenyt. .
. . |"
622 PAUSE 1: PRINT #4; INK 2; AT 115, 11; "{L9882 | Elvesztetted a versenyt. .
. . |"
623 PAUSE 1: PRINT #4; INK 5; AT 115, 11; "{L9882 | Elvesztetted a versenyt. .
. . |"
624 PRINT #4; INK 0; AT 115, 11; "{L9882 | Elvesztetted a versenyt. . . . .
|": INK 1: PRINT AT 15, 24; "_"; INK ch; "____"; INK 1; "_": PRINT #4; AT 60,
10; ch; "{L9881 -s hajod a remenyeiddel elsullyedt. . .": GOSUB 8615
630 LET forint=forint-tet: IF forint>0 THEN GOTO 800
640 INK 2: PRINT #4; AT 80, 20; "{L9886 Neked elfogyott a penzed. . "
645 IF forint<0 THEN GOTO 900
646 IF forint=0 THEN GOTO 900
650 STOP
700 BORDER 1: PAPER 2: INK 7: CLS : GOSUB 2000
701 PRINT #4; AT 115, 10; "{L9882 |Nyertel, a tet haromszorosat!|"
705 GOSUB 8580
710 PRINT #4; INK 6; AT 80, 30; "{L9881| Nyeremenyed 3x"; tet; "="; 3*tet; "
forint|": GOSUB 8535: PAUSE 200
720 LET forint=forint+3*tet
800 BORDER 4: PAPER 5: INK 0: CLS
810 GOTO 1020
900 PRINT AT 14, 1; "
901 PRINT AT 15, 1; "
904 PRINT #4; AT 60, 0; "{L9881 Kerjel kolcson penzt, "
910 PRINT #4; AT 50, 15; "{L9881 es akkor, folytathatod a fogadasokat. . "
920 INK 0: GOSUB 2000: GOSUB 8645
940 PAUSE 100: GOTO 3000
945 REM kezdodik a verseny, fogadjunk a gyoztesre
1000 BORDER 2: PAPER 5: INK 0: CLS
1010 LET forint=100000
1015 GOSUB 2000
1020 PRINT #4; INK 2; AT 165, 10; "{L9885 | Motoros-"; INK 1; " hajomodell-";
INK 3; " verseny |"
1021 GOSUB 2000
1022 INK 1: PRINT #4; AT 130, 40; "{L9881 Neked "; forint; " forintod van, "

```

```

1025 PRINT #4;AT 120, 30;"{L9881 melyik szamu hajora fogadsz 1-4 ?"
1030 FOR f=1 TO 4
1040 INK 1: PRINT #4;AT 115-(20*f), 30; INK f;f;". . . . ";a$(f*5-4 TO
f*5)
1045 PRINT INK f;AT 7+f*2. 5, 15;"_____"
1046 PRINT INK 7;AT 8+f*2. 5, 15;"_____"
1050 GOSUB 8502: NEXT f
1060 PRINT #4; PAPER 7; INK 0;AT 40, 175;"{L9883}fogadasi feltetel: ";AT 30,
175;" az esely: 1/4 ";AT 20, 175;" nyere meny: ";AT 10, 175;"tet
haromszorosa"
1100 INPUT ch
1105 IF ch<1 OR ch>4 THEN BEEP . 1, 10: GOTO 1100
1110 PRINT #4;AT 20, 20;"{L9881 Mennyi tetet teszel?": GOSUB 8531
1115 PRINT #4; INK 0;AT 10, 20;"{L9883}most ";forint;" forintod van"
1120 INPUT tet
1122 IF tet>forint THEN LET tet=forint
1125 IF tet<0 THEN BEEP . 1, 20: GOTO 1120
1130 CLS : GOTO 110
1140 DATA 0, 8, 8, 8, 8, 60, 255, 255
1150 DATA 7, 3, 3, 63, 255, 255, 255, 255
1160 DATA 224, 128, 192, 252, 214, 255, 255, 255
1170 DATA 0, 0, 1, 1, 0, 49, 255, 255
1180 DATA 0, 0, 0, 192, 128, 224, 255, 255
1190 DATA 255, 127, 31, 5, 12, 0, 0, 0
1200 DATA 254, 252, 248, 192, 0, 0, 0, 0
2000 PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
2010 PLOT 1, 1: DRAW 253, 0: DRAW 0, 173: DRAW -253, 0: DRAW 0, -173
2020 PLOT 4, 4: DRAW 247, 0: DRAW 0, 167: DRAW -247, 0: DRAW 0, -167
2025 PLOT 6, 6: DRAW 243, 0: DRAW 0, 163: DRAW -243, 0: DRAW 0, -163
2050 RETURN
3000 REM
3010 BORDER 1: PAPER 2: INK 7: CLS : GOSUB 2000: GOSUB 8531
3020 PRINT #4;AT 115, 30; "{L9882 |UJRA VAN PENZED ? I/N|": PAUSE 0
3030 LET a$=INKEY$
3035 IF a$="i" OR a$="I" THEN RUN
3040 IF a$="n" OR a$="N" THEN GOSUB 8640: RANDOMIZE USR 0
8500 REM zene128K ping
8502 _"UX6000W7C": RETURN
8503 REM zene128K rovid tus
8505 LET x$="T17003N1gbd3C"
8510 LET y$="T17005N1gbd3C"
8515 LET z$="T17007N1gbd3C"
8520 _x$, y$, z$: RETURN
8525 REM zene128K csilingeles
8530 FOR n=1 TO 4
8531 _"T240UX1000W007N2c#f#gEA": RETURN
8535 REM zene128K eredmeny tus
8540 LET p$="T24003cN2ccN3eN4ce9g"
8545 LET q$="T24006cN2ccN3eN4ce9g"
8560 _p$, q$: RETURN
8565 REM zene128K hosszu csilingeles
8570 _"T240UX500W7N2CDECDECDECDECDECDECDECDECDEC9C"
8572 RETURN
8575 REM zene128K gyozelmi tus
8580 FOR n=1 TO 2
8590 LET x$="T24002bb9E2bEb3E9B"
8595 LET y$="T24004bb9E2bEb3E9B"
8605 _x$, y$
8610 NEXT n: RETURN
8615 REM zene128K mely baljos zene
8620 LET x$="T95UX6000W7O1BBGGFFEEEDDCN1_9C"
8625 LET y$="T95UX6000W7O1BBGGFFEEEDDCN1_9C"
8635 _x$, y$: RETURN
8640 REM zene128K vegso, mely zene

```

```
8645 LET
x$="T24002N1_9EO3N1_4D$DDDN1_EGN1_6$GGGCGD$DCO1V14CV13CV12CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4C
V3CV2CV1N1_9C"
8650 LET
y$="T24002N1_9EO3N1_4D$DDDN1_EGN1_6$GGGCGD$DCO1V14CV13CV12CV11CV10CV8CV7CV6CV5CV4
CV3CV2CV1N1_9C"
8660 _x$, y$: RETURN
8665 REM zene128K
      1 channel track 128K
SPECCY's thinking sound
      alaphang !!!
      egy masikat meghivva,
      elhallgat
8670 LET q=65533: LET l=49149
8675 FOR n=0 TO 7
8680 FOR m=0 TO 15
8685 OUT q, 7: OUT l, 62
8690 OUT q, 1: OUT l, n
8695 OUT q, 8: OUT l, n
8700 OUT q, m: OUT l, 8
8705 NEXT n: NEXT m
8710 RETURN
8720 REM program memory
8725 PRINT AT 16, 0; PAPER 1; INK 6;" PROGRAM MEMORIA"
8730 LET stk=PEEK 23653+256*(PEEK 23654)
8735 LET rmt=PEEK 23730+256*(PEEK 23731)
8740 LET prg=PEEK 23635+256*(PEEK 23636)
8745 LET vrs=PEEK 23627+256*(PEEK 23628)
8750 LET mem=rmt-stk
8755 LET lth=vrs-prg
8760 PRINT "'PROGRAM: ";lth;" bajtbol all"
8765 PRINT "Maradek tarhely: ";mem;" ";"bajt"
8770 PAUSE 0: STOP
9000 REM amand
```

# HANOI TORONY

Leírás:

A régmúltat idéző program, a legendás Hanoi ( Brahma? ) tornyai matematikai fejtörő játék. A három rúd van, az elsőről kell a harmadik rúdra átpakolni a korongokat, de csak úgy lehet, hogy mindig nagyobbra lehet tenni kisebbet. Amikor a papok ezzel végeznek, akkor jön el majd a világ vége. Persze 10 korongnál ez 1023 lépés, de 100 korongnál már 1. 267. 650.000.000 lépés lenne..A játékban tehát 6 korongnál ne válasszunk többet (ígv van beállítva, de ez megváltoztatható), mert nem lehet a végére jutni (kinek van erre ideje és türelme ?? )  
Érdekesség, hogy minden létező ( Sinclair ) gépre elkészítettem, így ZX81, Spectrum, QL, és 128k+2-es gépre is ...



```
10      REM NYITRAI LÁSZLÓ 2001'
20      REM
30      REM *****
40      REM *****HANOI TORONY*****
42      REM *****LOGIKAI JÁTÉK*****
43      REM *****
45      REM 1983 16K ZX81-EN*****
47      REM 1985 48K SPECTRUMON****
48      REM 1998 128K QL EMULÁTORON
49      REM 2001 128K Z80-AS*****
50      REM *****EMULÁTORON*****
50      REM *****
60      REM
70      RESTORE : DATA 0, 15, 63, 127, 63, 79, 48, 15, 0, 240, 252, 254,
252, 242, 12, 240, 0, 255, 255, 255, 255, 255, 0, 255
80      DATA 0, 3, 15, 31, 15, 19, 12, 3, 0, 192, 240, 248, 240, 200, 48,
192
85      DATA 60, 60, 60, 60, 60, 60, 60, 60
90      FOR i=USR "a" TO USR "f"+7: READ a: POKE i, a: NEXT i
100     BORDER 2: PAPER 1: INK 6: CLS
110     GO SUB 1090
120     PRINT AT 2, 8;"HANOI TORNYAI";AT 3, 8;"-----"
130     PRINT AT 5, 5;"2 KORONG   3 LÉPÉS";AT 6, 5;"3 KORONG   7
L1/4P1/4S";AT 7, 5;"4 KORONG  15 L1/4P1/4S";AT 8, 5;"5 KORONG  31 L1/4P1/4S";AT
9, 5;"6 KORONG   63 L1/4P1/4S"
140     PRINT AT 10, 5;"7 KORONG 127 L1/4P1/4S";AT 11, 5;"8 KORONG 255
L1/4P1/4S";AT 12, 5;"9 KORONG 511 L1/4P1/4S"
150     PRINT AT 14, 2;"10 KORONG 1023 L1/4P1/4S LENNE";AT 15, 2;"50
KORONG:1. 125. 899. 900.015";AT 16, 1;"100 KORONG:1. 267. 650. 600.030";AT 18,
4;"LÉPÉST KELLENE MEGTENNII!"
```



```

152 LET b$="NYITRAI 2001"
154 FOR i=1 TO 13
156 PRINT INK 5;AT 3+i, 31;b$(i);
157 BEEP .01, i
158 NEXT i
160 GO SUB 970
170 INPUT "KORONGOK SZ"MA ? (2-6) ";m
180 IF m<=1 OR m>6 THEN GO TO 170
185 LET m=m+1
190 BORDER 1: PAPER 6: INK 0: CLS
192 DIM a(3, m)
194 DIM a$(7, 11)
195 LET a$(1)="u"
200 PRINT AT 21, 6;"1";TAB 15;"2";TAB 26;"3"
210 FOR x=13 TO 19-m
220 PRINT AT x, 6;a$(1);TAB 15;a$(1);TAB 26;a$(1): INK 0
230 NEXT x
240 GO SUB 890
270 LET a$(1)=" u"
280 LET a$(2)=" uo."
290 LET a$(3)=" öo."
300 LET a$(4)=" öooo."
310 LET a$(5)=" öooooo."
320 LET a$(6)=" öoooooooo."
330 LET a$(7)="öoooooooooo."
340 FOR z=m TO 1 STEP -1
350 LET a(1, z)=1
360 LET a(2, z)=z
370 LET a(3, z)=1
380 NEXT z
390 LET c=1
400 FOR z=1 TO 3
410 FOR y=m TO 1 STEP -1
420 INK z-1: PRINT AT y+12, z*11-12;a$(a(z, y))
425 BEEP .01, m
430 NEXT y
440 NEXT z
450 PRINT AT y+12+m+1, 0;"aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
460 PRINT AT 0, 24;"L1/4P1/4S:";c
470 IF a(1, 2)=2 OR a(3, 2)=2 THEN GO TO 810
480 PRINT AT 0, 0;" "
490 PRINT AT 0, 0;" HONNAN?"
500 INPUT j
510 GO SUB 1060
520 PRINT AT 0, 0;j;" HOVÁ? "
530 INPUT k
540 GO SUB 1060
550 PRINT AT 0, 0;j;"-T A ";k;"-RÉDRA "
560 IF j>3 OR j<1 OR k>3 OR k<1 THEN GO TO 750
570 IF k=j THEN GO TO 750
580 FOR d=1 TO 7
590 IF a(j, d)=1 THEN GO TO 630
600 LET p=d
610 LET q=a(j, d)
620 GO TO 650
630 NEXT d
640 GO TO 750
650 FOR d=1 TO m
660 IF a(k, d)=1 THEN GO TO 690
670 IF a(k, d)<q THEN GO TO 750
680 IF a(k, d)>1 THEN GO TO 700
690 NEXT d
700 LET d=d-1
710 LET a(k, d)=a(j, p)

```

```

720      LET a(j, p)=1
730      LET c=c+1
740      GO TO 400
750      REM ROSSZ L1/4P1/4S
760      GO SUB 1060
770      FOR u=0 TO 50
780      PRINT AT 0, 0;"SZABÁLYTALAN!"
790      NEXT u
800      GO TO 480
810      PRINT AT 0, 0;"SIKERÜLT "ÁTRAKNOD A KORONGOKAT          ";c-1;"
LÉPÉSBEN!"
820      GO SUB 990
830      PRINT AT 5, 10;"ISMÉTELSZ?"
840      INPUT s$
850      GO SUB 1060
860      IF s$(1)="i" OR s$(1)="I" THEN RUN
870      STOP
880      CLEAR : SAVE "hanoi"LINE 70
890      LET ksz=0
900      FOR l=1 TO m-1
910      LET ksz=ksz*2+1
920      NEXT l
930      PRINT AT 3, 6;"IDE" LIS L1/4P1/4SSZ"M:";ksz
940      GO SUB 1060
950      RETURN
960      REM CSILINGEL1/4S
970      ?"T240UX500W7N2CDECDECDECDECDECDECDECDECDEC9C"
980      RETURN
990      REM ORGONA-JUTALOM
1000     FOR n=1 TO 2
1010     LET x$="T240O2bb9E2bEb3E9B"
1020     LET y$="T240O4bb9E2bEb3E9B"
1030     LET z$="T240O6bb9E2bEb3E9B"
1040     ?x$, y$, z$
1050     RETURN
1060     REM PING
1070     ?"UX6000W7C"
1080     RETURN
1090     REM DUPLA KERET
1100     INK 6: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -
175: PLOT 2, 2: DRAW 251, 0: DRAW 0, 171: DRAW -251, 0: DRAW 0, -171
1110     RETURN
1120     REM TÁBLA 6 RÉSZES
1130     FOR A=1 TO 6: PRINT AT A*3, 3;A: PLOT 20, 181-A*24: DRAW 100, 0:
DRAW 0, -21: DRAW -100, 0: DRAW 0, 21: NEXT A
1140     REM KIS KERET A TÁBLA KÖRÜL
1150     INK 1: PLOT 17, 160: DRAW 106, 0: DRAW 0, -147: DRAW -106, 0: DRAW
0, 147
1160     REM "ÁRNYÉKOLÁS
1170     FOR A=0 TO 7: PLOT 124+A, 150: DRAW 0, -145: PLOT 25, 12-A: DRAW
100, 0: NEXT A
1180     REM KIS KERET+ÁRNYÉK
1190     PLOT 166, 14: DRAW 65, 0: DRAW 0, 13: DRAW -65, 0: DRAW 0, -13: FOR
A=0 TO 3: PLOT 232+A, 21: DRAW 0, -10: PLOT 170, 13-A: DRAW 65, 0: NEXT A
1200     PRINT INK 2;AT 19, 21;"VÁLASZ?"

```

# A NAPRENDSZER BOLYGÓI

Leírás:

Látványos bemutató program a PDF rendszer segítségével, körülnézhetünk saját naprendszerünkben, adatokat, érdekességeket olvashatunk a naprendszerünk minden bolygójáról, nagyságáról, NAP távolságáról, összetételéről, légköréről, holdjairól...



```
3 REM
6 REM A NAPRENDSZER BOLYGÓI
8 REM
10 REM NYITRAI 99'
15 REM
20 GO SUB 9890: RANDOMIZE 9900 AND USR ua
30 DEF FN u(l, x, y, a)=9905 AND USR ua
40 PRINT #4;"{L9883}"
50 GO SUB 100: GO SUB 160
60 GO TO 50
90 REM FOCIM KEP
105 BORDER 0: PAPER 0: INK 2: BRIGHT 1: CLS : LET g=FN u(9010, 0, 5, 2)
120 PRINT #4; PAPER 0; INK 5; AT 175, 0;"|N A P R E N D S Z E R B O L Y G O I .
|"
122 PRINT #4;"{L9886}"
125 PRINT #4; AT 52, 120;"|Nyitrai Laszlo 1999'|"
130 PRINT #4; INK 2; AT 25, 110 ; PAPER 8;"{L9884}A program szabadon
terjesztheto!"
132 PRINT #4; INK 6; TAB 125;"Indulunk a Naprendszerbe?"
134 PRINT #4; INK 6; AT 145, 160;"{L9884}1-MERKUR"; AT 135, 160;"2-VENUSZ"; AT
125, 160;"3-FOLD"; AT 115, 160;"4-MARS"; AT 105, 160;"5-JUPITER"; AT 95, 160;"6-
SZATURNUS"; AT 85, 160;"7-URANUSZ"; AT 75, 160;"8-NEPTUNUSZ"; AT 65, 160;"9-PLUTO"
140 PAUSE 0: RETURN
150 REM menu+instrukciok
160 PAPER 0: CLS : LET d=FN u(9011, 0, 2, 0): LET d=FN u(9010, 12, 8, 0): PRINT
#4; INK 7; PAPER 1; AT 175, 0;"{L9886}          A BOLYGOK          RENDSZERE.
"
165 PRINT #4; INK 5; AT 115, 0;"{L9884}1-MERKUR, 2-VENUSZ, 3-FOLD, 4-MARS'"5-
JUPITER, 6-SZATURNUSZ, 7-URANUSZ'"8-NEPTUNUSZ, 9-PLUTO"
```

```

170 PRINT #4; INK 4; AT 80, 0; "{L9884} BOLYGOK neve es"" szama 1-tol 9-ig"; INK
5; "" NYOMD le az 1-9-et"" a BOLYGOK"" kivalasztasara"; INK 2; "" NYOMD a
SPACE-t"" VISSZA a"" FOMENU-hoz"
180 PAUSE 0: LET k$=INKEY$: IF (k$<"1" OR k$>"9") AND k$<>" " THEN GO TO 180
190 BEEP .05, 28: BEEP .08, 31: BEEP .02, 36: IF k$="" THEN GO TO 160
195 REM bolygok adatai
200 PAPER 4: CLS : PRINT #4; INK 0; AT 171, 8; k$; "-BOLYGO": RESTORE 2000+VAL k$:
READ n$: PRINT PAPER 0; AT 2, 0, , , , , , : PRINT #4; PAPER 8; INK 4; AT 154,
8; "{L9883}|~"; n$; "~| "; k$: LET d=FN u(9000+VAL k$, 16, 1, 0)
210 PRINT #4; "{L9884": RESTORE 2000+10*VAL k$
220 FOR y=15 TO 20: PRINT AT y, 16; PAPER 1; " " : NEXT y: READ f$:
PAPER 8: INK 6: PRINT #4; AT 50, 136; "TAVOLSAGA A NAPTOL:" TAB 136; f$; " millio
km": READ f$: PRINT #4; AT 30, 136; "KERINGESI IDEJE:" TAB 136; f$
230 INK 0: READ f$: PRINT #4; AT 120, 8; "ATMERO: "; f$; " Km": READ f$: PRINT
#4; AT 110, 8; "A FELSZIN HOMERSEKLETE:" TAB 8; f$: READ f$: PRINT #4; AT 92, 8; "A
FELSZIN ANYAGA:" TAB 8; f$
240 READ f$: PRINT #4; AT 74, 8; "ATMOSZFERA:" TAB 8; f$: IF f$(LEN f$)=", " THEN
READ f$: PRINT #4; TAB 8; f$
250 READ f$: PRINT #4; TAB 8; "HOLDAK: " TAB 8; f$
1000 INK 7: GO TO 180
2000 REM Bolygo adatok
2001 DATA "M E R K U R"
2002 DATA "V E N U S Z"
2003 DATA "F O L D"
2004 DATA "M A R S"
2005 DATA "J U P I T E R"
2006 DATA "SZATURNUSZ"
2007 DATA "U R A N U S Z"
2008 DATA "NEPTUNUSZ"
2009 DATA "P L U T O"
2010 DATA "58", "88 nap", "4. 878", "-180c to 425c", "Bazalt-por es szikla",
"Nincs", "Nincs"
2020 DATA "108", "225 nap", "12. 100", "477c", "Bazalt es granit szikla",
"Szendioxid, kengaz es eso", "forditott tengelyforgasu!"
2030 DATA "150", "365 nap", "12. 756", "-88c to 57c", "Viz, granit, bazaltko",
"Nitrogen, oxigen, vizpara", "1, a Hold"
2040 DATA "229", "687 nap", "6. 794", "-111c to 26c", "Bazalt por es szikla",
"Szendioxid, nitrogen", "2, Phobos es a Deimos"
2050 DATA "779", "11. 9 ev", "143. 200", "-153c", "Folyekony, suru hidrogen",
"Hidrogen, helium, ammonia, ", "metan-gazok", "16"
2060 DATA "1, 427", "29. 5 ev", "120.000", "-183c", "Folyekony, suru hidrogen",
"Hidrogen, helium, ammonia, ", "metan-gazok", "21"
2070 DATA "2, 871", "84 ev", "51. 800", "-210c", "Nem ismert", "Hidrogen,
helium, metan-gazok", "15"
2080 DATA "4, 496", "164. 8 ev", "49. 500", "-223c", "Nem ismert", "Hidrogen,
helium, metan-gazok", "3"
2090 DATA "5, 913", "247. 7 ev", "3. 100", "-233c", "Fagyott metan-jeg",
"Nincs", "1, Charon"
8990 REM grafikak
9000 REM plane
9001 REM mercu
9002 REM venus
9003 REM earth

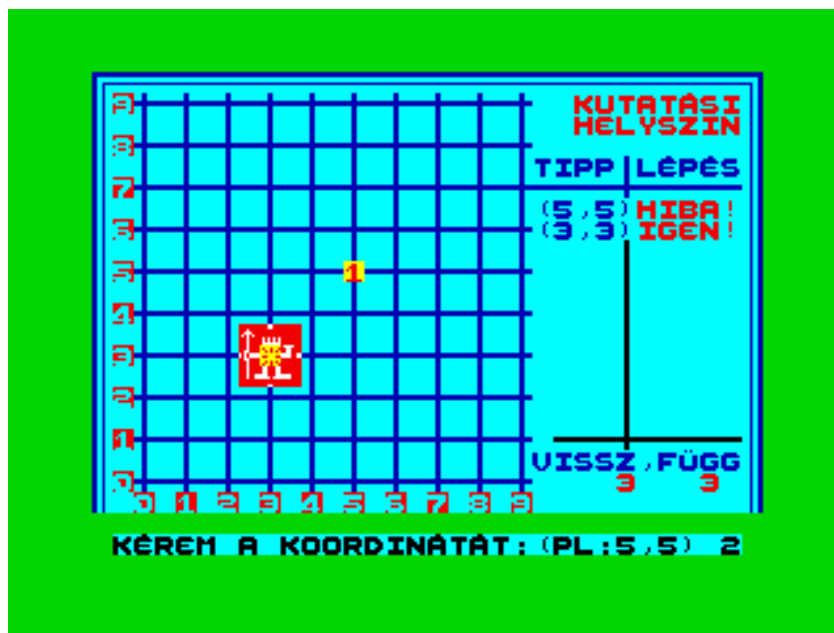
```

# KINCSES SZIGET

Leírás:

A kalózok által több évszázada elrejtett INKA RELIEF aranykincset kell megtalálni különböző szempontok (ezek a program fokozatai ) alapján. Kövesd a MENÜ-t !!

- 1 RELIEF BEMUTATÓ\_ - KEZDŐKNEK"
- 2 HIDEG/MELEG JÁTÉK-UTASÍTÁS
- 3 ÖSSZEADOTT ELTÉRÉS A CÉLTÓL
- 4 ÉGTÁJAK SZERINT ( , D, K, NY)
- 5 FOK ' ' ELTÉRÉS SZERINT
- 6 EREDŐ 'VEKTOR' IRÁNY
- 7 HIDEG/MELEG + EGY LÉPÉS
- 8 ÖSSZEADOTT ELTÉRÉS+EGY LÉPÉS
- 9 ÉGTÁJAK + EGY LÉPÉS
- 0 FOK' 'ELTÉRÉS + EGY LÉPÉS



```

0 REM *****
****KINCSES SZIGET*****
**** 128K BASIC*****
****KERESD A KICSET****
**MEMÓRIA KALANDJÁTÉK*
*****NYITRAI 2001*****
*****

2 GOSUB 5000
3 INK 6: PRINT AT 2, 5;" NYITRAI L_SZL_2001'": INK 2: PRINT AT 5, 3;"A
KINCSES SZIGETEN ELREJTETT"; INK 5;AT 6, 10;"INKA EREDETŰ "; INK 6;AT 7,
10;"ARANY RELIEF"; INK 7;AT 16, 5;"A JÁTÉK SORÁN EZT KELL";AT 17,
10;"MEGTALÁLNOD!"
4 PRINT AT 10, 15; INK 7; PAPER 2; BRIGHT 1;"__ ";AT 11, 15;"__";AT 12,
15;"__"
5 "_UX6000W7C": PRINT #1;AT 0, 0; INK 0; PAPER 5; BRIGHT 1;" M_SOLSZ,
VAGY FOLYTATOD? "
6 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 6
7 IF k$="m" OR k$="M" THEN BEEP . 1, 15: COPY : GOTO 10
8 IF k$ <> "f" AND k$ <> "F" THEN "_UX6000W7C": GOTO 6
9 BEEP . 1, 15
10 LET g=1: LET t=0: LET f=0: GOSUB 90

```

```

20 PRINT AT 8, 0;"KÉRED A JÁTÉK MAGYARÁZATÁT ?"
25 PRINT AT 10, 8;" IGEN / NEM "
30 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 30
31 _"UX6000W7C"
35 IF k$="n" OR k$="N" THEN GOTO 100
40 IF k$ <> "i" AND k$ <> "I" THEN _"UX6000W7C": GOTO 30
50 CLS : GOSUB 91
52 PRINT INK 2;AT 6, 15;"IME"; INK 3;AT 8, 0;" AZ ELRABOLT INKA RELIEF, "
54 PRINT AT 10, 15; INK 7; PAPER 2; BRIGHT 1;"__ ";AT 11, 15;"___";AT 12,
15;"___"
56 PRINT INK 5;AT 14, 0;"MELYET EGY KIS KARIBI SZIGETEN REJTETTEK EL A
SPANYOL PIZARRO KALANDOR HAJÓSAI 500 ÉVVEL EZELŐTT, ÉS E KINC S MÁR CSAK
A LEGENDÁKBAN ÉL. "
58 GOSUB 95
60 GOSUB 1000: GOSUB 95
62 GOSUB 90
64 PRINT INK 2;AT 4, 0;" MEG KELL KERESNED AZ ELREJTETT TITOKZATOS INKA
ARANYRELIEFET, "
66 PRINT AT 8, 10; FLASH 1;"( 4 , 5 )"
68 PRINT INK 2;AT 10, 0;" IGY BEIRT KOORDINÁTÁK MEGADÁSÁVAL. "
70 GOSUB 95: GOSUB 1000: LET x=4: LET y=5: LET c$="BUMM!": GOSUB 3000: GOSUB
95
72 GOSUB 90
74 PRINT INK 5;AT 4, 0;" A FŐMENŰBEN KIVÁLASZTOTT NE- HÉZSÉGI PONTOK
ALAPJÁN, TALÁL- GATÁSSAL LEHET MEGKERESNI AZ ELREJTETT INKA KICSET. "
76 INK 6: PRINT AT 9, 0;" LEHETŐSÉG SZERINT, FOKOZATOSAN VÁLASZD KI A
MENŰPONTOKAT, AZ UTOLSÓ HÁROM-NEGY FOKOZAT NAGYON NEHÉZ. "
78 GOSUB 95: LET f=1: GOSUB 100: LET f=0: GOSUB 95: GOSUB 90
80 PRINT INK 2;AT 8, 0;" HA AZONBAN PROFINAK ÉRZED MAGADAT, KEZDD CSAK
AZ UTOL- SÓKKAL, DE AZTÁN NE BOSSZAN- KODJ, ÉN FIGYELMEZTETTELEK. "
82 PRINT INK 3;AT 14, 0;" PERSZE, HA CSAK ISMERKEDSZ AZ ILYEN TIPUSU
JÁTÉKOKKAL, AKKOR KEZDJ AZ 1 MENŰPONTTAL. "
84 GOSUB 95: GOTO 100
90 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
91 PRINT AT 0, 0;" K I N C S E S S Z I G E T "
93 RETURN
95 PAUSE 100: PRINT #1;AT 1, 3; BRIGHT 1; FLASH 1;"NYOMD AZ F-ET A
FOLYTATÁSHOZ"
96 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 96
97 IF CODE INKEY$ <> 70 AND CODE INKEY$ <> 102 THEN BEEP . 5, 0: GOTO 96
98 _"T240UX500W7N2CDECDECDECDECDE9C": RETURN
99 REM *****
100 REM ***** M E N Ű *****
101 REM *****
102 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: BRIGHT 1: CLS
105 PRINT AT 0, 0;" K I N C S E S S Z I G E T "
110 PRINT AT 1, 0;" (c) NYITRAI L_SZL_ 2001'"
112 PRINT BRIGHT 0;" "
115 PRINT " 1 RELIEF BEMUTATÓ - KEZDŐKNEK"
120 PRINT " 2 HIDEG/MELEG JÁTÉK-UTASÍTÁS"
125 PRINT " 3 ÖSSZEADOTT ELTÉRÉS A CÉLTÓL"
130 PRINT " 4 ÉGTÁJAK SZERINT (É, D, K, NY)"
135 PRINT " 5 FOK ' ' ELTÉRÉS SZERINT"
140 PRINT " 6 EREDŐ 'VEKTOR' IRÁNY"
145 PRINT " 7 HIDEG/MELEG + EGY LÉPÉS"
150 PRINT " 8 ÖSSZEADOTT ELTÉRÉS+EGY LÉPÉS"
155 PRINT " 9 ÉGTÁJAK + EGY LÉPÉS"
160 PRINT " 0 FOK ' 'ELTÉRÉS + EGY LÉPÉS"
161 IF f=1 THEN RETURN
165 PRINT #1; INK 2;AT 1, 3; BRIGHT 1;"VÁLASSZ EGY MENŰ PONTOT:"
170 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 170
180 IF CODE k$>57 OR CODE k$<48 THEN BEEP . 5, 5: GOTO 170
181 LET t=VAL k$: IF t=0 THEN LET t=10
185 _"UX6000W7C": IF t<4 OR t=7 OR t=8 THEN GOTO 500

```

