

MSX

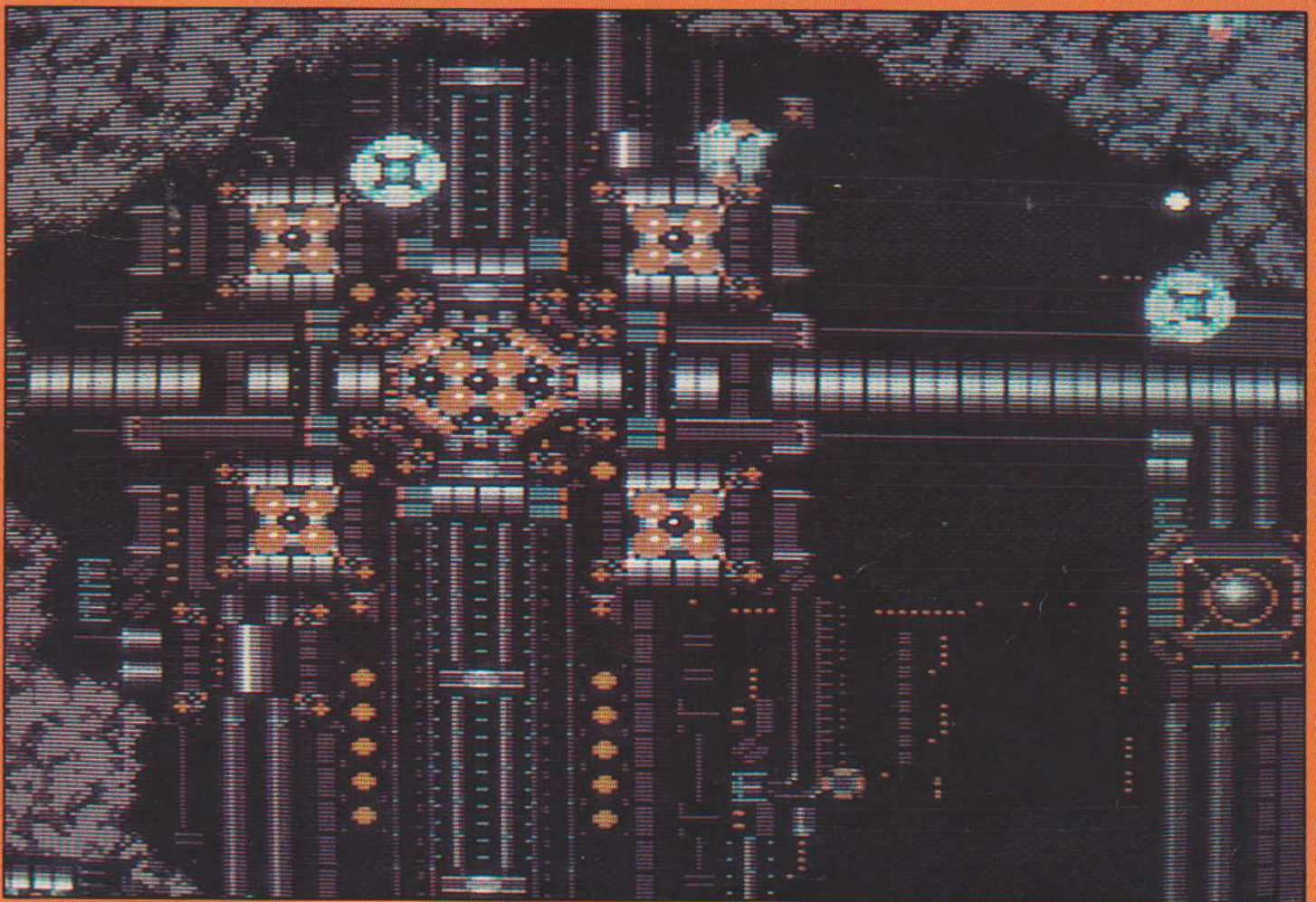
gids

Magazine voor
MSX gebruiker
en programmeur

EXTRA
EDITIE
NR.X2

Fl. 7,95 / Bfr. 155

EXTRA EDITIE. SEPTEMBER 1987



**DIT NUMMER:
RUIM 45 PAGINA'S SOFTWARE**

MSX gids

DISKETTES

De programma's uit de MSX-Gidsen zijn ook op diskette verkrijgbaar; zowel op 3.5 inch (voor de meeste MSX computers) als op 5.25 inch – dubbelzijdig – voor de Spectravideo 707 drive. Diskette nr. 1 bevat de belangrijkste programma's van MSX-Gids 1 t/m 3. Een verzameldiskette dus. Diskette nr. 4 bevat alle programma's uit Gids nr. 4, diskette nr. 5 uit MSX-Gids nr. 5 enz. enz.

De diskettes starten automatisch op en zijn geheel menugestuurd met diverse keuzemogelijkheden en schermen; alles in hi-res graphics. D.m.v. een letter-keuze-menu (gebruik de HOOFDletters!) kunnen de programma's geladen of opgestart worden. Het menu bevat ook een overzichtsprogramma, dat geschikt is voor twee drives en verder zijn er nog enige informatie- en advertentiepagina's op de diskette aanwezig.

CASSETTES

Ook zijn er cassettes leverbaar met de programma's uit de MSX-Gidsen. Op deze cassettes staan tevens de programma's die alleen geschikt zijn voor diskdrive en deze programma's moeten wel overgezet worden naar diskette en kunnen – uiteraard – zonder diskdrive niet gebruikt worden. De cassettes hebben – net als de diskettes – hetzelfde nummer als de MSX-Gids waarin de programma's staan en zijn verkrijgbaar vanaf nummer 7.

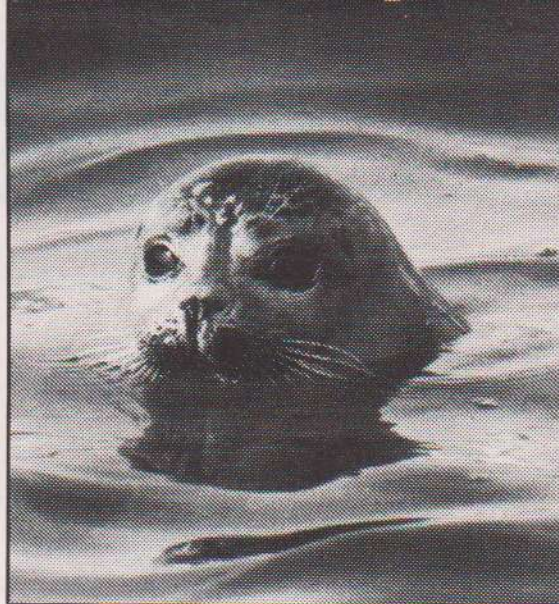
De cassettes kosten f 15,- per stuk (België Bfr. 280) en de diskettes kosten f 25,- p.st. (België Bfr. 470). Deze prijs is inclusief verzendkosten. Diskettes en cassettes bestellen door overmaking op giro 909515 t.n.v. A. Debels te Amsterdam. Voor België kan besteld worden op rekening nr. 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Amsterdam.

VERGEET BIJ DE BESTELLING NIET HET CASSETTE- OF DISKETTENUMMER EN DE SOORT DISKETTE (3.5/5.25) TE VERMELDEN.

HAAST?

DE CASSETTES EN DISKETTES ZIJN OOK VERKRIJGBAAR BIJ THE SOFTSHOP, WITTE DE WITHSTRAAT 22 A, 1057 XW AMSTERDAM. HIER ZIJN ECHTER ALLEEN DE LAATSTE NUMMERS VERKRIJGBAAR. CASSETTES EN DISKETTES VAN OUDE NUMMERS ZIJN HIER NIET LEVERBAAR!

Zwemmen of verzuipen



Het aantal zeehonden dat volslagen uitgeput op de stranden van ons Waddengebied wordt aangetroffen stijgt met de dag. Ziek, ondervoed en absoluut niet meer in staat om op eigen kracht in leven te blijven, schreeuwen zij letterlijk om een laatste redmiddel.

De zeehondencrèche in Pieterburen weet per jaar vele tientallen van deze ten dode opgeschreven zeehonden met de juiste verzorging, voeding en medicijnen weer op krachten te helpen. Die inspanning kost tijd en geld.

Donateur worden van de zeehondencrèche in Pieterburen betekent een daadwerkelijke bijdrage leveren aan het wel en wee van het zeehondenbestaan. Door het insturen van de bon of een rechtstreekse overboeking op giro 36.73.095 t.n.v. zeehondencrèche Pieterburen zet u een eerste stap in de goede richting.

zeehondencrèche PIETERBUREN

BON

Ja, ik red een zeehondeleven!

Maak mij donateur en stuur een acceptgiro ter waarde van f _____

Naam: _____

Adres: _____

Kode: _____

Plaats: _____

Stichting Zeehondencrèche Antwoordnummer 950
9950 WL Pieterburen (Postzegel niet nodig)

MSX

gids

EXTRA EDITIE. SEPTEMBER 1987

COLOFON

De MSX-gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 26006,
1002 GA AMSTERDAM
Tel. 020-327464 (12.00 tot 16.00 uur).

De MSX-gids verschijnt 6 keer per jaar.
Een abonnement kost f 40,- per 6 nummers en is
te verkrijgen door f 40,- over te maken op Post-
banknummer 5036011
t.n.v. José Herps te Amsterdam.

Voor België: Bfr. 750 op Bankrekeningnummer
235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt
t.n.v. José Herps, Postbus 26006, 1002 GA
Amsterdam.

Hoofredactie:
Alfred Debels
Postbus 26006
1002 GA Amsterdam
Tel. 020-320807
(tussen 12.00 en 16.00 uur en tussen 18.00 en
19.30 uur).

Advertenties:
José Herps
Tel. 020-327464 (12.00 tot 16.00 uur).

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze

Verspreider België:
AMP, Brussel

Uit deze uitgave mag alleen geheel of gedeeltelijk
worden overgenomen en/of vermenigvuldigd,
dan na voorafgaande schriftelijke toestemming
van de uitgever.

De inhoud van de MSX-gids komt voor een groot
gedeelte tot stand door inzendingen van de
lezers. De aansprakelijkheid voor auteursrechten
voor ingezonden stukken ligt bij deze inzenders.

SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

People living outside the BENELUX have to pay
DG. 60,- a year for 6 issues.
Single copies DG. 12,-.
Payments can be made cash by registered mail,
by Int. Postal/Money order or by Bank/Giro trans-
fer.

ISSN 0169-9792

INHOUD

LISTINGS

MEXICO GOOIEN	3
EUROPA PER HELICOPTER	4
WERELD PER HELICOPTER	8
HOU JE VAST !	11
SPROKKELEN	16
LIJNTREKKEN	18
JACKPOT	21
EEN EN TWINTIGEN	25
FLYING HERO	29
SCREENDUMP SCREEN 1	36
RABBIT HOLE	38
CHANGE CHARACTER	45

SOFTWARE

ARKANOID	50
MSX ARTIST	50

DIVERSEN

LISTING CONTROLE PROGRAMMA	51
MINI GIDS	52

VOORWOORD

Om de normale editie's van de MSX-Gids tijdig te laten verschijnen is deze extra uitgave, bij stukjes en beetjes, de afgelopen maanden in elkaar gezet en op dit moment, terwijl ik het voorwoord schrijf, heb ik net enkele dagen geleden het voorwoord voor nummer 12 geschreven. Dit houdt in dat er weinig nieuws te melden valt.

Wel is inmiddels vrijwel zeker dat de Gids weer gaat verhuizen; nu niet alleen de postbus, maar het hele bedrijfje en wel naar Lelystad. Ons blad blijft maar groeien en met het DTP programma, de PC's en de aan te schaffen laserprinter wordt de ruimte hier -in Amsterdam Noord- nu echt te krap en het is jammer, dat ik dit als rasechte Amsterdammer moet zeggen: deze stad heeft -althans voor mij- weinig leuks meer te bieden, zodat we ons daar gaan vestigen, waar volop plaats en ruimte is. In nummer 13 -of 14- zullen wel de nieuwe adressen en telefoonnummers te vinden zijn. Hierover is nu nog niets bekend. In de overgangperiode (ca. 1 maand) zullen we op beide adressen bereikbaar blijven zodat, in ieder geval wat betreft de post, vrijwel alles netjes bij ons terecht zal komen.

Dan nog een laatste nieuwtje: binnenkort (maar als jullie dit lezen zal hij er waarschijnlijk al zijn) komt de Turbo 5000 Utility cartridge uit; geschikt voor zowel MSX1 als MSX2. Met deze cartridge kunnen alle schermen naar printer gekopieerd worden, kunnen back-up's gemaakt worden, de cartridge heeft allerlei tape- en disk faciliteiten en bevat ook nog een disk monitor. We hebben de module nog niet gezien, maar zodra we er een krijgen, zullen we er zeker over schrijven, want het klinkt erg aantrekkelijk.

Tot slot laat ik nog een stuk over voor een ingezonden brief met enkele POKE's voor Konami spellen, die overgezet zijn met het back-up programma uit Gids nr. 11. Ten eerste omdat dit leuke aanpassingen zijn voor de bezitters van deze programma's en ten tweede voor al die lezers, die maar blijven volhouden dat dit programma niet goed functioneert; zie hier het tegendeel.

Alfred .

Via het programma 'rompacks', dat stond in MSX-Gids nummer 11, heb ik een aantal rompacks overgezet, namelijk Konami Billiard, Konami Antarctic Adventure en Konami Athletic land. Voor deze drie spellen heb ik wat leuke POKE's gevonden. Hier volgen ze:

Billiards:

```
BLOAD"CAS:"
POKE &H97A5,0
DEF USR = &H87A0
A = USR(0)
```

Als je nu de bal rechtstreeks in een gat schiet, verlies je er geen.

Antarctica:

```
BLOAD"CAS:"
POKE &H9A04,0
DEF USR = &H87E4
A = USR(0)
```

Tijdens het lopen heb je nu geen last meer van kuilen, scheuren en zeehonden. Let er wel goed op wat er aan het einde gebeurt!

Athletic:

```
BLOAD"CAS:"
POKE &HA9D4,0
POKE &HA9D5,0
POKE &HA9D6,0
DEF USR = &H87D8
A = USR(0)
```

Je mist nu een aantal lastigheden tijdens het spel; zoals stuiterende ballen.

A.Noniem

(Red. Wij houden ons aanbevolen voor andere aanpassingen).