```

190 BORDER 2: PAPER 2: INK 7: CLS
195 REM *****
200 REM ** MÁSOD MENÜPONTOK **
201 REM *****
202 REM
203 PRINT AT 0, 0; INK 6;" K I N C S E S S Z I G E T "
205 PRINT AT 7, 0;" MELYIK LEHETŐSÉGET VÁLASZTOD ?"
210 PRINT AT 10, 0;" G PONT MINDIG MÁ S POZÍCIÓHOZ ?"
215 PRINT AT 13, 0;" H PONT UTOLSÓ KÉRÉS POZICIÓHOZ?"
220 PRINT AT 18, 7; INVERSE 1; BRIGHT 1;" NYOMD 'G' VAGY 'H' ? "
230 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 230
231 LET k=CODE k$
235 IF k<97 THEN LET k=k+32: LET k$=CHR$ k
240 IF k<103 OR k>104 THEN BEEP . 5, 10: GOTO 230
250 _"UX6000W7C": LET t$=k$
255 REM
500 REM *****
501 REM ***ELLENŐRZŐ HUROK***
505 REM *****
506 REM
510 GOSUB 900
515 LET G=1
520 GOSUB 1000
530 GOSUB 1500
540 IF x=hx AND y=hy THEN GOTO 3300
550 GOSUB 2000
570 GOSUB 3000
580 LET g=g+1: IF g=11 THEN GOTO 3400
590 GOTO 530
900 LET hx=INT (RND*9)
910 LET hy=INT (RND*9)
920 RETURN
925 REM
1000 REM *****
1001 REM * AZ ÁSATÁSOK HELYE *
1002 REM *****
1003 REM
1005 BORDER 4: PAPER 5: INK 0: CLS
1016 PRINT INK 2;AT 1, 23;"KUTATÁSI";AT 2, 23;"HELYSZÍN"
1017 FOR k=6 TO 16: PRINT AT k, 25;"_": NEXT k
1018 PRINT AT 17, 21;"_____ "
1019 PRINT AT 1, 0;
1020 FOR k=1 TO 9
1025 PRINT INK 2; BRIGHT 1;" "; INVERSE 1;10-k; INVERSE 0; INK
1;"_____ "
1030 PRINT INK 1; BRIGHT 1;" _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ "
1035 NEXT k
1040 PRINT INK 2; BRIGHT 1;" 0"; INK 1;"_____ "
1045 PRINT BRIGHT 1; INK 2;" 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 "
1050 PRINT INK 1;AT 4, 21;"TIPP_LÉPÉS";AT 5, 21;"_____ "
1055 GOSUB 5080
1060 _"T240UX1000W007N2c#f#gEA"
1065 IF t <> 1 THEN RETURN
1070 PRINT AT 18-(hy*2), 1+(hx*2); INK 7; PAPER 2; BRIGHT 1;"__ ";AT 19-(hy*2),
1+(hx*2);"____";AT 20-(hy*2), 1+(hx*2);"____"
1080 RETURN
1500 REM *****
1501 REM **KÉRÉS POZICIÓ**
1502 REM *****
1503 PRINT #1, AT 1, 1; PAPER 5; BRIGHT 1;"KÉREM A KOORDINÁTÁT:(PL:5, 5) ";g
1505 LET l=25: PRINT AT 19, 23;" "
1507 PRINT AT 18, 21;"VISSZ, FÜGG"
1510 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 1510
1520 IF CODE k$<58 AND CODE k$>47 AND l<33 THEN _"UX6000W7C": GOTO 1560

```

```

1525 IF CODE k$=13 AND l=33 THEN BEEP . 1, 15: GOTO 1600
1530 IF CODE k$ <> 12 THEN _ "UX6000W7C": GOTO 1510
1531 _ "UX6000W7C"
1535 IF l=25 THEN BEEP . 5, 10: GOTO 1510
1540 IF l=33 THEN PRINT AT 19, 29; FLASH 1;"?": LET l=29: PRINT AT 20, 24;"
": GOTO 1510
1550 GOTO 1505
1560 PRINT AT 19, 1; INK 2; FLASH 1;k$
1570 IF l=25 THEN LET x=VAL k$: PRINT AT 19, 29; FLASH 1;"?"
1580 IF l=29 THEN LET y=VAL k$: PRINT AT 20, 24; FLASH 1; BRIGHT 1;"ENTER"
1590 LET l=l+4: GOTO 1510
1600 PRINT AT 20, 24;"      "
1610 RETURN
1620 REM
2000 REM *****
2001 REM ***KÉRÉSRE-VÁLASZ***
2002 REM *****
2005 REM
2020 IF t<7 THEN GOTO 2000+(50*t)
2025 GOTO 1750+(t*50)
2050 LET c$="HIBA!": RETURN
2100 LET d=ABS (hx-x)+ABS (hy-y)
2105 IF d>10 THEN LET c$="FAGYOS": RETURN
2110 GOSUB 2130+d
2115 IF t<7 THEN RETURN
2120 GOTO 2500
2131 LET c$="TÜZES": RETURN
2132 LET c$="ÉGETŐ": RETURN
2133 LET c$="FORRÓ": RETURN
2134 LET c$="MELEG": RETURN
2135 LET c$="LANGY": RETURN
2136 LET c$="HÚVÓS": RETURN
2137 LET c$="HIDEG": RETURN
2138 LET c$="BRRRR": RETURN
2139 LET c$="HAVAS": RETURN
2140 LET c$="JEGES": RETURN
2150 LET d=ABS (hx-x)+ABS (hy-y)
2155 IF d<10 THEN LET c$=" "+STR$ d: GOTO 2115
2160 LET c$=" "+STR$ d
2165 GOTO 2115
2200 LET c$=" ": IF t$="h" THEN GOTO 2230
2205 IF y<hy THEN LET c$=c$+"É"
2210 IF y>hy THEN LET c$=c$+"D"
2215 IF x<hx THEN LET c$=c$+"K"
2220 IF x>hx THEN LET c$=c$+"NY"
2225 GOTO 2248
2230 IF y<hy THEN LET c$=c$+"D"
2235 IF y>hy THEN LET c$=c$+"É"
2240 IF x<hx THEN LET c$=c$+"NY"
2245 IF x>hx THEN LET c$=c$+"K"
2248 IF t>6 THEN GOTO 2500
2249 RETURN
2250 LET c=0: LET dx=hx-x: LET dy=hy-y: LET ax=ABS dx: LET ay=ABS dy
2251 IF dx=0 OR dy=0 THEN GOTO 2254
2252 LET c=INT (((ATN (ay/ax))/PI)*180)
2254 IF dx >= 0 AND SGN dy=1 THEN LET c=c+0: GOTO 2260
2255 IF dx>0 AND dy <= 0 THEN LET c=c+90: GOTO 2260
2256 IF dx <= 0 AND SGN dy=-1 THEN LET c=c+180: GOTO 2260
2257 IF SGN dx=-1 AND dy >= 0 THEN LET c=c+270
2260 IF t$="h" AND c <= 180 THEN LET c=c+180
2261 IF t$="h" AND c>180 THEN LET c=c-180
2265 IF c >= 100 THEN LET c$=(STR$ c)+"_": GOTO 2290
2270 IF c<10 THEN LET c$=" "+(STR$ c)+"_": GOTO 2290
2275 LET c$=" "+STR$ c+"_"

```



```

2290 IF t>6 THEN GOTO 2500
2295 RETURN
2296 REM
2297 REM *****
2300 REM **** VEKTOR-EREDŐ ****
2301 REM *****
2302 REM
2305 LET c$="": IF t$="h" THEN LET dx=x-hx: LET dy=y-hy: GOTO 2320
2310 LET dx=hx-x: LET dy=hy-y
2320 IF dx >= 0 THEN LET c$=" "
2325 LET c$=c$+STR$ dx
2330 IF dy >= 0 THEN LET c$=c$+" "
2335 LET c$=c$+STR$ dy
2340 IF t>6 THEN GOTO 2500
2345 RETURN
2500 LET dx=0: LET dy=0: LET dx=INT (RND*3)-1: IF dx <> 0 THEN GOTO 2530
2505 LET dy=INT (RND*3)-1
2530 IF hy+dy >= 0 AND hy+dy<10 THEN LET hy=hy+dy
2540 IF hx+dx >= 0 AND hx+dx<10 THEN LET hx=hx+dx
2550 RETURN
2560 REM
3000 REM *****
3001 REM **A KÉRÉS TALÁLT**
3002 REM *****KIJELZÉS*****
3003 REM *****
3005 REM
3010 PRINT AT 5+g, 21;"(;x;", ";y;");AT 5+g, 26;c$
3015 PRINT AT 19-(y*2), 2+(x*2); INK 2; PAPER 6; FLASH 1; BRIGHT 1;"_"
3017 LET w$="T17003N1cge3C"
3020 LET x$="T17005N1cge3C"
3025 LET y$="T17007N1cge3C"
3027 _w$, x$, y$
3030 PRINT AT 19-(y*2), 2+(x*2); INK 2; PAPER 6; FLASH 1; BRIGHT 1;g
3050 RETURN
3055 REM
3100 REM *****
3300 REM ***** HEURÉKA! *****
3301 REM *** MEGTALÁLTAM! ***
3302 REM *****
3305 REM
3310 LET c$="IGEN!"
3315 PRINT AT 5+g, 21;"(;x;", ";y;");AT 5+g, 26;c$
3320 PRINT AT 19-(y*2), 2+(x*2); INK 2; PAPER 6; FLASH 1; BRIGHT 1;"_"
3321 FOR n=1 TO 2
3322 LET x$="T24002bb9E2bEb3E9B"
3323 LET y$="T24004bb9E2bEb3E9B"
3324 LET z$="T24006bb9E2bEb3E9B"
3325 _x$, y$, z$
3326 NEXT n
3327 PRINT AT 18-(y*2), 1+(x*2); INK 7; PAPER 2; BRIGHT 1;"__ ";AT 19-(y*2),
1+(x*2);"___";AT 20-(y*2), 1+(x*2);"___"
3330 PRINT #1;AT 1, 0;" "; BRIGHT 1; PAPER 6; INK 2;" MEGTAL_LTAD ";g;"
L_P_SBEN!!! "
3340 PAUSE 200
3350 PRINT #1;AT 0, 1;" "; BRIGHT 1; PAPER 6; INK 2;" NYOMD AZ M-ET MÁSOLÁSHOZ
";AT 1, 1;" AZ F-ET A FOLYTATÁSHOZ "
3355 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 3355
3360 IF k$="M" OR k$="m" THEN _"UX6000W7C": COPY : GOTO 3500
3365 IF k$ <> "f" AND k$ <> "F" THEN _"UX6000W7C": GOTO 3355
3370 GOSUB 98
3375 GOTO 3500
3380 REM
3398 REM *****
3399 REM *****ELHIBÁZTAD*****

```

```

3400 REM *ÜZENET 10 LÉPÉS UTÁN*
3401 REM *****
3402 GOSUB 98
3403 PRINT #1;AT 1, 1; INK 0; PAPER 5; BRIGHT 1; FLASH 1;"A KINCS ELREJTVE(
";hx;" , ";hy;" )-NÁL"
3405 PRINT AT 18-(hy*2), 1+(hx*2); INK 7; PAPER 2; BRIGHT 1;"__ ";AT 19-(hy*2),
1+(hx*2);"__ ";AT 20-(hy*2), 1+(hx*2);"__ "
3410 LET c$="ITT!!"
3420 PRINT AT 5+g, 21; BRIGHT 1; FLASH 1;"(";hx;" , ";hy;");AT 5+g, 26;c$
3425 PAUSE 500: GOTO 3350
3430 REM
3500 REM *****
3501 REM ****JÁTÉK VÉGE****
3503 REM *****
3505 REM
3510 PAPER 5: INK 1: BORDER 5: CLS
3512 GOSUB 5080
3515 PRINT AT 1, 0; PAPER 7; INK 3;"_____K I N C S
E S   S Z I G E T _____"
3520 PRINT AT 5, 7; INK 2;"J Á T É K V É G E , "
3525 PRINT AT 7, 2;"VAGY MÉG VÁLASZTÁSI LEHETŐS-";AT 8, 5;" GET ADOK NEKED:"
3530 PRINT AT 10, 1;" 1. JÁTSZOL MÉGEGYSZER A VÁ-";AT 11, 5;" LASZTOTT
FOKOZATTAL?"
3535 PRINT AT 13, 1;" 2. MÁSIK FOKOZATOT AKARSZ";AT 14, 5;" VÁLASZTANI?"
3540 PRINT AT 16, 1;" 3. BEFEJEZED A JÁTÉKOT, SOHA";AT 17, 5;"TÖBBÉ NEM AKAROD
AZ ÁSATÁ";AT 18, 5;"SOKAT VEZETNI?"
3545 PRINT AT 20, 8; BRIGHT 1; FLASH 1;"VÁROM A VÁLASZT!"
3550 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 3550
3560 IF CODE k$<49 OR CODE k$>51 THEN _"UX6000W7C": GOTO 3550
3565 GOTO 3560+(VAL k$*10)
3570 PRINT AT 9, 1; BRIGHT 1; FLASH 1; INK 2;"1": PAUSE 150: GOTO 500
3580 PRINT AT 11, 1; BRIGHT 1; FLASH 1; INK 2;"2": PAUSE 150: GOTO 100
3590 PRINT AT 13, 1; BRIGHT 1; FLASH 1; INK 2;"3": PAUSE 150
3595 REM
3600 REM *****
3601 REM **VÉGE ÉS KILÉPÉS**
3602 REM *****
3603 REM
3610 CLS
3615 PRINT AT 10, 2; FLASH 1; PAPER 0; INK 2;"JÓL MEGGONDOLTAD A KILÉPÉST?"
3620 PRINT AT 12, 10;" IGEN / NEM ?"
3625 LET k$=INKEY$: IF k$="" THEN GOTO 3625
3630 GOSUB 98
3635 IF k$="I" OR k$="i" THEN RANDOMIZE USR 0
3640 IF k$="n" OR k$="N" THEN GOTO 3500
3645 _"UX6000W7C": GOTO 3625
5000 REM *****
5001 REM *** U D G-k ***
5002 REM *****
5010 FOR k=65368 TO 65471
5015 READ a: POKE k, a
5020 NEXT k
5022 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
5050 DATA 24, 24, 24, 255, 255, 24, 24, 24
5052 DATA 0, 0, 0, 255, 255, 0, 0, 0
5054 DATA 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24
5056 DATA 0, 0, 16, 56, 84, 16, 16, 16
5058 DATA 24, 24, 0, 0, 0, 85, 85, 127
5060 DATA 16, 16, 48, 175, 175, 48, 16, 16
5062 DATA 120, 48, 48, 243, 243, 0, 0, 0
5064 DATA 16, 16, 16, 19, 19, 0, 0, 0
5066 DATA 99, 99, 99, 227, 247, 0, 0, 24
5068 DATA 127, 73, 91, 255, 201, 65, 85, 127
5070 DATA 0, 0, 0, 240, 240, 0, 0, 0

```

```
5072 DATA 48, 72, 72, 48, 0, 0, 0, 0
5074 DATA 0, 73, 42, 0, 99, 0, 42, 73
5080 INK 1: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
5085 PLOT 1, 1: DRAW 253, 0: DRAW 0, 173: DRAW -253, 0: DRAW 0, -173
5090 PLOT 4, 4: DRAW 247, 0: DRAW 0, 167: DRAW -247, 0: DRAW 0, -167
5100 RETURN
5105 REM
5110 REM *****
5115 REM **a JÁTÉK MENTÉSE**
5120 REM *****
5125 REM
5200 SAVE "inka" LINE 2
5210 CLEAR 29999: SAVE "betukod"CODE 30000, 768
5215 SAVE "ekezet"CODE USR "n", 56
5220 POKE 23606, 0: POKE 23607, 148
5230 REM ÉKEZETES BETŰK          q=Á r=É o=Ó p=Ő r=É s=Ű
5235 REM
5240 REM a program befejezve          2001 febr.
```

# FORMA 1 NYILVÁNTARTÓ program

Leírás:

A Spectrum nemcsak játékra volt használható, hanem nyilvántartásra is. Erre bizonyíték e program, mely 1999-es igazi adatokat tartalmaz. Egy teljes éven át készült, mindig beírva a verseny állásokat.



```
0 REM FORMA1 NYILVÁNTARTÓ
1 REM ÍRTA:
2 REM NYITRAI LÁSZLÓ
3 REM 1998-BAN
5 LET STOP=PEEK 23613+256*PEEK 23614: REM BREAK VÉDELEM
6 POKE STOP, 0: POKE STOP+1, 0
8 GO TO 200
10 DIM n$(20, 15): REM NEVEK
12 DIM i$(20, 10): REM ISTÁLLÓK
20 DIM f$(16, 15): REM FUTAMOK
22 DIM p(32): REM PONTOK
30 LET m0=55000: REM MEMÓRIA RAKTÁR-CÍM
40 DIM k(6): DIM t$(6, 13): DIM e$(4, 32)
50 REM ÚJ ÉV KEZDÉSE
100 INPUT "MELYIK ÉVET AKAROD ?", b$
110 IF b$="UJ" THEN LET nm=0: LET fm=0: GO TO 200
115 REM ADATOK BETÖLTÉSE
120 LOAD "NEV"+b$ DATA n$()
130 LOAD "IST"+b$ DATA i$()
140 LOAD "FUT"+b$ DATA f$()
150 LOAD "PON"+b$ DATA p()
160 LET nm=p(31): LET fm=p(32)
170 LOAD "FORMA1"+b$ CODE m0, fm*212
180 REM KERETEZuS uS FÜCÁM
200 BORDER 1: PAPER 6: INK 1: CLS : GO SUB 9250: GO SUB 9001
201 FOR A=1 TO 6: PRINT AT 3*A, 3;: PLOT 20, 181-A*24: DRAW 100, 0: DRAW 0, -
21: DRAW -100, 0: DRAW 0, 21: NEXT A
205 LET STOP=PEEK 23613+256*PEEK 23614: REM BREAK VÉDELEM
206 POKE STOP, 0: POKE STOP+1, 0
210 PRINT PAPER 6; INK 2; AT 0, 5; "FŐMENŰ:": PRINT AT 3, 20; "FORMA 1"; INK
3; AT 5, 17; "VILÁGBAJNOKI"; INK 5; AT 7, 17; INK 1; "VERSENYNAPTÁR"; AT 9, 18; "ÉS
EREDMÉNY-"; AT 11, 18; "NYILVÁNTARTÓ"; INK 2; AT 13, 20; "NYITRAI"; INK 1; AT 15,
19; "BASIC-BEN"
212 PRINT INK 2; AT 17, 19; " 1999"
```

```

220 PRINT INK 1;AT 3, 3;"1. ÚJ ADATOK";AT 4, 5;"BEIRÁSA"
230 PRINT INK 3;AT 6, 3;"2. KERESÉS";AT 7, 4;"ADATOK UTÁN"
232 PRINT INK 1;AT 9, 3;"3. 98'NAPTÁR"; INK 0;AT 10, 3;"FEKETE OLDAL"
233 PRINT INK 2;AT 12, 3;"4. HUNG. RING";AT 13, 3;"MAGYARORSZÁG"
234 PRINT INK 1;AT 15, 3;"5. 99'NAPT'R, ";AT 16, 4;"VERSENYZŐK"
240 PRINT INK 2;AT 18, 3;"6. ISTÁLLÓK";AT 19, 4;"SZPONZOROK"
243 INK 1: PLOT 17, 160: DRAW 106, 0: DRAW 0, -147: DRAW -106, 0: DRAW 0, 147
244 FOR A=1 TO 7: PLOT 124+A, 150: DRAW 0, -145: PLOT 25, 12-A: DRAW 100, 0:
NEXT A
247 PRINT INK 1;AT 20, 17;"MELYIKET"; INK 3;AT 21, 25;"KÉRED?"
248 PAUSE 5: PRINT INK 2;AT 3, 17;X$(1 TO 12): BEEP .01, -10: LET X$=X$(2 TO
)+X$(1)
255 REM ÚJ ADATOK
260 IF INKEY$="1" THEN GO TO 1000
265 REM KERESÉS
270 IF INKEY$="2" THEN GO TO 2000
271 REM 1998 NAPTÁR
272 IF INKEY$="3" THEN GO TO 6100
273 REM HUNGARORING
274 IF INKEY$="4" THEN GO TO 6200
275 REM 1999 NAPTÁR
276 IF INKEY$="5" THEN GO TO 6300
277 REM ISTÁLLÓK
280 IF INKEY$="6" THEN GO TO 6400
282 REM NYOMTATÁS
285 IF INKEY$="M" THEN GO SUB 9200
290 GO TO 248
1000 REM ADATOK BEVITELE
1005 CLS
1010 LET nr=nm
1020 PRINT AT 12, 0;"EZ LESZ A ";fm+1;". VILÁGBAJNOKI FUTAM!"
1030 INPUT "KÉREM A FUTAM-HELYSZÍN-NEVÉT !", f$(fm+1)
1040 IF LEN f$(fm+1)>15 THEN GO TO 1030
1050 FOR w=1 TO 6
1060 LET d$="A ": IF w=1 OR w=5 THEN LET d$="AZ "
1070 PRINT AT 2, 0;d$;w;". HELYEZETT ADATAIT KÉREM!"
1080 IF fm=0 THEN GO TO 1150
1090 FOR n=1 TO nr
1100 PRINT n;TAB (4);n$(n)
1110 NEXT n
1120 INPUT "SZEREPEL A KERESETT NÉV ?", a$
1130 IF a$="i" OR a$="I" THEN GO TO 1210
1140 IF a$<>"n" AND a$<>"N" THEN GO TO 1120
1150 LET nm=nm+1
1160 INPUT "A VERSENYZŐ NEVE ?", n$(nm)
1170 IF LEN n$(nm)>20 THEN GO TO 1160
1180 INPUT "AZ ISTÁLLÓ NEVE?", i$(nm)
1190 IF LEN i$(nm)>10 THEN GO TO 1180
1200 LET k(w)=nm: GO TO 1250
1210 INPUT "A VERSENYZŐ KÓDJA ?", a
1220 IF a<1 OR a>nm OR a<>INT (a) THEN GO TO 1210
1230 LET k(w)=a
1250 INPUT "IDŐEREDMÉNYE ?", t$(w)
1260 IF LEN t$(w)>13 THEN GO TO 1250
1270 NEXT w
1280 REM A BEÍRT ADATOK MEGJELENÍTÉSE
1300 CLS : PRINT AT 1, 5;f$(fm+1): PRINT
1310 FOR w=1 TO 6
1320 PRINT w;". ";n$(k(w))
1330 PRINT TAB (10);i$(k(w))
1340 PRINT TAB (15);t$(w)
1350 NEXT w
1360 INPUT "MEGFELELNEK AZ ADATOK ? ";a$
1370 IF a$="N" OR a$="n" THEN LET nm=nr: GO TO 1020

```

```

1380 IF a$<>"I" AND a$<>"i" THEN GO TO 1360
1400 CLS : PRINT AT 5, 10;"MEGJEGYZÉSEK"
1410 FOR w=1 TO 4
1420 INPUT e$(w)
1430 IF LEN e$(w)>32 THEN GO TO 1420
1440 PRINT e$(w)
1450 NEXT w
1470 INPUT "MEGFELELNEK AZ ADATOK ?", a$
1480 IF a$="N" OR a$="n" THEN GO TO 1400
1490 IF a$<>"I" AND a$<>"i" THEN GO TO 1470
1500 CLS : PRINT "KIS TÜRELMET KÉREK, RAKTÁROZOM!"
1510 LET k1=m0+fm*212
1520 FOR w=1 TO 6
1530 POKE k1, k(w): LET k1=k1+1
1540 NEXT w
1550 FOR w=1 TO 6
1560 FOR i=1 TO 13
1570 POKE k1, CODE t$(w, i): LET k1=k1+1
1580 NEXT i
1590 NEXT w
1600 FOR w=1 TO 4
1610 FOR i=1 TO 32
1620 POKE k1, CODE e$(w, i): LET k1=k1+1
1630 NEXT i
1640 NEXT w
1650 LET fm=fm+1
1660 LET p(k(1))=p(k(1))+10
1670 LET p(k(2))=p(k(2))+6
1680 LET p(k(3))=p(k(3))+4
1690 LET p(k(4))=p(k(4))+3
1700 LET p(k(5))=p(k(5))+2
1710 LET p(k(6))=p(k(6))+1
1750 INPUT "FOLYTATOD AZ ADATBEVITELT ? ", a$
1760 IF a$="I" OR a$="i" THEN GO TO 1000
1770 IF a$<>"N" AND a$<>"n" THEN GO TO 1750
1780 LET p(31)=nm: LET p(32)=fm
1800 INPUT "MELYIK ÉV?", b$
1810 IF LEN b$>2 THEN GO TO 1800
1820 GO TO 200
1825 REM ADATMENTÉS-TÁROLÁS
1830 SAVE "NEV"+b$ DATA n$( )
1840 SAVE "IST"+b$ DATA i$( )
1850 SAVE "FUT"+b$ DATA f$( )
1860 SAVE "PON"+b$ DATA p( )
1870 SAVE "FORMA1"+b$ CODE m0, fm*212
1872 SAVE "F1UDG"CODE USR "A", 168
1875 SAVE "F1"LINE 200
1880 GO TO 200
2000 REM VISSZAKERESÉS
2005 CLS
2010 PRINT INK 2;AT 1, 3;"MI ALAPJÁN AKARSZ KERESNI ?"
2012 BEEP .01, 10
2015 FOR A=1 TO 6: PRINT AT A*3, 3;: PLOT 20, 181-A*24: DRAW 210, 0: DRAW 0, -
21: DRAW -210, 0: DRAW 0, 21: NEXT A
2016 INK 1: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175:
PLOT 2, 2: DRAW 251, 0: DRAW 0, 171: DRAW -251, 0: DRAW 0, -171
2020 PRINT INK 1;AT 3, 5;"1. FUTAMOK-HELYSZÍNEI"
2030 PRINT INK 3;AT 6, 5;"2. VERSENYZŐK-NEVEI"
2040 PRINT INK 0;AT 9, 5;"3. FUTAM-GYŐZTESEK"
2050 PRINT INK 1;AT 12, 3;"4. VERSENYZŐK PONTVERSENYE"
2060 PRINT INK 3;AT 15, 3;"5. ISTÁLLÓK PONTVERSENYE"
2070 PRINT INK 2;AT 18, 6;"6. VISSZA A FŐMENŰHÖZ"
2072 PRINT INK 1;AT 21, 5;"VÁROM A VÁLASZT 1-6 ?"
2080 INPUT a$: CLS

```

```

2085   IF A$="M" THEN GO SUB 9200
2090   LET a=VAL (a$)
2100   IF a<1 OR a>6 OR a<>INT (a) THEN GO TO 2000
2110   GO TO 3000+a*1000
4001   REM   FUTAMHELYSZÁNEK
4004   CLS : PRINT : PRINT INK 2;" 1999 ÉVI FORMA 1 HELYSZÍNEK:" : PRINT
4005   PRINT "AUSZTRALIA"" BRAZILIA"" SAN MARINO"" MONTE-CARLO""
SPANYOLORSZAG"" CANADA"" FRANCIAORSZAG"" ANGLIA"
4007   PRINT "   AUSZTRIA"" NEMETORSZAG1""
MAGYARORSZAG"" BELGIUM"" OLASZORSZAG""
NEMETORSZAG2"" MALAYSIA"" JAPAN"
4010   INPUT "KÉREM A LISTÁBÓL A FUTAMNEVET!", v$
4020   IF LEN v$>15 THEN GO TO 4010
4025   CLS
4030   LET v$=(v$+"   ") (1 TO 15)
4040   FOR w=1 TO fm
4050   IF f$(w)=v$ THEN GO TO 4100
4060   NEXT w
4070   PRINT INK 2;"NEM SZEREPEL ILYEN FUTAMNÉV !"
4075   PAUSE 0
4080   IF INKEY$="" THEN GO TO 4080
4090   GO TO 2000
4100   LET wr=w
4110   BORDER 6: PAPER 6: INK 1: CLS
4112   PRINT AT 2, 5;"A HELYSZÍN: ";f$(wr)
4120   LET k1=m0+(wr-1)*212
4130   FOR w=1 TO 6
4140   LET k(w)=PEEK (k1): LET k1=k1+1
4150   NEXT w
4160   DIM x(6)
4165   LET y=28
4170   FOR f=1 TO 6: BEEP .005, 2: BEEP .005, -5
4175   INK (f-1): PRINT AT 3+2*f, y-x(f);"?1o  "
4180   LET x(f)=x(f)+RND*2. 5
4185   IF x(f)>26 THEN GO TO 4200
4190   NEXT f
4195   GO TO 4170
4200   REM EREDMÉNYEK
4201   FOR w=1 TO 6
4210   PRINT AT 3+2*w, 1; INK 2;w;" . ";n$(k(w))
4220   PRINT INK 1;AT 3+2*w, 20;i$(k(w))
4230   REM PRINT INK 1;TAB (14);" ";
4250   FOR i=1 TO 13
4260   PRINT CHR$( PEEK (k1));: LET k1=k1+1
4270   NEXT i
4280   PRINT " "
4285   NEXT w
4286   GO SUB 9500
4290   PRINT INK 3;AT 18, 5;"HELYEZÉSEK 1-6-IG"; INK 1;AT 20, 0;"NYOMJ EGY
GOMBOT-TOVÁBBLÉPÉSHEZ"
4300   IF INKEY$="" THEN GO TO 4300
4305   IF INKEY$="M" THEN GO SUB 9200
4310   CLS : PRINT TAB (5);f$(wr)
4320   PRINT AT 5, 10;"MEGJEGYZÉSEK": PRINT
4330   FOR w=1 TO 128
4340   PRINT CHR$( PEEK (k1));: LET k1=k1+1
4350   NEXT w
4360   IF INKEY$="" THEN GO TO 4360
4370   GO TO 2000
5000   REM   KERESÉS VERSENYZŐK   UTÁN
5015   CLS : INK 2: PRINT " HELYEZÉST ELÉRT VERSENYZŐK:" : PRINT : INK 1
5020   FOR n=1 TO nm
5030   PRINT AT N+1, 1;"NuV: ";N$(n);AT N+1, 24;"KÁD:";n;" . "
5040   NEXT n

```

```

5050 INPUT "A VERSENYZŐ KÓDJA ? ", a
5060 IF a<1 OR a>nm OR a<>INT (a) THEN GO TO 5050
5070 CLS : PRINT INK 2;AT 0, 3;"A KERESETT VERSENYZŐ:";AT 2, 1; INK
1;n$(a);i$(a)
5100 FOR n=1 TO fm
5110 LET k1=m0+(n-1)*212
5120 FOR w=1 TO 6
5130 IF a=PEEK (k1) THEN PRINT INK 1;AT N+3, 2;f$(n);w;". ": GO TO 5155
5140 LET k1=k1+1
5150 NEXT w
5155 IF w=1 THEN PRINT INK 3;AT 3+N, 20;"DOBOGÓS 10P. "
5156 IF w=2 THEN PRINT INK 3;AT 3+N, 20;"DOBOGÓS 6P. "
5157 IF w=3 THEN PRINT INK 3;AT 3+N, 20;"DOBOGÓS 4P. "
5158 IF w=4 THEN PRINT AT 3+N, 20;"HELYEZÉS 3P. "
5159 IF w=5 THEN PRINT AT 3+N, 20;"HELYEZÉS 2P. "
5160 IF w=6 THEN PRINT AT 3+N, 20;"HELYEZÉS 1P. "
5161 IF a<>PEEK (k1) THEN PRINT INK 2;AT N+3, 0;f$(n);"NINCS HELYEZÉS"
5162 NEXT n
5165 PRINT INK 3;AT 20, 2;"EDDIGI EREDMÉNYE:";p(a);" PONT"
5170 PRINT AT 21, 5;"NYOMJ EGY GOMBOT !"
5180 IF INKEY$="" THEN GO TO 5180
5185 IF INKEY$="M" THEN GO SUB 9200
5190 GO TO 2000
6000 REM FUTAMGYŐZTESEK PONTJAI
6001 CLS : GO SUB 9001
6002 PRINT INK 2;AT 2, 3;"A GYŐZELEMÉRT JÁRÓ PONTOK:"
6003 PRINT INK 1;AT 8, 2;"ELSŐ HELYEZETT:10 PONT";AT 9, 2;"MÁSODIK
HELYEZETT: 6 PONT";AT 10, 2;"HARMADIK HELYEZETT: 4 PONT"
6004 PRINT AT 11, 2;"NEGYEDIK HELYEZETT: 3 PONT";AT 12, 2;"ÖTÖDIK HELYEZETT:
2 PONT";AT 13, 2;"HATODIK HELYEZETT: 1 PONT"
6006 PRINT AT 21, 6;"NYOMJ EGY GOMBOT": PAUSE 0
6010 REM KERESÉS-FUTAMGYŐZTESEK UTÁN
6015 CLS : PRINT INK 2;AT 1, 4;"1999 ÉVI FUTAMGYŐZTESEK:";AT 2, 4;"-----
-----"; INK 3;AT 3, 2;" HELYSZÍN: VERSENYZŐK:"
6020 FOR w=1 TO fm
6030 LET k1=m0+(w-1)*212
6045 PRINT AT W+4, 0; INK 3;w;". "; INK 1;AT W+4, 3;f$(w); INK 2;AT W+4,
17;n$(PEEK (k1))
6048 BEEP .01, W
6050 NEXT w
6060 PRINT #0;" NYOMJ EGY GOMBOT"
6065 REM FUTAMMÁSODIKOK
6070 PAUSE 0: BORDER 4: PAPER 4: CLS
6071 PRINT INK 2;AT 1, 4;"1999 ÉVI FUTAM-MÁSODIKOK:";AT 2, 4;"-----
-----"; INK 3;AT 3, 2;" HELYSZÍN: VERSENYZŐK:"
6072 FOR w=1 TO fm: LET k1=m0+(w-1)*212: LET k1=k1+1
6073 PRINT AT W+4, 0; INK 2;w;". "; INK 1;AT W+4, 3;f$(w); INK 3;AT W+4,
17;n$(PEEK (k1)): BEEP .02, -W: NEXT W
6074 PRINT #0;" NYOMJ EGY GOMBOT"
6075 REM FUTAMHARMADIKOK
6076 PAUSE 0: BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS
6077 PRINT INK 2;AT 1, 4;"1999 uVI FUTAM-HARMADIKOK:";AT 2, 4;"-----
-----"; INK 6;AT 3, 2;" HELYSZÍN: VERSENYZŐK:"
6078 FOR w=1 TO fm: LET k1=m0+(w-1)*212: LET k1=k1+2
6079 PRINT AT W+4, 0; INK 2;w;". "; INK 6;AT W+4, 3;f$(w); INK 3;AT W+4,
17;n$(PEEK (k1)): BEEP .02, -W: NEXT W
6083 PRINT #0;" NYOMJ EGY GOMBOT"
6084 IF INKEY$="" THEN GO TO 6084
6085 IF INKEY$="M" THEN GO SUB 9200
6086 BORDER 1: PAPER 6: INK 0: CLS
6090 GO TO 2000
6100 REM 1998 BAJNOKI NAPTÁR
6110 CLS : GO SUB 9001
6120 PRINT AT 1, 1;" 1998 ÉVI VERSENY-NAPTÁR:"

```



6122 PRINT INK 2;AT 3, 1;"1. AUSZTRÁLIA ALBERT PARK MÁRC 8"  
6124 PRINT INK 3;AT 4, 1;"2. BRAZILIA INTERLAGOS MÁRC 29"  
6126 PRINT INK 1;AT 5, 1;"3. ARGENTINA GALVEZ ÁPRILIS 12"  
6128 PRINT INK 2;AT 6, 1;"4. SAN MARINO IMOLA ÁPRILIS 26"  
6130 PRINT INK 0;AT 7, 1;"5. SPANYOLO. CATALUNYA MÁJUS 10"  
6133 PRINT INK 1;AT 8, 1;"6. MONTE-CARLO MONACO MÁJUS 24"  
6135 PRINT INK 2;AT 9, 1;"7. CANADA VILLENEUVE JÚNIUS 7"  
6137 PRINT INK 3;AT 10, 1;"8. FRANCIAO. NERVERS JÚNIUS 28"  
6139 PRINT INK 1;AT 11, 1;"9. ANGLIA SILVERSTONE JÚLIUS 12"  
6140 PRINT INK 2;AT 12, 1;"10. AUSZTRIA ZELTWEG JÚLIUS 26"  
6142 PRINT INK 3;AT 13, 1;"11. NÉMETO. HOCKENHEIM AUG 2"  
6144 PRINT INK 0;AT 14, 1;"12. MAGYARO. HUNGARORING AUG 16"  
6146 PRINT INK 2;AT 15, 1;"13. BELGIUM SPA-F. CHAMPS AUG 30"  
6150 PRINT INK 1;AT 16, 1;"14. OLASZORSZÁG MONZA SZEPT 13"  
6155 PRINT INK 0;AT 17, 1;"15. NÉMETO. NÜRBURGRING SZEPT 27"  
6160 PRINT INK 2;AT 18, 1;"16. JAPÁN SUZUKA NOVEMBER 1"  
6166 BRIGHT 1: PRINT INK 1;AT 20, 6;"NYOMJ EGY GOMBOT": BRIGHT 0  
6167 PAUSE 0: CLS : GO TO 6210  
6200 REM HUNGARORING- MAGYARORSZÁG  
6202 CLS : GO SUB 9001  
6203 PRINT INK 2;AT 1, 3;"HUNGARORING-MAGYARORSZÁG"  
6204 PRINT INK 3;AT 2, 3;"A PÁLYA 1985-BEN ÉPÜLT. ";AT 3, 1;"AZ ELSŐ VERSENY  
1986-BAN VOLT. "  
6205 PRINT INK 1;AT 4, 1;"A KÖRÖK SZÁMA: 77. ";AT 5, 1;"A VERSENYTÁV: 305. 536  
KM. . "  
6206 PRINT INK 1;AT 6, 1;"A PÁLYAHOSSZ: 3968 MÉTER. "; INK 2;AT 7, 5;"AZ  
EDDIGI GYŐZTESEK:"  
6207 PRINT INK 1;AT 8, 1;"1986 NELSON PIQUET";AT 9, 1;"1987 NELSON  
PIQUET";AT 10, 1;"1988 AYRTON SENNA";AT 11, 1;"1989 NIGEL MANSELL";AT 12,  
1;"1990 THIERRY BOUTSEN";AT 13, 1;"1991 AYRTON SENNA";AT 14, 1;"1992 AYRTON  
SENNA"  
6208 PRINT INK 1;AT 15, 1;"1993 DAMON HILL";AT 16, 1;"1994 MICHAEL  
SCHUMACHER";AT 17, 1;"1995 DAMON HILL";AT 18, 1;"1996 JACQUES VILLENEUVE";AT  
19, 1;"1997 JACQUES VILLENEUVE";AT 20, 1;"1998 MICHAEL SCHUMACHER";AT 21,  
1;"1999 MIKA HAKKINEN"  
6209 PAUSE 0: CLS : GO TO 200  
6210 GO SUB 9001  
6215 REM 1998 VÉGEREDMÉNY  
6220 PRINT AT 1, 1;"1998 ÉVI VILÁGBAJNOKSÁG VÉGE:"  
6222 PRINT INK 2;AT 3, 1;"1. MIKA HAKKINEN FINNO. 100 PONT"  
6224 PRINT INK 3;AT 4, 1;"2. MIC. SCHUMACHER NÉMET 86 PONT"  
6226 PRINT INK 1;AT 5, 1;"3. DAVID COULTHARD SKÓT 56 PONT"  
6228 PRINT INK 2;AT 6, 1;"4. EDDIE IRVINE ANGOL 47 PONT"  
6230 PRINT INK 0;AT 7, 1;"5. JA. VILLENEUVE CANADA 21 PONT"  
6232 PRINT INK 2;AT 8, 1;"6. DEMON HILL ANGOL 20 PONT"  
6234 PRINT INK 3;AT 9, 1;"7. HEINZ FRENTZEN NÉMET 17 PONT"  
6236 PRINT INK 1;AT 10, 1;"8. ALEXANDER WURZ AUSZ. 17 PONT"  
6238 PRINT INK 0;AT 11, 1;"9. G. FISICHELLA OLASZO. 16 PONT"  
6240 PRINT INK 3;AT 12, 1;"10. R. SCHUMACHER NÉMET 14 PONT"  
6242 PRINT INK 0;AT 13, 1;"11. JEAN ALESI FRANCIAOR. 9 PONT"  
6245 PRINT INK 2;AT 14, 1;"12. RUBEN BARICHELLO BRA. 4 PONT"  
6250 PRINT INK 1;AT 15, 1;"13. PEDRO DINIZ BRAZILIA 3 PONT"  
6255 PRINT INK 3;AT 16, 1;"14. MIKA SALO FINNORSZÁG 3 PONT"  
6260 PRINT INK 1;AT 17, 1;"15. JAN MAGNUSSEN DÁNIA 1 PONT"  
6265 PRINT INK 2;AT 18, 1;"16. JOHNN. HERBERT ANGLIA 1 PONT"  
6266 PRINT INK 0;AT 19, 1;"17. JARNO TRULLI OLASZO. 1 PONT"  
6268 PRINT INK 2;AT 21, 5;" NYOMJ EGY GOMBOT "  
6270 PAUSE 0  
6271 REM ISTÁLLÓK 1998-BAN  
6272 CLS : GO SUB 9001  
6274 PRINT AT 1, 1;"ISTÁLLÓK VÉGEREDMÉNYE 1998-BAN"  
6276 PRINT AT 6, 1;"1. MCLAREN-MERCEDES 156 PONT"  
6278 PRINT AT 7, 1;"2. FERRARI 133 PONT"  
6280 PRINT AT 8, 1;"3. WILLIAMS MACACHROME 38 PONT"

```

6282 PRINT AT 9, 1;"4. JORDAN-MUGEN-HONDA 34 PONT"
6284 PRINT AT 10, 1;"5. BENETTON MECACHROME 33 PONT"
6286 PRINT AT 11, 1;"6. SAUBER-PATRONAS 10 PONT"
6287 PRINT AT 12, 1;"7. ARROWS-TWR 6 PONT"
6288 PRINT AT 13, 1;"8. STEWARD-FORD 5 PONT"
6289 PRINT AT 14, 1;"9. PROST-PEUGEOT 1 PONT"
6290 PRINT INK 2;AT 21, 5;" NYOMJ EGY GOMBOT ": PAUSE 0
6291 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : GO SUB 9500
6292 INK 7: PRINT AT 2, 5;"FORMA1 FEKETE OLDALA";AT 3, 5;"-----
";AT 4, 1;"ÉLETÜKET VESZTETTÉK A FORMA 1 CIRKUSZNÁL:"
6293 PRINT AT 8, 0;"ALBERTO ASCARI 1955, 36 ÉVES VOLT";AT 9, 0;"JIM CLARK
1968, 32 ÉVES VOLT"
6294 PRINT AT 10, 0;"GRAHAM HILL 1975, 46 ÉVES VOLT";AT 11, 0;"MIKE
HAWTHORN 1959, 29 ÉVES VOLT"
6295 PRINT AT 12, 0;"BRUCE MCLAREN 1970, 32 ÉVES VOLT";AT 13, 0;"DIDIER
PIRONI 1987, 32 ÉVES VOLT"
6296 PRINT AT 14, 0;"JOCHEN RINDT 1970, 24 ÉVES VOLT"
6297 PRINT AT 15, 0;"AYRTON SENNA 1994, 32 ÉVES VOLT";AT 16, 0;"G.
VILLENEUVE 1982, 32 ÉVES VOLT"
6298 PRINT AT 19, 6;"NYOMJ EGY GOMBOT": PAUSE 0
6299 GO TO 200
6300 REM 1999 BAJNOKI NAPTÁR ÉS VERSENYZŐK
6301 CLS : GO SUB 9001
6302 PRINT AT 1, 1;" 1999 ÉVI VERSENYZŐK:"
6303 PRINT AT 4, 1;"MIKA HAKKINEN", "DAVID COULTHARD"
6304 PRINT AT 5, 1;"MIC. SCHUMACHER", "EDDIE IRVINE"
6305 PRINT AT 6, 1;"JOHNNY HERBERT", "R. BARRICHELLO"
6306 PRINT AT 7, 1;"JEAN ALESI", "PEDRO DINIZ"
6307 PRINT AT 8, 1;"OLIVER PANIS", "JARNO TRULLI"
6308 PRINT AT 9, 1;"MARC GENE", "LUCA BADOER"
6309 PRINT AT 10, 1;"J. VILLENEUVE", "RICARDO ZONTA"
6310 PRINT AT 11, 1;"ALEX ZANARDI", "RALF SCHUMACHER"
6311 PRINT AT 12, 1;"DE LA ROSA", "TORA TAKAGI"
6312 PRINT AT 13, 1;"G. FISICHELLA", "ALEX WURZ"
6313 PRINT AT 14, 1;"H. H. FRENTZEN", "DAMON HILL"
6314 INK 2: PRINT AT 16, 2;"MIKA SALO (FERRARI) PILÓTA";AT 17,
1;"HELYETTESÍTETTE AZ ANGLI"BAN";AT 18, 1;"KARAMBOLOZOTT M. SCHUMACHERT, ";AT 19,
1;"AKI MALAYSIÁBAN VISSZATÉRT": INK 1
6318 PRINT INK 3;AT 21, 4;" NYOMJ EGY GOMBOT TOVÁBB ": PAUSE 0: CLS
6319 GO SUB 9001
6320 PRINT AT 1, 1;" 1999 ÉVI VERSENY-NAPTÁR:"
6322 PRINT INK 2;AT 3, 1;"1. AUSZTRÁLIA ALBERT PARK MÁRC 7"
6324 PRINT INK 3;AT 4, 1;"2. BRAZILIA INTERLAGOS "PR 11"
6326 PRINT INK 2;AT 5, 1;"3. SAN MARINO IMOLA MÁJUS 2"
6328 PRINT INK 1;AT 6, 1;"4. MONTE-CARLO MONACO MÁJUS 24"
6330 PRINT INK 0;AT 7, 1;"5. SPANYOLO. CATALUNYA MÁJUS 30"
6335 PRINT INK 2;AT 8, 1;"6. CANADA VILLENEUVE JÚNIUS 13"
6337 PRINT INK 3;AT 9, 1;"7. FRANCIAO. NERVERS JÚNIUS 27"
6339 PRINT INK 1;AT 10, 1;"8. ANGLIA SILVERSTONE JÚLIUS 11"
6340 PRINT INK 2;AT 11, 1;"9. AUSZTRIA ZELTWEG JÚLIUS 26"
6342 PRINT INK 3;AT 12, 1;"10. NÉMETO. HOCKENHEIM AUG 1"
6344 PRINT INK 0;AT 13, 1;"11. MAGYARO. HUNGARORING AUG 15"
6346 PRINT INK 2;AT 14, 1;"12. BELGIUM SPA-F. CHAMPS AUG 29"
6350 PRINT INK 1;AT 15, 1;"13. OLASZORSZÁG MONZA SZEPT 12"
6355 PRINT INK 0;AT 16, 1;"14. NÉMETO. NÜRBURGRING SZEPT 26"
6358 PRINT INK 2;AT 17, 1;"15. MALAYSIA SEPANG OKTÓBER 17"
6360 PRINT INK 3;AT 18, 1;"16. JAPÁN SUZUKA OKTÓBER 31"
6370 PRINT AT 21, 2;" NYOMJ EGY GOMBOT A MENÚHÓZ "
6398 PAUSE 0
6399 GO TO 200
6400 REM ISTÁLLÓK CIMEI
6410 CLS : GO SUB 9001
6420 PRINT INK 2;AT 2, 5;"MELYIKET KÉRED ?"
6425 PRINT INK 1;AT 5, 2;"A. WEST-MCLAREN MERCEDES"

```

```

6430 PRINT AT 6, 2;"B. FERRARI"
6435 PRINT AT 7, 2;"C. BAR-SUPERTEC"
6438 PRINT AT 8, 2;"D. JORDAN-MUGEN-HONDA"
6440 PRINT AT 9, 2;"E. SAUBER PETRONAS"
6445 PRINT AT 10, 2;"F. ARROWS TWR"
6448 PRINT AT 11, 2;"G. PROST PEUGEOT"
6450 PRINT AT 12, 2;"H. STEWART-FORD"
6455 PRINT AT 13, 2;"I. BENETTON SUPERTEC"
6458 PRINT AT 14, 2;"J. WILLIAMS SUPERTEC"
6460 PRINT AT 15, 2;"K. BENETTON MECACHROME"
6465 PRINT AT 16, 2;"L. MINARDI-FORD"
6470 PRINT INK 2;AT 21, 1;"NYOMJ EGY BETÚT, 'v-t'MENŰHÖZ"
6480 PAUSE 0
6500 LET A$=INKEY$: CLS
6505 IF INKEY$="M" THEN GO SUB 9200
6507 IF INKEY$="V" THEN GO TO 200
6510 IF INKEY$="A" THEN GO TO 6600
6520 IF INKEY$="B" THEN GO TO 6700
6525 IF INKEY$="C" THEN GO TO 6800
6528 IF INKEY$="D" THEN GO TO 6900
6590 GO TO 200
6600 REM WEST-MCLAREN MERCEDES
6602 GO SUB 9001
6605 PRINT INK 2;AT 4, 2;"WEST-MCLAREN MERCEDES"
6610 PRINT INK 1;AT 6, 2;"MCLAREN INTERNATIONAL LTD. "
6615 PRINT AT 7, 2;" WOKING BUSINESS PARK. "
6617 PRINT AT 8, 2;" ALBERT DRIVE , WOKING"
6620 PRINT AT 9, 2;" SURREY GU21 5JY. "
6625 PRINT AT 10, 2;" UNITED KINGDOM"
6630 PRINT INK 2;AT 12, 2;" VERSENYZŐK:"
6635 PRINT AT 14, 5;" MIKA HAKKINEN";AT 16, 5;" DAVID COULTHARD"
6645 PRINT INK 2;AT 18, 5;"SZPONZOR:WEST CO. "
6685 PRINT INK 1;AT 21, 1;"EGY GOMBOT AZ ISTÁLLÓK MENŰHÖZ"
6686 PAUSE 0
6690 CLS : GO TO 6400
6700 REM FERRARI ISTÁLLÓ
6702 GO SUB 9001
6704 PRINT AT 4, 2;" FERRARI"
6710 PRINT AT 6, 2;" FERRARI SPA"
6715 PRINT AT 7, 2;" VIA ASCARI 55/57"
6720 PRINT AT 8, 2;" 41053 MARANELLO"
6725 PRINT AT 9, 2;" MODENA"
6730 PRINT AT 10, 2;" ITALY"
6734 PRINT AT 12, 2;" VERSENYZŐK:"
6740 PRINT AT 14, 5;" MICHAEL SCHUMACHER";AT 15, 7;"(MIKA SALO)";AT 16, 5;"
EDDIE IRVINE"
6745 PRINT INK 2;AT 18, 5;"SZPONZOR:MARLBORO";AT 19, 5;"ÉS A SHELL CORP. "
6785 PRINT AT 21, 1;"EGY GOMBOT AZ ISTÁLLÓK MENŰHÖZ"
6786 PAUSE 0
6790 CLS : GO TO 6400
7000 REM VERSENYZŰK PONTÁLLÁSA
7002 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: CLS
7005 PLOT 20, 12: DRAW 222, 0: DRAW 0, 157: DRAW -222, 0: DRAW 0, -157
7006 LET z=10
7007 FOR x=21 TO 28
7008 PLOT x, z: DRAW 222, 0: LET z=z-1: NEXT x
7009 LET Z=12
7010 FOR x=244 TO 251
7011 PLOT x, z: DRAW 0, 157: LET z=z-1: NEXT x
7019 PRINT AT 0, 5;"VERSENYZŐK PONTVERSENYE:"
7020 DIM s(nm, 2)
7030 FOR w=1 TO nm
7040 LET s(w, 1)=p(w): LET s(w, 2)=w
7050 NEXT w

```

```

7060   FOR w=1 TO nm-1
7070   FOR n=nm-1 TO w STEP -1
7080   IF s(n+1, 1)<=s(n, 1) THEN GO TO 7110
7090   LET se=s(n, 1): LET s(n, 1)=s(n+1, 1): LET s(n+1, 1)=se
7100   LET se=s(n, 2): LET s(n, 2)=s(n+1, 2): LET s(n+1, 2)=se
7110   NEXT n
7120   PRINT AT W+1, 3;w;"  ";AT W+1, 6;n$(s(w, 2));AT W+1, 25;s(w, 1)
7130   NEXT w
7140   PRINT AT 19, 3;w;"  ";AT 19, 6;n$(s(w, 2));AT 19, 25;s(w, 1)
7145   PRINT #0;"          NYOMJ EGY GOMBOT"
7150   PAUSE 0
7151   BORDER 1: PAPER 6: INK 1: CLS : GO SUB 9001
7152   PRINT INK 2;AT 1, 4;"1999-BEN NINCS HELYEZÉSÜK: "
7153   INK 3: PRINT AT 7, 2;"LUCA BADOER";AT 9, 2;"J. VILLENEUVE";AT 11,
2;"RICARDO ZONTA";AT 13, 2;"ALEX ZANARDI"
7155   INK 1: PRINT AT 7, 18;"MINARDI";AT 9, 18;"BAR";AT 11, 18;"BAR";AT 13,
18;"WILLIAMS"; INK 3;AT 15, 2;"TORA TAKAGI"; INK 1;AT 15, 18;"ARROWS"
7158   PRINT INK 2;AT 21, 5;"NYOMJ EGY GOMBOT"
7159   PAUSE 0
7160   GO TO 2000
8000   REM ISTÁLLÓK PONTJAI
8005   CLS : INK 1: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -
175: PLOT 2, 2: DRAW 251, 0: DRAW 0, 171: DRAW -251, 0: DRAW 0, -171
8010   PRINT INK 2;AT 2, 1;"A KONSTRUKTÓRÓK PONTVERSENYE": PRINT : PRINT : PRINT
8020   DIM s(nm, 2)
8030   LET s(1, 1)=p(1): LET s(1, 2)=1
8040   LET sm=1
8050   FOR w=2 TO nm
8060   FOR n=1 TO sm
8070   IF i$(w)=i$(s(n, 2)) THEN LET s(n, 1)=s(n, 1)+p(w): GO TO 8100
8080   NEXT n
8090   LET sm=sm+1: LET s(sm, 1)=p(w): LET s(sm, 2)=w
8100   NEXT w
8110   FOR w=1 TO sm-1
8120   FOR n=sm-1 TO w STEP -1
8130   IF s(n+1, 1)<=s(n, 1) THEN GO TO 8160
8140   LET se=s(n, 1): LET s(n, 1)=s(n+1, 1): LET s(n+1, 1)=se
8150   LET se=s(n, 2): LET s(n, 2)=s(n+1, 2): LET s(n+1, 2)=se
8160   NEXT n
8170   PRINT TAB (4);w;"  ";TAB (7);i$(s(w, 2));"  ";s(w, 1);" PONT"
8180   NEXT w
8190   PRINT TAB (4);w;"  ";TAB (7);i$(s(w, 2));"  ";s(w, 1);" PONT"
8195   INK 1: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175:
PLOT 2, 2: DRAW 251, 0: DRAW 0, 171: DRAW -251, 0: DRAW 0, -171
8196   PRINT INK 2;AT 21, 6;" NYOMJ EGY GOMBOT "
8200   IF INKEY$="" THEN GO TO 8200
8210   GO TO 2000
9000   GO TO 200
9001   REM DUPLA KERETEZÉS
9005   PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175: PLOT 2,
2: DRAW 251, 0: DRAW 0, 171: DRAW -251, 0: DRAW 0, -171: BEEP .01, 10
9010   RETURN
9200   REM AZ AKTUÁLIS KÉPERNYŐ          NYOMTATÁSA
9210   COPY
9220   RETURN
9250   LET X$="?11/2o          FORMA 1          ?11/2o          FORMA 1          ?11/2o
FORMA 1          ?11/2o          FORMA 1          ?11/2o          FORMA 1          "
9260   RETURN
9415   BORDER 1: PAPER 6: INK 1: CLS
9420   RETURN
9500   REM DÍSZKERET
9510   INK 1
9520   PLOT 10, 0: DRAW -10, 10, PI/2: DRAW 0, 155
9530   DRAW 10, 10, PI/2: DRAW 235, 0

```

```
9540    DRAW 10, -10, PI/2: DRAW 0, -155
9550    DRAW -10, -10, PI/2: DRAW -235, 0
9560    RETURN
9998    REM          A PROGRAM MINDEN          VERSENYNAP UTÁN
AKTUALIZÁLÁSRA          KERÜL
9999    REM UTOLSÓ MÓDOSÍTÁS          1999 AUGUSZTUS 16
```

# IZOTÓP KERESÉS

Leírás:

Az USA haditengerészete véleltenül beleejtett több atombombát 1991-ben az Atlanti óceánba, és ezt kell megkeresnünk egy bűvárhajó segítségével. Munkánkat akadályozzák a sugárzás miatt rövidre szabott kutatási idő, a megkerült - mutáns-kék - polipok, és a nagyranőtt hínár. Irányítás a kurzorgombokkal, három életünk van.



```
5          REM
10         REM *****
20         REM * IZOTOP KERESÉS *
30         REM *
40         REM * ugyessegi jatek *
50         REM *
70         REM * NYITRAI 2000' *
80         REM *****
85         REM
90         POKE 23609, 10: POKE 23658, 8: GO SUB 1140: GO SUB 1010: GO SUB
330: GO TO 110
100        GO SUB 1010: GO SUB 330
110        PAPER 5: CLS : POKE 23624, 8: BORDER 1
120        GO SUB 770: GO SUB 820
130        LET x1=x: LET y1=y
140        PRINT AT y1, x1;" ";AT y1+1, x;" "
150        IF IN 32766=190 THEN GO SUB 520
160        LET x=x+(IN 57342=190)-(IN 57342=189): LET y=y+(IN 65022=190)-
(IN 64510=190)
170        IF pu=1 THEN GO SUB 300
180        LET y=y+(y<1)-(y>16)
190        LET x=x-(x>30)+(x<0)
200        LET l=USR 60000
210        IF ATTR (y, x)<>40 OR ATTR (y+1, x)<>40 OR ATTR (y, x+1)<>40 OR
ATTR (y+1, x+1)<>40 THEN GO SUB 860
212        REM *****
213        REM * A BUVAR-HAJO *
214        REM *****
220        PRINT INK 0;AT y, x;"1/4";AT y+1, x;"1/23/4"
230        IF ido=1 THEN GO TO 730
```

```

240             IF ido<100 THEN PRINT AT 21, 16; PAPER 7;" ": IF ido<10 THEN
PRINT AT 21, 15; PAPER 7;" "
250             IF pu=1 THEN GO SUB 280
260             LET ido=ido-1: PRINT AT 21, 14; PAPER 7;ido
270             GO TO 130
275             REM *****
276             REM *   RADIOAKTIV BOMBA *
277             REM *****
280             PRINT AT y+2, x;"ÁÂ";AT y+3, x;"3$"
290             RETURN
300             PRINT AT y1+2, x1; PAPER 5;" ";AT y1+3, x1;" "
310             RETURN
315             REM *****
320             REM *   JATEK MAGYARAZAT *
325             REM *****
326             BRIGHT 1
330             PAPER 0: CLS : INK 7: POKE 23624, 15: CLS : BORDER 1
340             PRINT AT 0, 0; INK 1;" KUTATAS AZ IZOTOP BOMBA UTAN "
350             PRINT INK 6;AT 2, 0;" EBBEN A JATEKBAN, AZ AMERIKAILEGIERO
ALTAL ELVESZTETT HAROMIZOTOP-BOMBAT KELL AZ ATLANTI"
360             INK 6: PRINT "OCEANBOL KIHALASZNOD. "; INK
2;"MUNKADATNEHEZITI A SUGARFERTOZESTOL MEGKERGULT NEHANY ORIAS KEK-POLIP. "
370             INK 4: PRINT "A SUGARZASTOL SZINTEN VESZELYESLETT FENEKEN
LEVO HINAR, EHHEZSEM LEHET HOZZAERNI, MERT AZ ELE-TEIDNEK HAMAROSAN VEGE LESZ. "
380             PRINT INK 5;"IGYEKEZNEK IS KELL, MERT A SUGAR-DOZIS MIATT
LEALLITJAK A MUNKAT. "
390             INK 7: PRINT AT 20, 3;"Q=FEL;A=LE;O=BALRA;P=JOBBRA";AT 19,
7;"SPACE=FELVESZ/LERAK"
400             PRINT AT 15, 11;; INK 4;"? " ; INK 2;"ÁÂ " ; INK 6;"
"1/4"
410             PRINT AT 16, 11; INK 4;"y " ; INK 2;"3$ " ; INK 6;"
1/23/4"
420             PRINT INK 5;AT 18, 0;" POLIP"; INK 4;" HINAR"; INK 2;"
IZOTOP"; INK 6;" BUVAR-HAJO"
430             PRINT #0; INK 6;" Ketyeg a "; FLASH 1;"GEIGER"; FLASH 0;"
szamlalo,
NYOMD AZ 'I' GOMBOT !"
460             LET im=1
465             PRINT AT 0, 0; INK im;" KUTATAS AZ IZOTOP BOMBA UTAN ": LET
im=im+1: IF im=8 THEN LET im=1
467             PRINT AT 15, 3; INK im;"·u";AT 16, 3;"Üü"
470             PAUSE 6
480             IF INKEY$="i" OR INKEY$="I" THEN GO TO 510
490             PRINT AT 15, 3; INK im;"ö.";AT 16, 3;"ou"
495             BEEP .01, im/10
500             PAUSE 6: GO TO 465
510             PAPER 5: CLS : BORDER 1: INK 0: BRIGHT 0: RETURN
520             IF y=16 THEN GO TO 550
530             IF y=1 THEN GO TO 580
540             IF y<>16 OR y<>1 THEN RETURN
550             IF ATTR (y+2, x)<>42 OR ATTR (y+2, x+1)<>42 THEN GO TO 620
560             LET pu=1: POKE 60230, INT (RND*6)+16: FOR n=10 TO 150 STEP 10:
POKE 60228, n: LET l=USR 60227: NEXT n: PRINT AT y+2, x;" ";AT y+3, x;" ":
BORDER 1
570             RETURN
580             IF x<10 OR x>20 OR pu=0 THEN RETURN
590             PRINT AT y1+2, x1;" ";AT y1+3, x1;" "
600             POKE 60230, INT (RND*6)+16: FOR n=150 TO 10 STEP -10: POKE
60228, n: LET l=USR 60227: NEXT n: BORDER 1
610             LET pu=0: LET pont=pont+100: PRINT AT 21, 26; PAPER 7;pont:
PAPER 5: LET can=can+1: LET puf=ft-can: IF can=ft+1 THEN GO TO 630
620             RETURN
625             REM *****
630             REM *   SIKERES MEGTALALAS *           *   UJABB FOKOZAT   *
635             REM *****

```

```

640          CLS : PRINT INK 2;AT 4, 2;"GRATULALOK, szuper buvar vagy!";AT
8, 8;"ÂÂ ÂÂ ÂÂ ÂÂ ÂÂ";AT 9, 8;"3$ 3$ 3$ 3$ 3$"; INK 6;AT 12, 3;" MEGTALALTAD AZ
OSSZES          RADIOAKTIV BOMBAT!!"
650          PRINT AT 14, 1; INK 1;"A SZERZETT IDOD: ";ido;" masodperc"
660          PRINT AT 16, 2; INK 2; FLASH 1;"JUTALOM-pontjaid: ";ido;"
pont": LET pont=pont+ido
670          FOR n=9 TO 90: POKE 60181, n: LET l=USR 60179: NEXT n
680          PRINT #0;" NYOMJ EGY GOMBOT, A KOVETKEZO          FOKOZATHOZ!"
690          BORDER 1: PAUSE 0
700          LET can=0: LET ft=ft+1: LET puf=ft: LET pc=pc-3: IF ft=9 THEN
LET ft=9
710          IF pc<1 THEN LET pc=1
720          CLS : LET y=1: LET ido=200+50*ft: LET z=z+1: GO SUB 1010: LET
x=15: GO TO 120
730          CLS : PRINT AT 3, 8; FLASH 1; INK 2;"LEJART AZ IDO!"; FLASH 0;
INK 1;AT 5, 1;"·u  ö.  ·u  ö.  ·u  ö.  ·u  ö.  ou  ou  ou  ou  ou  ou  ou"
740          PRINT INK 1;AT 9, 2;"A RADIOAKTIV KIJELZOD SZERINT"" TUL
NAGY SUGARADAGOT KAPTAL""          << HOLNAPIG >> "" A KUTATAST
MEGSZAKITOTTAM!"
750          FOR n=130 TO 9 STEP -1: POKE 60181, n: LET l=USR 60179: NEXT n
760          PAUSE 600: GO TO 910
770          FOR m=0 TO puf: FOR n=pc TO pc+puf*3 STEP 3: PRINT AT 18, n;
INK 2;"ÂÂ": NEXT n: NEXT m
780          FOR m=0 TO puf: FOR n=pc TO pc+puf*3 STEP 3: PRINT AT 19, n;
INK 2;"3$": NEXT n: NEXT m
790          INK 4: FOR n=0 TO 32 STEP 3: PRINT AT 16, n;"?": NEXT n: FOR
n=0 TO 32 STEP 3: PRINT AT 17, n;"y": NEXT n
800          FOR n=0 TO 32 STEP 3: PRINT AT 18, n;"y": NEXT n: FOR n=0 TO 32
STEP 3: PRINT AT 19, n;"y": NEXT n
810          INK 0: RETURN
820          PRINT AT 20, 0; PAPER 6;l$
830          PRINT AT 21, 0; PAPER 7;l$: PRINT AT 21, 0; PAPER
7;"ELET=";elet;"          IDO= ";ido;"          PONT= ";pont
840          PRINT AT 0, 10;"1 ZSILIP o"
850          RETURN
860          POKE 60139, 40: LET elet=elet-1: PRINT AT 21, 5; PAPER 7;elet
870          LET car=can
880          LET l=USR 60201
890          IF elet=0 THEN GO TO 910
900          LET pu=0: LET y=1: LET x=16: CLS : GO TO 120
905          REM *****
906          REM * A JATEK VEGE *
907          REM *****
910          PAPER 0: POKE 23624, 0: PAUSE 300
920          PRINT AT 20, 0; PAPER 0; INK 6;"          A JATEKNAK VEGE
"
930          POKE 60230, 17: FOR n=0 TO 19: POKE 60228, 170: PRINT AT 21, 0;
PAPER 0;l$: LET l=USR 3280: RANDOMIZE USR 60227: NEXT n: BORDER 1
940          POKE 60181, 255: PRINT AT 7, 5; INK 5;"NE SIRJ, PROBALD UJRA
!!": FOR n=0 TO 4: LET l=USR 60179: NEXT n
950          BORDER 1
960          PAUSE 30: PRINT AT 10, 5; INK 4;"ELERT PONTSZAMOD: ";pont; INK
2;AT 12, 6;"ELETEIDNEK SZAMA:";elet: LET l=USR 60201
970          PRINT #0;" NYOMJ EGY GOMBOT          A JATEK
FOLYTATASAHOZ !!"
980          INK 0: LET z=2: LET can=0: LET pc=10: LET ft=2: LET puf=ft: LET
y=3: LET x=16
990          FOR n=42000 TO 42050: POKE n, 0: NEXT n
1000         PAUSE 0: LET elet=9: LET ido=200: LET pont=0: GO TO 100
1005         REM *****
1006         REM * A POLIPOK SZAMA 1-5 *
1007         REM *****
1010         POKE 42000, 4: POKE 42001, 14: POKE 42002, 1: POKE 42003, 0:
POKE 42004, 1: POKE 42005, 255

```