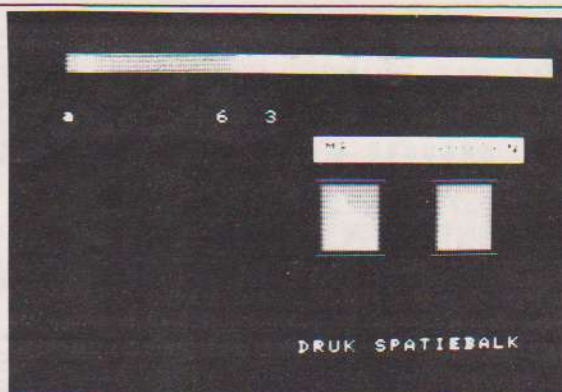
MEXICO GOOIEN

Beeldscherm: WIDTH 36

```

10 *****
20 *           MEXICO GOOIEN           *
30 *
40 *           DOOR H.SMEENGE         *
50 *
60 *(c)1987 MSX-Gids Amsterdam*
70 *****
80 OPEN"GRP:"AS1
90 COLOR15,1:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
100 GOSUB1150
110 LOCATE1,1:INPUT"HOEVEEL SPELERS
(MIN.2 MAX.8) :";S
120 IFS<20RS>8THENFORW=1TO10:BEEP:NE
XT:CLS:GOTO110
130 CLS:FORT=1TOS
140 PRINT:PRINT"NAAM SPELER";T;:INPU
TA$(T):NEXT
150 * ***** BEGIN STAND *****
160 FORT=1TOS
170 A(T)=6:NEXT
180 * ***** SCHERM OPBOUW *****
190 COLOR15,1:SCREEN2
200 A=133:B=77:C=157:D=113
210 K=1:N=16:AA=3
220 FORT=1TOS+S
230 IFT>8THENFORW=1TO1000:NEXT:GOTO8
00
240 LINE(0,0)-(255,10),6,BF
250 LINE(130,0)-(170,10),6,BF
260 LINE(0,170)-(250,190),1,BF
270 LINE(59,0)-(74,10),6,BF
280 LINE(128,72)-(164,118),4,B
290 LINE(188,72)-(224,118),4,B
300 LINE(128,47)-(238,61),10,BF
310 PSET(134,50),1:COLOR1:PRINT#1,"M
EXICO GOOIEN":COLOR15
320 PSET(10,2),6:PRINT#1,A$(T)
330 PSET(90,2),6:PRINT#1,"SPELERS";S
340 PSET(120,170),6:PRINT#1,"DRUK SP
ATIEBALK"
350 LINE(225,0)-(245,10),6,BF
360 PSET(183,2),6:PRINT#1,"BEURT";K
370 IFINKEY$="" THEN380ELSE360
380 LINE(131,75)-(161,115),4,BF
390 LINE(191,75)-(221,115),4,BF
400 * ***** DOBBELSTEEN 1 *****
410 X(T)=INT(6*RND(-TIME)+1):BEEP
420 LINE(A,B)-(C,D),4,BF
430 ONX(T)GOSUB630,640,650,660,670,6
80
440 FORW=1TO250:NEXT
450 * ***** DOBBELSTEEN 2 *****
460 E=193:F=77:G=217:H=113
470 Y(T)=INT(6*RND(1)+1):BEEP
480 LINE(E,F)-(G,H),4,BF
490 ONY(T)GOSUB690,700,710,720,730,7
40
500 IFY(T)>X(T)THENSWAPX(T),Y(T)
510 IFX(T)=2ANDY(T)=1THENPLAY"V15ABC
DEFGR"
520 IFK=AATHENK=1:N=N+16:LINE(0,160)
-(255,190),1,BF:PSET(0,N),1:PRINT#1,
A$(T):PSET(72,N),1:PRINT#1,X(T);Y(T)
:NEXT
530 LINE(0,170)-(250,190),1,BF
540 PSET(25,170),1:PRINT#1,"PASSEN (
1) OF SPELEN (2)"
550 Q$=INKEY$:IFQ$="" THEN550
560 IFQ$<"1"ORQ$>"2" THEN550
570 IFQ$="2" THEN600
580 IFQ$="1" ANDT=1THENGOSUB750:GOTO6
10

```



```

590 GOTO610
600 K=K+1:GOTO240
610 K=1:N=N+16
620 PSET(0,N),1:PRINT#1,A$(T):PSET(7
2,N),1:PRINT#1,X(T);Y(T):LINE(0,160)
-(255,190),1,BF:NEXT
630 CIRCLE(146,95),2,15:RETURN
640 CIRCLE(141,85),2,15:CIRCLE(151,1
05),2,15:RETURN
650 GOSUB630:GOSUB640:RETURN
660 GOSUB640:CIRCLE(141,105),2,15:CI
RCLE(151,85),2,15:RETURN
670 GOSUB660:GOSUB630:RETURN
680 GOSUB660:CIRCLE(141,95),2,15:CIR
CLE(151,95),2,15:RETURN
690 CIRCLE(206,95),2,15:RETURN
700 CIRCLE(201,85),2,15:CIRCLE(211,1
05),2,15:RETURN
710 GOSUB690:GOSUB700:RETURN
720 GOSUB700:CIRCLE(201,105),2,15:CI
RCLE(211,85),2,15:RETURN
730 GOSUB720:GOSUB690:RETURN
740 GOSUB720:CIRCLE(201,95),2,15:CIR
CLE(211,95),2,15:RETURN
750 IFT=1ANDK=1THENA=1
760 IFT=1ANDK=2THENA=2
770 IFT=1ANDK=3THENA=3
780 IFT=1ANDX(T)=2ANDY(T)=1THENA=3
790 RETURN
800 CLS:P=8
810 FORT=1TOS
820 IFX(T)=Y(T) THENM(T)=100*X(T):GOT
O840
830 M(T)=X(T)*10+Y(T)
840 IFM(T)=21THENPSET(180,P),1:PRINT
#1,"MEXICO":M(T)=1000
850 PSET(0,P),1:PRINT#1,A(T):PSET(24
,P),1:PRINT#1,A$(T):PSET(100,P),1:PR
INT#1,"HEEFT";M(T)
860 P=P+16:BB(T)=M(T):NEXT
870 FORT=1TOS-1
880 FORV=T+1TOS
890 IFM(T)>M(V) THENSWAPM(T),M(V)
900 NEXTV,T
910 FORT=1TOS
920 IFM(S)=1000ANDM(S-1)=1000ANDM(S-
2)=1000ANDM(1)=BB(T) THENA(T)=A(T)-6E
LSEIFM(S)=1000ANDM(S-1)=1000ANDM(1)=
BB(T) THENA(T)=A(T)-4ELSEIFM(S)=1000A
NDM(1)=BB(T) THENA(T)=A(T)-2ELSEIFM(1
)=BB(T) THENA(T)=A(T)-1
930 NEXTT
940 FORW=1TO500:NEXT
950 LINE(0,8)-(16,128),1,BF
960 P=8:FORT=1TOS
970 PSET(0,P),1:PRINT#1,A(T)
980 P=P+16:NEXT
990 FORT=1TOS
1000 IFA(T)<1THENA(T)=0:FORW=1TO750:
NEXT:GOTO1050
1010 NEXTT

```



```

1020 PSET(90,180),1:PRINT#1,"DRUK OP
ESC"
1030 IFINKEY$<>CHR$(27)THEN1020ELSE1
90
1040 ' ***** EINDE SPEL *****
*
1050 CLS:PSET(25,75),1
1060 PRINT#1,A$(T);" BETAALT EEN RON
DJE "
1070 PSET(15,175),1:PRINT#1,"WILT U
NOGMAALS SPELEN (J/N)"
1080 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1080
1090 IFA$="J"ORA$="j"THEN1100ELSEEND
1100 CLS:PSET(5,90),1:PRINT#1,"(Z)EL
FDE SPELERS OF (A)NDERE"
1110 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1110
1120 IFA$="Z"ORA$="z"THEN1160
1130 IFA$="A"ORA$="a"THEN90
1140 ' ***** UITLEG SPEL *****
1150 LOCATE6,0:PRINT"WELKOM BIJ MEXI
CO GOOIEN":PRINT
1160 PRINT"EERST Kiest U HET AANTAL
SPELERS "
1170 PRINT"EN DAN DE NAMEN VAN DE SP
ELERS":PRINT
1180 PRINT"DAN KRIJGT U LINKSBOVEN D
E SPELER DIE BEGINT":PRINT
1190 PRINT"SPELER 1 BEGINT MET VOORG
GOOIEN,GOOIT SPELER 1 EEN KEER DAN
MOGEN DE ANDERE SPELERS OOK MAAR
1 KEER,MAAR GOOIT SPELER 1 MEXI
CO(2 EN 1)DAN MOGEN DE ANDERESPE
LERS 3 KEER GOOIEN":PRINT
1200 PRINT"ELKE SPELER BEGINT BIJ 6
PUNTEN"
1210 PRINT"WIE DE LAAGSTE OGEN HEEFT
HEEFT 1 PUNT VERLOREN BEHALVE
ALS ER MEXICO GEGOOID IS DAN GA
AN ER 2 PUNTEN AF OF 2 X MEXICO GA
AN ER 4 PUNTEN AF":PRINT
1220 PRINT:PRINTTAB(10)"DRUK EEN TOE
TS"
1230 IFINKEY$=""THEN1230
1240 CLS:PRINT"DE PUNTENTELLING IS";
PRINT:PRINT"21(1000)=(MEXICO) HOOGST
E":PRINT:PRINT"3 EN 1 =31 ; 3 EN 2 =
32 ENZ.":PRINT:PRINT"DUBBEL TELT DOB
BELSTEEN X 100":PRINT:PRINT"B.V. 1 E
N 1=100 ; 2 EN 2=200 ENZ."
1250 LOCATE10,18:PRINT"DRUK EEN TOET
S"
1260 IFINKEY$=""THEN1260
1270 CLS:RETURN

```

CONTROLETELLING		
Regel: 10 - 58	Regel: 260 - 45	Regel: 520 - 107
Regel: 20 - 58	Regel: 270 - 95	Regel: 530 - 45
Regel: 30 - 58	Regel: 280 - 104	Regel: 540 - 121
Regel: 40 - 58	Regel: 290 - 224	Regel: 550 - 205
Regel: 50 - 58	Regel: 300 - 170	Regel: 560 - 69
Regel: 60 - 58	Regel: 310 - 135	Regel: 570 - 167
Regel: 70 - 58	Regel: 320 - 228	Regel: 580 - 73
Regel: 80 - 220	Regel: 330 - 26	Regel: 590 - 251
Regel: 90 - 43	Regel: 340 - 104	Regel: 600 - 73
Regel: 100 - 29	Regel: 350 - 176	Regel: 610 - 33
Regel: 110 - 130	Regel: 360 - 211	Regel: 620 - 239
Regel: 120 - 167	Regel: 370 - 129	Regel: 630 - 153
Regel: 130 - 220	Regel: 380 - 174	Regel: 640 - 164
Regel: 140 - 248	Regel: 390 - 38	Regel: 650 - 50
Regel: 150 - 58	Regel: 400 - 58	Regel: 660 - 251
Regel: 160 - 3	Regel: 410 - 93	Regel: 670 - 70
Regel: 170 - 169	Regel: 420 - 154	Regel: 680 - 15
Regel: 180 - 58	Regel: 430 - 181	Regel: 690 - 213
Regel: 190 - 105	Regel: 440 - 121	Regel: 700 - 28
Regel: 200 - 144	Regel: 450 - 58	Regel: 710 - 170
Regel: 210 - 161	Regel: 460 - 24	Regel: 720 - 175
Regel: 220 - 71	Regel: 470 - 179	Regel: 730 - 190
Regel: 230 - 101	Regel: 480 - 170	Regel: 740 - 195
Regel: 240 - 219	Regel: 490 - 30	Regel: 750 - 127
Regel: 250 - 6	Regel: 500 - 25	Regel: 760 - 129
	Regel: 510 - 72	Regel: 770 - 131

Regel: 780 - 41	Regel: 960 - 149	Regel: 1130 - 150
Regel: 790 - 142	Regel: 970 - 240	Regel: 1140 - 58
Regel: 800 - 49	Regel: 980 - 92	Regel: 1150 - 144
Regel: 810 - 3	Regel: 990 - 3	Regel: 1160 - 157
Regel: 820 - 175	Regel: 1000 - 216	Regel: 1170 - 74
Regel: 830 - 217	Regel: 1010 - 215	Regel: 1180 - 141
Regel: 840 - 162	Regel: 1020 - 9	Regel: 1190 - 221
Regel: 850 - 215	Regel: 1030 - 243	Regel: 1200 - 255
Regel: 860 - 160	Regel: 1040 - 58	Regel: 1210 - 29
Regel: 870 - 7	Regel: 1050 - 216	Regel: 1220 - 154
Regel: 880 - 74	Regel: 1060 - 146	Regel: 1230 - 100
Regel: 890 - 239	Regel: 1070 - 15	Regel: 1240 - 85
Regel: 900 - 89	Regel: 1080 - 193	Regel: 1250 - 42
Regel: 910 - 3	Regel: 1090 - 250	Regel: 1260 - 130
Regel: 920 - 133	Regel: 1100 - 99	Regel: 1270 - 103
Regel: 930 - 215	Regel: 1110 - 223	Totaal: 15404
Regel: 940 - 129	Regel: 1120 - 14	
Regel: 950 - 101		

TOPOGRAFIE

EUROPA PER HELICOPTER



Beeldscherm: WIDTH 36

```

*****
10 '*****
20 '* TOPOGRAFIE EUROPA *
30 '* Door: A. Vuijk Coevorden *
40 '* (c)1987 MSX Gids Amsterdam *
50 '*****
60 '
70 KEYOFF
80 GOSUB 1350
90 GOTO 670
100 '
110 'HOOFDLUS
120 SOUND 0,0:SOUND 1,4:SOUND 6,24
130 SOUND 7,&B11110110:SOUND 8,16
140 SOUND 12,3:SOUND 11,50:SOUND 13,
12
150 CO=STICK(BB)
160 IF CO=0 THEN 260
170 ON CO GOTO 180,190,200,210,220,2
30,240,250
180 YA=YA-3:GOTO 260
190 XA=XA+3:YA=YA-3:GOTO 260
200 XA=XA+3:GOTO 260
210 XA=XA+3:YA=YA+3:GOTO 260
220 YA=YA+3:GOTO 260
230 XA=XA-3:YA=YA+3:GOTO 260
240 XA=XA-3:GOTO 260
250 XA=XA-3:YA=YA-3:GOTO 260
260 IF TIME>=3000 THEN LINE(17,176)-
(255,186),7,BF:GOTO 1050
270 IF TIME>2500 THEN AA=9