```

1020          CLS : LET a=42005
1030          FOR f=1 TO z
1040          POKE a, INT (RND*29+2)
1050          POKE a+1, INT (RND*10+4)
1060          POKE a+2, 1
1070          POKE a+3, 1
1080          IF NOT PEEK (a+2) AND NOT PEEK (a+3) THEN GO TO 1060
1090          POKE a+4, 1
1100          POKE a+5, 255
1110          LET a=a+5
1120          NEXT f
1130          RETURN
1135          REM *****
1136          REM *A SPRITE-K GEPI KODJA*
1137          REM *****
1140          LET osszeg=0: FOR n=60000 TO 60247: READ a: POKE n, a: LET
osszeg=osszeg+a: NEXT n
1150          IF osszeg<>28578 THEN PRINT "HIBA AZ ADATOKBAN, NEHOGY FUTTASD
!!": STOP
1160          DATA 221, 33, 16, 164, 221, 126, 0, 254, 255, 40, 34, 95, 221,
86, 1, 6, 2, 62, 22, 215, 122, 215, 123, 215, 62, 32, 215, 62, 32, 215, 20, 16,
240, 221, 35, 221, 35, 221, 35, 221, 35, 221, 35, 24, 215, 221, 33, 16, 164, 221,
126
1170          DATA 0, 254, 255, 200, 221, 134, 2, 254, 255, 40, 4, 254, 31,
32, 8, 221, 126, 2, 237, 68, 221, 119, 2, 221, 126, 1, 254, 2, 40, 4, 254, 14,
32, 8, 221, 126, 3, 237, 68, 221, 119, 3, 221, 126, 0, 221, 134, 2, 221, 119
1180          DATA 0, 221, 126, 1, 221, 134, 3, 221, 119, 1, 14, 144, 221,
203, 4, 126, 40, 10, 221, 203, 4, 190, 62, 4, 129, 79, 24, 4, 221, 203, 4, 254,
221, 126, 4, 203, 191, 198, 40, 50, 143, 92, 221, 86, 1, 6, 2, 62, 22, 215
1190          DATA 122, 215, 221, 126, 0, 215, 121, 215, 12, 121, 215, 12,
20, 16, 238, 221, 35, 221, 35, 221, 35, 221, 35, 221, 35, 195, 145, 234
1200          DATA 243, 14, 255, 62, 16, 237, 163, 65, 16, 254, 62, 7, 237,
163, 65, 16, 254, 13, 32, 239, 251, 201, 6, 35, 197, 33, 0, 3, 17, 1, 0, 229,
205, 181, 3, 225, 17, 16, 0, 167, 237, 82, 32, 240, 193, 16, 233, 201, 14, 0, 62,
16, 211, 254
1210          DATA 65, 16, 254, 62, 7, 211, 254, 65, 16, 254, 13, 32, 239,
201
1215          REM *****
1216          REM *      AZ UDG-K      *
1217          REM *****
1220          RESTORE 1220: FOR n=USR "a" TO USR "t"+7: READ a: POKE n, a:
NEXT n
1230          DATA 0, 0, 0, 0, 1, 3, 5, 71, 0, 0, 0, 0, 128, 192, 164, 234,
166, 30, 11, 180, 201, 18, 17, 34, 105, 112, 246, 217, 36, 34, 17, 12
1240          DATA 0, 0, 0, 0, 33, 67, 69, 37, 0, 0, 0, 0, 128, 195, 164,
168, 39, 159, 139, 116, 9, 17, 98, 12, 233, 242, 244, 216, 37, 34, 32, 16
1250          DATA 0, 82, 44, 56, 60, 120, 120, 60, 60, 120, 120, 60, 60,
120, 120, 60, 25, 63, 126, 255, 254, 254, 254, 185, 152, 252, 126, 255, 127, 127,
127, 157, 185, 255, 254, 255, 255, 120, 63, 25, 157, 255, 127, 255, 255, 30, 252,
152
1260          DATA 255, 127, 63, 31, 15, 7, 3, 1, 252, 248, 244, 252, 244,
240, 254, 0, 0, 7, 15, 28, 60, 231, 127, 255, 0, 128, 248, 132, 178, 177, 161,
255, 104, 238, 109, 235, 104, 63, 31, 12, 213, 255, 214, 252, 248, 240, 224, 96
1270          LET z=2: LET x=16: LET y=1: LET elet=5: LET pont=0: LET ido=200
1280          LET l$="": LET pu=0
1290          LET can=0: LET pc=1: LET ft=2: LET puf=ft
1300          RETURN
1305          REM *****
1306          REM *      MENTES      *
1307          REM *****
1310          SAVE "izotop": POKE 23736, 181: GO TO 100

```

# DÓRI unokám kalandjai a KISÉRTET-KASTÉLY-ban

Leírás:

A DÓRI sorozat harmadik darabja, egy igazi ATIC-ATAC klón ( persze nem olyan minőségű grafikával ) , itt is az elveszett taetvérét kell megtalálnia 30 pályán keresztül. Szuper hanghatásokkal, sok meglepetéssel. Irányítás a kurzorgombokkal. Magyarázat a Menü-ben.



```
3 REM *****
4 REM * (c) NyitraiSOFT 2002'*
5 REM *****
6 REM
7 REM *****
10 REM ** DORI unokám _ ***
    ** kalandjai _ ***
    ** a KISÉRTET- ***
    ** KASTÉLY-ban ***
11 REM *****
15 REM
50 POKE 23609, 4
55 GOTO 6011
100 FOR c=1 TO 2: FOR i=1 TO 2
120 LET x1=x+(INKEY$="6")-(INKEY$="7"): LET y1=y+(INKEY$="8")-(INKEY$="5")
130 IF ATTR (x1, y1) <> 7 OR ATTR (x1+1, y1) <> 7 THEN GOTO 1200
140 PRINT AT x, y;" ";AT x+1, y;" ";AT x1, y1;a$(i);AT x1+1, y1;b$(i): LET
x=x1: LET y=y1
200 LET a1=a+(x>0 AND ATTR (a+1, b)=7)-(x<a AND ATTR (a-1, b)=7): LET
b1=b+(y>b AND ATTR (a, b+1)=7)-(y<b AND ATTR (a, b-1)=7)
230 IF c=1 THEN LET a1=a: LET b1=b
240 PRINT AT a, b;" "; INK 6;AT a1, b1;k$(i): LET a=a1:: LET b=b1
400 IF INKEY$="0" THEN GOSUB 1500
950 NEXT i: NEXT c: GOTO 100
1210 LET p=ATTR (x1, y1): LET q=ATTR (x1+1, y1)
1220 IF p=6 OR q=6 THEN GOTO 1600
1240 IF p=4 OR q=4 THEN RANDOMIZE USR 65055: GOTO 2700
```

```

1270 IF p<4 OR q<4 THEN LET x1=x: LET y1=y
1280 IF p=5 OR q=5 THEN LET e=1: POKE z+3, 50: POKE z+5, 2: POKE z+24, 29: FOR
j=1 TO 12: LET l=USR z: NEXT j: PRINT AT 14, 3;" "; PAPER 1;AT 19, 24; FLASH
1;"IGEN"
1295 GOTO 140
1510 POKE z+3, 180: POKE z+5, 3: POKE z+24, 28
1514 IF b<y THEN GOTO 1800
1521 IF ATTR (x, y+1)<6 OR ATTR (x+1, y+1)<6 THEN RETURN
1522 FOR j=1 TO 2: PRINT AT x, y;"_";AT x+1, y;"_"
1525 LET l=USR z
1570 PRINT AT x, y;"_ ";AT x+1, y;"_ ": LET l=USR z: POKE z+5, 2: POKE z+24,
29: NEXT j
1580 IF y=b-2 AND x=a THEN PRINT AT a, b; OVER 1;"_": POKE z+5, 5: LET l=USR z:
PRINT AT a, b;" ": LET a=8+INT (RND*7): LET b=3+INT (RND*17): LET s=s+15: PRINT
PAPER 1;AT 12, 25;s
1599 RETURN
1610 POKE z+3, 80: POKE z+5, 11: POKE z+24, 28
1620 LET l=USR z
1630 LET t=t-5: IF t<1 THEN LET t=0
1640 PRINT PAPER 1;AT 9, 25;t;" "
1650 IF t=0 THEN GOTO 1700
1660 LET x1=x: LET y1=y
1699 GOTO 1221
1710 PRINT PAPER 1; FLASH 1;AT 8, 24;"ENERGIA"
1730 POKE z+3, 0: POKE z+5, 19: POKE z+24, 28: LET l=USR z
1740 PRINT FLASH 1; PAPER 1;AT 0, 2;"NYOMD MEG AKARMELYIK GOMBOT"
1760 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 1760
1770 IF INKEY$="" THEN GOTO 1770
1799 GOTO 6900
1821 IF ATTR (x, y-1)<6 OR ATTR (x+1, y-1)<6 THEN GOTO 1599
1822 FOR j=1 TO 2
1825 LET l=USR z
1870 PRINT AT x, y-1;"_";AT x+1, y-1;"_ ": LET l=USR z: POKE z+3, 200: POKE
z+24, 29: NEXT j
1880 IF y=b+2 AND x=a THEN PRINT AT a, b; OVER 1;"_": POKE z+5, 5: LET l=USR
z: PRINT AT a, b;" ": LET a=8+INT (RND*7): LET b=3+INT (RND*17): LET s=s+15:
PRINT PAPER 1;AT 12, 25;s
1890 GOTO 1599
2700 LET r=r+(6*((x=16)-(x=5)))+(y=19)-(y=3)
2720 IF x=16 THEN LET x1=5
2725 IF x=5 THEN LET x1=16
2730 IF y=19 THEN LET y1=3
2735 IF y=3 THEN LET y1=19
2740 FOR j=2 TO 20: PRINT AT j, 0;" "": NEXT j
2745 LET a=x: LET b=y
2750 GOSUB 3000+r*100
2790 GOTO 1271
3100 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9330: GOSUB 9310
3190 PRINT INK 6;AT 9, 9;g$;AT 10, 9;h$;AT 13, 14;i$;AT 14, 14;j$: RETURN
3200 INK 1: GOSUB 9200: GOSUB 9320: GOSUB 9330
3270 PRINT INK 3;AT 8, 6;"_";AT 9, 6;"_";AT 13, 16;"_";AT 14, 16;"_": RETURN
3300 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9320: GOSUB 9310
3370 PRINT INK 2;AT 13, 5;"_"; INK 6;"_";AT 10, 11;"_";AT 11, 11;"_":
RETURN
3400 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9310: GOSUB 9330
3470 PRINT INK 3;AT 8, 7;"_";AT 9, 7;"_"; INK 6;AT 13, 11;"_";AT
14, 10;"_": RETURN
3500 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9320: GOSUB 9330
3570 PRINT INK 2; OVER 1;AT 3, 9;"_";AT 4, 9;"_": FOR j=7 TO 15: PRINT
INK 6;AT j, 11;"_": NEXT j: RETURN
3600 INK 1: GOSUB 9200: GOSUB 9320: GOSUB 9310
3670 PRINT INK 6;AT 10, 10;i$;AT 11, 10;j$; INK 3;h$;g$;AT 14, 5; INVERSE
1;"*****";AT 15, 5;"*****"; INK 4;AT 11, 20;"_": RETURN
3700 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9300: GOSUB 9330

```

```

3770 PRINT INK 3;AT 7, 15;g$;AT 8, 15;h$; INK 1; INVERSE 1;AT 10, 9;">>>>";AT
11, 9;">>>>": RETURN
3800 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9320: GOSUB 9330: GOSUB 9310
3870 PRINT INK 3;AT 9, 8;"_____";AT 11, 9;"_"; INK 6;AT 8, 6;"_";AT 13,
10;"_": RETURN
3900 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9200: GOSUB 9300: GOSUB 9320: GOSUB 9310
3970 PRINT INK 6;AT 7, 9;i$;"_";i$;AT 8, 9;i$;"._";j$;AT 12, 5;g$;k$;g$;AT
13, 5;h$;h$;h$: RETURN
4000 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9310
4070 PRINT INK 6;AT 10, 6;i$;"_";i$;AT 11, 6;i$;"_____";j$;AT 13,
8;CHR$ 150;AT 14, 8;"_": RETURN
4100 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9330: GOSUB 9310
4170 PRINT INK 3;AT 3, 9;CHR$ 150;CHR$ 32;CHR$ 150;CHR$ 32;CHR$ 150;AT 4, 9;"_
_" ;AT 11, 9;"_##_" ;AT 12, 14;h$; INK 2;AT 14, 14;g$;AT 15, 14;;h$: RETURN
4200 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9320
4270 PRINT INK 6;AT 6, 7;"_";AT 7, 7;"_";AT 9, 8;"_____";AT 10, 11;"_";AT
12, 11;"_": RETURN
4300 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9310
4370 PRINT INK 6;AT 8, 10;i$;AT 9, 10;i$;AT 14, 8;"_____"; INK 4;AT 3, 10;"_
_" ;AT 4, 10;"_"; INVERSE 1;AT 11, 2;"_": RETURN
4400 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9300: GOSUB 9310
4470 FOR j=5 TO 17 STEP 3: PRINT INK 3;AT 10, j;"_";AT 11, j;"_";AT 14,
j+1;"_": NEXT j: RETURN
4500 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9310: GOSUB 9330
4570 PRINT INK 6;AT 8, 10;"_____";AT 13, 8;h$;"##_##";h$: RETURN
4600 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9320: GOSUB 9330
4630 PRINT INK 6;AT 7, 6;"_____";AT 8, 11;h$; INK 2; INVERSE 1;AT 13,
6;"_OVODA_"
4640 IF e=1 THEN POKE z+3, 0: POKE z+5, 19: POKE z+24, 29: GOSUB 9500
4690 RETURN
4700 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9320: GOSUB 9300: GOSUB 9330
4770 PRINT INK 3;AT 14, 12;g$;AT 15, 12;h$;AT 8, 8;"_ . _";AT 9, 11;"_":
RETURN
4800 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9320
4870 PRINT INK 2;AT 10, 8;i$;AT 11, 8;j$; INK 6;h$;h$: RETURN
4900 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9320
4970 PRINT INK 2;AT 8, 14;"_";AT 9, 14;"_";AT 13, 8;"_ . ____ . _"; INK 6;g$:
RETURN
5000 INK 1: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9320
5070 PRINT INK 6;AT 11, 9;"_";AT 13, 10;"_____"; INK 2; INVERSE 1;AT 8,
5;"<<<<<<"'AT 9, 5;"<<<<<<": RETURN
5100 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9310: GOSUB 9330
5170 PRINT INK 3;AT 8, 6;"_____";AT 12, 12;"_ . ____"; INK 6;AT 15, 7;"#_#":
RETURN
5200 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9320: GOSUB 9330: GOSUB 9310
5270 PRINT INK 3;AT 13, 8;"_ ____";AT 14, 8;"_ . ____ . ____ . ____": RETURN
5300 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9320: GOSUB 9330
5370 PRINT INK 6;AT 12, 13;"_";AT 13, 11;"_ . _"; INK 1; INVERSE 1;AT 9,
8;"*****";AT 10, 88;"*****": RETURN
5400 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9310: GOSUB 9320
5470 PRINT INK 4;AT 3, 7;"_ _ _ _ _";AT 4, 7;"_____"; INK 6;AT 8,
5;"####_";AT 14, 11;h$;"_": RETURN
5500 INK 2: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9330
5570 PRINT INK 6;AT 8, 8;g$;AT 9, 8;h$;AT 14, 10;"_";AT 15, 10;"_";AT 9,
14;"_";i10, 14;"_"; INVERSE 1; INK 4;AT 11, 2;"_": RETURN
5600 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9200: GOSUB 9320: GOSUB 9330
5670 FOR j=7 TO 13: PRINT INK 6;AT j, 10;"_": NEXT j: PRINT INK 3;AT 14,
10;i$;"_";AT 15, 10;i$;"._": RETURN
5700 INK 1: GOSUB 9200: GOSUB 9320: GOSUB 9300
5770 PRINT INK 6;AT 13, 10;"_ . _~";AT 9, 4;"_~ . _ . _"; INK 3;i$;AT 8, 9;"_";i$:
RETURN
5800 INK 3: GOSUB 9000: GOSUB 9300: GOSUB 9330
5870 FOR j=11 TO 14: PRINT INK 6;AT j, 11;"_": NEXT j: PRINT INK 3;AT 8,
12;"_____";AT 9, 12;h$;h$;h$: RETURN

```

```

5900 INK 3: GOSUB 9200: GOSUB 9330: GOSUB 9320
5960 PRINT INK 3;AT 10, 15;i$;AT 11, 15;j$: FOR j=7 TO 13 STEP 3: PRINT INK
6;AT j, 10;g$;AT j+1, 10;h$: NEXT j: RETURN
6000 INK 6: GOSUB 9000: GOSUB 9320: GOSUB 9300
6001 PRINT INK 6;AT 7, 8;"__";AT 9, 6; INK 3;g$;i$;AT 10, 6;h$;j$;"_";AT 11,
10;"_": RETURN
6005 REM a jatek indul
6012 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLS
6013 IF PEEK USR "_"=112 THEN LET z=65237: GOTO 6060
6014 CLEAR 65236: RESTORE 6030
6015 LET d=0: LET z=65237
6020 FOR i=z TO z+61
6025 READ j: POKE i, j: LET d=d+j: NEXT i
6026 RESTORE 6076
6027 FOR i=USR "_" TO USR "_"+7
6028 READ j: POKE i, j: LET d=d+j: NEXT i
6030 DATA 243, 17, 16, 2, 38, 1, 58, 72, 92, 31, 31, 31, 14, 254, 238, 16, 237,
121, 67, 16, 254, 37, 32, 244, 1, 21
6040 DATA 32, 232, 251, 201
6041 DATA 128, 208, 248, 232, 232, 168, 224, 196
6042 DATA 3, 4, 4, 1, 2, 3, 1
6043 DATA 68, 248, 224, 224, 144, 8, 7, 7
6044 DATA 0, 255, 0, 0, 1, 7, 7
6060 REM a kis cofis A C _ _ DORI B D _ _
6076 DATA 112, 154, 159, 61, 93, 117, 124, 56: REM A=_
6077 DATA 8, 62, 93, 157, 21, 116, 119, 7: REM B=_
6078 DATA 14, 89, 249, 188, 186, 174, 62, 28: REM C=_
6079 DATA 16, 124, 186, 185, 168, 46, 238, 224: REM D=_
6080 DATA 56, 185, 186, 252, 60, 30, 15, 3: REM E=_
6081 DATA 40, 28, 56, 20, 4, 53, 30, 4: REM F=_
6082 DATA 30, 63, 79, 123, 59, 158, 192, 124: REM G=_
6083 DATA 30, 63, 79, 123, 123, 126, 62, 0 : REM H=_
6084 DATA 8, 126, 137, 8, 126, 137, 8, 126 : REM I=_
6085 DATA 0, 32, 80, 136, 7, 39, 87, 143: REM J=_
6086 DATA 0, 4, 10, 17, 224, 228, 234, 241 : REM K=_
6087 DATA 9, 7, 63, 67, 128, 128, 0, 0: REM L=_
6088 DATA 144, 224, 252, 194, 1, 1, 0, 0: REM M=_
6089 DATA 1, 11, 31, 23, 23, 21, 7, 35: REM N=_
6090 DATA 192, 32, 32, 128, 64, 192, 192, 128: REM O=_
6091 DATA 34, 31, 7, 7, 9, 16, 224, 224: REM P=_
6092 DATA 0, 255, 0, 0, 0, 128, 224, 224: REM Q=_
6093 DATA 7, 24, 35, 79, 35, 88, 135, 128: REM R=_
6094 DATA 224, 24, 196, 242, 196, 26, 229, 5: REM S=_
6095 DATA 64, 64, 32, 16, 78, 161, 76, 55: REM T=_
6096 DATA 10, 10, 20, 8, 113, 138, 52, 202: REM U=_
6100 LET k$="__": LET g$="__": LET h$="__": LET i$="__": LET j$="__"
6110 LET a$="__": LET b$="__"
6120 LET s=0: LET h=0
6900 LET t=500: LET x=10: LET y=10: LET a=8: LET b=19: LET e=0: LET f=INT
(RND*29): LET r=16
6910 IF s>h THEN LET h=s
6911 CLS : INK 6: PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -
175
6912 PLOT 1, 1: DRAW 253, 0: DRAW 0, 173: DRAW -253, 0: DRAW 0, -173: PLOT 4,
4: DRAW 247, 0: DRAW 0, 167: DRAW -247, 0: DRAW 0, -167
6913 PRINT AT 1, 1;"_";AT 1, 30;"_";AT 2, 1;"_";AT 2, 30;"_";AT 1, 5;"(c)
NyitraiSOFT 2002'"
6914 PRINT AT 5, 1;"DORI unokam keresi elveszett";AT 6, 1;"testveret a
KISERTET-hazban. "
6915 PRINT INK 5;AT 8, 3;"Iranyitas kurzorral, vagy";AT 9, 3;"egerrel,
vivas:'0' gombbal";AT 12, 3;"Ellenfel, ami sarga szinu:";AT 14, 3;"_ _ _
_ _ _";AT 15, 1;"virag koponya csontvaz pokok. "

```

```

6916 PRINT AT 17, 3;"Meg kell keresned ezeket:";AT 18, 4;"_ szelvesz, _ REKA, _
herceg";AT 19, 11;"          "; INK 6;AT 19, 1;"_"; INK 2;AT 20, 1;"_"; INK
5;AT 19, 30;"_"; INK 7;AT 20, 30;"_"
6917 INK 7
6918 PRINT #0;"          nyomd az ENTER-t !": GOSUB 9600
6921 CLS : LET s=0
6925 FOR j=2 TO 20: PRINT AT j, 24; PAPER 1;"          ": NEXT j
6930 RESTORE 6932: PLOT 248, 160: FOR j=1 TO 8: READ k, 1: DRAW k, 1: NEXT j
6932 DATA 0, -153, -57, 0, 0, 153, 57, 0, 7, -7, 0, -153, -57, 0, -7, 7
6935 PLOT 249, 6: DRAW 5, -5
6950 PRINT PAPER 1;AT 8, 24;"ENERGIA";AT 9, 25;t;AT 11, 25;"PONT:";AT 12,
26;s;AT 14, 24;"CSUCS:";AT 15, 26;h;AT 17, 24;"GYEREK";AT 18, 24;"MEGVAN?";AT 19,
24; PAPER 2;"NINCS"
6960 PRINT #0;AT 0, 1; INK 6;"_"; INK 3;"K I S E R T E T "; INK 2;"_";AT 1, 1;
INK 2;"_"; INK 4;" K A S T E L Y"; INK 7;"_"
6965 FOR j=4 TO 18 STEP 2: PRINT #0; INK 1;AT 0, j;"_"; INK 2;AT 1, j;"_": NEXT
j
6970 GOSUB 4600
6972 PLOT 196, 148: DRAW 47, 0: DRAW 0, -24: DRAW -47, 0: DRAW 0, 23
6975 PRINT INK 5;AT 9, 6;"_"
6981 PRINT INK 6;AT a, b;"_";AT a+1, b;"_"; PAPER 1;AT 5, 29;"_"; INK 7;AT 5,
27;"_"; INK 5;AT 4, 25;"_"; INK 7;"_"
6989 FOR k=1 TO 3: GOSUB 1500: NEXT k: PRINT AT 9, 6;" "
6990 GOSUB 9600: GOTO 100
9010 RESTORE 9000: PLOT 34, 158
9020 FOR j=1 TO 17: READ k, 1: DRAW k, 1: NEXT j
9030 DATA 115, 0, 34, -34, 0, -82, -34, -34, -115, 0, -34, 34, 0, 82, 34, 34
9040 DATA 7, -22, 101, 0, 19, -19, 0, -67, -19, -19, -101, 0, -19, 19, 0, 67,
19, 19
9050 RESTORE 9060: FOR j=1 TO 7: READ k, 1, m, n: PLOT k, 1: DRAW m, n: NEXT j
9060 DATA 142, 135, 7, 22, 161, 116, 22, 7, 161, 49, 22, -7, 142, 30, 7, -22,
22, 49, -22, -7, 22, 116, -22, 7
9065 DATA 41, 30, -7, -22, 22, 49, -22, -7, 22, 116, -22, 7
9090 GOSUB 9340: RETURN
9210 RESTORE 9230: PLOT 0, 158: FOR j=1 TO 15: READ k, 1: DRAW k, 1: NEXT j
9230 DATA 183, 0, 0, -150, -183, 0, 0, 150, 22, -22, 139, 0, 22, 22, -22, -22,
0, -105, 22, -22, -22, 22, -139, 0, -22, -22, 22, 22, 0, 105
9240 GOSUB 9340: RETURN
9300 INK 4: PLOT 97, 136: DRAW 3, 15: DRAW -15, 0: DRAW 3, -15: INK 7: RETURN
9310 INK 4: PLOT 97, 31: DRAW 3, -15: DRAW -15, 0: DRAW 3, 15: INK 7: RETURN
9329 INK 4: PLOT 22, 80: DRAW -14, -3: DRAW 0, 15: DRAW 14, -3: INK 7: RETURN
9330 INK 4: PLOT 161, 80: DRAW 14, -3: DRAW 0, 15: DRAW -14, -3: INK 7: RETURN
9345 IF r=f AND e=0 THEN PRINT INK 5;AT 14, 3;"_"
9390 RETURN
9490 REM elert pontszamok
9510 LET f=INT (RND*29): PRINT AT x1, y1;"_";AT x1+1, y1;"_";AT 10, 11; FLASH
1;"_": LET s=s+200: PRINT PAPER 1;AT 12, 25;s
9520 LET l=USR z: PRINT AT 10, 11;" ";AT 19, 29; PAPER 2;"_"; PAPER 1;" ": LET
e=0: RETURN
9600 FOR l=-52 TO -28 STEP 12: PAUSE 4: RESTORE 9660: FOR j=1 TO 31: READ k:
BEEP . 11, k+1: IF INKEY$ <> "" THEN RETURN
9610 NEXT j: NEXT l: GOTO 9600
9660 DATA 60, 36, 48, 58, 34, 46, 60, 36, 48, 55, 31, 43, 31, 46, 48, 31, 55,
43, 34, 58, 46, 31, 55, 43, 34,
58, 46, 36, 60, 48, 60

```

# DENEVÉR-TORONY

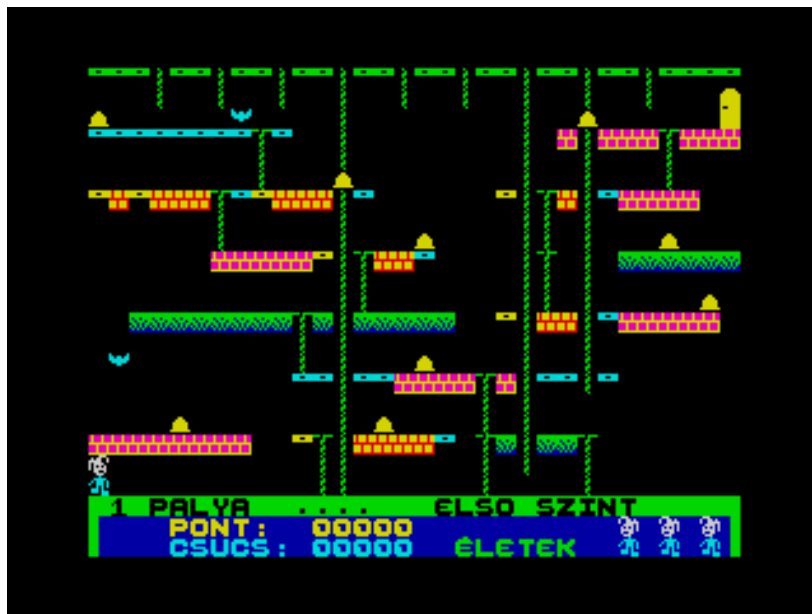
Leírás:

Még annak idején ( 2000-ben ) írtam nagyobbik unokámnak egy , kis létrás, mászkálós progit, mely a Dóri címet viselte. A dolog apropóját az adja, hogy most újra elővettem, és fő pontjainak felhasználásával megírtam a folytatását A progi hasonló, de itt nem kis szörnyeket kell elkerülni, és nem létrákon kell felmenni a legfelső szintre ( 5 pályán át), mint az elsőben.

Itt - a denevér-torony progiban - szintén 5 emeletet kell megmászni, de mivel ez egy elhagyott, régi skót várkastély, mindenhol Drakula követői, a denevérek röpködnek.

Az emeleteken már nincsenek lépcsők, padlók is csak itt-ott, azokat már lerombolta az enyészet, csak hosszabb-rövidebb kötelek lógnak mindenhol, és csak akkor lehet kimenni a fenn lévő, jobboldali ajtón, ha adózunk az ötödik szinten lévő, minket váró szellemeknek, ugyanis össze kell szedni a mindenhol szétszórt harangokat (ezekért kapjuk a pontszámokat) és majd meglátjátok, jutalmél az összes szellem, - az ötödik szinten - saját testükből építve a padlógerendákat, biztosítják továbbhaladásunkat. A játék során el kell kerülni a denevéreket, mert elveszik egy-egy életünket.

Mivel - csak három életünk van - így nagyon nehézre sikerült a játék, , alapállapotban az ütközések ki vannak kapcsolva, ( 2242 és 2342 sorokban), csak ha megismertétek a pályákat, csak akkor érdemes a két helyen lévő REM-eket eltávolítani, és így megpróbálni a szinteken való feljutást.



```
10 rem DENEVÉR-TORONY
12 REM JÁTÉKGYÁROS 2002
15 GOTO 6000
200 IF ATTR (x1, y1) <> 6 THEN PRINT INK 5;AT x1+1, y1;"_": GOSUB 300: LET
e=e+1: PRINT INK 6; PAPER 0; FLASH 1; OVER 0;AT 0, e*3;"_"
210 IF x1=1 AND y1=31 AND e=9 THEN LET z=z+1: LET s=s+100: FOR j=0 TO 20: BEEP
.01, j: BEEP .01, j+10: BEEP .01, j-10: NEXT j: GOTO 8000
229 RETURN
300 LET s=s+45: PRINT #0; OVER 0;AT 0, 15-LEN STR$ s; INK 6; PAPER 1;s
310 FOR j=x1+1 TO 0 STEP -1: PRINT INK 8; FLASH 8;AT j, y1;"_": BEEP .005, 40-
j*2: PRINT INK 8; FLASH 8;AT j, y1;"_"
320 RETURN
2000 FOR k=1 TO 2
2040 LET x1=x+3*((ATTR (x+2, y)=7)-(INKEY$m$(3) AND ATTR (x-1, y)=4))
```

```

2070 LET y1=y+(INKEY$=m$(2) AND y<31)-(INKEY$=m$(1) AND y>0)
2080 IF ATTR (x1+1, y1)=6 THEN GOSUB 200
2090 PRINT AT x, y;a$(k);AT x+1, y;b$(k)
2095 PRINT AT x1, y1;a$(3-k);AT x1+1, y1;b$(3-k): LET x=x1: LET y=y1
2199 IF k=2 THEN GOTO 2262
2200 LET b1=b+(y>b)-(y<b)
2230 LET a1=a+3*((x+1)>a AND ATTR (a+1, b)<12)-((x+1)<a AND ATTR (a-2, b)<12))
2242 REM IF y=b1 THEN IF x+1=a1 THEN GOTO 4000
2245 IF b1=b AND RND>. 8 AND b1<27 THEN LET b1=b1+5
2250 PRINT AT a, b;"_";AT a1, b1;"_"
2260 LET a=a1: LET b=b1
2261 GOTO 2361
2300 LET d1=d+(y>d)-(y<d)
2330 LET c1=c+3*((x+1)>c AND ATTR (c+1, d)<12)-((x+1)<c AND ATTR (c-2, d)<12))
2342 REM IF y=d1 THEN IF x+1=c1 THEN GOTO 4000
2345 IF d1=d AND RND>. 8 AND d1>4 THEN LET d1=d1-5
2347 IF d1=b1 AND a1=c1 THEN LET d1=INT (RND*32): LET c1=(3*(2+(INT (RND*6))))-
1
2350 PRINT AT c, d;"_";AT c1, d1;"_"
2360 LET c=c1: LET d=d1
2999 NEXT k: GOTO 2000
4005 PRINT AT a, b;"_";AT c, d;"_"
4010 FOR j=41 TO 1 STEP -4: PRINT AT x, y;a$(3-k);AT x+1, y;b$(3-k): BEEP .014,
j: NEXT j
4030 INK 8: PAPER 8: FLASH 8
4040 LET v=1: LET w=1: LET i=x: LET j=y: PRINT AT i, j;"_"
4041 FOR u=63031 TO 63000 STEP -1: BEEP .05, (PEEK u)-28
4044 IF i>20 OR i<1 THEN LET v=-v
4045 IF j>30 OR j<1 THEN LET w=-w
4046 PRINT AT i, j;"_"
4047 LET i=i+v: LET j=j+w
4048 PRINT AT i, j;"_"
4050 NEXT u
4051 PRINT AT i, j;"_"
4052 INK 7: PAPER 0: FLASH 0
4060 LET l=l-1: IF l<1 THEN GOTO 4400
4080 FOR i=7 TO 0 STEP -1: BORDER i: PAUSE 2: NEXT i
4399 GOTO 8500
4401 LET t=0
4405 PRINT OVER 0; PAPER 2; INK t;AT 7, 4;" ";AT 8, 4;"
J_T_EK_V_GE ";AT 9, 4;" ";AT 10, 4;"NYOMD A 2-T UJ
J_T_KHOZ";AT 11, 4;" "
4410 PRINT #0;AT 0, 26; PAPER 1;" ";AT 1, 26; PAPER 1;" "
4430 LET t=t+1: IF t>7 THEN LET t=0
4450 IF INKEY$ <> "2" THEN GOTO 4450
4452 CLS : GOTO 8800
6000 LET q=0: LET p$="_____": LET a$="___": LET b$="___": LET s=0: LET h=0
6001 RESTORE : PAPER 0: BORDER 0: INK 7: OVER 0: CLS : DIM q$(5, 15)
6002 FOR i=USR "a" TO USR "o"+7: READ j: POKE i, j: NEXT i
6003 LET q$(1)="ELSO SZINT": LET q$(2)="MASODIK SZINT": LET q$(3)="HARMADIK
SZINT": LET q$(4)="NEGYEDIK SZINT": LET q$(5)="TORONYSZOBA"
6004 GOSUB 9800: GOSUB 9400: GOSUB 9200: GOSUB 8800
6005 DATA 112, 154, 159, 61, 85, 125, 76, 56, 8, 62, 93, 157, 21, 116, 119, 7,
14, 89, 249, 188, 170, 190, 50, 28, 16, 124, 186, 185, 168, 46, 238, 224
6010 DATA 187, 187, 187, 0, 238, 238, 238, 0, 16, 8, 24, 16, 8, 24, 16, 8, 24,
24, 24, 60, 36, 36, 36, 60
6015 DATA 255, 231, 255, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 0, 16, 56, 124, 84, 68, 108, 255,
255, 183, 221, 107, 170, 84, 0
6020 DATA 129, 219, 255, 126, 24, 0, 0, 0
6025 DATA 0, 24, 60, 126, 126, 126, 255, 0
6026 DATA 60, 126, 255, 255, 255, 255, 255, 159, 255, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
6027 DATA 56, 186, 186, 252, 60, 30, 15, 3
7700 LET z=1: IF s>h THEN LET h=s
7710 LET l=3: LET s=0

```



```

8005 IF z>5 THEN LET z=1
8006 OVER 0: INK 7: PAPER 0: CLS
8011 PRINT PAPER 4; INK 0;AT 21, 0;" ";z;" PÁLYA "; . . . ";q$(z)
8014 FOR i=2 TO 20 STEP 3: PRINT INK 5;AT i, 0;"
": NEXT i
8015 RESTORE 8000+100*z
8017 PRINT INK 6;AT 1, 31;"_";AT 2, 31;"_"
8020 READ x, y: IF x=99 THEN GOTO 8050
8025 PRINT INK 3; PAPER 6;AT x, y;"_____": GOTO 8020
8050 READ x, y: IF x=99 THEN GOTO 8061
8060 PRINT AT x, y; INK 0; PAPER 6; INVERSE 1;p$(z); INK 2; PAPER 6;"____"; INK
0; PAPER 5; INVERSE 1;p$(z): GOTO 8050
8062 READ x, y: IF x=99 THEN GOTO 8065
8064 PRINT INK 4; PAPER 1;AT x, y;"_____": GOTO 8062
8070 READ x, y: IF x=99 THEN GOTO 8072
8071 FOR i=0 TO 4: PRINT PAPER 5; INK 0; INVERSE 1;AT x, y+i;p$(z): NEXT i:
GOTO 8070
8072 READ x, y: IF x=99 THEN GOTO 8074
8073 PRINT INK 4;AT x, y;"_";AT x+1, y;"_";AT x+2, y;"_";AT x, y; OVER 1;"_":
GOTO 8072
8080 LET e=0
8093 PRINT AT 0, 0; INK 0; PAPER 4; INVERSE
1;"_____";AT 1, 3;"_"
8095 INK 4: FOR w=1 TO 4: LET i=3*((INT (RND*9))+1): LET u=14+(INT (RND*7)):
FOR j=2 TO u: PRINT AT j, i;"_": NEXT j: NEXT w: INK 7
8097 FOR i=1 TO 9: READ x, y: PRINT INK 6;AT x, y;"_": NEXT i
8100 DATA 3, 23, 3, 26, 6, 24, 9, 6, 12, 25, 15, 15, 18, 0, 18, 2, 99, 0
8105 DATA 6, 0, 6, 2, 6, 8, 6, 20, 9, 11, 12, 20, 18, 10, 18, 12, 99, 0
8110 DATA 9, 26, 12, 2, 12, 6, 12, 12, 18, 19, 99, 0
8115 DATA 3, 0, 3, 5, 15, 10, 15, 21, 99, 0
8120 DATA 18, 19, 3, 8, 3, 28, 6, 6, 6, 22, 9, 13, 9, 22, 12, 24, 12, 10, 15,
19, 18, 11, 18, 24, 99, 0
8121 DATA 2, 0, 2, 24, 5, 12, 8, 16, 8, 28, 11, 30, 14, 16, 17, 4, 17, 14
8200 DATA 9, 2, 12, 6, 12, 7, 12, 24, 12, 26, 13, 24, 13, 26, 19, 8, 19, 12,
99, 0
8201 DATA 6, 16, 9, 8, 15, 0, 15, 2, 15, 16, 15, 18, 18, 24, 18, 26, 99, 0
8202 DATA 3, 18, 3, 20, 3, 26, 6, 26, 18, 8, 18, 12, 99, 0
8203 DATA 6, 6, 6, 11, 9, 18, 9, 23, 12, 1, 12, 13, 20, 8, 20, 13, 99, 0
8204 DATA 3, 18, 6, 20, 6, 27, 9, 13, 9, 25, 12, 29, 15, 4, 15, 17, 15, 29, 18,
4, 18, 26, 99, 0, 5, 7, 5, 31, 8, 8, 8, 23, 11, 1, 11, 30, 14, 0, 20, 7, 20, 31
8300 DATA 9, 13, 18, 3, 18, 13, 18, 23, 99, 0
8301 DATA 3, 3, 3, 13, 3, 23, 3, 26, 12, 13, 99, 0
8302 DATA 6, 8, 6, 18, 15, 8, 15, 18, 99, 0
8303 DATA 99, 0
8304 DATA 3, 8, 3, 13, 3, 23, 6, 13, 9, 18, 12, 18, 15, 23, 18, 3, 18, 28, 99,
0
8305 DATA 2, 4, 2, 17, 5, 10, 8, 16, 11, 13, 14, 13, 17, 4, 17, 13, 20, 31
8400 DATA 3, 26, 6, 24, 6, 25, 9, 1, 9, 11, 15, 16, 15, 26, 18, 0, 18, 2, 99,
0, 3, 16, 9, 5, 12, 21, 13, 0, 13, 4, 15, 20, 18, 20, 18, 23, 99, 0
8401 DATA 3, 20, 6, 0, 6, 11, 12, 0, 12, 4, 99, 0, 6, 6, 12, 16, 12, 26, 14, 0,
14, 5, 99, 0
8402 DATA 3, 16, 6, 1, 6, 27, 9, 16, 9, 27, 12, 31, 15, 21, 18, 5, 18, 27, 99,
0, 2, 20, 5, 0, 5, 29, 8, 12, 11, 6, 11, 24, 14, 16, 17, 1, 17, 28
8500 DATA 3, 24, 3, 26, 6, 20, 9, 3, 9, 5, 12, 19, 15, 2, 18, 18, 18, 26, 99,
0, 6, 25, 9, 15, 9, 18, 12, 0, 12, 3, 15, 16, 18, 0, 99, 0
8501 DATA 3, 2, 3, 5, 3, 14, 3, 16, 12, 11, 15, 24, 15, 25, 18, 10, 99, 0, 6,
0, 6, 6, 6, 11, 12, 27, 15, 9, 99, 0
8502 DATA 3, 10, 3, 20, 3, 29, 6, 22, 9, 16, 12, 16, 15, 4, 15, 20, 18, 3, 18,
20, 99, 0, 2, 2, 2, 24, 5, 15, 8, 10, 11, 1, 11, 20, 11, 28, 14, 2, 17, 29
8509 LET c=3*(2+(INT (RND*5)))-1: LET d=INT (RND*32): LET x=19: LET y=0: LET
x1=x: LET y1=y: LET a=2: LET b=INT (RND*32)
8510 PRINT #0; PAPER 1; INK 4;AT 0, 0;"_
"

```

```

8515 PRINT #0; INK 6; PAPER 1;AT 0, 4;"PONT: 00000"; INK 5;AT 1, 4;"CSUCS:
00000"; INK 4;AT 1, 18;"_LETEK"
8516 PRINT #0;AT 0, 15-LEN STR$ s; INK 6; PAPER 1;s;AT 1, 15-LEN STR$ h; INK 5;
PAPER 1;h
8590 OVER 1: INK 8: PAPER 8
8700 LET i=1: PRINT AT x, y;a$(i);AT x+1, y;b$(i);AT a, b;"_";AT c, d;"_"
8705 PRINT #0;AT 0, 25;: FOR j=1 TO 1: PRINT #0; PAPER 1;"_";: NEXT j
8710 PRINT #0;AT 1, 25;: FOR j=1 TO 1: PRINT #0; PAPER 1; INK 5;"_";: NEXT j
8715 IF g=1 THEN FOR j=63000 TO 63007: BEEP . 1, (PEEK j)-40: FOR i=1 TO 20:
NEXT i: NEXT j: LET z=z+1
8716 IF g=1 THEN LET f=f+1: IF f<5 THEN GOTO 8000
8717 IF f=5 THEN GOTO 8800
8720 FOR j=-20 TO 0 STEP 1: BEEP .005, j: BEEP .005, j+2: NEXT j
8725 FOR j=0 TO -20 STEP -1: BEEP .005, j: BEEP .005, j+2: NEXT j
8730 IF g=0 THEN GOTO 2000
8800 IF PEEK 63000 <> 17 THEN RESTORE 9540: FOR i=63000 TO 63063: READ n: POKE
i, n: NEXT i
9000 OVER 0: CLS
9004 INK 5: RESTORE 9520
9010 PRINT AT 1, 3;"ITKOK A";AT 2, 3;"DENEVÉR";AT 3, 2;"TORONYBAN"
9013 PLOT 11, 169: DRAW 27, 0: PLOT 21, 168: DRAW 0, -7
9015 PLOT 86, 145: DRAW 7, -7: DRAW 3, 0: DRAW 0, 3: DRAW -85, 0
9090 PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
9092 PLOT 64, 0: DRAW 17, 112: DRAW 2, -24: DRAW 24, 22
9100 PLOT 102, 0
9110 FOR m=1 TO 5: READ i, j: DRAW i, j: NEXT m
9130 PLOT 165, 44: DRAW 90, -44
9132 FOR m=1 TO 6: READ i, j: PLOT 64+i, j: DRAW -2, 12: DRAW 4, 4: DRAW 4, -8:
DRAW 2, -12: DRAW -7, 3: NEXT m
9140 FOR m=1 TO 2: READ i, j: PLOT i+64, j: DRAW 1, 12: DRAW 3, 8: DRAW 3, -4:
DRAW -1, -12: DRAW -5, -4: NEXT m
9144 PRINT INK 2;AT 11, 21;"_"
9145 PLOT 164, 60: DRAW -35, 44, 4. 5
9147 LET f=0: LET g=0: INK 7
9148 PRINT #0;AT 1, 1; INK 2;"0=PÁLYA BEMUTATÓ 1=JÁTÉK INDUL"
9150 FOR i=63063 TO 63000 STEP -1: LET n=(PEEK i)-40
9157 BEEP . 13, n
9158 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 9160
9159 NEXT i: GOTO 9150
9160 IF INKEY$="0" THEN LET g=1: GOTO 6005
9170 IF INKEY$="1" THEN GOTO 6005
9175 GOTO 9150
9180 REM HÁROMSZOROS KERET
9181 CLS
9182 PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
9184 PLOT 1, 1: DRAW 253, 0: DRAW 0, 173: DRAW -253, 0: DRAW 0, -173
9186 PLOT 4, 4: DRAW 247, 0: DRAW 0, 167: DRAW -247, 0: DRAW 0, -167
9188 RETURN
9200 GOSUB 9180: PRINT INK 3;AT 1, 1;"_ TITOKZATOS DENEVÉR-TORONY_"
9201 PRINT INK 5;AT 4, 1;"EBBEN A JÁTÉKBAN FEL KELL JUT-";AT 5, 1;"NÓD A
DENEVÉR-TORONYBA. "
9205 PRINT AT 7, 1; INK 6;"SEGÍTS A COFIS KISLÁNYNAK A ";AT 8, 1;"REPKEDŐ
DENEVÉREKET ELKERÜLNI. "
9206 PRINT AT 10, 1; INK 4;"ÉTKOZBEN ÖSSZE KELL SZEDNI A";AT 11, 1;"A
SZÉTDOBÁLT HARANGOKAT, _S ";AT 12, 1;"AKKOR LEHET A KOVETKEZŐ";AT 13, 1;"SZINTRE
AZ AJTÓN BEMENNI. "
9207 PRINT AT 16, 1; INK 5;"5 SZINTET KELL TELJESÍTENI, ";AT 17, 1;"A DENEVÉR
ELVESZI EGY ÉLETED. "; INK 2;AT 19, 3;"SOK SZERENCSÉT A JÁTÉKHOZ. "
9402 PRINT #0;AT 0, 5; INK 5;"_";AT 0, 24;"_";AT 1, 5; INK 5;"_ NYOMD AZ ENTER-
T ";"_"
9440 PAUSE 1: PAUSE 0
9455 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 9455
9460 CLS : RETURN
9520 DATA 6, 138, 5, -28, 38, -21, 2, 24, 18, -112

```

```
9521 DATA 51, 84, 66, 76, 81, 68
9522 DATA 110, 20, 125, 12, 140, 4
9525 DATA 16, 63, 29, 73
9540 DATA 17, 29, 41, 53, 53, 41, 29, 17, 19, 31, 43, 55, 55, 43, 31, 19, 22,
34, 46, 58, 58, 46, 34, 22, 24, 36, 48, 60
9541 DATA 60, 48, 36, 24, 24, 60, 48, 36, 22, 58, 46, 34, 19, 55, 43, 31, 17,
53
9542 DATA 41, 29, 53, 17, 29, 41, 55, 19, 31, 43, 58, 22, 34, 46, 60, 24, 36,
48
9804 INK 3
9805 RESTORE 9860: READ nk
9807 LET m$="": CLS
9808 PRINT AT 4, 6;"A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:''''
9810 FOR i=1 TO nk
9811 READ d$: PRINT "          ";d$': NEXT i: INK 6
9815 RESTORE 9860: READ nk
9816 PRINT AT 0, 0;: PRINT ''''''''
9818 FOR i=1 TO nk: READ d$
9819 LET m$=m$+CHR$ 0
9820 PRINT '          ";d$;
9822 FOR j=1 TO 12-LEN d$: PRINT "_";: NEXT j
9825 PRINT FLASH 1;"?";CHR$ 8;
9827 PAUSE 1: PAUSE 0
9830 LET k$=INKEY$
9832 FOR j=1 TO LEN m$
9833 IF m$(j)=k$ THEN GOTO 9827
9834 NEXT j
9840 LET m$(i)=k$: PRINT k$: BEEP .05, 30: NEXT i: INK 7
9858 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 9858
9859 RETURN
9860 DATA 3, "BALRA", "JOBBRA", "KOTÉLMÁSZÁS"
9999 SAVE "TORONY" LINE 1: RUN
```

# TIX-TAX JÁTÉK

Leírás:

Szabály-hibakódok

1. korongokat csak vízszintesen és függőlegesen is lehet mozgatni.
2. a saját színű koronggal lehet csak lépni.
3. amikor lépsz a koronggal, akkor lehet kiütni a másikat, de csak a tábla szélén, ha lehet, akkor a másik korongot kötelező kiütni.
4. Ha nincs ütésben lévő korong, csak akkor lökheted arrébb az ellenfeled korongjait



0 REM tix-tax logikai játék

ötlet:

1960-as bűvár könyvek

matematikai játékok

kiadványa alapján

(c) NyitraiSOFT 2002'

készítette:játékgyáros

```
5 POKE PEEK 23635+256*PEEK 23636+1, 0
10 REM Így készítsd a 0-ás sort!!!
40 DEFFN a$(x)="_" AND x <> 71)+("_" AND x=71)
50 DEFFN b$(x)="_" AND x <> 71)+("_" AND x=71)
60 RANDOMIZE
70 DATA 1, 7, 31, 63, 63, 127, 127, 255, 128, 224, 248, 252, 252, 254, 254,
255
80 RESTORE : FOR x=0 TO 7
90 READ y: POKE USR "a"+x, y: POKE USR "c"+7-x, y
100 NEXT x
110 FOR x=0 TO 7: READ y
120 POKE USR "b"+x, y: POKE USR "d"+7-x, y
130 POKE USR "e"+x, 1: POKE USR "f"+x, 128
140 POKE USR "g"+x, 1: POKE USR "h"+7-x, 128
150 NEXT x: POKE USR "e"+7, 255: POKE USR "f"+7, 255
160 POKE USR "g", 255: POKE USR "h", 255
165 GOSUB 1000
170 PAPER 0: BORDER 0: INK 5: BRIGHT 1: CLS : LET i=4: LET i2=2
180 PRINT INK 2;AT 0, 14;"szabály-hibakó dok:"
```

```

190 PRINT AT 1, 14;"1. korongokat csak                vízszintesen És
függőlegesen is                lehet mozgatni. "
191 RANDOMIZE USR 65055: PAUSE 50: PRINT AT 5, 14; INK 6;"2. a saját színű
koronggal lehet                csak lépni. "
192 RANDOMIZE USR 65055: PAUSE 50: PRINT AT 8, 14; INK 3;"3. amikor lépsz a
koronggal, akkor                lehet kiütni a                másikat, de csak
a tábla szélén, "
200 PRINT INK 3;AT 13, 14;" ha lehet, akkor a                másik korongot
kötelező kiütni. "
210 RANDOMIZE USR 65055: PAUSE 50: PRINT INK 5;AT 16, 14;"4. ha nincs ütésben
lévő korong, csak                akkor lökheted                arrébb az ellen-
feled korongjait"
220 RANDOMIZE USR 65055: PAUSE 50: FOR x=0 TO 10 STEP 2: FOR y=0 TO 10 STEP 2
225 BEEP .01, x
230 INK i: IF (x=0 OR x=10) THEN INK i2: IF y/4=INT (y/4+.001) THEN LET i2=6-
i2: GOTO 260
240 IF y=0 OR y=10 THEN INK i2: IF y=10 AND x/4=INT (x/4+.001) THEN LET i2=6-
i2: GOTO 260
250 IF y <> 0 AND y <> 10 AND y <> 8 THEN LET i=6-i
260 PRINT AT x, y;"__";AT x+1, y;"__";
270 NEXT y: PRINT INK 7;CHR$ (97+x/2): NEXT x
280 INK 7
290 PRINT " 1 2 3 4 5 6"
300 PRINT #0;" (c) NyitraiSOFT tix-tax játék"
310 LET a$="zöld": LET b$="piros"
320 LET r=18: LET g=18: DIM a(2): DIM b(2): DIM c(2): DIM x(12)
330 IF RND <= . 5 THEN GOTO 350
340 IF RND >= . 5 THEN GOTO 360
350 LET p$=a$: LET gt=66: LET p=68: GOSUB 500
360 IF r=0 THEN LET w$=a$: GOTO 820
370 LET p$=b$: LET gt=68: LET p=66: GOSUB 500
380 PRINT INK 4;AT 15, 1;"zöld ":"g;" ";AT 16, 1; INK 2;"piros:";r;" ": PRINT
: PRINT
390 IF g=0 THEN LET w$=b$: GOTO 820
400 GOTO 350
410 LET i$=INKEY$: IF i$<"a" OR i$>"f" THEN GOTO 410
420 BEEP .05, 30
430 LET x=2*(CODE i$-97): PRINT i$;
440 LET i$=INKEY$
450 IF i$=CHR$ 12 THEN PRINT CHR$ 8; OVER 0;" ";CHR$ 8;: GOTO 410
460 IF i$<"1" OR i$>"6" THEN GOTO 440
470 BEEP .05, 20
480 LET y=2*(VAL i$-1): PRINT i$;
490 RETURN
500 PRINT AT 20, 0; PAPER 0; INK p-64;"a ";p$;" l_p "; PAPER 0
510 PRINT INK 4;AT 15, 1;"zöld ":"g;" ";AT 16, 1; INK 2;"piros:";r;" ": PRINT
: PRINT
515 RANDOMIZE USR 65055
520 GOSUB 410: PRINT TAB 2;"-ró l ";
530 LET a(1)=x: LET a(2)=y: GOSUB 410
540 LET b(1)=x: LET b(2)=y: LET c=2
550 IF a(1)=b(1) AND a(2)=b(2) THEN GOTO 500
560 IF a(1) <> b(1) THEN LET c=1: IF a(2) <> b(2) THEN LET il=1: GOTO 760
570 IF ATTR (a(1), a(2)) <> p THEN LET il=2: GOTO 760
580 FOR x=0 TO 11: LET c(c)=x: LET c(3-c)=a(3-c)
590 LET x(x+1)=ATTR (c(1), c(2))-64
600 NEXT x: LET got=0
610 FOR x=a(c) TO b(c)-2*SGN (b(c)-a(c)) STEP SGN (b(c)-a(c))*2
620 LET c(c)=x-(x/2 <> INT (x/2)): LET c(3-c)=a(3-c)
630 BEEP . 1, c(c)
640 LET c1=ATTR (c(1), c(2)): PRINT INK 7;AT c(1), c(2);"__";AT c(1)+1,
c(2);"__"
650 LET c(c)=c(c)+2*SGN (b(c)-a(c)): IF c(c)>10 OR c(c)<0 THEN GOTO 700

```

```

660 LET c2=ATTR (c(1), c(2)): PRINT INK c1-64;AT c(1), c(2);"___";AT c(1)+1,
c(2);"___"
670 LET c1=c2
680 IF c1 <> 71 THEN GOTO 650
690 GOTO 720
700 IF c1=p THEN LET il=3: GOTO 780
710 IF c1=gt THEN LET got=got+1: GOTO 720
720 NEXT x
730 LET r=r-got*(gt=66): LET g=g-got*(gt=68)
740 IF NOT got AND ABS (a(c)-b(c))>2 THEN LET il=4: GOTO 780
750 RETURN
760 BEEP 1, 0: OVER 0: PRINT AT 21, 0;il;"-s szab_ly!": PAUSE 1: PAUSE 100
770 PRINT AT 21, 0;"          ": GOTO 500
780 FOR x=0 TO 11 STEP 2: LET c(c)=x: LET c(3-c)=a(3-c)
790 PRINT AT c(1), c(2); INK x(x+1);FN a$(x(x+1)+64);AT c(1)+1, c(2);FN
b$(x(x+1)+64)
800 NEXT x
810 GOTO 760
820 REM játék vége, ÉrtÉkelÉS
830 PRINT INK 4;AT 15, 0;"zöld :";g;" ";AT 16, 0; INK 2;"piros:";r;" "
840 PRINT INK 6;AT 20, 0;"a ";w$;" győzött!"; INK 5;TAB 0;"nyomd az enter-t,
az új játékhoz"
850 BEEP 1, 30
860 PAUSE 1: PAUSE 0: RUN
1000 REM f?cím-keret
1005 BORDER 1: PAPER 1: BRIGHT 1: INK 0: CLS
1010 FOR i=0 TO 31: PRINT INK INT (2+RND*6);AT 0, 0+i;"_": BEEP .02, i: NEXT i
1020 FOR i=0 TO 21: PRINT INK INT (2+RND*6);AT 0+i, 0;"_": BEEP .02, i: NEXT i
1022 FOR i=0 TO 31: PRINT INK INT (2+RND*6);AT 21, 0+i;"_": BEEP .02, i: NEXT i
1028 FOR i=0 TO 21: PRINT INK INT (2+RND*6);AT 0+i, 31;"_": BEEP .02, i: NEXT i
1032 PRINT AT 6, 7;"_____a"
1033 PRINT AT 7, 7;"_____b"
1034 PRINT AT 8, 7;"_____c"
1035 PRINT AT 9, 7;"_____d"
1036 PRINT AT 10, 7;"_____e"
1037 PRINT AT 11, 7;"_____f"
1038 PRINT INK 7;AT 12, 7;"123456"
1040 PRINT INK 6;AT 2, 5;"NyitraiSOFT bemutatja:"; INK 5;AT 6, 20;"TIX-TAX";AT
7, 22;"nevű"; INK 3;AT 9, 20;"logikai";AT 10, 20;"játékát"; INK 2;AT 12, 20;"(c)
2002'"
1050 PRINT INK 6;AT 16, 10;"készítette:"; INK 2;AT 17, 9;"'játékgyáros'"
1060 PRINT INK 7;AT 19, 2;"Nyomj egy gombot a kezdéshez!"
1065 PAUSE 0
1070 RETURN

```

# Othello-Reversi

Leírás:

Angliában lesz egy Demo party, ahol Basic és Gépi kódú programokat várnak (sajna csak angol nyelven fogadják)melynek beküldési határideje 2002 október.

Erre készítettem egy Othello-Reversi nevű táblás játékot. Persze egy ilyen proggi volt a 2002 év első programja is, de ez sokban eltér az előzőtől.

A játék lehetőségei :

(még nem láttam olyan játékot, amelyik ezeket tudta volna)

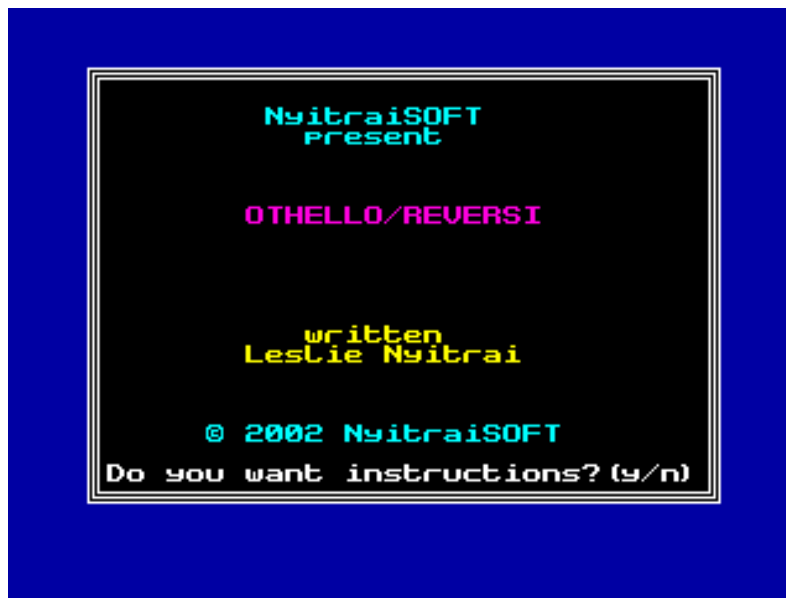
1. lehetőség van elrontott lépés visszavonására, bárhonnán,

2. a játék kimentése-visszatöltése

3. a játék állás - az összes lépés kilistázása

A játékban négy erősségi fokozat van, ( érdekességképpen a 3-4 fokozatban nem engedi a Spectrum ( és én Ny. L. ) a visszalépéseket, ekkor kimentjük az adott állást, gyengébb fokozatban indítjuk el a játékot, és visszatöltjük a mentett változatot és akkor - backup-olunk, visszalépünk.

A játék a kedvenc betűtípussal készült, és ismerős hanghatásokat fogtok hallani.



```
1 REM FORMAT \ATTR ^NOT -]NOT aa, ??????
2 REM NOT @fNOT NOT |fNOT POINT fNOT !eNOT GeNOT DRAW dNOT PLOT dNOT ?bNOT
?b????????????????????^??????^????a????????????a
3 REM NOT ágNOT CLOSE # hNOT giNOT ngNOT Yg???6?NOT ?g:?b RETURN ? !> COPY 2
BORDER !\~ RETURN ? IF <g(? PLOT ?wx<G RETURN Z NEW :?b RETURN ?:?b RETURN ?
?>bNOT REM a! STEP INVERSE \~ RETURN ? PAUSE CLOSE # \CODE 2 READ \<>PRINT OR :
OR :STR$ STR$ LET >CODE 2BIN h2 OR h2 AND h2<=h> COPY 2?b2NOT h!?" LLIST \>=h
RETURN "LINE h" TO h" DEF FN h2 LPRINT \!~ NEW á RETURN ?CHR$ ACS hCODE 2 DATA \
STEP CLOSE # \: READ \ RETURN ?LINE ACS h: LPRINT \ STEP PLOT aCODE 2?b:?b RETURN
g:?b RETURN ? POKE gi: BORDER \ RETURN COPY ?: READ \oCODE g" LLIST \* LLIST \
FORMAT h:?b RETURN 100 REM *****
• * Author - L. Nyitrai *
• *****
102 REM *****
103 2002 NyitraiSOFT
104 *****
110 GO SUB 500
150 DIM m$(40, 6, 1)
170 GO TO 1000
```

```

200 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: BRIGHT 0: CLS
210 PRINT INK te+7;AT 1, 3;"1 2 3 4 5 6 7 8 Reversi"
211 PRINT INK te+6;AT 1, 3;"1 2 3 4 5 6 7 8 "; OVER 1; PAPER 6; INK
be;"....."
220 PRINT INK be;" ñiiiiiiiiiiiiiiiiie"; INK 5;" level ";hlev
230 FOR i=1 TO 8 STEP 2
240 GO SUB 450
260 NEXT i
270 PRINT INK be;" áaaaaaaaaaaaaaaaaaŃ"
280 PRINT INK te;AT 4, 20;"spectrum"
290 PRINT INK te+6;AT 5, 20;"move"
300 PRINT INK te+7;AT 7, 20;"humans"
310 PRINT INK te+7;AT 8, 20;"move"
320 PRINT INK te;AT 10, 20;"spectrum = "; INK ch1;"."
330 PRINT INK te+7;AT 11, 20;"human = "; INK ch2;"."
340 PRINT INK be+3;AT 13, 20;"move=row col"
350 PRINT INK be+3;AT 14, 20;"or =option"
360 PRINT INK be+3;AT 15, 20;"or =?(help)"
370 PRINT INK te+2;AT 17, 20;"score at"
380 PRINT INK te+3;AT 18, 20;"play 1"
390 PRINT INK te;AT 19, 20;"spectrum 2"
400 PRINT INK te+7;AT 20, 20;"human 2"
410 PRINT INK 6;AT 20, 1;"ę 2002 NyitraiSOFT"
440 RETURN
450 PRINT INK be;" a";
452 FOR j=1 TO 4: PRINT PAPER bbg1; INK bbg1;"ö."; PAPER bbg2; INK bbg2;"ö.":;
NEXT j
454 PRINT INK be;"e"
456 PRINT CHR$(i+48); INK be;"a";
460 FOR j=1 TO 4: PRINT PAPER bbg1; INK bbg1;"ou"; PAPER bbg2; INK bbg2;"ou":;
NEXT j
462 PRINT INK be;"e"
464 PRINT INK be;" a";
466 FOR j=1 TO 4: PRINT PAPER bbg2; INK bbg2;"ö."; PAPER bbg1; INK bbg1;"ö.":;
NEXT j
470 PRINT INK be;"e"
475 PRINT INK te;CHR$(i+49); INK be;"a";
480 FOR j=1 TO 4: PRINT PAPER bbg2; INK bbg2;"ou"; PAPER bbg1; INK bbg1;"ou":;
NEXT j
485 PRINT INK be;"e"
495 RETURN
500 LET sbg=5
510 LET bbg1=3
520 LET bbg2=4
530 LET ch1=0
540 LET ch2=7
550 LET be=2
560 LET te=0
570 RESTORE 650
580 BORDER sbg
590 PAPER sbg
600 FOR i=1 TO 5: READ p$
610 FOR j=0 TO 7
620 READ a: POKE USR p$+j, a
630 NEXT j
640 NEXT i
645 RETURN
650 DATA "a", 0, 0, 3, 15, 31, 31, 63, 63
660 DATA "b", 0, 0, BIN 11000000, BIN 11110000, BIN 11111000, BIN 11111000, BIN
11111100, BIN 11111100
670 DATA "c", 63, 63, 31, 31, 15, 3, 0, 0
680 DATA "d", BIN 11111100, BIN 11111100, BIN 11111000, BIN 11111000, BIN
11110000, BIN 11000000, 0, 0

```