```



```

280 TI=TIME*.08533
290 LINE(TI,189)-(TI,191),AA
300 PUT SPRITE 1,(XA-4,YA-4),15,1
310 PUT SPRITE 1,(XA-4,YA-4),15,2
320 PUT SPRITE 1,(XA-4,YA-4),15,3
330 IF NIV=7THENV=4:W=7ELSEV=7:W=4
340 IF ABS(XA-X1)<11 AND ABS(YA-Y1)
<11 THEN CIRCLE(X1,Y1),1,V:PAINT(X
1,Y1),V:CIRCLE(X1,Y1),1,W:PAINT(X1,
Y1),W
350 IF ABS(XA-X1)<3 AND ABS(YA-Y1)
<3 THEN GOSUB 390
360 GOTO 150
370 '
380 ' PLAATS GEVONDEN
390 CUR=TIME
400 LINE(17,176)-(255,186),7,BF
410 FOR G=0 TO 7:COLOR,,G:NEXT
420 SC=SC+250
430 LINE(192,0)-(240,10),14,BF
440 PSET(192,2),14
450 COLOR 1:PRINT#1,USING"#####";SC
460 AP=AP+1:IF AP<8 THEN 670
470 '
480 ' 8 PLAATSEN GEVONDEN
490 SOUND 7,&B11111000
500 PLAY"T170V1102L4CL8DEL4FGL2F.",
"T170V1205L2C.L404BAGG","R"
510 FOR F=1 TO 100:FOR G=1 TO 7
520 COLOR,,G:NEXT:NEXT
530 BO=INT((3000-CUR)/50)
540 SOUND 13,8:SOUND 12,2:SOUND 1,4:
SOUND 7,&B11110110:SOUND 8,16
550 FOR F=1 TO 80
560 SC=SC+100
570 LINE(192,0)-(240,10),14,BF
580 PSET(192,2),14:COLOR 1
590 PRINT#1,USING "#####";SC
600 NEXT F
610 SOUND 8,0
620 LINE(0,189)-(255,191),7,BF
630 NIV=NIV+1:IF NIV>7 THEN 1050
640 GOSUB 2410
650 '
660 ' PLAATS KIEZEN
670 IFNIV=0THENRESTORE880
680 IFNIV=1THENRESTORE900
690 IFNIV=2THENRESTORE920
700 IFNIV=3THENRESTORE940
710 IFNIV=4THENRESTORE960
720 IFNIV=5THENRESTORE980
730 IFNIV=6THENRESTORE1000
740 IFNIV=7THENRESTORE1020
750 PNR=INT(RND(-TIME)*8)
760 B1$=STR$(PNR)
770 FOR F=0 TO PNR
780 READ A$,X1,Y1
790 NEXT F
800 IF INSTR(B$,B1$)<>0THEN670
810 B$=B$+B1$
820 PSET(17,176),7:COLOR 1
830 PRINT#1,"VLIËG NAAR:";A$
840 TIME=CUR
850 GOTO 120
860 '
870 ' DATAREGELS MET PLAATSEN
880 DATA RUSLAND,162,84,FRANKRIJK,80
,114,SPANJE,52,144,GROOT BRITTANNIE,
70,90,ITALIË,97,138,NEDERLAND,85,98,
OOST-DUITSLAND,100,100,FINLAND,130,4
8
890 '
900 DATA IJSLAND,60,25,BELGIE,84,102
,ROEMENIE,132,126,WEST-DUITSLAND,90,
106,ZWITSERLAND,90,122,GRIEKENLAND,1
25,156,LUXEMBURG,85,107,IERLAND,57,8
2
910 '

```

```

920 DATA NOORWEGEN,100,54,OOSTENRIJK
,104,120,TSJECHOSLOWAKIJE,110,110,PO
RTUGAL,42,138,ALBANIË,121,146,DENEMA
RKEN,95,81,BULGARIJE,132,138,POLEN,1
15,100
930 '
940 DATA LUXEMBURG,85,107,JOEGOSLAVI
E,115,134,HONGARIJE,118,120,TURKIJE,
155,155,ZWEDEN,110,66,BERN,86,122,RO
ME,99,144,HELSINKI,126,62
950 '
960 DATA MOSKOU,155,78,REYKJAVIK,57,
27,KOPENHAGEN,100,85,WARSCHAU,120,10
0,AMSTERDAM,85,97,MADRID,53,140,ATHE
NE,126,158,BOEDAPEST,116,120
970 '
980 DATA BRUSSEL,82,103,ANKARA,156,1
48,LISSABON,40,141,LONDEN,73,95,PARI
JS,75,111,BOEKAREST,135,132,OSLO,100
,64,BONN,90,106
990 '
1000 DATA WENEN,108,118,DUBLIN,58,83
,PRAAG,103,109,TIRANA,120,149,BERLIJ
N,101,96,SOFIA,128,142,STOKHOLM,113,
67,BELGRADO,120,132
1010 '
1020 DATA NOORDZEE,84,84,KASPISCHE Z
EE,205,126,ZWARTE ZEE,152,134,GOLF V
AN BISKAJE,59,122,MIDDELLANDSE ZEE,8
0,162,OOSTZEE,117,78,ATLANTISCHE OCE
AAN,30,96,HET KANAAL,70,102
1030 '
1040 ' EINDE SPEL
1050 FOR F=1 TO 3:PUT SPRITE 1,(200,
200),7,F:NEXT
1060 IF NIV>7 GOTO 1090
1070 LINE(94,102)-(160,112),15,BF
1080 PSET(96,104),15:PRINT#1,"TIJD O
P!"
1090 SOUND 1,0:SOUND 9,0:SOUND 7,&B1
1111110
1100 FOR G=1 TO 7:SOUND 8,15-G:FOR F
=170 TO 255:SOUND 0,F:COLOR,,G:NEXT
:NEXT
1110 SOUND 8,0
1120 LINE(94,102)-(160,112),4,BF
1130 LINE(0,189)-(255,191),7,BF
1140 IF SC>HS THEN HS=SC
1150 SC=0:NIV=0
1160 GOSUB 2410
1170 XA=125:YA=85
1180 GOTO 90
1190 '
1200 ' INTRODUCTIE-TUNE
1210 SOUND7,&B11111000
1220 A1$="V6T10E J4L4A05DL8CD04L2B-L4
A05DG FL8EDC04B-L4A05DL8CDL204B-L4AG
E.L8FL2F."
1230 A2$="V6T10804L2FFL4EL2FL4B-GL2A
L4GL2FFL4EFDC03B-L2A."
1240 A3$="V6T10803L4FB-AGCFB-G04C03F
A04C03FB-AGCF02B-C3C02C"
1250 A5$="G2L2F."
1260 PLAY A1$,A2$,A3$+A5$
1270 B1$="05L2AL4GFB-AL2GL4FEAGFL8GF
EDL2C#L4DEL8EFGAGFEDC04B-"
1280 B2$="05R4L4CC#DFEL2DL4C04B-A05C
#D04AGL2A.L4B-A05C#L2DR4"
1290 B3$="03L4F02FED03DC02L2B-L4AGFE
DC02B-A03EFGA02AL203DL4E"
1300 PLAY B1$,B2$,B3$
1310 PLAY A1$,A2$,A3$+A5$
1320 RETURN
1330 '
1340 ' TITELPAGINA
1350 SCREEN 2,0,0
1360 COLOR 15,4,4:CLS
1370 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1

```



```

1380 RESTORE 1610
1390 SOUND1,9: SOUND13,8: SOUND12,3: SO
UND7,&B11110110: SOUND8,16
1400 FOR F=62.5 TO 187.5 STEP 25
1410 LINE (125,5)-(F,25),7
1420 CIRCLE STEP(0,9),9,7
1430 READ A$
1440 PSET(F-2,30),4
1450 COLOR 7:PRINT#1,A$
1460 NEXT F
1470 FOR F=25 TO 225 STEP 25
1480 LINE(125,45)-(F,70),9
1490 CIRCLE STEP(0,9),9,9
1500 READ A$
1510 PSET(F-2,75),4
1520 COLOR 9:PRINT#1,A$
1530 NEXT F
1540 FOR F=87.5 TO 167.5 STEP 25
1550 LINE (125,92)-(F,115),11
1560 CIRCLE STEP(0,9),9,11
1570 READ A$
1580 PSET(F-2,120),4
1590 COLOR 11:PRINT#1,A$
1600 NEXT F
1610 DATA A,L,B,E,R,T,C,O,M,P,U
1620 DATA T,I,N,G,1,9,8,6
1630 PSET(66,148),4
1640 COLOR 14:PRINT#1,"- presenteert
-"
1650 PSET(25,165),4
1660 COLOR 1:PRINT#1," EUROPA PER H
ELIKOPTER"
1670 PSET(93,178),4
1680 COLOR 14:PRINT#1,"(C) 1986"
1690 FOR F=300 TO 0 STEP -1: SOUND8,F/20:
NEXT
1700 FOR F=1 TO 1500:NEXT
1710 * INSTRUCTIES
1720 SCREEN 0
1730 WIDTH 37
1740 COLOR 1,5,5:CLS
1750 LOCATE 4,10:PRINT"Wil je instru
cties? (J/N)"
1760 I$=INKEY$:IFI$=""THEN1760
1770 IFI$="N"OR I$="n"THEN1850ELSEIFI
$="J"OR I$="j"THEN1780ELSE1760
1780 CLS:LOCATE4,1:PRINTCHR$(175)+"
EUROPA PER HELIKOPTER "+CHR$(174)
1790 LOCATE 4,4:PRINT "HET DOEL VAN
DIT SPEL IS HET SPELEND LERE
N VAN DE LANDEN EN HOOFDSTE
DEN VAN EUROPA."
1800 LOCATE 2,8:PRINT "Vlieg met je
helikopter naar de acht gevraag
de plaatsen voordat de tijd om
is. Houd de tijdbalk dus goed i
n het oog!"
1810 LOCATE 2,13:PRINT"Nadat de acht
ste plaats bereikt is, kom je o
p een hoger niveau."
1820 LOCATE 12,17:PRINT"VEEL SUCCES!
!!"
1830 LOCATE 4,19:PRINT"Druk na het t
ekenen van de kaart:
- spatieba
lk voor toetsen - vuurkno
p voor joystick 1"
1840 GOSUB 1210
1850 SCREEN2,0,0:COLOR7,7,7:CLS
1860 X$=""
1870 RESTORE 1880
1880 DATA 0,98,54,4,32,108,70,0,24,2
4,24,231,231,24,24,24,0,70,108,32,4,
54,98,0
1890 FOR F=1 TO 3:FOR G=1 TO 8
1900 READ X
1910 X$=X$+CHR$(X)
1920 NEXT G

```

```

1930 SPRITE$(F)=X$
1940 X$=""
1950 NEXT F
1960 RESTORE 2200
1970 COLOR 4
1980 X1=130:Y1=17
1990 READ X2,Y2
2000 IFX2=0ANDY2=0THEN2040
2010 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2)
2020 SWAP X1,X2:SWAP Y1,Y2
2030 GOTO 1990
2040 RS=RS+1:DNRS GOTO2050,2060,2070,
2080,2090,2100,2110,2120,2130,2140,2
150
2050 X1=58:Y1=17:RESTORE2310:GOTO199
0
2060 X1=60:Y1=97:RESTORE2320:GOTO199
0
2070 X1=52:Y1=88:RESTORE2330:GOTO199
0
2080 X1=100:Y1=87:RESTORE2340:GOTO19
90
2090 X1=105:Y1=168:RESTORE2350:GOTO1
990
2100 X1=86:Y1=156:RESTORE2360:GOTO19
90
2110 X1=89:Y1=145:RESTORE2370:GOTO19
90
2120 X1=140:Y1=174:RESTORE2380:GOTO1
990
2130 X1=157:Y1=172:RESTORE2390:GOTO1
990
2140 X1=70:Y1=152:RESTORE2400:GOTO19
90
2150 PAINT(120,100),4:PAINT(60,24),4
:PAINT(58,83),4:PAINT(70,90),4:PAINT
(100,85),4:PAINT(126,164),4
2160 PAINT(155,126),4:PAINT(160,170)
,4:PAINT(131,173),4:PAINT(103,163),4
:PAINT(88,150),4:PAINT(90,143),4:PAI
NT(71,150),4
2170 PSET(72,46),4:PSET(73,45),4:PSE
T(73,47),4:PSET(67,62),4:PSET(66,63)
,4:PSET(80,57),4:PSET(80,59),4:PSET(
78,58),4:PSET(75,62),4:PSET(75,149)
,4
2180 PSET(67,152),4:PSET(139,163),4:
PSET(138,164),4:PSET(136,167),4:PSET
(133,166),4:PSET(132,162),4:PSET(132
,159),4:PSET(133,160),4:PSET(134,161
),4:PSET(134,158),4:PSET(134,153),4
2190 LINE(6,12)-(44,42),12,BF:DRAW"B
M44,18C15L28D5R22DBL22D5R28U18":PAIN
T(18,20),15
2200 DATA 130,17,121,18,114,24,102,4
8,92,55,90,70,94,72,100,68,104,86,10
6,86,107,83,111,82,113,72,115,70,116
,63,113,61,114,54,122,40,126,42,120,
54
2210 DATA 120,62,124,66,135,61,135,6
3,133,66,126,69,125,72,128,73,127,78
,124,78,124,76,122,76,120,82,121,86,
117,90,113,89,105,94,105,90,102,90,9
9,91
2220 DATA 97,86,97,84,99,78,97,78,97
,76,99,75,97,75,95,75,93,80,94,91,87
,92,86,94,85,93,86,91,87,90,86,91,85
,93,84,96,80,100,76,101
2230 DATA 72,106,67,104,66,107,60,10
6,59,108,64,114,65,124,62,130,45,123
,42,123,42,128,37,141,36,150,43,152,
44,157,46,156,54,158,57,156,60,156,6
3,152
2240 DATA 63,147,66,143,74,141,76,13
4,83,137,90,133,93,135,94,140,99,148
,103,149,107,155,107,162,109,161,111
,158,110,152,111,151,115,154,115,153
,114,150,105,144