```

690 DATA "e", BIN 00111100, BIN 01111110, 255, 255, 255, 255, BIN 01111110, BIN
00111100
1000 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: BRIGHT 1: CLS
1001 PLOT 0, 0: DRAW 255, 0: DRAW 0, 175: DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
1002 PLOT 2, 2: DRAW 251, 0: DRAW 0, 171: DRAW -251, 0: DRAW 0, -171
1003 PLOT 4, 4: DRAW 247, 0: DRAW 0, 167: DRAW -247, 0: DRAW 0, -167
1004 FOR n=2 TO 7
1005 PRINT INK n;AT 7, 8;"OTHELLO/REVERSI"
1008 PAUSE 10
1009 RANDOMIZE USR 65034: NEXT n
1010 PRINT AT 20, 1; INK n;"Do you want instructions?(y/n)"
1011 PRINT INK 5;AT 2, 9;"NyitraiSOFT";AT 3, 11;"present"; INK 6;AT 13,
11;"written";AT 14, 8;"Leslie Nyitrai"; INK 5;AT 18, 6;"© 2002 NyitraiSOFT"
1012 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 1014
1013 GO TO 1004
1014 BRIGHT 0: INPUT z$
1015 IF z$="y" THEN GO SUB 5400: GO SUB 5000: CLS
1016 PRINT
1017 CLS
1018 PLOT 84, 155: DRAW 64, 0: DRAW 0, 18: DRAW -64, 0: DRAW 0, -18: PRINT AT 1,
11;"REVERSI"
1019 PRINT AT 7, 5;"What level player are you?", , , " beginner = 1", "
moderate = 2", " advanced = 3", " expert = 4"
1020 INPUT hlev
1030 IF hlev<1 OR hlev>4 THEN LET hlev=4
1040 PRINT , , "Would you like to go first?(y/n)"
1050 LET f=255
1060 INPUT z$
1070 IF z$(1)="n" THEN LET f=0
1100 LET seg1=23760
1110 LET seg2=25066
1120 LET seg3=26372
1130 POKE seg3+19, 0
1200 POKE seg2+33, hlev
1210 LET i=USR (seg2+6)
1220 GO SUB 4700
1230 LET play=PEEK (seg2+32)
1830 RANDOMIZE 0
1860 IF f=255 THEN POKE seg3+17, INT (RND*3): GO TO 3320
1865 LET m$(1, 1)=CHR$ 0: LET m$(1, 2)=CHR$ 0
1867 POKE seg3+17, INT (RND*4)
1870 PRINT AT 5, 25; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"working"
1900 LET i=USR seg3
2500 IF PEEK (seg2+31)=0 THEN GO TO 2530
2510 PRINT AT 5, 25; PAPER 0; INK 7;"no move"
2515 LET row=0: LET col=0
2520 GO TO 2800
2530 POKE seg3+15, INT (RND*30)
2550 LET i=USR (seg3+3)
2560 LET best=PEEK (seg3+18)
2650 LET row=INT (best/10)
2660 LET col=best-1-row*10
2670 PRINT AT 5, 25; PAPER 0; INK 7;" ";row;" ";col;" "
2680 POKE seg1+16, best
2690 POKE seg1+20, 0
2700 LET i=USR (seg2+9)
2710 LET c=PEEK (seg1+19)
2720 LET cc=PEEK (seg2+35)
2730 LET hc=PEEK (seg3+16)
2740 LET cc=cc+c
2750 LET hc=hc-c+1
2760 PRINT AT 19, 29;cc;" "
2770 PRINT AT 20, 29;hc;" "
2780 POKE seg2+35, cc

```

```

2790 POKE seg3+16, hc
2795 POKE seg1+16, best
2797 LET i=USR (seg2+18)
2800 LET play=PEEK (seg2+32)
2805 LET m$(play, 3)=CHR$ row
2810 LET m$(play, 4)=CHR$ col
2820 LET m$(play, 5)=CHR$ hc
2830 LET m$(play, 6)=CHR$ cc
2840 LET play=play+1
2845 POKE seg2+32, play
2850 PRINT AT 18, 25; INK te;play
2855 PRINT AT 8, 25; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"working"
2860 IF USR (seg3+20)=255 THEN GO TO 3320
3130 IF PEEK (seg2+31)=255 OR hc+cc=64 THEN GO TO 3160
3140 PRINT AT 8, 25; PAPER 7; INK 0;"no move"
3145 LET m$(play, 1)=CHR$ 0: LET m$(play, 2)=CHR$ 0
3150 GO TO 1870
3160 LET mrgn=cc-hc
3165 PRINT AT 21, 0;
3170 IF mrgn<0 THEN PRINT PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"You win by ";-mrgn;" chips"
3180 IF mrgn=0 THEN PRINT PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"Game drawn"
3190 IF mrgn>0 THEN PRINT PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"You lose by ";mrgn;" chips"
3320 LET messg=0
3325 PRINT AT 8, 25; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"?      "
3327 RANDOMIZE USR 65034
3330 INPUT z$
3335 IF messg=255 THEN PRINT AT 8, 30; PAPER 7; INK 0;"  "
3340 LET z$=z$+"  "
3350 LET row=CODE z$(1)-48
3360 LET col=CODE z$(3)-48
3370 PRINT AT 8, 25; PAPER 7; INK 0;"  ";z$(1 TO 3);"  "
3390 IF z$(1)="f" THEN GO TO 4300
3400 IF z$(1)="d" THEN GO TO 8000
3410 IF z$(1)="l" THEN GO TO 5100
3420 IF z$(1)="n" THEN GO TO 1200
3430 IF z$(1)="r" THEN GO TO 4650
3440 IF z$(1)="s" THEN GO TO 100
3460 IF z$(1)="?" THEN GO TO 5060
3462 IF z$(1)="b" THEN GO TO 6000
3464 IF z$(1)="i" THEN GO TO 4400
3470 IF row<1 OR row>8 OR col<1 OR col>8 THEN GO TO 3600
3510 LET q=row*10+col+1
3515 POKE seg1+16, q
3517 POKE seg1+20, 1
3520 LET i=USR (seg3+12)
3540 LET c=PEEK (seg1+19)
3550 IF c<>0 THEN GO TO 3620
3600 PRINT AT 8, 30; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"??"
3605 LET messg=255
3610 GO TO 3327
3620 LET m$(play, 1)=CHR$ row
3630 LET m$(play, 2)=CHR$ col
3640 LET cc=PEEK (seg2+35)-c+1
3650 LET hc=PEEK (seg3+16)+c
3654 POKE seg2+35, cc
3658 POKE seg3+16, hc
3660 PRINT AT 19, 29; INK te;cc;"  "
3665 RANDOMIZE USR 65055
3670 PRINT AT 20, 29; INK te;hc;"  "
3680 POKE seg1+16, q
3690 POKE seg1+20, 1
3700 LET i=USR (seg2+9)
3710 POKE seg1+16, q
3715 LET i=USR (seg2+21)

```

```

3720 GO TO 1870
4000 STOP
4300 PRINT AT 21, 0; INK te;"Filename of game to be saved?"
4310 INPUT z$
4320 LET m$(40, 1)=CHR$(PEEK (seg2+32))
4330 SAVE z$ DATA m$()
4350 PRINT AT 21, 0;"
4360 GO TO 3325
4400 PRINT AT 21, 0; INK te;"Filename of game to be input?"
4410 INPUT z$
4414 PRINT AT 21, 0; INK te;"Start tape then press 'enter'"
4418 INPUT a$
4420 LOAD z$ DATA m$()
4430 LET b=CODE m$(40, 1)
4440 LET jj=b
4450 GO TO 6140
4650 GO SUB 4700
4660 GO TO 3325
4700 GO SUB 200
4710 LET i=USR (seg2+3)
4720 PRINT AT 18, 25;PEEK (seg2+32)
4730 PRINT AT 19, 29;PEEK (seg2+35)
4740 PRINT AT 20, 29;PEEK (seg3+16)
4750 RETURN
5000 CLS
5030 BORDER 2: PAPER 2: CLS : PRINT AT 0, 0; INK te+7;" Options are:", , , , "
b - backup. Correct a bad move by going back one or", " several moves.
This mode", " can also be used to set up a game or allow 2 to play", ,
, " f - save game on cassette", , , " i - input a saved game", , , " l - list
move summary", , , " n - new game, same level", , , " s - new game, start
afresh", , , " ? - display options", , , " Press 'enter' to continue"
5040 INPUT z$
5045 BORDER 5: PAPER 5: INK te: CLS
5050 RETURN
5060 GO SUB 5000
5070 GO SUB 4700
5080 GO TO 3325
5100 GO SUB 5200
5110 FOR i=1 TO PEEK (seg2+32)-1
5120 IF i<>16 AND i<>32 THEN GO TO 5130
5122 GO SUB 5300
5124 GO SUB 5200
5140 PRINT INK te+7;" ";i+1;TAB 7;CODE m$(i, 1);" ";CODE m$(i, 2);TAB 14;CODE
m$(i, 3);" ";CODE m$(i, 4);TAB 20;CODE m$(i, 5);TAB 27;CODE m$(i, 6)
5150 NEXT i
5160 GO SUB 5300
5170 GO SUB 4700
5180 GO TO 3325
5200 CLS
5210 PRINT
5220 PRINT INK te+6;" play human comp human comp"
5230 PRINT INK te+5;TAB 7;"move move score score"
5240 PRINT
5250 RETURN
5300 PRINT
5310 PRINT INK te+5;" press 'enter' to continue"
5320 INPUT z$
5330 RETURN
5400 BORDER 2: PAPER 2: INK 5: CLS
5410 PRINT INK te+5;"The object of the game is to", "place your chip "; INK
ch2;"·"; INK te+5;" on the board", "in such a way as to bracket the", "computers
chips "; INK ch1;"·"; INK te+5;". ", , , "You capture all the bracketed", "chips,
vertically, horizontally", "and diagonally. ", , , , "Moves are made by entering
the", "row number followed by 'space'", "followed by column number eg 5 3", ,

```

```

"Various options are available. ", "These are selected by entering", "an option
letter or ? instead of a move value. ? causes the", "options to be displayed. ",
, , "Illegal move is indicated by ??", , , "Press 'enter' to continue"
5420 INPUT z$
5430 CLS
5440 RETURN
6000 CLS
6010 PRINT
6020 PRINT "Move back up", , "_____ ", , , , "Several options are
available. ", "Enter either", , , , " n - back up to play 'n'", "or -n - back
up 'n' plays", "or 0 - pre-load the game move", " by move. ", "
'p' is then used to pass";" 's' to start the game. ", , ,
6025 PRINT "Current play = ";PEEK (seg2+32)
6030 INPUT b
6040 IF b=0 THEN LET jj=40: GO TO 6140
6050 IF hlev<>4 THEN GO TO 6100
6070 PRINT "Expert players never back up!"
6075 PAUSE 500
6080 GO SUB 4700
6090 GO TO 3325
6100 LET play=PEEK (seg2+32)
6110 IF b<0 THEN LET jj=play+b
6120 IF b>0 THEN LET jj=b
6130 IF jj>=play OR jj<1 THEN PRINT "Cannot back-up to play ";jj: GO TO 6075
6140 LET i=USR (seg2+6)
6150 GO SUB 4700
6152 IF b=0 THEN PRINT AT 21, 0; PAPER 0; INK 7;"Pre-loading game, p=pass
s=start": GO TO 6155
6153 PRINT AT 21, 0; PAPER 0; INK 7;"Backing up to play ";jj
6155 LET play=PEEK (seg2+32)
6157 IF play=jj THEN GO TO 6820
6160 IF b<>0 THEN GO TO 6300
6170 PRINT AT 8, 25; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"? "
6180 BEEP 0. 25, 12; BEEP 0. 25, 5
6190 INPUT z$
6200 LET z$=z$+" "
6210 PRINT AT 8, 25; PAPER 7; INK 0;" ";z$(1 TO 3);" "
6220 LET row=CODE z$(1)-48
6230 LET col=CODE z$(3)-48
6240 IF z$(1)="p" THEN LET row=0: LET col=0
6250 IF z$(1)="s" THEN GO TO 6820
6260 IF row<0 OR row>8 OR col<0 OR col>8 THEN GO TO 6348
6280 LET m$(play, 1)=CHR$ row
6290 LET m$(play, 2)=CHR$ col
6300 LET row=CODE m$(play, 1)
6310 LET col=CODE m$(play, 2)
6320 IF row=0 THEN GO TO 6470
6330 POKE seg1+16, 10*row+col+1
6340 POKE seg1+20, 1
6342 LET i=USR (seg3+12)
6344 LET c=PEEK (seg1+19)
6346 IF c<>0 THEN GO TO 6350
6348 PRINT AT 8, 30; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"??": GO TO 6180
6350 LET i=USR (seg2+9)
6360 LET c=PEEK (seg1+19)
6370 LET cc=PEEK (seg2+35)-c+1
6380 LET hc=PEEK (seg3+16)+c
6390 POKE seg2+35, cc
6400 POKE seg3+16, hc
6410 LET m$(play, 5)=CHR$ hc
6420 LET m$(play, 6)=CHR$ cc
6430 PRINT AT 18, 25; INK te;play
6440 PRINT AT 19, 29; INK te;cc;" "
6450 PRINT AT 20, 29; INK te;hc;" "

```

```

6460 LET i=USR (seg2+21)
6470 IF b<>0 THEN GO TO 6600
6480 PRINT AT 5, 25; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"?      "
6490 BEEP 0. 25, 12: BEEP 0. 25, 5
6500 INPUT z$
6510 LET z$=z$+"      "
6520 PRINT AT 5, 25; PAPER 0; INK 7;"      ";z$(1 TO 3);"      "
6530 LET row=CODE z$(1)-48
6540 LET col=CODE z$(3)-48
6550 IF z$(1)="p" THEN LET row=0: LET col=0
6560 IF z$(1)="s" THEN GO TO 6830
6570 IF row<0 OR row>8 OR col<0 OR col>8 THEN GO TO 6648
6580 LET m$(play, 3)=CHR$ row
6590 LET m$(play, 4)=CHR$ col
6600 LET row=CODE m$(play, 3)
6610 LET col=CODE m$(play, 4)
6620 IF row=0 THEN GO TO 6770
6630 POKE seg1+16, 10*row+col+1
6640 POKE seg1+20, 0
6642 LET i=USR (seg3+12)
6644 LET c=PEEK (seg1+19)
6646 IF c<>0 THEN GO TO 6650
6648 PRINT AT 5, 30; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"???": GO TO 6490
6650 LET i=USR (seg2+9)
6660 LET c=PEEK (seg1+19)
6670 LET cc=PEEK (seg2+35)+c
6680 LET hc=PEEK (seg3+16)-c+1
6690 POKE (seg2+35), cc
6700 POKE (seg3+16), hc
6720 PRINT AT 19, 29; INK te;cc;"      "
6730 PRINT AT 20, 29; INK te;hc;"      "
6740 LET m$(play, 5)=CHR$ hc
6750 LET m$(play, 6)=CHR$ cc
6760 LET i=USR (seg2+18)
6770 LET play=play+1
6780 POKE seg2+32, play
6790 PRINT AT 18, 25; INK te;play
6800 LET i=USR (seg3+20)
6810 GO TO 6157
6820 PRINT AT 21, 0;"      ": GO TO 3325
6830 PRINT AT 21, 0;"      ": GO TO 1870
      8000 STOP

```



(Sajnos az év végén nem voltam a díjazottak között, megint -szerintem - az értelmetlen csitt-csatt DEMÓ-k vitték el megint a pálmát. )

# SZÍNKERESZT

Leírás:

Az összekevert szín-négy (majd háromszögeket) négy irányban mozgatva újra össze kell rakni, négy nehézségi fokozata van, mozgatás a kurzorbilentyűkkel.



```
0 REM SZÍNKERESZT NYITRAI 99'
2 REM 0-ÁS SOR: POKE PEEK 23635+256*PEEK 23636+1, 0
9 POKE 25854, 4: POKE 25855, 4: LET x=USR 25798: GO TO 40
10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS
15 RANDOMIZE
35 LET x=USR 25798
37 GO SUB 1000
38 PRINT INK 6;AT 6, 0;"GOMBOKKAL ";AT 3, 0;"I = INDUL"; INK 6;AT 4,
0;"IRÁNYÍTÁS";AT 5, 0;"A KURZOR "
40 FOR i=0 TO 1 STEP 0
50 LET c$=INKEY$: GO SUB 500
100 NEXT i
500 IF c$="U" THEN POKE 25854, 4: POKE 25855, 4: LET x=USR 25798: BEEP . 4, 0:
BEEP . 4, -7: BEEP . 4, -12: GO TO 35
505 IF c$="i" OR c$="I" THEN POKE 25854, 4: POKE 25855, 4: LET x=USR 25798: FOR
k=1 TO nf: LET c$=CHR$(53+INT(4*RND)): GO SUB 510: NEXT k: PRINT AT 2,
0;"U=ÉJBÓL"
510 IF c$="5" THEN LET x=USR 25320: BEEP . 1, -9
520 IF c$="6" THEN LET x=USR 25633: BEEP . 1, -11
530 IF c$="7" THEN LET x=USR 25512: BEEP . 1, -4
540 IF c$="8" THEN LET x=USR 25416: BEEP . 1, -6
545 PRINT AT 4, 10;"K";AT 5, 9;"PSL";AT 6, 10;"Z"
550 RETURN
1000 PRINT INK 2;AT 6, 0;"4=ÖNGYILKOS"; INK 6;AT 20, 20;"SZÍN-KERESZT";AT 3,
0;"1=KÖNNYŰ"; INK 3;AT 21, 20;"NYITRAI 1999";AT 4, 0;"2=KÖZEPES"; INK 5;AT 5,
0;"3=NEHÉZ"
1020 IF INKEY$="1" THEN LET nf=10: RETURN
1022 IF INKEY$="2" THEN LET nf=20: RETURN
1024 IF INKEY$="3" THEN LET nf=30: RETURN
1026 IF INKEY$="4" THEN LET nf=50: RETURN
1030 GO TO 1020
```

# MAYA (AWARI-AWALE-BABSZEM-KAVICS) JÁTÉK

Leírás:

Maya, vagy Awari-Awale kavicsjáték, egyes források szerint régi maya, mások szerint afrikai eredetű játék. Európába azon rabszolga-kereskedők hozták be, akik az Amerikába tartó hajóút alatt az elfogott-szállított rabszolgáktól tanulták el.

Mindenki előtt hat kis tálka van, oldalt egy nagyobb gyűjtő - tállal, és a tálkákban 1-6 golyó, kavics, babszem stb. van, attól függően, hogy melyik országban játsszák. Teszés szerinti tálkát választva, ki lehet venni a tálka tartalmát.

Arra kell törekedni, hogy az utolsó golyó olyan tálkába kerüljön, amellyel szemben van még néhány golyó, azt mind el lehet venni. Az nyer, akinek a végére több golyója lesz.



A **kommentált** lista:

```
5 REM
6 REM *****
10 REM *** awari/awale ***
    *** babszem/kavics **
    **** MAYA golyós ****
    **** játék ****
11 REM *****
20 REM * Nyitrai MAYA 2001'*
30 REM *** hatfokozatos ***
35 REM *** logikai játék ***
36 REM
40 REM UDG karakterek
45 REM
50 REM r=" d=u k=Á l=Â g=Û e=ü n=§ m=3 j=y a=ö b=, c=o d=u f=u g=Û h=ü i=? q="
r=1/4 s=1/2 o=1 p=o
60 REM
70 REM UDG CODE USR "A", 168
85 REM beállítjuk az alapszíneket
90 BRIGHT 0: BORDER 4: PAPER 4: INK 0: CLS
95 REM alaphelyzetben a pontszám c és s nulla, b és g számtömb 14 helyiértékű, a lépéstömb=51
100 LET c=0: LET s=0: RANDOMIZE : DIM b(14): DIM g(14): DIM f(51)
105 GO SUB 9000
```









```

1350 IF (1-7)*(1-14)=0 THEN GO TO 1370
1360 LET r=b(14-1)+r
1370 IF s=0 THEN GO TO 1380
1380 IF r<=q THEN GO TO 1400
1390 LET q=r
1400 NEXT i
1410 IF s=0 THEN LET q=b(14)-b(7)-q
1420 IF c>8 THEN GO TO 1490
1430 LET k=j: IF k<=7 THEN GO TO 1450
1440 LET k=k-7
1450 FOR i=1 TO m-1
1460 IF f(m)*7+k<>INT (f(i)/7^(7-c)+1) THEN GO TO 1480
1470 LET q=q-2
1480 NEXT i
1490 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=g(i): NEXT i
1500 IF q<d THEN GO TO 1520
1510 LET a=j: LET d=q
1515 REM amíg a számítógép keresi a legjobb megoldást, villogva kiírja-
gondolkodom - más és más színnel
1520 LET kl=kl-1: PRINT FLASH 1; INK kl;AT 3, 11;"GONDOLKODOM!": NEXT j: PRINT
FLASH 0;AT 3, 11;" "
1530 LET m=a: GO SUB 1780: GO TO 830
1540 REM ha a babszem 1 és 6 között van
1550 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=INT (RND*6)+1: NEXT i
1560 LET b(14)=0: LET b(7)=0
1570 RETURN
1600 GO TO 1620
1610 GO SUB 1550
1611 RETURN
1612 REM ha a babszem = 1
1614 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=1: NEXT i: LET b(7)=0: LET b(14)=0: RETURN
1616 REM ha a babszem = 2
1618 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=2: NEXT i: LET b(7)=0: LET b(14)=0: RETURN
1620 RETURN
1625 REM ha a babszem = 3
1630 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=3: NEXT i: LET b(7)=0: LET b(14)=0: RETURN
1632 REM ha a babszem = 4
1633 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=4: NEXT i: LET b(7)=0: LET b(14)=0: RETURN
1634 REM ha a babszem = 5
1635 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=5: NEXT i: LET b(7)=0: LET b(14)=0: RETURN
1636 REM ha a babszem = 6
1637 FOR i=1 TO 14: LET b(i)=6: NEXT i: LET b(7)=0: LET b(14)=0: RETURN
1640 BEEP .05, 1: PRINT PAPER 7; INK 2;AT 3, 11;"Spectrum 13p"
1650 RETURN
1660 BEEP .05, 1: PRINT AT 3, 11;" "
1670 RETURN
1675 REM a játékos választása, a kiírás betűnként, látványosan
1680 LET u$="Melyik kupából veszel?": FOR u=1 TO 22
1690 BEEP .01, u/10: PRINT AT 17, 1+u;u$(u): NEXT u: PRINT PAPER 7; INK 1;AT 3,
11;" te lépsz "
1700 RETURN
1710 PRINT INK 0;AT 15, i+n+7;i
1720 RETURN
1725 REM a játékos lép
1730 BEEP .05, 1: PRINT PAPER 7; INK 1;AT 3, 11;" te 13psz "; FLASH 1; BRIGHT
1;AT 15, x+n+7;x
1740 RETURN
1745 REM a babszemeket tartalmazó kupák beszámozása
1750 PRINT AT 17, 1;" " : BEEP .05, 1: PRINT INK 0;AT
15, 7;" 1 2 3 4 5 6"
1760 RETURN
1770 PRINT AT 17, 3;" " : RETURN
1780 LET y=0: FOR o=1 TO 6
1790 IF m-7<>o THEN LET y=y+2: NEXT o

```

```

1800 PRINT FLASH 1; BRIGHT 1; PAPER 7; INK 1;AT 5, 24-y-o;o
1810 FOR g=1 TO 40: NEXT g: RETURN
1815 REM a lépések utáni új állapot kiírása
1820 PRINT FLASH 0; BRIGHT 0; INK 0;AT 15, x+n+7;x
1830 RETURN
1835 REM ha sikerült éppen a gyűjtőbe tenni az utolsó babszemet, akkor jutalomtól újra léphet
1840 LET k$="Ismét lépek "
1850 FOR i=1 TO 12: BEEP .02, i: PRINT AT 3, 11+i;k$(i): NEXT i
1860 RETURN
1870 PRINT AT 3, 11;"          "
1880 RETURN
1890 PRINT FLASH 0; BRIGHT 0; INK 0;AT 5, 24-y-o;o
1900 RETURN
1901 REM mentés
1910 SAVE "maya"
1912 SAVE "kod"CODE 40760, 24400
1914 SAVE "udg"CODE USR "a", 168
9001 REM *****
9002 REM **** MENÜKEZELŐ ****
9003 REM ***** REM
9004 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: CLS
9010 DIM S$(1, 16*32)
9020 REM **** Főcím ****
9030 PRINT AT 1, 5; PAPER 2; INK 7;" (c) NyitraiSOFT 2001' ";AT 3, 10; PAPER 1;
INK 5;"MAYA játék"; #0;AT 0, 0; BRIGHT 1; PAPER 7; INK 1;"Kiválasztás a nyilakkal
+ ENTER. "
9040 LET oldal=1: RESTORE 9088
9044 DIM d(7): FOR f=1 TO 7: READ d(f): NEXT f
9046 DIM n$(d(6)): DIM Q$(d(5), d(6))
9048 READ n$: FOR f=1 TO d(5): READ Q$(f): NEXT f
9050 PAPER d(3): INK d(4)
9052 LET x=d(1): LET y=d(2)
9054 PRINT AT x, y; INVERSE 1;" ";n$;" "
9056 LET b$="          "( TO d(6)+2)
9058 PRINT AT x+1, y;b$: FOR f=1 TO d(5): PRINT AT x+1+f, y;" ";Q$(f);" ": NEXT
f: PRINT AT x+2+d(5), y;b$
9060 LET x=x+d(5)+3
9062 FOR f=1 TO d(6)+2: PRINT AT x, y+f; PAPER d(7);" ": NEXT f
9064 FOR f=1 TO d(5)+2: PRINT AT x-f, y+d(6)+2; PAPER d(7);" ": NEXT f
9066 LET x=d(2)*8: LET y=167-d(1)*8
9068 PLOT x, y: DRAW 0, -d(5)*8-15: DRAW d(6)*8+15, 0: DRAW 0, d(5)*8+15: INK 6
9070 LET x=d(1)+2: LET y=d(2)+1: LET val=1
9072 PRINT AT x, y; INVERSE 1;Q$(val);AT X, Y+(LEN Q$(val)-3)
9074 LET i$=INKEY$: IF NOT (i$=CHR$ 10 OR i$=CHR$ 11 OR i$=CHR$ 13) THEN GO TO
9074
9076 IF i$=CHR$ 13 THEN GO TO oldal
9078 PRINT AT x, y;Q$(val)
9080 IF i$=CHR$ 10 THEN LET x=x+1: LET val=val+1: IF val>d(5) THEN LET val=1:
LET x=x-d(5)
9082 IF i$=CHR$ 11 THEN LET x=x-1: LET val=val-1: IF val<1 THEN LET val=d(5):
LET x=x+d(5)
9088 REM ***adatok a menühöz***
9090 DATA 5, 5, 1, 6, 11, 18, 0, " Menü-választék:"
9092 DATA "golyók száma: 1-1", "golyók száma: 2-2", "golyók száma: 3-3",
"golyók száma: 4-4", "golyók száma: 5-5", "golyók száma: 6-6", "véletlenszerű:
1-6", "játék magyarázata", "a programozóról!!", "kilépés a játékból", "vissza
az 1. sorra. "
9220 REM a választott sorra ugrás
9230 IF val=1 THEN LET oldal=1612
9232 IF val=2 THEN LET oldal=1618
9236 IF val=3 THEN LET oldal=1625
9237 IF val=4 THEN LET oldal=1632
9238 IF val=5 THEN LET oldal=1634

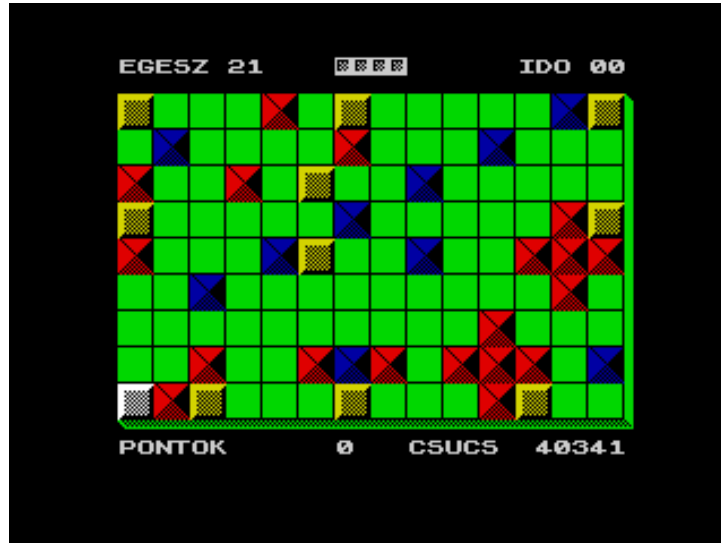
```

```
9239 IF val=6 THEN LET oldal=1636
9240 IF val=7 THEN LET oldal=1540
9241 IF val=8 THEN LET oldal=9300
9242 IF val=9 THEN LET oldal=9320
9243 IF val=10 THEN LET oldal=9350
9244 IF val=11 THEN LET oldal=9000
9245 GO TO 9072
9300 REM magyarázat
9301 CLS
9305 PRINT "Maya, vagy Awari-Awale kavicsjáték, egyes források szerint régi
maya, mások szerint afrikai eredetű játék. Európába azon rabszolga-kereskedők
hozták be, akik az Amerikába tartó hajóút alatt az elfogott-szállított
rabszolgáktól tanulták el. "
9307 PRINT "Mindenki előtt hat kis tálka van, oldalt egy nagyobb gyűjtő-
tállal, és a tálkákban 1-6 golyó, kavics, babszem stb. van, attól függően, hogy
melyik országban játsszák. Teszés szerinti tálkát választva, ki lehet venni a
tálka tartalmát. "
9309 PRINT "Arra kell törekedni, hogy az utolsó golyó olyan tálkába kerüljön,
amellyel szemben van még néhány golyó, azt mind el lehet venni. Az nyer, akinek
a végére több golyója lesz. "
9319 PAUSE 0: CLS : GO TO 9000
9320 REM a MAYA játék programozójáról
9322 CLS
9325 PRINT : PRINT : PRINT "Nyitrai László nyugdíjas informatikus, aki 38
évesen(!), 1982- ben a ZX81-el kezdett programozni, majd 1984-ben a SPECTRUM
következett. 1986-tól a PC-s korszak, mint rendszergazda, dBASE, Clipper stb.
1995-ig. A Spectrum Basic iránti szerelem a mai napig is tart, bár az alapgép
helyett, most Spectrum emulátorokat használ az éj programokhoz, fejlesztésekhez.
"
9330 PRINT : PRINT "Programjai megtalálhatók a magyar Sinclair WEB oldalon www.
sinclair. hu-n, valamint a World of Spectrum www. worldofspectrum. org web-
címen. "
9336 PRINT #0;" Nyomj gombot a menühöz !!"
9349 PAUSE 0: CLS : GO TO 9000
9350 REM kilépés
9355 RANDOMIZE USR 62994
9358 RANDOMIZE USR 0
9400 REM befejezve 2001 decemberében
```

# NÉGYZET KERESŐ JÁTÉK

Leírás:

SZEDD ÖSSZE A SÁRGA NÉGYZETEKET, SIESS, MERT FOGY AZ IDŐD! Irányítás a kurzorgombokkal, 10 pályán keresztül.



```
0 REM NYITRAISOFT 2002'
2 REM KESZITETTE:JATEKGYAROS
9 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
10 POKE 23658, 9: GO SUB 9000
14 LET PONT=0: LET ALAP=1000: LET O$="O": LET P$="P": LET Q$="Q": LET A$="A"
18 LET TABLA=10: LET EGESZ=20: LET AMA=0: LET VEGSO=10: LET FAZIS=4000: LET
RONT=600: LET SC=4: LET J$="ü": LET X=18: LET Y=2
20 CLS : PRINT INK 5; BRIGHT 1;AT 1, 6;"NÉGYZET KERESO JATEK";AT 2,
8;"JATEKGYAROS 2002'"
22 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"          (C) NYITRAISOFT 2002'          "
50 PRINT INK 3;AT 10, 10;O$; INK 7;" . . . BALRA"; INK 3;AT 12, 10;P$; INK 7;"
. . . JOBBRA"; INK 3;AT 14, 10;Q$; INK 7;" . . . FEL"; INK 3;AT 16, 10;A$; INK
7;" . . . LE"
55 PRINT INK 6;AT 4, 7;"CSUCS. . . . .0000000";AT 4, 24-LEN (STR$ ALAP); INK
6;ALAP;AT 6, 7;"ELOZO. . . . .0000000";AT 6, 24-LEN (STR$ PONT); INK 6;PONT
60 PRINT AT 19, 1;" NYOMD AZ 'S'-T INDITASHOZ ";AT 21, 1;"NYOMD AZ 'R'-T A
BEALLITASHOZ"
65 FOR W=1 TO 7: PRINT AT 19, 13; INK W;"S";AT 21, 11;"R"
70 FOR F=24 TO -22 STEP -12: RESTORE 9666: FOR S=1 TO 36: READ A: BEEP .09, A-
F: BEEP .003, A+24
72 IF INKEY$="S" THEN GO TO 100
75 IF INKEY$="R" THEN GO TO 8100
85 NEXT S
90 NEXT F: NEXT W: GO TO 65
100 CLS : GO SUB 9800
110 PRINT INK 6; PAPER 0;AT 3, 12;"BEALLITAS"; INK 2;AT 7, 12;"FOKOZAT:?" ; INK
5;AT 10, 10;"0 KONNYU";AT 12, 10;"1 KOZEPES";AT 14, 10;"2 EROS";AT 16, 10;"3
NEHEZ";AT 18, 10;"4 ONGYILKOS"
120 BEEP .01, 25: PAUSE 0
130 IF CODE INKEY$<48 OR CODE INKEY$>52 THEN GO TO 120
140 LET FOK=VAL INKEY$
160 PRINT INK 3;AT 7, 20;INKEY$
170 BEEP .001, 40
180 FOR Y=1 TO 50: NEXT Y
```

```

208 CLS : LET PONT=0: LET X=19: LET Y=2
218 PRINT BRIGHT 1; INK 5;AT 10, 8;"SZEDD OSSZE"; INK 6;AT 11, 5;"A SARGA
NEGYZETEKET!"; INK 2;AT 12, 3;"SIESS, MERT FOGY AZ IDOD!"
220 FOR F=1 TO 2: RESTORE 221: FOR A=1 TO 15: READ AS: BEEP .09, AS: NEXT A:
NEXT F
221 DATA 12, 16, 12, 16, 14, 17, 14, 17, 16, 19, 16, 19, 17, 14, 17
228 RANDOMIZE USR 6e4
230 GO SUB FAZIS
240 LET X=19: LET Y=2
260 PRINT INK 7; PAPER 0; BRIGHT 1;AT X, Y;"uü";AT X-1, Y;"u."
270 POKE 23672, 0: POKE 23673, 0: POKE 23674, 0
300 LET A=(65536*PEEK 23674+254*PEEK 23673+PEEK 23672)/100: PRINT AT 0, 30-LEN
(STR$ INT (A));INT A
301 IF INKEY$=P$ THEN GO SUB 1100
305 IF INKEY$=O$ THEN GO SUB 1200
310 IF INKEY$=Q$ THEN GO SUB 1300
320 IF INKEY$=A$ THEN GO SUB 1400
322 IF A>=EGESZ THEN GO TO 1800
410 IF AMA=TABLA THEN GO SUB 8000: GO SUB 4000
500 GO TO 300
1100 IF ATTR (X, Y+2)=1 THEN RETURN
1105 IF ATTR (X, Y+2)=2 THEN GO TO 2000
1110 IF ATTR (X, Y+2)=6 THEN GO SUB 3000
1118 IF Y>27 THEN RETURN
1120 PRINT INK 4; PAPER 0;AT X, Y;"_o";AT X-1, Y;"iö": LET Y=Y+2: PRINT INK 7;
PAPER 0; BRIGHT 1;AT X, Y;"uü";AT X-1, Y;"u."
1190 BEEP .01, 20: RETURN
1200 IF ATTR (X, Y-1)=1 THEN RETURN
1205 IF ATTR (X, Y-1)=2 THEN GO TO 2000
1210 IF ATTR (X, Y-1)=6 THEN GO SUB 3000
1218 IF Y<4 THEN RETURN
1220 PRINT INK 4; PAPER 0;AT X, Y;"_o";AT X-1, Y;"iö": LET Y=Y-2: PRINT INK 7;
PAPER 0; BRIGHT 1;AT X, Y;"uü";AT X-1, Y;"u."
1290 BEEP .01, 20: RETURN
1300 IF ATTR (X-2, Y)=1 THEN RETURN
1305 IF ATTR (X-2, Y)=2 THEN GO TO 2000
1310 IF ATTR (X-2, Y)=6 THEN GO SUB 3000
1318 IF X<4 THEN RETURN
1320 PRINT INK 4; PAPER 0;AT X, Y;"_o";AT X-1, Y;"iö": LET X=X-2: PRINT INK 7;
PAPER 0; BRIGHT 1;AT X, Y;"uü";AT X-1, Y;"u."
1390 BEEP .01, 20: RETURN
1400 IF ATTR (X+2, Y)=1 THEN RETURN
1405 IF ATTR (X+2, Y)=2 THEN GO TO 2000
1410 IF ATTR (X+2, Y)=6 THEN GO SUB 3000
1418 IF X>18 THEN RETURN
1420 PRINT INK 4; PAPER 0;AT X, Y;"_o";AT X-1, Y;"iö": LET X=X+2: PRINT INK 7;
PAPER 0; BRIGHT 1;AT X, Y;"uü";AT X-1, Y;"u."
1490 BEEP .01, 20: RETURN
1800 LET SC=SC-1: PRINT INK 0;AT 0, 14;"      ": FOR F=1 TO SC: PRINT INK 7;
BRIGHT 1;AT 0, 13+F;J$: NEXT F:: PRINT AT 0, 30-LEN (STR$ INT (A)); INK 2;INT A
1810 BEEP . 1, 0: BEEP . 1, -10: FOR F=1 TO 50: NEXT F
1820 PRINT INK 7;AT 0, 23;"LEJART": FOR F=1 TO 50: NEXT F
1830 FOR F=7 TO 0 STEP -1: PRINT INK F;AT 0, 23;"LEJART": BEEP .01, 30-F: NEXT F
1840 IF SC=0 THEN GO TO 2100
1850 LET FAZIS=FAZIS-100: PRINT AT X, Y;"_o";AT X-1, Y;"iö": GO SUB 4000: GO TO
240
2000 FOR F=30 TO 31 STEP . 2: BEEP .0007, F: BEEP .006, 10: NEXT F: LET SC=SC-1
2003 PRINT AT 0, 14;"      ": FOR F=1 TO SC: PRINT INK 7;AT 0, 13+F;J$: NEXT F
2005 IF SC=0 THEN GO TO 2500
2010 GO TO 300
2500 FOR F=1 TO 100: PRINT PAPER 0; INK 7; FLASH 1;AT 8, 10;"      ";AT 9,
10; FLASH 1;" JATEK VEGE ";AT 10, 10;"      ": NEXT F: CLS

```





```

4420 DATA 8, 8, 8, 12, 8, 16, 8, 20, 8, 24, 12, 6, 12, 10, 12, 14, 12, 18, 12,
22
4430 RESTORE 4440: FOR F=1 TO 10: READ A, B: PRINT INK TIN; PAPER 0;AT A,
B;"u·";AT A+1, B;"uÜ": NEXT F
4440 DATA 8, 6, 8, 10, 8, 14, 8, 18, 8, 22, 12, 8, 12, 12, 12, 16, 12, 20, 12,
24
4490 RETURN
4502 LET EGESZ=10+FOK
4510 RESTORE 4520: FOR F=1 TO 14: READ A, B: PRINT INK 2; PAPER 0;AT A,
B;"3§";AT A+1, B;"1o": NEXT F
4520 DATA 6, 6, 8, 8, 10, 10, 12, 12, 14, 14, 16, 16, 18, 18, 2, 10, 4, 12, 6,
14, 8, 16, 10, 18, 12, 20, 14, 22
4530 RESTORE 4540: FOR F=1 TO 10: READ A, B: PRINT INK 6; PAPER 0;AT A,
B;"u·";AT A+1, B;"uÜ": NEXT F
4540 DATA 2, 6, 4, 8, 6, 10, 8, 12, 10, 14, 12, 16, 14, 18, 16, 20, 18, 22, 2,
28
4590 RETURN
4602 LET EGESZ=20+FOK: LET TIN=6: LET RTE=2
4610 RESTORE 4230: FOR F=1 TO 10: READ A, B: PRINT INK TIN; PAPER 0;AT A,
B;"u·";AT A+1, B;"uÜ": NEXT F
4614 RESTORE 4250: FOR F=1 TO 23: READ A, B: PRINT INK RTE; PAPER 0;AT A,
B;"3§";AT A+1, B;"1o": NEXT F
4690 RETURN
4702 LET EGESZ=10+FOK: LET TIN=1: LET RTE=6: LET ROT=2
4720 GO SUB 4310
4790 RETURN
4802 LET EGESZ=12+FOK: LET TIN=6: LET ROT=1
4820 GO SUB 4410
4830 PRINT INK 1; PAPER 0;AT 10, 10;"3§";AT 11, 10;"1o";AT 10, 20;"3§";AT 11,
20;"1o"
4890 RETURN
4900 LET EGESZ=12+FOK: LET TIN=1: LET RTE=6: LET ROT=2: GO SUB 4110
4950 RETURN
5002 LET EGESZ=16+FOK: LET TIN=6: LET RTE=2: GO SUB 4210
5010 RESTORE 5020: FOR F=1 TO 9: READ A, B: PRINT INK 2; PAPER 0;AT A, B;"3§";AT
A+1, B;"1o": NEXT F
5020 DATA 2, 16, 18, 12, 14, 14, 14, 6, 14, 10, 14, 22, 14, 26, 18, 18, 4, 6
5050 RETURN
5100 LET ROT=1: LET EGESZ=25+FOK: LET TABLA=69
5110 FOR A=2 TO 28 STEP 2: FOR F=2 TO 18 STEP 2: PRINT INK 6; PAPER 0;AT F,
A;"u·";AT F+1, A;"uÜ": NEXT F: NEXT A
5120 FOR F=4 TO 28 STEP 4: FOR J=2 TO 18 STEP 2: PRINT INK ROT; PAPER 0;AT J,
F;"3§";AT J+1, F;"1o": NEXT J: NEXT F
5130 FOR F=8 TO 24 STEP 8: PRINT INK 6; PAPER 0;AT 18, F;"u·";AT 19, F;"uÜ":
NEXT F
5140 FOR F=4 TO 28 STEP 8: PRINT INK 6; PAPER 0;AT 2, F;"u·";AT 3, F;"uÜ": NEXT
F
5190 RETURN
5200 LET EGESZ=20+FOK: LET TABLA=10: LET ROT=6: LET RTE=1
5210 RESTORE 5220: FOR F=1 TO 10: READ A, B: PRINT INK ROT; PAPER 0;AT A,
B;"u·";AT A+1, B;"uÜ": NEXT F
5220 DATA 2, 2, 12, 2, 4, 14, 4, 16, 2, 28, 10, 8, 10, 22, 14, 12, 14, 18, 12,
28
5230 RESTORE 5240: FOR F=1 TO 10: READ A, B: PRINT INK RTE; PAPER 0;AT A,
B;"3§";AT A+1, B;"1o": NEXT F
5240 DATA 2, 6, 2, 24, 10, 4, 10, 10, 10, 20, 10, 26, 12, 8, 12, 22, 14, 10, 14,
20
5250 RESTORE 5260: FOR F=1 TO 20: READ A, B: PRINT INK 2; PAPER 0;AT A,
B;"3§";AT A+1, B;"1o": NEXT F
5260 DATA 4, 2, 4, 12, 4, 18, 4, 28, 6, 8, 6, 14, 6, 16, 6, 22, 8, 6, 8, 24, 12,
10, 12, 14, 12, 16, 12, 20, 14, 2, 14, 28, 16, 12, 16, 18, 18, 4, 18, 26
5290 RETURN
5300 LET EGESZ=16+FOK

```



```

5860 PRINT INK 2; PAPER 0;AT 12, 8;"3$3$3$3$3$3$";AT 13, 8;"1o1o1o1o1o1o";AT 16,
4;"3$3$3$3$3$3$3$3$3$3$";AT 17, 4;"1o1o1o1o1o1o1o1o1o"
5890 RETURN
5900 LET EGESZ=20+FOK
5910 RESTORE 5920: FOR F=1 TO 10: READ A, B: PRINT INK 6; PAPER 0;AT A,
B;"u·";AT A+1, B;"uÜ": NEXT F
5920 DATA 2, 2, 6, 2, 6, 24, 8, 26, 10, 18, 10, 24, 10, 28, 12, 26, 14, 2, 14,
24
5930 RESTORE 5940: FOR F=1 TO 17: READ A, B: PRINT INK 2; PAPER 0;AT A,
B;"3$";AT A+1, B;"1o": NEXT F
5940 DATA 2, 6, 2, 18, 4, 2, 4, 22, 6, 4, 6, 18, 8, 14, 10, 12, 10, 16, 12, 14,
14, 18, 16, 2, 16, 4, 16, 8, 16, 22, 18, 8, 18, 18
5950 RESTORE 5960: FOR F=1 TO 9: READ A, B: PRINT INK 1; PAPER 0;AT A, B;"3$";AT
A+1, B;"1o": NEXT F
5960 DATA 4, 14, 6, 26, 8, 22, 10, 6, 10, 8, 10, 26, 12, 22, 14, 26, 16, 14
5990 RETURN
6000 LET EGESZ=25+FOK: LET TABLA=15
6010 RESTORE 6020: FOR F=1 TO 15: READ A, B: PRINT INK 6; PAPER 0;AT A,
B;"u·";AT A+1, B;"uÜ": NEXT F
6020 DATA 2, 2, 2, 28, 4, 8, 4, 16, 4, 24, 8, 8, 8, 16, 8, 24, 12, 8, 12, 16,
12, 24, 16, 8, 16, 16, 16, 24, 18, 28
6030 RESTORE 6040: FOR F=1 TO 25: READ A, B: PRINT INK 2; PAPER 0;AT A,
B;"3$";AT A+1, B;"1o": NEXT F
6040 DATA 4, 4, 4, 12, 4, 20, 4, 28, 6, 8, 6, 16, 6, 24, 8, 4, 8, 12, 8, 20, 8,
28, 10, 8, 10, 16, 10, 24, 12, 4, 12, 12, 12, 20, 12, 28, 14, 8, 14, 16, 14, 24,
16, 4, 16, 12, 16, 20, 16, 28
6050 RETURN
6100 LET ROT=2: LET EGESZ=25+FOK: LET TABLA=69: GO SUB 5110: RETURN
6200 GO SUB 9800
6210 LET JUTALOM=50000
6220 PRINT INK 5;AT 7, 8;"JUTALOM "; INK 2;JUTALOM;" ";AT 6, 8;"
"; INK 5;AT 8, 8;" PONT "; INK 2;PONT;" ";AT 9, 8;" "
6225 PAUSE 100
6230 FOR F=1 TO 50: LET JUTALOM=JUTALOM-1000: PRINT AT 7, 17;" ";AT 7, 22-
LEN (STR$ JUTALOM); INK 2;JUTALOM
6240 BEEP .0004, 43: LET PONT=PONT+1000: PRINT AT 8, 22-LEN (STR$ PONT); INK
2;PONT: BEEP .0004, 40: NEXT F
6250 LET SC=SC+1
6300 PRINT INK 6;AT 18, 5;" NYOMD LE AZ ENTER-T"
6400 FOR F=1 TO 10: RESTORE 6410: FOR Q=1 TO 14: READ A: FOR G=1 TO 2: BEEP .08,
A: IF INKEY$<>" THEN GO TO 6430
6405 NEXT G: NEXT Q: NEXT F
6410 DATA 12, 16, 19, 23, 24, 21, 17, 14, 17, 21, 24, 23, 19, 16
6430 RANDOMIZE USR 6E4: RETURN
7000 STOP
8000 RANDOMIZE USR 6E4: LET PONT=PONT+100*(100-A)
8030 RETURN
8100 CLS : BEEP . 1, 18: GO SUB 9800: PRINT INK 7; BRIGHT 1;AT 2, 6;"NEGYZET
KERESO JATEK"
8110 LET T$="BALRA:": LET POS=6: GO SUB 8200: PAUSE 0: LET O$=INKEY$: BEEP .01,
20: PRINT AT 6, 19;INKEY$
8120 LET T$="JOBBRA:": LET POS=8: GO SUB 8200: PAUSE 0: LET P$=INKEY$: BEEP .01,
20: PRINT AT 8, 19;INKEY$
8130 LET T$="FEL:": LET POS=10: GO SUB 8200: PAUSE 0: LET Q$=INKEY$: BEEP .01,
20: PRINT AT 10, 19;INKEY$
8140 LET T$="LE:": LET POS=12: GO SUB 8200: PAUSE 0: LET A$=INKEY$: BEEP .01,
20: PRINT AT 12, 19;INKEY$
8150 PRINT AT 16, 12; INK 5; BRIGHT 1;"JO ?": PAUSE 0
8160 IF INKEY$="N" THEN GO TO 8100
8170 RANDOMIZE USR 6E4: GO TO 18
8200 FOR F=0 TO 7
8210 PRINT INK F;AT POS, 8;T$: BEEP .003, 40+F: PAUSE 5: NEXT F
8220 RETURN
9000 RESTORE 9010: FOR F=USR "A" TO USR "P"+7: READ A: POKE F, A: NEXT F: RETURN

```

```
9010 DATA 254, 254, 254, 254, 254, 254, 254, 254
9020 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 0
9030 DATA 254, 254, 254, 254, 254, 254, 254, 0
9050 DATA 255, 255, 255, 234, 245, 234, 245, 234
9055 DATA 255, 254, 252, 168, 84, 168, 84, 168
9060 DATA 245, 234, 245, 234, 245, 234, 192, 128
9065 DATA 84, 168, 84, 168, 84, 168, 0, 0
9070 DATA 255, 131, 171, 151, 171, 151, 255, 255
9075 DATA 128, 192, 224, 240, 240, 240, 240, 240
9080 DATA 112, 176, 80, 240, 0, 0, 0, 0
9085 DATA 85, 170, 85, 255, 0, 0, 0, 0
9090 DATA 213, 106, 53, 31, 0, 0, 0, 0
9091 DATA 191, 223, 239, 247, 251, 253, 254, 255, 254, 252, 248, 240, 224, 192,
128, 0
9092 DATA 254, 253, 250, 245, 234, 213, 170, 85, 128, 64, 160, 80, 168, 84, 170,
85
9200 CLEAR 64568: RESTORE 9210: FOR F=65338 TO 65365: READ A: POKE F, A: NEXT F:
RANDOMIZE USR 65338
9210 DATA 33, 0, 61, 17, 57, 252, 1, 0, 3, 126, 203, 47, 182, 18, 19, 35, 11,
121, 176, 32, 244, 33, 57, 251, 34, 54, 92, 201
9300 RESTORE 9310: FOR F=6E4 TO 60034: READ A: POKE F, A: NEXT F: GO TO 14
9310 DATA 42, 118, 92, 17, 0, 88, 1, 0, 3, 237, 176, 33, 0, 88, 126, 167, 40, 5,
53, 40, 2, 203, 193, 35, 124, 254, 91, 32, 241, 203, 41, 56, 234, 201
9666 DATA 4, 7, 11, 14, 12, 9, 5, 9, 12, 14, 11, 7, 4, 7, 11, 14, 12, 9, 5, 9,
12, 16, 19, 17, 14, 11, 14, 17, 19, 17, 14, 11, 7, 11, 14, 12
9777 DATA 0, 4, 2, 5, 4, 7, 5, 9, 7, 11, 9, 5, 7, 4, 5, 2
9800 PRINT INK 7; PAPER 2; FLASH 1;AT 0, 0;"i i i i i i i i i i i i i i i ";AT
21, 0;" i i i i i i i i i i i i i i i i i i i i"
9810 FOR F=1 TO 20 STEP 2: PRINT INK 7; PAPER 2; FLASH 1;AT F, 0;" ";AT F,
31;"i";AT F+1, 0;"i";AT F+1, 31;" ": NEXT F
9820 RETURN
```

# ROBOT A MARSRÓL

Leírás:

**Robot a Marsról rajzos, szöveges kalandjáték SPECTRUM 128K+2-es gépen.**

Ez a program, A ROBOT A MARSRÓL , persze ez is csak régen lett volna nagy szám, de nem akarok versenyezni a mai 100 megás programokkal, Én ugyan nagyon jól elszórakoztam vele, csak néha nem tudtam a mondatokat ( melyek a változóban ( fűzőekben ) több részből is állnak ) igazán összehozni, de talán ezeket nézzétek el majd nekem, ha ilyen hibára akadtok. ( a fene a magyar ragokba !! )

A program azt a történetet dolgozza fel, melyet még 1896 -ban H. G. WELLS nevű amerikai szerző, egy fantasztikus könyvben írt le, a Marsbéliek támadásáról a Föld ellen, ( The War of the World) A Világok Háborúja címmel. Érdekessége az, hogy a könyvből annakidején ( 1936-ban !!)rádiójátékot írtak, és amikor ezt leadták, sokan igaznak fogták fel, És Amerika több városában pánik tört ki, hogy a Földet (Amerikát) marsi támadás érte.

Azt már nem is vették észre a pánikolók, hogy nem is Amerikában, hanem Franciországbán landoltak a kerek-cilinderfejű-teleszkópos-háromláb- -lézérágyús-robot-szörnyek, akik azért is voltak oly ijesztőek, mert minden mozgásra tüzeltek.

Az említett városok: ( pontértékük ( ezek a játék fokozatai, minél messzebb vannak a céltól, a feladat annál nehezebb (1-6 nehéz-könnyű ), melyet a játékosok és a városok kiválasztásánál kapunk, a megteendő távolságtól függ)

1. DIEPPE
2. LA HAVRE
3. CHERBOURG
4. ST MALO
5. LA ROCHELLE
6. BORDEAUX

Ezek a városok - az első három Franciaország északi részén a La Manche csatornánál vannak, az alsó három helység pedig az ország nyugati kikötővárosai. Legdélebbre - tehát a célhoz a legközelebbi a Bordeaux városa. Mivel a végcél a délkeleti Mont Blanc- fehér hegycsúcsai, mindig jobbra és lefelé, vagyis keletre és délre kell mennünk, illetve jobbra és balra csak akkor kell menni, ha valamilyen akadályba ütközünk.

Ha a megfelelő irányba megyünk, ( meglátjátok Dieppén át Párizstól Toulouse-ig ) akkor azok a városok következnek, melyek ott vannak a térképen, még olyan részletekre is ügyeltem, pl. ha Bordeaux-ban vagyunk - ami közismert bortermő vidék- , akkor a szőlőskertek sövényeivel gyűlik meg a bajunk ( nem tudunk néha átmenni rajta, és kerülnünk kell).

A robotok kb. öt emelet-templomtorony-magasságúak, több tonnásak, könnyen el lehet bújni előlük, ki lehet kerülni őket.

A témát egy zenés játékban - musical-ben - Jeff Wayne is feldolgozta, sőt ezt a 48K Spectrumra is elkészítették, ( Érdeemes megkeresni a WOS archívumában The War of the Worlds játékot !!!, rajta van a Sinclair 1-es CD-n is !!)

A játék abból áll, hogy 1-4 fős csapatot állítunk össze ( mi nem katonák vagyunk !!, csak menekülő civilek ), és persze nem is kell harcolunk, hanem csak el kell túnnunk a robotok elől, kihasználva azt, hogy azok csak a sík terepen tudnak haladni, korlátozott a látás-mozgásterük, És el lehet bújni előlük . Nekünk el kell jutnunk a Franciaország délkeleti- hegyes ( ALPOK) részére , a Mont Blanc-hoz, a "fehér hegycsúcsokhoz", És akkor megmenekülünk.

Érdeemes először elővenni a térképet, megkeresni rajta az említett városokat, és megnézni, hogy egyáltalán merre is kell mennünk.

Maga a könyv sem foglalkozik azzal, hogy mi is lesz ezután, ezt gondolom, a későbbi folytatásokra szánta H. G. WELLS, de a folytatásokból semmi nem lett.

A játék nyolc nap története, alul a 12 piros kijelző mutatja, hogy még mennyi időnk van, ha leszáll az est, akkor a másik játékos következik, persze mindannyiukat egy személy is irányíthatja. A lehetőségek:

BAL balra,

JOBB jobbra az adott részen, vagy

LÉP másik területre léphetünk-haladhatunk, ( néha nem tudunk lépni, mert mocsár, láp, erdő, mérges vad bika stb. akadályoz, akkor kerülnünk kell )

H hátizsák, a felvett, megtalált tárgyak raktára

A állapot, az életerőnk, sugárvédettségek és energiánk állapota

1 a tárgyat felvesz,

2 a tárgyat ledob, otthagyt

ESZIK időnként ennünk is kell, mert az energiánk elfogy

Persze, amikor a fenti képernyő részen kiírás, utasítás van, és nézelődünk, hogy mi is az, ( és fogy az időnk ! ), a SPACE lenyomásával meg lehet ( kell) a játékot állítani, hogy tanulmányozhassuk, hogy mit is tegyünk, a megállítás alatt az időnk áll.

A legfontosabb:ha esetleg a program kiakad, pl. sokáig nyomunk egy funkció billentyűt, SOHA NE INDÍTSUK ÚJJRA "RUN- nal, mert a füzérekben lévő változókat törli e parancs, mindig GOTO 1 -el ( alaphelyzet, vagy GOTO 455 el, a megszakított játék folytatása).

A fő D\$ string ( szöveg+értékek DIM D\$(26, 15) 26 változó 15 karakter hosszán),

a változók külön programmal készültek, majd ide a 54682 címtől 10854 hosszán lettek betöltve, persze ez tartalmazza az átalakított nagyobb karaktereket is, az 64000, 768 cím+hosszon.

pl. a D\$ füzér első hat sora így néz ki

MOZGAS	020
ELETERO	020
ENERGIA	020
SUGARVEDETTSEG	020
TERKEP	001
EREKLYE	199 stb.

ezek "láthatatlanul" vannak a programban, És mind köztudott, a RUN parancs minden változót kitöröl a memóriából, a program hibaüzenettel leáll. Persze egy kis trükkkel meg lehet szemlélni a programot magát is, de ezt aki akarja, találja ki, hogyan.

Amikor kóborlunk a vidékeken, néha találunk is valamit, akkor a hátizsákunkban lehet tárolni, de arra is kell ügyelnünk, hogy teherbírásunk véges, kb. csak 20 kg-t tudunk vinni, az energiánk ekkor végesen fogy, segítségként annyi, ha megnézzük, az hogy állunk, "A ALLAPOT" menünket, mindig plussz energiát kapunk. Ne felejtsük el, hogy a SPACE-val mindig állítsuk meg ilyenkor a játékot (látjuk a MEGSZAKITVA feliratot, hogy ne fogyjon az időnk amíg értékeljük az itt írtakat, , addig a program áll.

A program mindig figyelmeztet, hogy merre is vannak a robotok (ez a képen is látszik), és három eset van :

NINCS ROBOT-VESZÉLY

A ROBOT A KÖZELBEN VAN

A ROBOT FELETTED VAN, igazán csak ez a veszélyes helyzet

Ha az ELBÚJÁS-t válasszuk, akkor a program jelzi, hogy szerencsénk volt, vagy valami mást kell tennünk.

Ha nincs szerencsénk, és sokszor akadunk össze a ROBOTokkal, akkor tőlük sugárfertőzést szerezhethetünk, mely életünkre végzetes előbb-utóbb végzetes lehet.

Az időjárást ( amely lehet napos, esős és felhős) is mindig figyelni kell, mert mikor a robot ránk talál, több lehetőség közül választhatunk:

ELBÚJNI

TÜKRÖZNI (elvakítani a szenzorait, persze, ha süt a nap)

RÁDIÓZNI (megzavarni a kommunikációját)

HÁTIZSÁKBÓL VALAMIT KIVENNI (ha van valami fegyverünk, megpróbálhatjuk megtámadni)

vagy harcolni, ha már találtunk fegyvereket:

GRÁNÁTOT DOBNI  
PUSKÁVAL LŐNI

NE FELEJTSÜK EL, HOGY LEHETŐSÉGEINK NAGYON KORLÁTOZOTTAK, NEM KELL HŐSKÖDNI, INKÁBB EL KELL BÚJNI, EL KELL MENEKÜLNI, HA LEHETSÉGES.

Ugyanis, ha véletlenül sikerül legyőzünk egy robotot, csak annyit érünk el, hogy az riadóztatja a többit is, úgyhogy életünk a túlerővel szemben hamar végetér.

Némi humort is becsempésztem, (hogy ne legyen az életünk fenéig tejfel), előfordul, hogy a mezőn vagy a szőlőben egy mérges gazdával, a lápon egy vad bikával, az erdőben farkassal, akadunk össze, persze, ha van már DÁRDÁNK, KÉSÜNK, , akkor el tudjuk zavarni őket, vagy pl. a nyuszival, de ezt csak akkor foghatjuk el, ha már rendelkezünk HUROKKal az elfogáshoz. Útközben találunk összehajtható csónakot is, mely a folyókon való átkelésben segít, szerezhetünk pénzt az élelem vásárlására.

A program befejezése szeszélyes, mert van , hogy valamelyik este-leszálltakor végetér, de van, mikor engedi a játékot továbbjátszani, persze ezt a beépített véletlenszám generátor produkálja.

Normális esetben minden nyolcadik nap után lehetőségünk van a játék mentésére, vagy pedig a játék folytatására, ekkor a napok újra kezdődnek, de a megszerzett javak nálunk maradnak.

Talán minden 20 próbálkozásra tudunk csak a kijutást elérni, érdemes mindig menteni, És onnan - máskor - folytatni. ( persze emulátornál bármikor elmenthetjük, és onnan folytathatjuk)



```
0 REM ROBOT A MARSROL
102 REM HG. WELLS VILAGOK HABORUJA C. KONYVE UTAN SZABADON
103 REM NYITRAISOFT 2003
105 POKE 23607, 213: POKE 23606, 216: POKE 56360, 0
110 BORDER 0: GOSUB 9900: LET oldal=1: LET szerez=0
114 POKE VAL "23609", VAL "50": POKE VAL "23658", VAL "8"
121 LET c(1)=9999: LET jatek=0
155 FOR j=1 TO 9: LET h$(j)=b$: NEXT j
157 LET cmp=3: LET pc=60: LET pr=42: PAPER 4: INK 1: GOSUB 4186
```



```

160 LET h$(1)="      VALASZD KI, MIVEL INDULSZ:"
163 LET h$(2)="      "
165 LET h$(3)="      -KIMENTETT JATEKOT FOLYTATSZ, "
170 LET h$(4)="      -VAGY - UJ JATEKOT KEZDESZ. "
172 LET h$(5)="      "
174 LET h$(6)="      MARSLAKOK LESZALLTAK FRANCIA-"
175 LET h$(7)="      ORSZAGBAN - DIEPPE-BEN. . . . . "
179 PRINT AT 21, 0;"      NYOMD 'U'/'K' GOMBOT"
180 PRINT INK 1;AT 16, 0;"TAMADO-ROBOT HARCIGEP A MARSROL. "
181 PRINT INK 1;AT 17, 0;"      RAJZOS KALANDJATEK H. G. WELLS"
182 PRINT INK 1;AT 18, 0;"VILAGOK HABORUJA REGENYE ALAPJAN"
183 PRINT #0; INK 5;"      NYITRAISOFT 2003 - JATEKGYAROS"
184 BRIGHT 1: PRINT AT 19, 0; INK 6;"AZ UTOLSO NAPOD TORTENETE ESTIG, ";AT 20,
0;"ELETED SOTETEDESKOR VEGETER. . . . "
185 GOSUB 5005
186 RANDOMIZE 0
190 IF k$="U" THEN GOTO 210
195 IF k$="K" THEN GOTO 280
198 IF K$ <> "" THEN GOTO 210
199 IF K$="" THEN GOTO 210
200 GOTO 160
210 FOR j=1 TO 4: LET x$(j)=b$: NEXT j
215 LET lepes=4: GOTO 455
280 PRINT AT 18, 0;"TEDD A MAGNOBA A SZALAGOT, ";AT 19, 0;"ES INDITSD A
LEJATSZAST. . "
284 PRINT AT 16, 0;: LOAD "RAKTAR" DATA s$(): PRINT AT 17, 0: LOAD "ALLAPOT"
DATA x$( )
285 GOSUB 5000: LET lepes=1
455 LET jatek=0
456 FOR p=4 TO 1 STEP -1
457 IF x$(p, 1 TO 10)="      " THEN LET jatek=p
458 NEXT p: IF jatek=1 THEN GOTO 620
459 LET h$(1)="JATEKOS      ALLAPOT      ERTEK"
460 FOR p=1 TO 4
462 LET h$(p+1, 1)=STR$ p
465 LET h$(p+1, 3 TO 13)=x$(p, 1 TO 10)
470 LET h$(p+1, 15 TO 20)=x$(p, 11 TO 16)
475 LET h$(p+1, 23 TO 26)=x$(p, 17 TO 20)
480 NEXT p
485 LET h$(7)="KERSZ MEG A CSAPATBA ": LET z$="MASIK JATEKOST? I/N ": IF
jatek=4 THEN LET h$(7)=b$
490 IF lepes<4 THEN LET h$(8)="TOROLTEM " (lepes*8-7 TO lepes*8)+z$: GOTO 740
600 IF jatek=0 AND k$ <> "T" THEN GOTO 790
605 LET h$(8)="MEG EGY JATEKOST? I/N": IF p=1 THEN LET h$(8)=h$(10): LET
h$(7)=b$
610 GOSUB 5005: IF k$="N" THEN GOTO 790
620 LET p=jatek: PAPER 4: INK 0: PRINT AT 21, 0;"IRD BE A JATEKOS NeVET ";:
BEEP . 1, 10: LET z$=""
621 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 621
622 LET k$=INKEY$: IF k$=CHR$ 13 AND z$ <> "" THEN GOTO 629
623 IF k$=CHR$ 12 AND z$ <> "" THEN LET z$=z$(1 TO LEN z$-1): PRINT CHR$
8;CHR$ 32;CHR$ 8;: GOTO 621
624 IF (k$<"A" OR k$>"z") AND k$ <> " " OR LEN z$=10 THEN GOTO 622
625 LET z$=z$+k$
626 BEEP .01, 50: PRINT k$;: GOTO 621
629 LET x$(p, 1 TO 10)=z$: PRINT AT 21, 0;b$
630 IF x$(p, 1 TO 10)="      " THEN GOTO 455
635 LET x$(p, 11 TO 16)="      UJ"
640 LET h$(1)="A ROBOTOK ITT SZALLTAK LE:"
645 LET h$(2)="      1 - DIEPPE"
650 LET h$(3)="      2 - LA HAVRE"
655 LET h$(4)="      3 - CHERBOURG"
660 LET h$(5)="      4 - ST MALO"
665 LET h$(6)="      5 - LA ROCHELLE"

```