```



```

2250 DATA 99,132,100,128,103,129,104
,132,106,132,111,141,118,147,117,151
,123,160,123,163,125,168,126,167,126
,169,129,167,128,165,130,165,130,162
,125,162,125,160,130,160
2260 DATA 129,156,127,151,130,153,13
1,150,140,148,144,145,140,140,142,13
1,144,130,147,120,150,120,150,122,15
5,121,155,123,152,126,155,129,160,12
5,157,124,157,120,165,114
2270 DATA 165,120,163,125,176,129,17
7,136,174,139,162,140,160,138,150,14
3,149,147,137,151,137,159,143,167,15
1,167,153,164,158,165,194,153,194,15
0,190,149,191,139,199,136
2280 DATA 202,140,205,144,215,140,21
5,132,213,126,214,120,210,118,206,11
9,203,118,200,111,205,105,204,102,19
4,102,190,115,194,122,200,128,203,13
0,202,140,203,130,200,128
2290 DATA 194,122,190,115,194,102,18
2,96,183,90,186,90,189,78,195,75,205
,72,206,59,200,31,181,28,177,13,160,
13,156,25,154,25,152,20,149,20,152,3
1,150,32
2300 DATA 148,36,151,41,145,40,145,4
5,136,34,145,35,147,27,145,24,135,22
,131,20,130,17,0,0
2310 DATA 58,17,55,18,55,22,53,25,55
,31,60,32,66,31,67,26,65,22,58,21,58
,17,0,0
2320 DATA 60,97,63,98,65,97,66,99,70
,98,72,100,76,98,75,97,76,95,77,94,7
7,90,75,90,75,82,73,80,73,75,71,74,7
5,69,72,67,74,64,70,62,66,67,66,73,6
7,73,66,78,69,79,68,86,65,87,62,92,6
7,92,68,94,67,94,60,97,0,0
2330 DATA 52,88,60,88,62,81,64,80,63
,74,59,75,57,77,55,76,54,80,55,81,51
,85,52,88,0,0
2340 DATA 100,87,102,86,101,83,100,8
2,99,84,98,86,100,87,0,0
2350 DATA 105,168,105,161,103,162,99
,161,97,164,105,168,0,0
2360 DATA 86,156,90,155,90,148,89,14
7,86,148,86,156,0,0
2370 DATA 89,145,91,144,91,139,89,13
8,88,142,89,145,0,0
2380 DATA 140,174,140,171,130,171,12
9,172,130,174,140,174,0,0
2390 DATA 157,172,162,171,163,168,16
4,169,159,168,157,169,157,172,0,0
2400 DATA 70,152,72,150,71,149,70,15
0,70,152,0,0
2410 AP=0:CUR=0:XA=125:YA=85:AA=1:B#
=""
2420 COLOR ,7
2430 LINE(6,46)-(56,56),14,BF:PSET(8
,48),14:COLOR6:PRINT#1,"EUROPA"
2440 LINE(102,0)-(152,10),14,BF
2450 PSET(104,2):COLOR 1:PRINT#1,"NI
V: ";USING"###";NIV
2460 LINE(166,0)-(240,10),14,BF
2470 PSET(168,2),14
2480 COLOR 1:PRINT#1,"SC: ";USING"###
###";SC
2490 COLOR 6:LINE(14,0)-(88,10),14,B
F:PSET(16,2),14:PRINT#1,"HS: ";USING"
#####";HS:COLOR 1
2500 PSET(17,176),7:PRINT#1,"DRUK SP
ATIEBALK/VUURKNOP."
2510 IF STRIG(0)=-1 THEN BB=0 ELSE I
F STRIG(1)=-1 THEN BB=1 ELSE 2510
2520 LINE(17,176)-(255,186),7,BF
2530 RETURN
2540 ' MET DANK AAN RICH. ALTENBURG
EN ZIJN PROGRAMMA TOPOOV

```

CONTOLE TELLING

```

Regel: 10 - 58
Regel: 20 - 58
Regel: 30 - 58
Regel: 40 - 58
Regel: 50 - 58
Regel: 60 - 58
Regel: 70 - 183
Regel: 80 - 6
Regel: 90 - 87
Regel: 100 - 58
Regel: 110 - 58
Regel: 120 - 43
Regel: 130 - 152
Regel: 140 - 101
Regel: 150 - 247
Regel: 160 - 106
Regel: 170 - 108
Regel: 180 - 31
Regel: 190 - 127
Regel: 200 - 28
Regel: 210 - 126
Regel: 220 - 30
Regel: 230 - 127
Regel: 240 - 29
Regel: 250 - 128
Regel: 260 - 164
Regel: 270 - 242
Regel: 280 - 94
Regel: 290 - 29
Regel: 300 - 62
Regel: 310 - 63
Regel: 320 - 64
Regel: 330 - 56
Regel: 340 - 207
Regel: 350 - 91
Regel: 360 - 77
Regel: 370 - 58
Regel: 380 - 58
Regel: 390 - 164
Regel: 400 - 105
Regel: 410 - 141
Regel: 420 - 21
Regel: 430 - 144
Regel: 440 - 106
Regel: 450 - 230
Regel: 460 - 91
Regel: 470 - 58
Regel: 480 - 58
Regel: 490 - 21
Regel: 500 - 119
Regel: 510 - 202
Regel: 520 - 214
Regel: 530 - 150
Regel: 540 - 0
Regel: 550 - 147
Regel: 560 - 127
Regel: 570 - 144
Regel: 580 - 147
Regel: 590 - 221
Regel: 600 - 233
Regel: 610 - 58
Regel: 620 - 108
Regel: 630 - 234
Regel: 640 - 46
Regel: 650 - 58
Regel: 660 - 58
Regel: 670 - 95
Regel: 680 - 116
Regel: 690 - 137
Regel: 700 - 158
Regel: 710 - 179
Regel: 720 - 200
Regel: 730 - 221
Regel: 740 - 242
Regel: 750 - 85
Regel: 760 - 89
Regel: 770 - 241
Regel: 780 - 119
Regel: 790 - 233
Regel: 800 - 129
Regel: 810 - 67
Regel: 820 - 139
Regel: 830 - 201
Regel: 840 - 164
Regel: 850 - 47
Regel: 860 - 58
Regel: 870 - 58
Regel: 880 - 233

```

```

Regel: 890 - 58
Regel: 900 - 238
Regel: 910 - 58
Regel: 920 - 252
Regel: 930 - 58
Regel: 940 - 98
Regel: 950 - 58
Regel: 960 - 60
Regel: 970 - 58
Regel: 980 - 134
Regel: 990 - 58
Regel: 1000 - 238
Regel: 1010 - 58
Regel: 1020 - 7
Regel: 1030 - 58
Regel: 1040 - 58
Regel: 1050 - 230
Regel: 1060 - 187
Regel: 1070 - 201
Regel: 1080 - 234
Regel: 1090 - 249
Regel: 1100 - 151
Regel: 1110 - 58
Regel: 1120 - 192
Regel: 1130 - 76
Regel: 1140 - 4
Regel: 1150 - 189
Regel: 1160 - 46
Regel: 1170 - 59
Regel: 1180 - 17
Regel: 1190 - 58
Regel: 1200 - 58
Regel: 1210 - 245
Regel: 1220 - 163
Regel: 1230 - 143
Regel: 1240 - 24
Regel: 1250 - 64
Regel: 1260 - 137
Regel: 1270 - 209
Regel: 1280 - 13
Regel: 1290 - 134
Regel: 1300 - 1
Regel: 1310 - 137
Regel: 1320 - 142
Regel: 1330 - 58
Regel: 1340 - 58
Regel: 1350 - 114
Regel: 1360 - 86
Regel: 1370 - 17
Regel: 1380 - 10
Regel: 1390 - 102
Regel: 1400 - 50
Regel: 1410 - 15
Regel: 1420 - 234
Regel: 1430 - 12
Regel: 1440 - 248
Regel: 1450 - 134
Regel: 1460 - 233
Regel: 1470 - 76
Regel: 1480 - 68
Regel: 1490 - 236
Regel: 1500 - 12
Regel: 1510 - 37
Regel: 1520 - 136
Regel: 1530 - 233
Regel: 1540 - 85
Regel: 1550 - 192
Regel: 1560 - 236
Regel: 1570 - 12
Regel: 1580 - 82
Regel: 1590 - 136
Regel: 1600 - 233
Regel: 1610 - 154
Regel: 1620 - 226
Regel: 1630 - 116
Regel: 1640 - 181
Regel: 1650 - 92
Regel: 1660 - 137
Regel: 1670 - 173
Regel: 1680 - 246
Regel: 1690 - 71
Regel: 1700 - 188
Regel: 1710 - 58
Regel: 1720 - 246
Regel: 1730 - 244
Regel: 1740 - 76
Regel: 1750 - 208
Regel: 1760 - 123
Regel: 1770 - 169

```

```

Regel: 1780 - 102
Regel: 1790 - 63
Regel: 1800 - 171
Regel: 1810 - 106
Regel: 1820 - 227
Regel: 1830 - 232
Regel: 1840 - 121
Regel: 1850 - 194
Regel: 1860 - 175
Regel: 1870 - 25
Regel: 1880 - 206
Regel: 1890 - 108
Regel: 1900 - 255
Regel: 1910 - 22
Regel: 1920 - 234
Regel: 1930 - 237
Regel: 1940 - 175
Regel: 1950 - 233
Regel: 1960 - 90
Regel: 1970 - 242
Regel: 1980 - 220
Regel: 1990 - 232
Regel: 2000 - 125
Regel: 2010 - 195
Regel: 2020 - 66
Regel: 2030 - 132
Regel: 2040 - 31
Regel: 2050 - 21
Regel: 2060 - 113
Regel: 2070 - 106
Regel: 2080 - 163
Regel: 2090 - 3
Regel: 2100 - 238
Regel: 2110 - 240
Regel: 2120 - 74
Regel: 2130 - 99
Regel: 2140 - 2
Regel: 2150 - 252
Regel: 2160 - 63
Regel: 2170 - 161
Regel: 2180 - 119
Regel: 2190 - 181
Regel: 2200 - 186
Regel: 2210 - 95
Regel: 2220 - 176
Regel: 2230 - 119
Regel: 2240 - 140
Regel: 2250 - 0
Regel: 2260 - 17
Regel: 2270 - 139
Regel: 2280 - 217
Regel: 2290 - 19
Regel: 2300 - 243
Regel: 2310 - 239
Regel: 2320 - 89
Regel: 2330 - 77
Regel: 2340 - 78
Regel: 2350 - 26
Regel: 2360 - 118
Regel: 2370 - 116
Regel: 2380 - 99
Regel: 2390 - 39
Regel: 2400 - 232
Regel: 2410 - 186
Regel: 2420 - 77
Regel: 2430 - 222
Regel: 2440 - 222
Regel: 2450 - 90
Regel: 2460 - 118
Regel: 2470 - 82
Regel: 2480 - 53
Regel: 2490 - 225
Regel: 2500 - 239
Regel: 2510 - 157
Regel: 2520 - 73
Regel: 2530 - 142
Regel: 2540 - 58
Totaal: 31289

```


WERELD PER HELICOPTER



Beeldscherm: WIDTH 36

```

10 * *****
20 * *
30 * REIS OM DE WERELD *
40 * *
50 * door A. Vuijk *
60 * *
70 * (c) 1987 MSX Gids *
80 * AMSTERDAM *
90 * *****
100 CLEAR400
110 CLS:SCREEN0:WIDTH37:KEYOFF:COLOR
1,11,11
120 A1$="L4FGAGCCB-AGAFF05DC04B-05CO
4B-AGAF205C.":A2$="L205A.B-.L406DCO
5B-06CL205AF.F.B.L406C05BB-":A3$="03
L2F.C.C.F.B-.A.G.C."
130 B1$="L4FGAGCCB-AGAFFFB-05DFC04AL
8B-05C04AB-GAL2F.":B2$="L205A.B-.L40
6DC05B-06CL205AD05L4G#L2A.L806DECD
05B-06C05L2A.":B3$="03L2F.C.C.F.B-L4
BL204C.03GL4CL2F."
140 LOCATE8,2:PRINTCHR$(91)+" REIS O
M DE WERELD "+CHR$(93)
150 LOCATE4,4:PRINT"Het doel van het
spel is het op een leuke ma
nier leren van de wereldkaart
."
160 LOCATE4,8:PRINT"Je vliegt met ee
n helikopter over de wereld naar
de 8 gevraagde gebieden voord
at de tijd op is. Let goed op d
e tijdbalk!!!"
170 PLAYA1$,A2$,A3$:PLAYB1$,B2$,B3$
180 LOCATE4,13:PRINT"Als je de 8 geb
ieden gevonden hebt,kom je op
een hoger niveau."
190 LOCATE10,17:PRINT"VEEL SUCCES!!!"
"
200 LOCATE4,19:PRINT"Druk na het tek
enen van de kaart:"
210 LOCATE4,20:PRINT"- Spatiebalk vo
or cursor":LOCATE4,21:PRINT"- Vuurkn
op voor joystick 1"
220 IFPLAY(0)THEN220
230 CLS:LOCATE2,12:PRINT"WERELDKAART
WORDT NU GETEKEND..."
240 IFPLAY(0)THEN240
250 * DE KAART
260 GOSUB 1180
270 GOSUB 1420
280 GOSUB1300:GOSUB1370
290 GOTO790

```

```

300 * HOOFDLUS
310 SOUND0,0:SOUND1,4:SOUND6,24
320 SOUND7,&B11110110:SOUND8,16
330 SOUND12,3:SOUND11,50:SOUND13,12
340 CO=STICK(BB)
350 IFCO=0THEN450
360 ONCOGOTO370,380,390,400,410,420,
430,440
370 YA=YA-3:GOTO450
380 XA=XA+3:YA=YA-3:GOTO450
390 XA=XA+3:GOTO450
400 XA=XA+3:YA=YA+3:GOTO450
410 YA=YA+3:GOTO450
420 XA=XA-3:YA=YA+3:GOTO450
430 XA=XA-3:GOTO450
440 XA=XA-3:YA=YA-3:GOTO450
450 IFTIME>=3000THENLINE(16,175)-(25
5,185),1,BF:GOTO1050
460 IFTIME>2500THENA=13
470 TI=TIME*.08533
480 LINE(TI,189)-(TI,191),AA
490 PUTSPRITE1,(XA-4,YA-4),1,1
500 PUTSPRITE1,(XA-4,YA-4),1,2
510 PUTSPRITE1,(XA-4,YA-4),1,3
520 IFNIV=1ORNIV=3THENWT=4:KL=15ELSE
WT=15:KL=4
530 IFABS(XA-X1)<11ANDABS(YA-Y1)<11T
HENCIRCLE(X1,Y1),1,KL:PAINT(X1,Y1),K
L:CIRCLE(X1,Y1),1,WT:PAINT(X1,Y1),WT
540 IFABS(XA-X1)<3ANDABS(YA-Y1)<3THE
NGOSUB570
550 GOTO340
560 * PLAATS GEVONDEN
570 CUR=TIME
580 FORG=8TO1STEP-1:COLOR,,G:NEXT
590 SC=SC+250
600 GOSUB1320
610 AP=AP+1:IFAP<8THEN790
620 * 8 PLAATSEN
630 SOUND7,&B11111000
640 PLAY"T170V1102L4CL8DEL4FGL2F.",
T170V1205L2C.L404BAGG",R"
650 FORF=1TO100:FORG=8TO1STEP-1
660 COLOR,,G:NEXTG:NEXTF
670 BO=INT((3000-CUR)/50)
680 SOUND13,8:SOUND12,2:SOUND1,4:SOU
ND7,&B11110110:SOUND8,16
690 FORF=1TOBO
700 SC=SC+100
710 LINE(166,0)-(255,8),1,BF
720 PSET(168,0),1:COLOR15:PRINT#1,"S
C:":USING"#####":SC
730 NEXTF
740 SOUND8,0
750 LINE(0,189)-(255,192),1,BF
760 NIV=NIV+1:IFNIV>5THEN1050
770 GOSUB1300:GOSUB1370
780 * PLAATS KIEZEN
790 IFNIV=0THENRESTORE980
800 IFNIV=1THENRESTORE990
810 IFNIV=2THENRESTORE1000
820 IFNIV=3THENRESTORE1010
830 IFNIV=4THENRESTORE1020
840 IFNIV=5THENRESTORE1030
850 PNR=INT(RND(-TIME)*8)
860 FORF=0TOPNR
870 READA$,X1,Y1
880 NEXTF
890 I$=STR$(PNR)
900 IFINSTR(B$,I$)<>0THEN790
910 B$=B$+I$
920 LINE(12,175)-(250,185),1,BF
930 PRESET(16,175):COLOR15
940 PRINT#1,"VLIEG NAAR: ":A$
950 TIME=CUR
960 GOTO310

```



```

970 DATA MET PLAATSEN
980 DATA EUROPA,120,58,AZIE,180,60,A
  USTRALIE,220,130,AFRIKA,130,100,ZUID
  -AMERIKA,60,120,MIDDEN-AMERIKA,35,86
  ,NOORD-AMERIKA,35,60,GROENLAND,94,32
990 DATA ATLANTISCHE OCEAAN,80,80,GR
  OTE OCEAAN,20,120,INDISCHE OCEAAN,17
  5,135,NOORDELIJKE IJSZEE,125,15,NOOR
  DZEE,116,49,MIDDELLANDSE ZEE,126,71,
  ARABISCHE ZEE,163,95,GOLF VAN MEXICO
  ,35,78
1000 DATA NEW YORK,57,61,VANCOUVER,2
  5,51,LOS ANGELOS,18,68,KAAPSTAD,126,
  136,AMSTERDAM,117,54,REYKJAVIK,101,4
  3,MOSKOU,139,53,TOKIO,219,67
1010 DATA BERINGZEE,231,42,JAPANSE Z
  EE,214,64,ZUID CHINESE ZEE,206,93,KA
  SPISCHE ZEE,150,63,ZWARTE ZEE,138,63
  ,GOLF VAN BENGALLEN,185,90,ZEE VAN OK
  HOTSK,214,48,HUDSONBAAI,54,45
1020 DATA INDIA,174,92,CUBA,47,83,NE
  W FOUNDLAND,73,57,SPANJE,109,66,NOVA
  ZEMBLA,148,32,ALASKA,27,34,FLORIDA,
  43,78,VUURLAND,65,158
1030 DATA SURINAME,62,100,NIGERIA,11
  5,95,VIET-NAM,201,1,PHILIPIJNEN,213
  ,91,MEXICO,26,80,GRIEKENLAND,129,67,
  KAMTJATKA,219,46,SRI LANKA,177,100
1040 ' EINDE SPEL
1050 FORF=1TO3:PUTSPRITE1,(200,200),
  1,F:NEXT
1060 IFNIV>5GOTO1070
1070 LINE(86,181)-(160,191),14,BF
1080 PRESET(88,182):COLOR13:PRINT#1,
  "TIJD OP !"
1090 SOUND1,0:SOUND9,0:SOUND7,&B1111
  1110
1100 FORG=1TO7:SOUNDB,15-G:FORF=170T
  O255:SOUND0,F:COLOR,,G:NEXT:NEXT:COL
  OR,,1
1110 SOUNDB,0
1120 LINE(0,180)-(255,191),1,BF
1130 IFSC>HSTHENHS=SC
1140 SC=0:NIV=0
1150 GOSUB1300:GOSUB1370
1160 GOTO790
1170 ' SPRITES
1180 SCREEN2,0,0:COLOR15,4,8:CLS:OPE
  N"GRP:"AS#1
1190 X$=""
1200 RESTORE1280
1210 FORF=1TO3:FORG=1TO8
1220 READX
1230 X$=X$+CHR$(X)
1240 NEXTG
1250 SPRITE$(F)=X$
1260 X$=""
1270 NEXTF
1280 DATA 0,98,54,4,32,108,70,0,24,2
  4,24,231,231,24,24,24,0,70,108,32,4,
  54,98,0
1290 RETURN
1300 AP=0:CUR=0:XA=130:YA=90:AA=3:B$
  =""
1310 COLOR,,1
1320 LINE(0,0)-(255,8),1,BF
1330 PRESET(16,0):COLOR6:PRINT#1,"HS
  :";USING"#####";HS
1340 PRESET(104,0):COLOR15:PRINT#1,"
  NIV:";USING"#####";NIV
1350 PRESET(168,0):COLOR15:PRINT#1,"
  SC:";USING"#####";SC
1360 RETURN
1370 LINE(12,175)-(250,185),1,BF
1380 PRESET(16,175):COLOR15:PRINT#1,
  "DRUK SPATIEBALK/VUURKNOP."
1390 IFSTRIG(0)=-1THENBB=0ELSEIFSTRI
  G(1)=-1THENBB=1ELSE1390

```

```

1400 GOSUB1320
1410 RETURN
1420 LINE(0,0)-(255,10),1,BF
1430 LINE(0,171)-(255,191),1,BF
1440 A$="c15bm8,43r1br1r1u1r3u1r3u21
  2u1r2u2r2d1r3u21u11r1u1r2d1r3u21r
  4u1r4d1r2d1r3d2r2u1r5d213d2r1d311d2r
  1d2r3d2r3u212u21313r3u212u11r1u1r2u
  311u1r1u1d1r1d1r1d1r3d1g112d2r2u2e1r
  2u1r2d1r3u1d2"
1450 B$="r2u1r1u2r1u1r1u1r1u1r111d11
  1d211d3r4u11u1d111d113d1f2h1g1e1h1u
  112d213d112d112d111d5r1d1r2d1r1d4r2u
  2r1u2r2u1h1f1r1u3r1u1r1u1h1f1r1u1d1r
  3d4r2u2r1d5r1d1r1d112d117d112d2r411d
  3r112g1e1u113d112d111d111u3"
1460 C$="13u212u211u112d113d3r2u1r21
  2d111d111d4r2u1r1u2r1u1d2r112d2r4u31
  1u1d1r2d1r4d211d111d112d211d212d112d
  112d111d611d1u615d116d111d2r111d111d
  5r1d1r5u1r1u1r211d211d3r3d413u213u11
  1u11u1"
1470 D$="14u111u112u111u111u1r1u211u
  411u612d9u411r1u211u611u5r1u2r1u2r2u
  2r1u1r1u2r2u5r1u4r1u211u11u212u112d
  111d111r1u213d111d112"
1480 DRAWA$
1490 DRAWB$
1500 DRAWC$
1510 DRAWD$
1520 A$="":B$="":C$="":D$=""
1530 A$="bm41,9411d1r2d111r2d1r1u1r2
  d2r1d311d311d111d311d211d2r1d1r1d2r1
  d2r1d2r1d2r2d1r1d1r1d1r1d2r1d9r1d8r1
  d3r1d1r1d511r1d1r1d1r1d2r1d1r1d1r1d1
  u2r1f1d2r311u111h211u2r1u312u2r1u3"
1540 B$="11u2r2u2r2u1r2u1d112u111u2r
  4u1r1u3r1u5r1u1r1u1r3u1r1u1r111u
  6r1u1r1u1r1u413u111u113u113u114u2r1u
  311u111u114u111u111u111u211d112u113d
  212u4r111d113d111d212"
1550 DRAWA$
1560 DRAWB$
1570 A$="":B$=""
1580 A$="bm48,5512u3r1u1r2d211d2bm44
  ,83r2d1r3d111r2d111r3e1g1f1r2d1r114b
  m71,58r2d1u2r1u1d2r1d1bm74,44u212r1d
  111d1u111u113u1r5u1r2d1r1u1r111u311u
  112d2r1d211r1u111u1h212u1d114r1u1d2r
  2"
1590 B$="bm57,36u1r116r2u1r4u1d112u1
  13bm50,33u1r1u1r2u1d1r1bm55,29r3d111
  r2d111r3u1d1r1bm64,31r1u1r1bm61,34u1
  r2bm74,3215u2d1r1e1r4d1u211r2u1r1d2r
  1u2r1d1u1r2u216r1012d112d1f2r1u1r1u1
  r2u1r3"
1600 C$="d1r2u1r1d1r2u1r2u1r714d2r3d
  1r2u1r212d211d311d2u112d3u212d3r112d
  114d111d111d1u113d111d111d211d111d1u
  112u311r1u3r1u1r2u211r1u211r1u211u21
  4bm100,43r1u1d2r1u1r1u1d2r1u2r1d2u1r
  1"
1610 DRAWA$
1620 DRAWB$
1630 DRAWC$
1640 A$="":B$="":C$=""
1650 A$="bm137,77u118u111d213u112u11
  3u3r111u115d114d112u112d111d111d111d
  211d111d111d111d211d211d111r1d611d2r
  1d1r1d2r1d2r1d1r2d1r3u1r2d1r2u1r6d1r
  1d1r2d611r2d2r1d1r1d5r1d311d211d2r1d
  3r1d3r1d5"
1660 B$="r1d4r1d1r1u1r4u1r2u1r1u1r1u
  2r1u3r2u2r111u3r1u2r2u1r2u611u5r1u2r
  1u1r1u1r1u2r2u1r1u1r1u1r1u2r1u3r1u11
  3d114u111u211u111u111u211u411u111u21
  1u211u2r1u2r1u1r1u416u111u111r1u1r2u
  1r2u1r2d1r4"

```


1670 C\$="u311u111u1r1u213d111d2u111u
212d212d211d3u1r114d4u212u311u111u11
1u112d2f3d1g2e2u112h2u111u112d113d11
1d112d311d116r1u211u1r1u311r3d1r3u1r
1u412r2u1r2u1r1u1h111d1u311u3h1g1d1r
1r1d2"
1680 DRAWA\$
1690 DRAWB\$
1700 DRAWC\$
1710 A\$="":B\$="":C\$=""
1720 A\$="11d111r1d211r1u2r3f1r1u2d1r
2u1r2u3e1g1d2r1e1g1d1r4u1r1u1d1r2u3d
1r2u2r2u1d1r2u211u113d112u2r1u1r1u21
1u112d211d111d3r112d2r111d2u111u114r
1d1u311r1u1r2u1r1u1r1u1r1u1r1u1r1u1r
1u1r3u1d1r2"
1730 B\$="uid1r2d1r3d2r1u1r115d2r1d1r
1d1r2u1d1r2u2r2u311r1d2r2u1r3u1d1r3u
1d1r2u2d1r3u211u2r1d1r1d3r212d2r1d1r
2u2r1u1d1r2u211u113u1e1f1r1d1r2u312r
2u2r5u1r1u1r1d1r4d211d2r2u1r1u1r4d1r
3u1r3d1r1d1r2"
1740 C\$="u1h1f1r3u1r1u1d1r2u1r1d1r2d
1r2u1r2d1r2d1r2u1r5u1r5d1r3d1r2u1r21
1d2r111u112d112d2r311d312d1u112d3r2d
1r1d2r1d3u111u111u111u111u111r1u1f2h
2u411u112d2u112d3r116d111d211d111d2r
2d1r2u1d1"
1750 DRAWA\$
1760 DRAWB\$
1770 DRAWC\$
1780 A\$="":B\$="":C\$=""
1790 A\$="R1D1R1D1R1D2R1D6L2D3L1D3R2D
1R1D1L1D1U1L1U2L1U2L3D1U2L3D2L1D2R2D
1R2U1R1L1D1L1D2R1D1R1D1R1D2R1D3L1D2L
1D2L2D1L3D1U1L3D5R1D1R1D2R1D3L1D1L1D
2U3L2U2L1U2L3D2R1D1L1D3R1D1R1D3F2D1R
1U1H1U2H5U5"
1800 B\$="L1U3L2D1L1D1U4L2U2L3D1L2D1L
1D1L1D1L1D1L1D1L1D4L1D4L1D3F1R1D2U1L
1U1H1L1D1U1L1U2L1U3L1U2L1U6L2D2U1L2R
2U2L2U1L2U1L7U1L4U1L1U1L1U1L3D3R1D1R
1D1R1D1R1D1R2U1R1U1D1R1D1R1D1R1L1D1L
1D2"
1810 C\$="L1D1L1D1L1D1L2D1L2D1L3U3L1U
2L2U2L1U3L1U1L1U2L1U3L2BM146,61D3R2D
2R1D1R1D1L1D3R5U3L1U1R1U2L2D1U3L1R1U
3L4D1L2BM155,61R1U1R2D1R1D3L3U1L1U2"
1820 DRAWA\$
1830 DRAWB\$
1840 DRAWC\$
1850 A\$="":B\$="":C\$=""
1860 A\$="BM210,50F3D2R1L1D1F1BM215,5
9R2D1R2L1D1L1D1L1R1F1D1L1R1D1R1D1L1D
1R1D1R1L3D1R2L1D1U1L4D1BM210,80D3U1L
1U1BM211,87D1R1D1L2R1D1R1D1R1D1R1F1D
1BM211,95G2BM212,93F1BM214,96F1R2U1D
2L3R1D1R1"
1870 B\$="BM191,100D1R1D1R1D1R1D1R1D1
R1L2R1D1R2F1L3F1R2F1E1G1L3F1R2F1L2BM
196,100F1U1H1BM202,105D1R1D2R1D1R3D1
U1R1U2R1U2R1L1U4R1U1L1U1D1L1D1L1D2L1
D1L1D1L2U1BM216,105L4D2R2L2D1L1D3U2R
2D1"
1880 C\$="BM199,113R6D1L1R2BM209,115E
1BM211,116E1R1BM215,116E1BM222,107R1
D2R1D1R2D1R1D1R1D3R2D1U1R1U1R2D1R1D1
R1D1R1H3U1R1L1U1L1U1L1U1L2U1L1U1D1L1
D1"
1890 DRAWA\$
1900 DRAWB\$
1910 DRAWC\$
1920 A\$="":B\$="":C\$=""
1930 A\$="BM230,118D5R1D4R1D5R1D2R1L1
D3L1D2L1D1L1D1L1D1L1D1L1D2L2D2L3D1L1
U1L2U1L1U3R1U2L2D1G1U3L1U1L5D1L3D1L5
D1H1U1R1U1R1U6R1U2L1R1U2R2U1R3U1R3U2