```

670 LET h$(7)="      6 - BORDEAUX"
675 LET h$(8)="MELYIK VAROST VALASZTOD?"
680 GOSUB 5005
685 IF k$>"6" OR k$<"1" THEN GOTO 640
690 LET x$(p, 17 TO 20)="062212161106180444075407"(VAL k$*4-3 TO VAL k$*4)
715 GOTO 455
740 GOSUB 5005
745 IF k$="N" THEN LET lepes=lepes+1: GOTO 455
746 PAPER 4: INK 0: PRINT AT 21, 0;"A JATEKOS SZAMA"
750 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 750
751 LET k$=INKEY$: IF k$<"1" OR k$>"4" THEN GOTO 751
752 LET p=VAL k$: PRINT AT 21, 0;b$
755 IF p<1 OR p>4 THEN GOTO 750
760 IF x$(p, 1 TO 10)="      " THEN GOTO 455
765 LET x$(p, 11 TO 16)="      MEGSZAKITVA"(lepes*6-5 TO lepes*6)
780 GOTO 455
790 FOR p=1 TO 4
795 IF x$(p, 11 TO 13) <> " UJ" THEN GOTO 860
800 LET oldal=2*p-1
805 FOR q=1 TO 26
810 LET s$(q, oldal TO oldal+1)="00"
815 NEXT q
820 LET amt=20
825 FOR j=2 TO 4: LET sx=j: GOSUB 5525: NEXT j
845 LET sx=8: GOSUB 5525
850 LET sx=16: GOSUB 5525
852 LET amt=15: LET sx=1: GOSUB 5525: LET amt=1: LET sx=5: GOSUB 5525: LET
sx=14: GOSUB 5525
855 LET x$(p, 11 TO 16)="AKTIV "
860 NEXT p
861 LET napok=1
1005 LET w$="NAPOS": LET tst=RND*8. 9: LET adj=2
1010 IF tst>5 THEN LET w$="FELHOS": LET adj=0
1015 IF tst>7 THEN LET w$="ESOS": LET adj=-2
1020 FOR i=1 TO 20: LET t$(i)=CHR$ 0+CHR$ 0: NEXT i
1030 FOR p=1 TO 4
1035 IF x$(p, 11) <> "A" THEN GOTO 1110
1040 FOR j=1 TO 3
1045 LET sx=j: GOSUB 5515: LET amt=amt+adj
1050 GOSUB 5525
1055 NEXT j
1056 LET q=0
1060 LET pr=VAL x$(p, 17 TO 18): LET pc=VAL x$(p, 19 TO 20)
1065 LET d=ABS (64-pc)+ABS (30-pr)
1070 LET prob=1-d/100
1075 LET gen=RND: IF gen>prob THEN LET q=q+1: IF q<5 THEN GOTO 1075
1080 LET q=q+1: IF q>5 THEN GOTO 1110
1085 LET tr=INT (RND*7. 9)+pr-3: LET tc=INT (RND*7. 9)+pc-3
1100 LET t$(q+p*5-5, 1)=CHR$ tr
1101 LET t$(q+p*5-5, 2)=CHR$ tc
1105 GOTO 1075
1110 NEXT p
1205 LET c=9999
1210 LET p=0
1215 FOR j=4 TO 1 STEP -1
1220 IF x$(j, 11)="A" THEN LET p=j
1225 NEXT j
1230 IF p <> 0 THEN GOTO 1235
1231 LET q=0: FOR p=1 TO 4
1232 IF x$(p, 11)="E" THEN LET x$(p, 11 TO 16)="AKTIV ": LET q=q+1
1233 NEXT p: IF q=0 THEN GOTO 6700
1234 GOTO 1005
1235 GOSUB 9900
1236 LET r$=x$(p, 17 TO 18): LET c$=x$(p, 19 TO 20): LET oldal=2*p-1

```

```

1237 LET pr=VAL r$: LET pc=VAL c$
1238 GOSUB 4185
1239 PAPER 1: INK 6: PRINT AT 3, 0;"JELENLEGI AKTIV JATEKOS:";x$(p, 1 TO 10)
1240 PRINT AT 6, 0;h$(10): IF INKEY$="" THEN GOTO 1240
1250 GOSUB 5001
1280 LET c(1)=PEEK 23673: LET lap=0
1295 PAPER 4: INK 0: PRINT AT 19, 0;"AZ IDOJAROS MOST ";w$
1301 PRINT INK 2;AT 21, 0;" AZ IDOSKALA _____ "
1315 LET a(1)=0: LET a(2)=0
1385 GOSUB 4800
1387 LET meter=99: LET j=1
1390 LET dr=CODE t$(j, 1)-pr+4
1400 LET dc=CODE t$(j, 2)-pc+4
1410 IF dr=4 AND dc=4 THEN LET meter=0: GOTO 1445
1415 IF dr<3 OR dr>5 THEN GOTO 1430
1420 IF dc<3 OR dc>5 THEN GOTO 1430
1425 LET meter=4
1430 LET j=j+1: IF j<21 THEN GOTO 1390
1435 LET h$(1)="ITT NINCS ROBOT-VESZELY. . "
1440 IF meter=4 THEN LET h$(1)="VIGYAZZ, A ROBOT KOZELIT. . "
1445 IF meter=0 THEN LET h$(1)="VIGYAZZ, A ROBOT FELETTED VAN"
1446 IF meter=99 THEN GOTO 1460
1447 LET h$(8)=" ROBOT/BAL/JOB/LEP ": GOSUB 5005
1448 IF tf=2 THEN GOTO 3501
1449 IF k$="R" THEN GOSUB 2000: GOTO 1722
1450 IF k$="B" OR k$="J" THEN GOSUB 4025
1451 IF k$ <> "L" THEN GOTO 1440
1455 GOSUB 2725: GOTO 4033
1460 RANDOMIZE 0: IF szerez=1 THEN GOTO 1651
1461 LET a(1)=0: LET a(2)=0: LET ex=0: LET z=0
1462 LET z$=f$(fx, 14 TO 20)
1463 LET z$=z$(RND*6+1 TO 7)+z$
1470 LET z$=z$(1): IF z$=" " THEN GOTO 1610
1475 LET ex=CODE z$-64
1480 LET prob=VAL e$(ex, 10)
1485 IF RND*8. 9>prob THEN GOTO 1610
1515 LET vx=CODE (e$(ex, 9))-64
1520 LET z$=v$(vx): LET qq=19: GOSUB 3160
1525 LET h$(3)="TE "+z$+e$(ex, 1 TO 8)
1560 FOR k=1 TO 2: LET st=9+2*k: LET a(k)=VAL e$(ex, st TO st+1)
1590 NEXT k: GOTO 1650
1610 LET q=INT (1+RND*2. 9)
1620 LET halad=19+2*q: LET a(1)=VAL (f$(fx, halad TO halad+1))
1650 IF A(1)=0 THEN LET A(1)=A(2): LET A(2)=0
1651 FOR J=1 TO 2
1652 IF a(j)=0 THEN GOTO 1665
1653 LET cnt=cnt+1
1655 LET ax=a(j): LET vx=CODE a$(ax, 1)-64
1656 LET z$=v$(vx): LET qq=19: GOSUB 3160
1660 LET h$(j+4)="MOST "
1661 LET h$(j+4, 9 TO )=z$+a$(ax, 2 TO 10): LET h$(j+4, 32)=STR$ j
1665 NEXT j
1670 LET H$(8)="BAL/LEP/JOB/H/ALLAPOT/1/2/ESZIK": GOSUB 5005
1680 IF tf=2 THEN GOTO 3501
1681 IF k$="B" OR k$="J" THEN GOSUB 4025: GOTO 1730
1685 IF k$="L" AND a(1)=0 AND a(2)=0 THEN GOTO 4033
1695 IF k$="H" THEN GOSUB 5560: GOTO 1651
1700 IF k$="A" THEN GOSUB 5655: GOTO 1651
1706 IF k$ <> "E" THEN GOTO 1710
1707 LET sx=8: GOSUB 5515: IF amt=0 THEN PAPER 4: INK 0: PRINT AT 16, 0;"NINCS
ENNIVALOD": BEEP 1. 5, -1: PRINT AT 16, 0;b$: GOTO 1710
1708 LET amt=amt-1: GOSUB 5525: LET sx=3: GOSUB 5515: LET amt=amt+4: GOSUB
5525: LET sx=2: GOSUB 5515: LET amt=amt+4: GOSUB 5525: PRINT AT 16, 0;U$(10):
BEEP 1. 5, 20: PRINT AT 16, 0;b$

```

```

1710 IF k$<"1" OR k$>"2" THEN GOTO 1725
1712 LET ax=0: IF k$="1" THEN LET ax=a(1): LET j=1
1715 IF k$="2" THEN LET ax=a(2): LET j=2
1716 IF ax=0 THEN GOTO 1670
1717 GOSUB 3005
1722 IF x$(p, 11)="C" THEN GOTO 6505
1724 LET sx=2: GOSUB 5515: IF amt=0 THEN GOTO 6600
1725 LET sx=1: GOSUB 5515: IF amt>1 THEN GOTO 1730
1727 PAPER 4: INK 0: PRINT AT 16, 0;"NINCS ENERGIAD ": GOTO 3501
1730 GOTO 1651
2000 LET sx=4: GOSUB 5515: LET eletero=amt-4
2005 IF eletero<0 THEN LET eletero=0
2010 LET sx=17: GOSUB 5515: LET tukor=amt
2015 LET sx=18: GOSUB 5515: LET gla=amt
2020 LET sx=24: GOSUB 5515: LET lan=amt
2025 LET sx=21: GOSUB 5515: LET rdo=amt
2030 LET sx=25: GOSUB 5515: LET granat=amt
2035 LET sx=26: GOSUB 5515: LET puska=amt
2040 IF meter=0 THEN GOTO 2450
2050 LET h$(1)="A ROBOT KOZEL VAN"
2055 LET h$(2)="MEGPROBALHATOD:"
2075 LET h$(3)=" NYOMD 'E' - ELREJTOZOL"
2175 LET h$(4)="          'T' - TUKROZOL"
2185 LET h$(5)="          'R' - RADIOZOL"
2190 LET h$(6)="          'H' - KERESGELSZ VALAMIT"
2195 GOSUB 5005: IF tf=2 THEN RETURN
2196 IF k$="E" THEN GOTO 2695
2200 IF k$="T" THEN GOTO 2230
2210 IF k$="R" THEN GOTO 2320
2215 IF k$="H" THEN GOSUB 5560
2220 GOTO 2050
2230 IF tukor=0 THEN LET h$(1)="NINCS NALAD TUKOR": GOTO 2055
2235 IF w$ <> "NAPOS" THEN LET h$(1)="NEM SUT A NAP": GOTO 2055
2240 IF RND<0. 5 THEN GOTO 2355
2245 LET h$(1)="ELKAPRAZTATTAD A ROBOTOT"
2250 LET h$(2)="AZ EROS TUKORREL. "
2255 GOTO 2425
2285 IF RND<0. 5 THEN GOTO 2055
2320 IF rdo=0 THEN LET h$(1)="NEKED nINCS radioD": GOTO 2055
2325 IF RND<0. 5 THEN GOTO 2355
2330 LET h$(1)="SIKERULT MEGZAVARNOD A"
2335 LET h$(2)="ROBOT OSSZEKOTTETESET A"
2340 LET h$(3)="RADIO ADOVEVOVEL. "
2345 GOTO 2425
2355 LET h$(2)="NEM SIKERULT A HARCOD"
2360 LET h$(3)="LEFOZOTT TEGED"
2365 LET h$(4)="A ROBOT. "
2385 LET eletero=eletero-1
2390 LET h$(6)=h$(10): GOSUB 5005: GOTO 2810
2425 LET h$(5)="ROBOTOD MAXIMUMON VAN ": LET h$(9)=h$(10)
2430 GOSUB 5005
2435 LET eletero=20: GOTO 2810
2450 IF eletero=0 THEN LET x$(p, 11 TO 16)="LEFOZOTT": RETURN
2460 LET eletero=eletero-2: IF eletero<0 THEN LET eletero=0
2464 IF eletero>0 THEN GOTO 2495
2465 LET h$(1)="ENERGIAD ELFOGYOTT"
2470 LET h$(3)="A ROBOT FELULMULT"
2485 LET h$(6)="FEGYVEREID MEGSEMMISULTEK. "
2486 LET h$(8)=h$(10)
2490 GOSUB 5005
2495 LET h$(1)="SAROKBA SZORITOTTAK, "
2500 LET h$(2)="HARCOLNOD KELL. "
2505 LET h$(4)="          NYOMD 'G' - grAnaT"
2510 LET h$(5)="          'S' - GEPAGYU"

```

```

2520 LET h$(6)="          'H' - ELBUJSZ"
2525 GOSUB 5005: IF tf <> 0 THEN GOTO 2695
2535 IF k$="G" THEN GOTO 2565
2540 IF k$="S" THEN GOTO 2580
2550 IF k$="H" THEN GOTO 2695
2555 GOTO 2495
2565 IF granat=0 THEN LET z$="GRANAT": GOTO 2670
2570 LET granat=granat-1
2575 GOTO 2590
2580 IF puska=0 THEN LET z$="PUSKA": GOTO 2670
2585 LET puska=puska-1
2590 IF RND>0. 6 THEN GOTO 2655
2595 LET h$(1)="LEGYOZTED EZT A ROBOTOT"
2600 LET h$(2)="DE MINDEN MAS ROBOTOT"
2605 LET h$(3)="EZ RIADOZTATOTT, SURGOSEN"
2610 LET h$(4)="MENEKULJ EL INNEN. "
2616 LET h$(7)=h$(10)
2620 GOSUB 5005: LET eletero=0
2625 LET z$=(CHR$( VAL r$))+ (CHR$( VAL c$))
2630 FOR j=1 TO 20
2635 IF t$(j)=z$ THEN LET t$(j)=CHR$ 0+CHR$ 0
2640 NEXT j
2645 GOTO 2810
2655 LET h$(1)="TAMADASOD NEM SIKERULT. . . "
2660 LET h$(5)=h$(10): GOSUB 5005: GOTO 2495
2670 LET h$(1)="NEKED "+z$
2675 LET h$(5)=h$(10): GOSUB 5005: GOTO 2495
2695 IF eletero=0 AND RND>0. 7 THEN LET x$(p, 11 TO 16)="LEFOZOTT": RETURN
2705 IF RND>0. 5 THEN GOTO 2725
2710 LET h$(1)="MOST NAGYON NAGY"
2715 LET h$(8)=h$(10): GOSUB 5005: GOTO 2810
2735 LET h$(3)="SZERENCSED VOLT"
2740 LET h$(5)="A ROBOT MINDEN"
2745 LET h$(6)="ENERGIAJA A TIED. "
2750 LET h$(8)=h$(10): GOSUB 5005
2755 LET eletero=eletero-2
2810 LET amt=eletero: LET sx=4: GOSUB 5525
2815 LET amt=granat: LET sx=25: GOSUB 5525
2820 LET amt=puska: LET sx=26: GOSUB 5525
2822 RETURN
3005 IF a$(ax, 11 TO 12)=" " THEN GOTO 3010
3006 LET sx=CODE a$(ax, 11)-64
3007 LET kell=VAL a$(ax, 12)
3008 GOSUB 5515
3009 IF kell>amt THEN LET h$(j+4)="NEKED "+d$(sx, 1 TO 10): LET a(j)=0: RETURN
3010 LET shf=0: LET a(1)=0: LET a(2)=0
3012 LET prob=VAL a$(ax, 13)
3015 IF RND*8. 9>prob THEN LET shf=7
3020 LET nyom1=15+shf
3030 FOR k=1 TO 2
3035 LET tst=3*(k-1)+nyom1
3040 LET z$=a$(ax, tst): IF z$=" " THEN GOTO 3055
3045 GOSUB 5500: GOSUB 5515
3050 LET amt=amt+VAL a$(ax, tst+1 TO tst+2): GOSUB 5525
3055 NEXT k
3100 IF a$(ax, 14+shf)="S" THEN : RETURN
3102 IF a$(ax, 14+shf)=" " THEN RETURN
3105 LET ux=CODE a$(ax, 14+shf)-64
3145 LET h$(4+j)=u$(ux): LET h$(8)=h$(10): GOSUB 5005
3150 RETURN
3160 IF z$(qq) <> " " THEN GOTO 3175
3170 LET qq=qq-1: IF qq>1 THEN GOTO 3160
3175 LET z$=z$(1 TO qq)+" "
3180 RETURN

```

```

3501 LET q=0: FOR j=1 TO 4: IF x$(j, 11)="C" OR x$(j, 11)=" " THEN LET q=q+1
3502 NEXT j
3503 PAPER 0: INK 1: GOSUB 5000: GOSUB 4186: INK 7: PRINT AT 19, 4;"KOZBEN
EJSZAKA LETT ";x$(p, 1 TO 10)
3505 LET szerez=1: LET tf=0: IF q=4 THEN GOTO 6700
3506 LET q=0: FOR j=1 TO 4: IF x$(j, 11)="A" THEN LET q=q+1
3520 NEXT j
3525 IF q=1 THEN LET napok=napok+1
3530 LET x$(p, 11 TO 16)="EOD  "
3534 LET sx=1: GOSUB 5515: LET mv=amt
3535 LET sx=8: GOSUB 5515: LET fd=amt: IF fd>10 THEN LET fd=10
3536 LET amt=amt-fd: GOSUB 5525: LET sx=2: GOSUB 5515: LET amt=amt+fd+2: GOSUB
5525
3538 LET sx=3: GOSUB 5515: LET amt=amt+fd: GOSUB 5525
3540 LET sx=8: GOSUB 5515: LET amt=amt-fd: GOSUB 5525
3565 IF napok<8 THEN GOTO 3580
3580 LET tsuly=0
3585 FOR j=5 TO 26
3590 LET sx=j: GOSUB 5515: IF amt=0 THEN GOTO 3600
3595 LET tsuly=tsuly+amt*VAL (d$(sx, 11))
3600 NEXT j
3605 LET mv=10-INT (tsuly/20)+fd
3610 LET sx=5: GOSUB 5515: IF amt <> 0 THEN LET mv=mv+5
3615 LET sx=7: GOSUB 5515: IF amt <> 0 THEN LET mv=mv+5
3618 LET sx=1: LET amt=mv: GOSUB 5525
3619 IF napok<8 THEN GOTO 1205
3620 GOSUB 5000: INK 7: PRINT AT 17, 0;"JATEKOS  ALLAPOT": FOR N=1 TO 4: PRINT
AT 17+N, 0;X$(N, 1 TO 16): NEXT N: LET h$(3)="  M - MENTES"
3621 LET h$(1)=" LEHETOSEG:"
3623 LET h$(5)="  F - FOLYTATAS": GOSUB 5005
3624 IF k$="M" THEN GOTO 3630
3625 IF k$ <> "F" THEN GOSUB 5020: GOTO 3624
3626 GOTO 861
3630 PRINT AT 18, 0;" TEDD BE A KAZETTAT  ";AT 19, 0;" INDITSD A MAGNOT
";B$;B$;: BEEP . 1, 50
3631 IF INKEY$ <> "" THEN GOTO 3631
3632 IF INKEY$ <> CHR$ 13 THEN GOTO 3632
3635 PRINT AT 20, 0;: SAVE "RAKTAR" DATA s$(): PRINT AT 21, 0;: SAVE "ALLAPOT"
DATA x$()
3640 GOTO 861
4025 IF k$="J" THEN LET cmp=cmp+1
4030 IF k$="B" THEN LET cmp=cmp+7
4031 IF cmp>8 THEN LET cmp=cmp-8
4032 GOSUB 4185: RETURN
4033 LET dr=0: LET dc=0: LET szerez=0
4035 IF cmp=8 OR cmp=1 OR cmp=2 THEN LET dr=-1
4040 IF cmp=6 OR cmp=5 OR cmp=4 THEN LET dr=1
4045 IF cmp=8 OR cmp=7 OR cmp=6 THEN LET dc=-1
4050 IF cmp=2 OR cmp=3 OR cmp=4 THEN LET dc=1
4055 LET sx=1: GOSUB 5515: LET req=1: LET mov=amt
4065 LET mr=pr+dr: LET mc=pc+dc
4070 IF m$(mr, mc) <> "H" THEN GOTO 4090
4075 LET mr=mr+dr: LET mc=mc+dc
4080 LET sx=10: GOSUB 5515: IF amt=0 THEN LET req=7
4081 LET energia=0: LET sx=7: GOSUB 5525
4082 LET sx=9: GOSUB 5525
4090 LET fx=CODE m$(mr, mc)-64: IF fx<0 THEN GOTO 4120
4095 LET req=req+VAL f$(fx, 12 TO 13)
4100 IF req <= mov THEN GOTO 4120
4105 PAPER 4: INK 0: PRINT AT 16, 0;"ERRE NEM MEHETSZ": BEEP 1. 5, -1: PRINT AT
16, 0;b$
4115 GOTO 1651
4120 LET pr=mr: LET pc=mc
4122 IF m$(pr, pc)="*" THEN LET x$(p, 11 TO 16)="GYOZTES": GOTO 6000

```



```

5590 LET h$(lnct, 11)=d$(sx, 11)
5595 LET h$(lnct, 21 TO 22)=s$(sx, oldal TO oldal+1)
5600 LET lwt=energia*VAL (d$(sx, 11)): IF lwt>99 THEN LET lwt=99
5606 LET z$=STR$ lwt: IF LEN z$=1 THEN LET z$="0"+z$
5610 LET h$(lnct, 28 TO 29)=z$: LET tsuly=tsuly+lwt: LET lnct=lnct+1
5615 IF lnct<6 THEN GOTO 5630
5620 GOSUB 5005: IF tf=2 THEN LET j=27: NEXT j: RETURN
5621 LET lnct=3
5625 FOR l=3 TO 7: LET h$(l)=b$: NEXT l
5630 NEXT j
5635 LET h$(7)="TELJES SULY "+STR$ (tsuly)
5636 LET h$(8)=h$(10): GOSUB 5005: RETURN
5655 FOR j=1 TO 9: LET h$(j)=b$: NEXT j
5660 LET h$(1)="EGYENI ALLAPOT"
5665 LET h$(8)=h$(10)
5670 FOR j=2 TO 4
5675 LET z$="GYENGE"
5680 LET sx=j: GOSUB 5515
5685 IF energia>5 THEN LET z$="KOZEPES"
5690 IF energia>10 THEN LET z$="Jo"
5692 IF energia>14 THEN LET z$="NAGYON JO"
5695 IF energia>17 THEN LET z$="KIVALO"
5700 LET h$(j)=d$(j, 1 TO 10)+" - "+z$
5705 NEXT j
5710 LET sx=1: GOSUB 5515
5715 LET h$(6)="MOST PEDIG "+STR$ (energia)+" ENERGIAT KAPSZ"
5720 GOSUB 5005: RETURN
6000 LET z$=x$(p, 1 TO 10): LET qq=10: GOSUB 3160: LET h$(1)=z$+" JATEK VEGE"
6005 LET h$(3)="ELERTED A HEGYCSUCSOKAT!"
6010 LET h$(4)="ES SZABAD EMBER LETTEL"
6015 LET h$(5)="A ROBOT TAMADAST ELHARITOTTAD!"
6020 GOTO 6620
6505 LET h$(1)="ELFOGOTT ES LEGYOZOTT A ROBOT"
6510 LET h$(2)="ES MINDENT ELVESZTETTEL. "
6511 GOTO 6605
6600 LET h$(1)="MINDEN EROD ELFOGYOTT. "
6605 LET h$(3)="EGY MASIK JATEKBAN"
6610 LET h$(4)="UJRA MEGPROBALHATOD. "
6615 LET h$(5)="          SOK-SOK SZERENCSET. "
6616 LET h$(7)=h$(10)
6620 GOSUB 5005: LET x$(p)=b$: GOTO 1205
6700 FOR j=0 TO 21: PRINT PAPER RND*7; INK 9;AT j, 0;"ROBOTOK GYOZTEK, A
HABORUNAK VEGE": BEEP .01, J: NEXT j
6710 PRINT AT 21, 0;h$(10): IF INKEY$="" THEN GOTO 6710
6720 GOTO 100
9900 PAPER 4: INK 1: BRIGHT 1: CLS : GOSUB 5001: RETURN
9910 SAVE "ROBOT" LINE 100: SAVE "KOD"CODE 54682, 10854

```



# F Ü G G E L É K

## MENÜKEZELŐ

Leírás:

Látványos, kurzorral ( egérrel ) kezelhető, árnyékolt, fénycsikos menürendszer, bármilyen programba beépíthető, ahol több pontból választható ki az elágazás stb. (ilyennel dolgoztam a későbbi PC-s, CLIPPER-es nyilvántartó programoknál )



```
9001 REM ***** REM
9002 REM **** MENÜKEZELŐ ****
9003 REM ***** REM
9004 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: CLS
9010 DIM S$(1, 16*32)
9020 REM **** Főcím ****
9030 PRINT AT 1, 5; PAPER 2; INK 7;" (c) NyitraiSOFT 2001' "; AT 3, 10; PAPER 1;
INK 5;"MAYA játék"; #0; AT 0, 0; BRIGHT 1; PAPER 7; INK 1;"Kiválasztás a nyilakkal
+ ENTER. "
9040 LET oldal=1: RESTORE 9088
9044 DIM d(7): FOR f=1 TO 7: READ d(f): NEXT f
9046 DIM n$(d(6)): DIM Q$(d(5), d(6))
9048 READ n$: FOR f=1 TO d(5): READ Q$(f): NEXT f
9050 PAPER d(3): INK d(4)
9052 LET x=d(1): LET y=d(2)
9054 PRINT AT x, y; INVERSE 1;" "; n$;" "
9056 LET b$=" "( TO d(6)+2)
9058 PRINT AT x+1, y;b$: FOR f=1 TO d(5): PRINT AT x+1+f, y;" "; Q$(f);" ": NEXT
f: PRINT AT x+2+d(5), y;b$
9060 LET x=x+d(5)+3
9062 FOR f=1 TO d(6)+2: PRINT AT x, y+f; PAPER d(7);" ": NEXT f
9064 FOR f=1 TO d(5)+2: PRINT AT x-f, y+d(6)+2; PAPER d(7);" ": NEXT f
9066 LET x=d(2)*8: LET y=167-d(1)*8
9068 PLOT x, y: DRAW 0, -d(5)*8-15: DRAW 0, d(5)*8+15, 0: DRAW 0, d(5)*8+15: INK 6
9070 LET x=d(1)+2: LET y=d(2)+1: LET val=1
9072 PRINT AT x, y; INVERSE 1; Q$(val); AT X, Y+(LEN Q$(val)-3)
9074 LET i$=INKEY$: IF NOT (i$=CHR$ 10 OR i$=CHR$ 11 OR i$=CHR$ 13) THEN GO TO
9074
9076 IF i$=CHR$ 13 THEN GO TO oldal
9078 PRINT AT x, y; Q$(val)
9080 IF i$=CHR$ 10 THEN LET x=x+1: LET val=val+1: IF val>d(5) THEN LET val=1:
LET x=x-d(5)
```

```
9082 IF i$=CHR$ 11 THEN LET x=x-1: LET val=val-1: IF val<1 THEN LET val=d(5):
LET x=x+d(5)
9088 REM ***adatok a menühöz***
9090 DATA 5, 5, 1, 6, 11, 18, 0, " Menü-választék:"
9092 DATA "golyók száma: 1-1", "golyók száma: 2-2", "golyók száma: 3-3",
"golyók száma: 4-4", "golyók száma: 5-5", "golyók száma: 6-6", "véletlenszerű:
1-6", "játék magyarázata", "a programozóról!!", "kilépés a játékból", "vissza
az 1. sorra. "
9220 REM a választott sorra ugrás
9230 IF val=1 THEN LET oldal=1612
9232 IF val=2 THEN LET oldal=1618
9236 IF val=3 THEN LET oldal=1625
9237 IF val=4 THEN LET oldal=1632
9238 IF val=5 THEN LET oldal=1634
9239 IF val=6 THEN LET oldal=1636
9240 IF val=7 THEN LET oldal=1540
9241 IF val=8 THEN LET oldal=9300
9242 IF val=9 THEN LET oldal=9320
9243 IF val=10 THEN LET oldal=9350
9244 IF val=11 THEN LET oldal=9000
```

# ALAPPROGRAM

## Garry Rowland féle PDF rendszerrel

Leírás:

Minden 128K+2 programnál a speccyrajz, majd sztereó, háromcsatornás hangeffektek, és hatféle betűtípus használata...



```
1 REM *****
  • (c) NyitraiSOFT 2002' *
  • *****
2 REM *****
  *** HAJOVERSENY ***
  *** a PDF rendszerrel**
  *** 3 csatornas hang **
  *****
3 DIM z$(10, 7)
4 LET z$(1, )="{L9880}": LET z$(2, )="{L9881}": LET z$(3, )="{L9883}"
5 LET z$(4, )="{L9884}": LET z$(5, )="{L9886}": LET z$(6, )="{L9887}": LET
z$(7, )="{L9882}"
6 LET z$(8, )="{L9885}"
8 GOSUB 9890: RANDOMIZE 9900 AND USR ua
10 DEFFN u(1, x, y, a)=9905 AND USR ua
11 PRINT #4;"{L9880}"
12 BORDER 1: PAPER 2: INK 7: CLS
13 GOSUB 2000
15 PRINT #4; INK 6;AT 165, 55;"{L9880 | NyitraiSOFT 2002'| "; INK 7;AT 30,
20;"{L9881 |Ez a program 128K+2-es SPECCY-n készült|"; INK 5;AT 140, 15;"{L9885 a
program címe : "; INK 7;"{L9882 |Hajoverseny|": PRINT #0; INK 6;" NYOMJ EGY
GOMBOT A KEZDESHEZ!!": LET d=FN u(9010, 4, 7, 4)

8500 REM zene128K ping
8502 PLAY"UX6000W7C": RETURN
8503 REM zene128K rovid tus
8505 LET x$="T17003N1gbd3C"
8510 LET y$="T17005N1gbd3C"
8515 LET z$="T17007N1gbd3C"
8520 PLAYx$, y$, z$: RETURN
8525 REM zene128K csilingeles
8530 FOR n=1 TO 4
```

```

8531 PLAY"T240UX1000W007N2c#f#gEA": RETURN
8535 REM zene128K eredmeny tus
8540 LET p$="T24003cN2ccN3eN4ce9g"
8545 LET q$="T24006cN2ccN3eN4ce9g"
8560 PLAYp$, q$: RETURN
8565 REM zene128K hosszu csilingeles
8570 PLAY"T240UX500W7N2CDECDECDECDECDECDECDECDECDECDECDE9C"
8572 RETURN
8575 REM zene128K gyozelmi tus
8580 FOR n=1 TO 2
8590 LET x$="T24002bb9E2bEb3E9B"
8595 LET y$="T24004bb9E2bEb3E9B"
8605 PLAYx$, y$
8610 NEXT n: RETURN
8615 REM zene128K mely baljos zene
8620 LET x$="T95UX6000W7O1BBGGFFEEDDCN1PLAY9C"
8625 LET y$="T95UX6000W7O1BBGGFFEEDDCN1PLAY9C"
8635 PLAYx$, y$: RETURN
8640 REM zene128K vegso, mely zene
8645 LET
x$="T24002N1PLAY9EO3N1PLAY4D$DDDN1PLAYEGN1PLAY6$GGGCGD$DCO1V14CV13CV12CV10CV9CV8C
V7CV6CV5CV4CV3CV2CV1N1PLAY9C"
8650 LET
y$="T24002N1PLAY9EO3N1PLAY4D$DDDN1PLAYEGN1PLAY6$GGGCGD$DCO1V14CV13CV12CV11CV10CV8
CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1N1PLAY9C"
8660 PLAYx$, y$: RETURN
8665 REM zene 1 channel track 128K
      SPECCY's thinking sound
      alaphang !!!
      egy masikat meghivva,
      elhallgat
8670 LET q=65533: LET l=49149
8675 FOR n=0 TO 7
8680 FOR m=0 TO 15
8685 OUT q, 7: OUT l, 62
8690 OUT q, 1: OUT l, n
8695 OUT q, 8: OUT l, n
8700 OUT q, m: OUT l, 8
8705 NEXT n: NEXT m
8710 RETURN
8720 REM program memoria
8725 PRINT AT 16, 0; PAPER 1; INK 6;" PROGRAM MEMORIA"
8730 LET stk=PEEK 23653+256*(PEEK 23654)
8735 LET rmt=PEEK 23730+256*(PEEK 23731)
8740 LET prg=PEEK 23635+256*(PEEK 23636)
8745 LET vrs=PEEK 23627+256*(PEEK 23628)
8750 LET mem=rmt-stk
8755 LET lth=vrs-prg
8760 PRINT "'PROGRAM: ";lth;" bajtbol all"
8765 PRINT "Maradek tarhely: ";mem;" ";"bajt"
8770 PAUSE 0: STOP

```