R2U1R1U2R1D1R3U1R1U1R2U1H1F1R3L1D1L1
D2"
1940 B\$="R1D1R1D1R1D1R2U2R1U4BM221,1
50D1L1D1L1U2R2"
1950 C\$="BM109,54L1U1D2L1D1U2BM122,3
0R3D2U1L2R3F1R1BM127,29R1D1U1R1BM146
,34R1U1R3U1R1BM145,37R1U1D1R1"
1960 DRAWA\$
1970 DRAWB\$
1980 DRAWC\$
1990 PSET (25,48),15
2000 PSET (26,47),15
2010 PSET (27,44),15
2020 PSET (25,51),15
2030 PSET (25,52),15
2040 PSET (60,36),15
2050 PSET (70,39),15
2060 PSET (68,38),15
2070 PSET (67,28),15
2080 PSET (70,28),15
2090 PSET (218,107),15
2100 PSET (119,68),15
2110 PSET (218,106),15
2120 PSET (119,67),15
2130 PSET (201,87),15
2140 PSET (123,66),15
2150 PSET (201,86),15
2160 PSET (122,65),15
2170 PSET (202,86),15
2180 PSET (131,72),15
2190 PSET (213,72),15
2200 PSET (132,72),15
2210 PSET (214,72),15
2220 PSET (141,28),15
2230 PSET (214,73),15
2240 PSET (143,29),15
2250 PSET (216,71),15
2260 PSET (146,28),15
2270 PSET (219,58),15
2280 PSET (144,39),15
2290 PSET (226,38),15
2300 PSET (150,38),15
2310 PSET (227,38),15
2320 PSET (217,110),15
2330 PSET (211,32),15
2340 PSET (219,110),15
2350 PSET (193,31),15
2360 PSET (220,110),15
2370 PSET (192,31),15
2380 PSET (236,112),15
2390 PSET (190,31),15
2400 PSET (237,112),15
2410 PSET (188,31),15
2420 PSET (238,112),15
2430 PSET (188,32),15
2440 PSET (238,110),15
2450 PSET (187,31),15
2460 PSET (239,110),15
2470 PSET (167,30),15
2480 PSET (165,30),15
2490 PSET (165,29),15
2500 PSET (164,29),15
2510 PSET (164,30),15
2520 PSET (163,30),15
2530 PSET (162,28),15
2540 PSET (161,29),15
2550 PSET (48,88),15
2560 PSET (240,111),15
2570 PSET (49,88),15
2580 PSET (58,88),15
2590 PSET (50,81),15
2600 PSET (69,60),15
2610 PSET (69,57),15
2620 PAINT (30,60),15
2630 PAINT (60,50),15
2640 PAINT (60,115),15
2650 PAINT (95,35),15
2660 PAINT (130,95),15

2670 PAINT(170,65),15:PAINT(110,68),
 15:PAINT(123,48),15:PAINT(206,105),1
 5
 2680 PAINT(230,113),15:PAINT(225,135
),15
 2690 RETURN

CONTROLETELLING

Regel: 10 - 58	Regel: 800 - 206	Regel: 1600 - 144
Regel: 20 - 58	Regel: 810 - 217	Regel: 1610 - 35
Regel: 30 - 58	Regel: 820 - 228	Regel: 1620 - 36
Regel: 40 - 58	Regel: 830 - 239	Regel: 1630 - 37
Regel: 50 - 58	Regel: 840 - 251	Regel: 1640 - 63
Regel: 60 - 58	Regel: 850 - 85	Regel: 1650 - 96
Regel: 70 - 58	Regel: 860 - 145	Regel: 1660 - 166
Regel: 80 - 58	Regel: 870 - 87	Regel: 1670 - 76
Regel: 90 - 58	Regel: 880 - 201	Regel: 1680 - 35
Regel: 100 - 63	Regel: 890 - 47	Regel: 1690 - 36
Regel: 110 - 67	Regel: 900 - 176	Regel: 1700 - 37
Regel: 120 - 18	Regel: 910 - 25	Regel: 1710 - 63
Regel: 130 - 209	Regel: 920 - 55	Regel: 1720 - 142
Regel: 140 - 126	Regel: 930 - 50	Regel: 1730 - 37
Regel: 150 - 138	Regel: 940 - 233	Regel: 1740 - 109
Regel: 160 - 196	Regel: 950 - 164	Regel: 1750 - 35
Regel: 170 - 249	Regel: 960 - 206	Regel: 1760 - 36
Regel: 180 - 196	Regel: 970 - 58	Regel: 1770 - 37
Regel: 190 - 193	Regel: 980 - 30	Regel: 1780 - 63
Regel: 200 - 245	Regel: 990 - 75	Regel: 1790 - 5
Regel: 210 - 64	Regel: 1000 - 101	Regel: 1800 - 115
Regel: 220 - 114	Regel: 1010 - 140	Regel: 1810 - 91
Regel: 230 - 180	Regel: 1020 - 22	Regel: 1820 - 35
Regel: 240 - 134	Regel: 1030 - 118	Regel: 1830 - 36
Regel: 250 - 58	Regel: 1040 - 58	Regel: 1840 - 37
Regel: 260 - 91	Regel: 1050 - 64	Regel: 1850 - 63
Regel: 270 - 76	Regel: 1060 - 89	Regel: 1860 - 196
Regel: 280 - 232	Regel: 1070 - 62	Regel: 1870 - 250
Regel: 290 - 176	Regel: 1080 - 26	Regel: 1880 - 227
Regel: 300 - 58	Regel: 1090 - 153	Regel: 1890 - 35
Regel: 310 - 203	Regel: 1100 - 216	Regel: 1900 - 36
Regel: 320 - 88	Regel: 1110 - 26	Regel: 1910 - 37
Regel: 330 - 5	Regel: 1120 - 61	Regel: 1920 - 63
Regel: 340 - 247	Regel: 1130 - 164	Regel: 1930 - 48
Regel: 350 - 200	Regel: 1140 - 189	Regel: 1940 - 109
Regel: 360 - 4	Regel: 1150 - 232	Regel: 1950 - 80
Regel: 370 - 189	Regel: 1160 - 176	Regel: 1960 - 35
Regel: 380 - 29	Regel: 1170 - 58	Regel: 1970 - 36
Regel: 390 - 186	Regel: 1180 - 224	Regel: 1980 - 37
Regel: 400 - 28	Regel: 1190 - 175	Regel: 1990 - 240
Regel: 410 - 188	Regel: 1200 - 159	Regel: 2000 - 240
Regel: 420 - 29	Regel: 1210 - 172	Regel: 2010 - 238
Regel: 430 - 187	Regel: 1220 - 223	Regel: 2020 - 243
Regel: 440 - 30	Regel: 1230 - 22	Regel: 2030 - 244
Regel: 450 - 27	Regel: 1240 - 202	Regel: 2040 - 7
Regel: 460 - 148	Regel: 1250 - 237	Regel: 2050 - 20
Regel: 470 - 94	Regel: 1260 - 175	Regel: 2060 - 17
Regel: 480 - 29	Regel: 1270 - 201	Regel: 2070 - 6
Regel: 490 - 242	Regel: 1280 - 206	Regel: 2080 - 9
Regel: 500 - 243	Regel: 1290 - 142	Regel: 2090 - 236
Regel: 510 - 244	Regel: 1300 - 198	Regel: 2100 - 98
Regel: 520 - 47	Regel: 1310 - 39	Regel: 2110 - 235
Regel: 530 - 217	Regel: 1320 - 214	Regel: 2120 - 97
Regel: 540 - 16	Regel: 1330 - 206	Regel: 2130 - 199
Regel: 550 - 236	Regel: 1340 - 69	Regel: 2140 - 100
Regel: 560 - 58	Regel: 1350 - 99	Regel: 2150 - 198
Regel: 570 - 164	Regel: 1360 - 142	Regel: 2160 - 98
Regel: 580 - 239	Regel: 1370 - 55	Regel: 2170 - 199
Regel: 590 - 21	Regel: 1380 - 191	Regel: 2180 - 114
Regel: 600 - 200	Regel: 1390 - 249	Regel: 2190 - 196
Regel: 610 - 116	Regel: 1400 - 200	Regel: 2200 - 115
Regel: 620 - 58	Regel: 1410 - 142	Regel: 2210 - 197
Regel: 630 - 245	Regel: 1420 - 214	Regel: 2220 - 80
Regel: 640 - 87	Regel: 1430 - 52	Regel: 2230 - 198
Regel: 650 - 235	Regel: 1440 - 231	Regel: 2240 - 249
Regel: 660 - 99	Regel: 1450 - 182	Regel: 2250 - 198
Regel: 670 - 150	Regel: 1460 - 136	Regel: 2260 - 85
Regel: 680 - 96	Regel: 1470 - 145	Regel: 2270 - 188
Regel: 690 - 51	Regel: 1480 - 35	Regel: 2280 - 94
Regel: 700 - 127	Regel: 1490 - 36	Regel: 2290 - 175
Regel: 710 - 122	Regel: 1500 - 37	Regel: 2300 - 99
Regel: 720 - 160	Regel: 1510 - 38	Regel: 2310 - 176
Regel: 730 - 201	Regel: 1520 - 20	Regel: 2320 - 238
Regel: 740 - 26	Regel: 1530 - 49	Regel: 2330 - 154
Regel: 750 - 71	Regel: 1540 - 253	Regel: 2340 - 240
Regel: 760 - 136	Regel: 1550 - 35	Regel: 2350 - 135
Regel: 770 - 232	Regel: 1560 - 36	Regel: 2360 - 241
Regel: 780 - 58	Regel: 1570 - 107	Regel: 2370 - 134
Regel: 790 - 195	Regel: 1580 - 151	Regel: 2380 - 3
	Regel: 1590 - 171	Regel: 2390 - 132

Regel: 2400 - 4	Regel: 2490 - 105	Regel: 2580 - 57
Regel: 2410 - 130	Regel: 2500 - 104	Regel: 2590 - 42
Regel: 2420 - 5	Regel: 2510 - 105	Regel: 2600 - 40
Regel: 2430 - 131	Regel: 2520 - 104	Regel: 2610 - 37
Regel: 2440 - 3	Regel: 2530 - 101	Regel: 2620 - 254
Regel: 2450 - 129	Regel: 2540 - 101	Regel: 2630 - 18
Regel: 2460 - 4	Regel: 2550 - 47	Regel: 2640 - 83
Regel: 2470 - 108	Regel: 2560 - 6	Regel: 2650 - 38
Regel: 2480 - 106	Regel: 2570 - 48	Regel: 2660 - 133
		Regel: 2670 - 189
		Regel: 2680 - 65
		Regel: 2690 - 142
		Totaal: 31769

HOU JE VAST

Dit spel is bij velen beter bekend onder de naam 'galgje'. Gezien de speciale opzet heeft deze versie ook een speciale naam gekregen. Bij dit spel kan gebruik worden gemaakt van 200 woorden welke reeds zijn ingevoerd (5 groepen van 5,6,7,8 en 9 letters; elke groep van 40 woorden weer onderverdeeld in 6 kategoriën). Bij de aanvang worden deze woorden eerst geschud zodat elk spel weer anders is. Wanneer van een groep alle 40 woorden zijn verbruikt, dan wordt automatisch overgegaan naar de volgende groep. Wanneer alle 200 woorden zijn verbruikt dan wordt opnieuw 'geschud'. Ook is het mogelijk om door een ander een woord te laten invoeren.

Beeldscherm: WIDTH 36

```

.....
10 *****
20 *
30 *          HOU JE VAST!
40 *
50 *Door: G.W.J.v.d.Pol,Nijmegen*
60 *(c)1987 MSX-G: ds Amsterdam *
70 *
80 *****
90 KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM X(4,40)
100
110 *** introductie ***
120
130 GOSUB 270:E=2:EE=20
140 Z=48:A$="          Dit spel is bij vel
en":GOSUB 400
150 Z=56:A$="meer bekend onder de na
am":GOSUB 400
160 Z=64:A$="galgje.":GOSUB 400
170 Z=80:A$="          Omdat bij dit spel
de":GOSUB 400
180 Z=88:A$="presentatie wat anders
is":GOSUB 400
190 Z=96:A$="is ook de naam aangepas
t.":GOSUB 400
200 Z=120:A$="          Wilt U eerst wat m
eer":GOSUB 400
210 Z=128:A$="uitleg, tik dan een J
in.":GOSUB 400
220 Z=136:A$="Zo niet,tik dan een N
in.":GOSUB 400
230 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 230
240 IF I$="J"OR I$="j"THEN CLOSE#1:G
OTO 3540
250 IF I$="N"OR I$="n"THEN 460 ELSE
230
260
270 SCREEN2,3:COLOR 9,2,1:CLS
280 LINE(56,8)-(175,32),11,BF
290 LINE(208,4)-(255,191),7,BF

```



```

300 LINE(64,12)-(167,28),4,BF
310 LINE(219,4)-(220,160),1,BF
320 FOR I=22 TO 136 STEP 6
330 LINE(218,I)-(221,I),1:NEXT
340 OPEN "GRP:"FOR OUTPUT AS #1
350 PSET(72,16),4:PRINT#1,"HOU JE VA
ST!
360 PSET(73,16),4:PRINT#1,"HOU JE VA
ST!
370 COLOR 15:GOSUB 2480:Y=EE
380 GOSUB 2570:RETURN
390 '
400 FOR I=1 TO 25
410 PSET(20+6*I,Z),2:PRINT#1,MID$(A$,
I,1)
420 NEXT:GOSUB 2580:RETURN
430 '
440 '*** speelveld ***
450 '
460 LINE(0,40)-(207,180),2,BF
470 LINE(32,40)-(199,76),11,BF
480 LINE(32,84)-(199,120),11,BF
490 LINE(32,128)-(136,156),11,BF
500 LINE(140,128)-(199,156),11,BF
510 LINE(32,163)-(199,187),11,BF
520 LINE(4,4)-(23,187),11,BF
530 LINE(40,44)-(191,72),4,BF
540 LINE(40,88)-(191,116),4,BF
550 LINE(40,132)-(128,152),4,BF
560 LINE(148,132)-(191,152),4,BF
570 LINE(40,167)-(191,183),4,BF
580 LINE(8,8)-(19,183),4,BF
590 LINE(168,50)-(183,66),11,BF
600 PSET(70,171),4:PRINT#1,"Woorden
geraden
610 PSET(71,171),4:PRINT#1,"Woorden
geraden
620 COLOR 6
630 PSET(242,8),7:PRINT#1,"S
640 PSET(242,16),7:PRINT#1,"C
650 PSET(242,24),7:PRINT#1,"O
660 PSET(242,32),7:PRINT#1,"R
670 PSET(242,40),7:PRINT#1,"E
680 '
690 '*** Schudden v.d. woorden ***
700 '
710 T=-1:COLOR15:LINE(40,44)-(167,72
),4,BF
720 PSET(48,56),4:PRINT#1,"EEN OGENB
LIKJE.
730 PSET(49,56),4:PRINT#1,"EEN OGENB
LIKJE.
740 T=T+1
750 FOR I=1 TO 40:X(T,I)=I:NEXT
760 FOR I=40 TO 2 STEP-1
770 R=RND(-TIME):J=INT(RND(1)*I)+1
780 SWAP X(T,J),X(T,I):NEXT
790 IF T<4 GOTO 740
800 LINE(40,44)-(167,72),4,BF
810 PSET(48,48),4:PRINT#1,"AANTAL LE
TTERS
820 PSET(49,48),4:PRINT#1,"AANTAL LE
TTERS
830 PSET(40,60),4:PRINT#1,"(5 tot 9
of ESC)
840 PSET(41,60),4:PRINT#1,"(5 tot 9
of ESC)
850 IF Q=1 THEN 980
860 Y=128:E=18:GOSUB 2590
870 '
880 '*** Keuze aantal letters ***
890 '
900 I$="":LINE(8,8)-(19,183),4,BF
910 FOR I=1 TO 50:NEXT
920 LINE(168,50)-(183,66),11,BF
930 FOR I=1 TO 50:NEXT
940 PSET(174,54),11:COLOR1:PRINT#1,"
?

```

```

950 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 910
960 IF ASC(I$)=27 THEN 980
970 IFASC(I$)<53ORASC(I$)>57THEN950
980 L=VAL(I$):Q=0:COLOR15
990 LINE(168,50)-(183,66),11,BF
1000 LINE(154,138)-(191,146),4,BF
1010 LINE(40,88)-(191,116),4,BF
1020 PSET(81,92),4:PRINT#1,"Kategori
e:
1030 PSET(80,92),4:PRINT#1,"Kategori
e:
1040 COLOR 1:IF L=0 THEN 1080
1050 PSET(167,54),11:PRINT#1,L
1060 PSET(166,54),11:PRINT#1,L
1070 A$="":GOSUB 1840:GOTO 1110
1080 PSET(174,54),11:PRINT#1,"E
1090 PSET(175,54),11:PRINT#1,"E
1100 GOSUB 2030:COLOR 1
1110 LINE(168,50)-(183,66),11,BF
1120 PSET(167,54),4:PRINT#1,L
1130 PSET(166,54),4:PRINT#1,L
1140 COLOR 15:IF W>0 THEN 1160
1150 LINE(44,171)-(68,179),4,BF
1160 GOSUB 2340
1170 B=4:C=85-L*4:M=0:E=L
1180 LINE(40,132)-(127,152),4,BF
1190 D$=STRING$(L, ".")
1200 PSET(C,134),4:PRINT#1,D$
1210 '
1220 '*** Letters kiezen ***
1230 '
1240 TIME=0
1250 PSET(41,133),4:PRINT#1,"?
?":COLOR 4
1260 PSET(41,133),4:PRINT#1,"█
█":COLOR 15
1270 I$=INKEY$
1280 IF TIME/500>1 THEN GOSUB 2570
1290 IF E=18 THEN 900
1300 IF I$=""THEN 1250
1310 IF I$="/"OR I$="?"THEN 1530
1320 IFASC(I$)>90ANDASC(I$)<123THENI
$=CHR$(ASC(I$)-32)
1330 IFASC(I$)<63ORASC(I$)>90THEN127
0
1340 B=B+B
1350 LINE(154,138)-(191,146),4,BF
1360 LINE(41,143)-(127,151),4,BF
1370 F=0:IF B<180 THEN 1390
1380 LINE(8,8)-(19,183),4,BF:B=12
1390 PSET(11,B),4:PRINT#1,I$
1400 PSET(10,B),4:PRINT#1,I$
1410 IF Y>180 THEN 860
1420 FOR I=1 TO L
1430 IF I$=MID$(C$,I,1)THEN 1460
1440 NEXT:IF F=0 THEN GOSUB 2570
1450 I$="":GOTO 1240
1460 PSET(C+I*8-8,134),4:COLOR4:PRIN
T#1,"█"
1470 PSET(C+I*8-7,134),4:COLOR15:PRI
NT#1,I$
1480 PSET(C+I*8-8,134),4:PRINT#1,I$
1490 MID$(D$,I,1)=I$
1500 IF D$=C$ THEN V=1:GOTO 1680
1510 E=E-1:F=1:GOTO 1440
1520 '
1530 '*** Woord raden ***
1540 '
1550 PSET(41,143),4:PRINT#1,"?
?"
1560 LINE(48,143)-(119,151),4,BF
1570 LINE(154,138)-(191,146),4,BF
1580 E$=""
1590 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 1590
1600 IF I$="/"OR I$="?"THEN 1560
1610 IF ASC(I$)>90 AND ASC(I$)<123 T
HEN I$=CHR$(ASC(I$)-32)

```



```

1620 IF ASC(I$)<63 OR ASC(I$)>90 THE
N 1590
1630 COLOR 9:E$=E$+I$
1640 PSET(C,143),4:PRINT#1,E$
1650 IF LEN(E$)<L THEN 1590
1660 IF E$<>C$ THEN 1770
1670 PSET(155,138),4:PRINT#1,"GOED!"
1680 PSET(154,138),4:PRINT#1,"GOED!"
1690 IF V=0 THEN GOSUB 2590
1700 W=W+1:V=0
1710 LINE(44,171)-(68,179),4,BF
1720 PSET(41,171),4:PRINT#1,W
1730 PSET(40,171),4:PRINT#1,W
1740 LINE(40,88)-(191,116),4,BF
1750 PSET(54,98),4:PRINT#1,"KIES NIE
UW WOORD
1760 GOTO 880
1770 PSET(155,138),4:PRINT#1,"FOUT!"
1780 PSET(154,138),4:PRINT#1,"FOUT!"
1790 GOSUB 2580
1800 IF Y>180 THEN 860 ELSE 1240
1810 '
1820 '*** Kiezen comp.woord ***
1830 '
1840 IFA(5)+A(6)+A(7)+A(8)+A(9)=200
THEN A(5)=0:A(6)=0:A(7)=0:A(8)=0:A(9
)=0:Q=1:GOTO 710
1850 IF A(5)=40 AND L=5 THEN L=6
1860 IF L=5 THEN A(L)=A(L)+1:D=A(L):
RESTORE 3070:GOTO 1950
1870 IF A(6)=40 AND L=6 THEN L=7
1880 IF L=6 THEN A(L)=A(L)+1:D=A(L):
RESTORE 3160:GOTO 1950
1890 IF A(7)=40 AND L=7 THEN L=8
1900 IF L=7 THEN A(L)=A(L)+1:D=A(L):
RESTORE 3250:GOTO 1950
1910 IF A(8)=40 AND L=8 THEN L=9
1920 IF L=8 THEN A(L)=A(L)+1:D=A(L):
RESTORE 3340:GOTO 1950
1930 IF A(9)=40 AND L=9 THEN L=5:GOT
O 1840
1940 A(L)=A(L)+1:D=A(L):RESTORE 3430
1950 FOR I=1 TO X(L-5,D)
1960 READ A$:NEXT
1970 B$=LEFT$(A$,1)
1980 C$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
1990 RETURN
2000 '
2010 '*** handinstelling woord ***
2020 '
2030 I$="":B$=""
2040 LINE(40,132)-(127,152),4,BF
2050 LINE(48,104)-(183,112),4,BF
2060 FOR I=1 TO 50:NEXT:COLOR 15
2070 PSET(112,104),4:PRINT#1,"?"
2080 FOR I=1 TO 50:NEXT
2090 LINE(112,104)-(120,112),4,BF
2100 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 2060
2110 IF ASC(I$)<49 OR ASC(I$)>54 THE
N 2060
2120 B$=I$:GOSUB 2340
2130 LINE(40,132)-(127,152),4,BF:I$=
"":C$=""
2140 FOR I=1 TO 50:NEXT
2150 PSET(84,134),4:PRINT#1,"?"
2160 FOR I=1 TO 50:NEXT
2170 LINE(84,134)-(92,142),4,BF
2180 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 2140
2190 GOTO 2210
2200 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 2200
2210 IF I$="/"OR I$="?"THEN RETURN
2220 IF ASC(I$)=127 THEN 2030
2230 IF ASC(I$)>90 AND ASC(I$)<123 T
HEN I$=CHR$(ASC(I$)-32)
2240 IF ASC(I$)<63 OR ASC(I$)>90 THE
N 2200
2250 C$=C$+I$:L=LEN(C$)
2260 IF L>9 THEN 2130
2270 C=84-L*4
2280 LINE(40,132)-(127,152),4,BF
2290 PSET(C,134),4:PRINT#1,C$
2300 GOTO 2200
2310 '
2320 '*** categorie ***
2330 '
2340 LINE(48,104)-(159,112),4,BF
2350 IF B$="1"THENB$="BEROEPEN
2360 IF B$="2"THENB$="VOGELS/VISSEN
2370 IF B$="3"THENB$="ZOOGDIEREN
2380 IF B$="4"THENB$="BOMEN/PLANTEN
2390 IF B$="5"THENB$="VOORWERPEN
2400 IF B$="6"THENB$="WERKWOORDEN
2410 COLOR 9
2420 PSET(64,104),4:PRINT#1,B$
2430 PSET(65,104),4:PRINT#1,B$
2440 COLOR 15:RETURN
2450 '
2460 '*** Sprites definiëren ***
2470 '
2480 RESTORE 2910
2490 FOR I=1 TO 3:S$=""
2500 FOR J=1 TO 32
2510 READP$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+P$))
2520 NEXT J:SPRITE$(I)=S$:NEXT I
2530 RETURN
2540 '
2550 '*** sprites verplaatsen ***
2560 '
2570 FOR I=1 TO 6:Y=Y+1:P$="03C16":G
OTO 2600
2580 FOR I=1 TO 6*E:Y=Y+1:P$="03C16"
:GOTO 2600
2590 FOR I=6*E TO 1 STEP-1:Y=Y-1:P$=
"05F16"
2600 IF IMOD6=1 THEN PLAY P$
2610 IF Y>134 THEN Y=191
2620 IF Y<20 THEN Y=20
2630 IF IMOD2=0 THEN 2650
2640 PUT SPRITE3,(213,Y),13,1
2650 PUT SPRITE2,(213,Y),12,2
2660 PUT SPRITE1,(213,Y-14),9,3
2670 NEXT:TIME=0
2680 IF Y<191 THEN RETURN
2690 PLAY"05L8CF"CF
2700 '
2710 '*** einde speelronde ***
2720 '
2730 U=U+1:LINE(40,88)-(191,116),4,B
F
2740 PSET(60,99),4:PRINT#1,"EINDE RO
NDE"U
2750 LINE(40,132)-(127,152),4,BF
2760 PSET(C,134),4:PRINT#1,C$:TIME=0
2770 IF TIME<250 THEN 2770
2780 LINE(40,88)-(191,116),4,BF
2790 Y=128:E=18:GOSUB 2590
2800 PSET(41,94),4:PRINT#1,"TIK AANT
.LETTERS IN
2810 PSET(41,104),4:PRINT#1,"VOOR VO
LGENDE RONDE
2820 LINE(8,8)-(19,183),4,BF
2830 LINE(40,132)-(127,152),4,BF
2840 IF UMOD2=1 THEN 2860
2850 PSET(234,50+U*10),7:COLOR 1:PRI
NT#1,W:GOTO 2870
2860 PSET(234,50+U*10),7:PRINT#1,W
2870 W=0:COLOR 15:RETURN
2880 '
2890 '*** Sprite data ***
2900 '
2910 DATA 01,03,03,03,03,03,03,03
2920 DATA 03,03,00,00,00,00,38,F8
2930 DATA E0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2940 DATA F0,E0,00,00,00,00,00
2950 DATA 18,18,1D,1F,0F,07,00,00

```


2960 DATA 0F, 1F, 3F, 3C, 38, 38, 00, 00
 2970 DATA 00, C0, C0, C0, 80, 00, 00, 00
 2980 DATA E0, E0, C0, 00, 00, 00, 00, 00
 2990 DATA 00, 01, 01, 33, 39, 39, 18, 00
 3000 DATA 00, 00, 00, F0, 00, 00, 00, 00
 3010 DATA E0, F0, 70, F0, F0, E0, C0, 00
 3020 DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
 3030
 3040 *** data woorden ***
 3050
 3060 *** 5 letters ***
 3070 DATA 2ZEELT, 2HAVIK, 2ZWAAN, 2MERE
 L, 2SCHOL
 3080 DATA 2SNOEK, 5HAMER, 5FIETS, 5ANKE
 R, 5LEPEL
 3090 DATA 4VLIER, 4ANJER, 4CEDER, 6MAKE
 N, 6KOPEN
 3100 DATA 6LOPEN, 6WEGEN, 5KLOMP, 3BISO
 N, 3BEVER
 3110 DATA 3DINGO, 3ELAND, 3LEEUEW, 3KONY
 N, 3WEZEL
 3120 DATA 1IMKER, 1WAARD, 1REDER, 1LAKE
 I, 1PEDEL
 3130 DATA 5PIPET, 3HYENA, 4ASTER, 2FORE
 L, 6HAKEN
 3140 DATA 2AREND, 2STERN, 3POEMA, 5MOKE
 R, 1TELER
 3150 *** 6 letters ***
 3160 DATA 1DOKTER, 1KAPPER, 2KARPER, 2H
 ARING, 2ZWALUW
 3170 DATA 2REIGER, 2TOEKAN, 3KAMEEL, 3P
 UFFEL, 3DOLFYN
 3180 DATA 3WALVIS, 3MARTER, 4ACACIA, 4D
 ISEL, 4PEPPEL
 3190 DATA 4PERZIK, 4MIMOSA, 5HASPEL, 5S
 CHOEN, 5SCHAAR
 3200 DATA 5GEWEER, 5BEITEL, 6RUIKEN, 6S
 LAPEN, 6SLOPEN
 3210 DATA 1ACTEUR, 1AUTEUR, 1HERDER, 1K
 WEKER, 1JURIST
 3220 DATA 1PICOLO, 1PIKEUR, 5SCHAAP, 3J
 AGUAR, 6VISSEN
 3230 DATA 1DUIKER, 1KOSTER, 3PANTER, 2B
 RASEM, 2FAZANT
 3240 *** 7 letters ***
 3250 DATA 1NOTARIS, 1TUINMAN, 1MONTEUR
 , 1PASTOOR, 1DOMINEE
 3260 DATA 5VLIENER, 2GOUDVIS, 2SPREEUW
 , 2RANSUIL, 2BUIZERD
 3270 DATA 2SARDINE, 3OLIFANT, 3DAMHERT
 , 3GAZELLE, 3HAMSTER
 3280 DATA 3LEMMING, 3ZEEHOND, 4AMANDEL
 , 5PARASOL, 5FORNUIS
 3290 DATA 6SCHAVEN, 6STREVEN, 6SCHEREN
 , 6STAMPEN, 5SANDAAL
 3300 DATA 1VIOLIST, 1GRIMEUR, 1ETALEUR
 , 4PAPAVER, 4FUCHSIA
 3310 DATA 5ANTENNE, 5NYPTANG, 3BUNZING
 , 3JAKHALS, 1TUINIER
 3320 DATA 2HUISMUS, 2SPERWER, 1POELIER
 , 1DROGIST, 4LAURIER
 3330 *** 8 letters ***
 3340 DATA 1LABORANT, 1MOLENAAR, 1KAPEL
 AAN, 1SCHIPPER, 1TANDARTS
 3350 DATA 1DOMPTEUR, 1BLOEMIST, 2SCHEL
 VIS, 2SPIERING, 2ALBATROS
 3360 DATA 2FLAMINGO, 2HOUTDUIF, 3KANGE
 ROE, 3ANTILOPE, 1MINISTER
 3370 DATA 3HERMELYN, 3VISOTTER, 1SCHIL
 DER, 1VERKOPER, 1ADVOCAAT
 3380 DATA 4BERBERIS, 4MEIDOORN, 4MAGNO
 LIA, 4CONIFEER, 4STOKROOS
 3390 DATA 6WANDELEN, 6TIMMEREN, 6ETALE
 REN, 6WINKELN, 6VERGETEN
 3400 DATA 1DIRIGENT, 1HUISARTS, 4KLAPR
 OOS, 3LUIPAARD, 5AUTOMAAT
 3410 DATA 4HAZELAAR, 1AANNEMER, 1JUWEL
 IER, 6SCHUIVEN, 6SCHIETEN

3420 *** 9 letters ***
 3430 DATA 1DIPLOMAAT, 1FABRIKANT, 1ING
 ENIEUR, 1MYNWERKER, 1STUCADOOR
 3440 DATA 1WINKELIER, 1ZENUWARTS, 1COM
 PONIST, 1CHAUFFEUR, 3RINOCEROS
 3450 DATA 3NEUSHOORN, 3STINKDIER, 3SPR
 INGBOEK, 3VLEERMUIS, 5BAROMETER
 3460 DATA 5BREINAALD, 5FIETSPOMP, 5SCH
 EERMES, 5STRYKYZER, 2KABELJAUW
 3470 DATA 2RIETVOORN, 2SIDDERAAL, 2EID
 EREEND, 2LEEUEWERIK, 2PARELHOEN
 3480 DATA 2TORENVALK, 2WATERHOEN, 4BER
 EKLAUW, 4EDELWEISS, 4KERSTSTER
 3490 DATA 4LYSTERBES, 4NARCISSUS, 4TRE
 URWILG, 4VUURDOORN, 4HORTENSIA
 3500 DATA 6VERLIEZEN, 6VERSLAPEN, 6INS
 TAPPEN, 6WEGGOOIEN, 6VERZENDEN
 3510
 3520 *** spel-uitleg ***
 3530
 3540 SCREEN0:COLOR15,4,4:WIDTH37:CLS
 3550 PRINT" Bij dit spel is het de
 bedoeling omtelkens één van de 200
 woorden te raden, welke zijn opgesla
 gen in het computergeheugen. Alleen d
 e gewenste lengte van het woord kunt
 U zelf kiezen.
 3560 PRINT" De categorie van dat woo
 rd wordt danaangegeven alsmede een
 aantal puntenovereenkomende met de
 lengte van hette kiezen woord.
 3570 PRINT" U kunt een letter kiezen
 door die inte tikken. Elke letter wo
 rdt genoteerden de goede letter word
 t op de punteningevuld. IJ of Y tikt
 U beide in als zijnde een Y.
 3580 PRINT" Denkt U het woord te we
 ten druk danhet ? in en tik daarna d
 at woord in.
 3590 PRINT" Maakt U een tikfout, dru
 k dan het ? weer in en begin opnieuw
 .
 3600 PRINT" Is het woord niet goed
 dan kunt Udoorgaan met het opvrage
 n van lettersof na ? een ander woord
 proberen.
 3610 PRINT:PRINT"Druk nu de SPATIEBA
 LK in voor pag.2." ;
 3620 IF STRIG(0)=0 THEN 3620
 3630 CLS
 3640 PRINT" Is het wel goed dan gaat
 U door naarhet volgende woord.
 3650 PRINT" Een mannetje aan een tou
 w bepaalt despeeltijd per ronde:"
 3660 PRINT:PRINT" Bij elke fout geko
 zen letter alsmedena elke 10 sec.
 bedenktijd zakt hij één stap.
 3670 PRINT" Is het woord goed gerade
 n dan stijghij weer één stap voo
 r elke letterdie nog niet was ingevu
 ld.
 3680 PRINT" Is het woord echter fout
 geraden danzakt hij dat aantal stap
 pen.
 3690 PRINT" Als het woord pas wordt
 geraden doorhiervan alle letters op
 te vragen danzal het mannetje stijge
 n noch dalen.
 3700 PRINT:PRINT" Een ronde is ten
 einde wanneer hetmannetje van het t
 ouw is gevallen.
 3710 PRINT" Het is de kunst om in
 één ronde zoveel mogelijk woorden te
 raden.
 3720 PRINT" De computer houdt de s
 core bij.
 3730 PRINT:PRINT" Druk nu de SPATIEB
 ALK in voor pag.3";


```

3740 IF STRIG(0)=0 THEN 3740
3750 CLS
3760 PRINT "Het is ook mogelijk om i
emand anderseen woord op te laten ge
ven."
3770 PRINT "Hij of zij moet dan als v
olgt te werkgaan:"
3780 PRINT "1) Druk de toets "CHR$(34
)"ESC"CHR$(34)" in.
3790 PRINT "2) Geef de categorie aan
door het      betreffende cijfer in
te tikken.      (zie onder)
3800 PRINT "3) Tik het te raden woord
in (max.9      letters).
3810 PRINT "4) Tik tot slot toets "CH
R$(34)"?"CHR$(34)" in.
3820 PRINT:PRINT " Mocht U bij 2) of
3) een vergissinghebben gemaakt,dru
k dan de toets"CHR$(34)"DEL"CHR$(34)
"in en begin opnieuw bij 2).
3830 PRINT:PRINT "      KATEGORIE:"
3840 PRINT " 1 = Beroepen
3850 PRINT " 2 = Vogels/vissen
3860 PRINT " 3 = Zoogdieren
      DRUK
3870 PRINT " 4 = Bomen/planten      DE
SPATIEBALK
3880 PRINT " 5 = Voorwerpen
      IN
3890 PRINT " 6 = Werkwoorden
3900 LOCATE23,23:PRINT"VEEL PLEZIER!
";
3910 IF STRIG(0)=0 THEN 3910
3920 EE=128:GOSUB 270:GOTO 470

```

CONTROLETELLING

Regel: 10 - 58	Regel: 490 - 149	Regel: 980 - 44
Regel: 20 - 58	Regel: 500 - 64	Regel: 990 - 164
Regel: 30 - 58	Regel: 510 - 22	Regel: 1000 - 65
Regel: 40 - 58	Regel: 520 - 175	Regel: 1010 - 127
Regel: 50 - 58	Regel: 530 - 39	Regel: 1020 - 110
Regel: 60 - 58	Regel: 540 - 127	Regel: 1030 - 109
Regel: 70 - 58	Regel: 550 - 144	Regel: 1040 - 132
Regel: 80 - 58	Regel: 560 - 59	Regel: 1050 - 248
Regel: 90 - 75	Regel: 570 - 17	Regel: 1060 - 247
Regel: 100 - 58	Regel: 580 - 170	Regel: 1070 - 15
Regel: 110 - 58	Regel: 590 - 164	Regel: 1080 - 26
Regel: 120 - 58	Regel: 600 - 177	Regel: 1090 - 27
Regel: 130 - 33	Regel: 610 - 178	Regel: 1100 - 217
Regel: 140 - 224	Regel: 620 - 244	Regel: 1110 - 164
Regel: 150 - 8	Regel: 630 - 62	Regel: 1120 - 243
Regel: 160 - 136	Regel: 640 - 52	Regel: 1130 - 242
Regel: 170 - 232	Regel: 650 - 72	Regel: 1140 - 234
Regel: 180 - 177	Regel: 660 - 83	Regel: 1150 - 154
Regel: 190 - 253	Regel: 670 - 78	Regel: 1160 - 232
Regel: 200 - 53	Regel: 680 - 58	Regel: 1170 - 157
Regel: 210 - 136	Regel: 690 - 58	Regel: 1180 - 143
Regel: 220 - 131	Regel: 700 - 58	Regel: 1190 - 117
Regel: 230 - 187	Regel: 710 - 165	Regel: 1200 - 236
Regel: 240 - 107	Regel: 720 - 84	Regel: 1210 - 58
Regel: 250 - 162	Regel: 730 - 85	Regel: 1220 - 58
Regel: 260 - 58	Regel: 740 - 154	Regel: 1230 - 58
Regel: 270 - 159	Regel: 750 - 221	Regel: 1240 - 203
Regel: 280 - 226	Regel: 760 - 61	Regel: 1250 - 134
Regel: 290 - 99	Regel: 770 - 71	Regel: 1260 - 199
Regel: 300 - 219	Regel: 780 - 146	Regel: 1270 - 72
Regel: 310 - 38	Regel: 790 - 193	Regel: 1280 - 100
Regel: 320 - 194	Regel: 800 - 15	Regel: 1290 - 175
Regel: 330 - 253	Regel: 810 - 64	Regel: 1300 - 57
Regel: 340 - 49	Regel: 820 - 65	Regel: 1310 - 119
Regel: 350 - 94	Regel: 830 - 150	Regel: 1320 - 133
Regel: 360 - 95	Regel: 840 - 151	Regel: 1330 - 157
Regel: 370 - 181	Regel: 850 - 252	Regel: 1340 - 125
Regel: 380 - 151	Regel: 860 - 131	Regel: 1350 - 65
Regel: 390 - 58	Regel: 870 - 58	Regel: 1360 - 74
Regel: 400 - 45	Regel: 880 - 58	Regel: 1370 - 187
Regel: 410 - 86	Regel: 890 - 58	Regel: 1380 - 48
Regel: 420 - 94	Regel: 900 - 132	Regel: 1390 - 117
Regel: 430 - 58	Regel: 910 - 3	Regel: 1400 - 116
Regel: 440 - 58	Regel: 920 - 164	Regel: 1410 - 60
Regel: 450 - 58	Regel: 930 - 3	Regel: 1420 - 81
Regel: 460 - 119	Regel: 940 - 29	Regel: 1430 - 181
Regel: 470 - 44	Regel: 950 - 102	Regel: 1440 - 151
Regel: 480 - 132	Regel: 960 - 21	Regel: 1450 - 109
	Regel: 970 - 49	Regel: 1460 - 0

Regel: 1470 - 86	Regel: 2360 - 158	Regel: 3250 - 216
Regel: 1480 - 66	Regel: 2370 - 254	Regel: 3260 - 222
Regel: 1490 - 74	Regel: 2380 - 123	Regel: 3270 - 130
Regel: 1500 - 97	Regel: 2390 - 33	Regel: 3280 - 152
Regel: 1510 - 148	Regel: 2400 - 66	Regel: 3290 - 164
Regel: 1520 - 58	Regel: 2410 - 247	Regel: 3300 - 184
Regel: 1530 - 58	Regel: 2420 - 216	Regel: 3310 - 186
Regel: 1540 - 58	Regel: 2430 - 217	Regel: 3320 - 228
Regel: 1550 - 93	Regel: 2440 - 195	Regel: 3330 - 58
Regel: 1560 - 81	Regel: 2450 - 58	Regel: 3340 - 231
Regel: 1570 - 65	Regel: 2460 - 58	Regel: 3350 - 53
Regel: 1580 - 156	Regel: 2470 - 58	Regel: 3360 - 23
Regel: 1590 - 17	Regel: 2480 - 35	Regel: 3370 - 48
Regel: 1600 - 150	Regel: 2490 - 253	Regel: 3380 - 26
Regel: 1610 - 37	Regel: 2500 - 53	Regel: 3390 - 30
Regel: 1620 - 127	Regel: 2510 - 228	Regel: 3400 - 52
Regel: 1630 - 80	Regel: 2520 - 56	Regel: 3410 - 4
Regel: 1640 - 104	Regel: 2530 - 142	Regel: 3420 - 58
Regel: 1650 - 150	Regel: 2540 - 58	Regel: 3430 - 148
Regel: 1660 - 113	Regel: 2550 - 58	Regel: 3440 - 209
Regel: 1670 - 81	Regel: 2560 - 58	Regel: 3450 - 207
Regel: 1680 - 80	Regel: 2570 - 42	Regel: 3460 - 175
Regel: 1690 - 254	Regel: 2580 - 98	Regel: 3470 - 111
Regel: 1700 - 48	Regel: 2590 - 69	Regel: 3480 - 197
Regel: 1710 - 154	Regel: 2600 - 118	Regel: 3490 - 22
Regel: 1720 - 245	Regel: 2610 - 183	Regel: 3500 - 205
Regel: 1730 - 244	Regel: 2620 - 156	Regel: 3510 - 58
Regel: 1740 - 127	Regel: 2630 - 142	Regel: 3520 - 58
Regel: 1750 - 3	Regel: 2640 - 26	Regel: 3530 - 58
Regel: 1760 - 42	Regel: 2650 - 25	Regel: 3540 - 84
Regel: 1770 - 112	Regel: 2660 - 39	Regel: 3550 - 184
Regel: 1780 - 111	Regel: 2670 - 136	Regel: 3560 - 117
Regel: 1790 - 217	Regel: 2680 - 106	Regel: 3570 - 83
Regel: 1800 - 65	Regel: 2690 - 253	Regel: 3580 - 177
Regel: 1810 - 58	Regel: 2700 - 58	Regel: 3590 - 0
Regel: 1820 - 58	Regel: 2710 - 58	Regel: 3600 - 139
Regel: 1830 - 58	Regel: 2720 - 58	Regel: 3610 - 32
Regel: 1840 - 0	Regel: 2730 - 85	Regel: 3620 - 9
Regel: 1850 - 108	Regel: 2740 - 255	Regel: 3630 - 159
Regel: 1860 - 162	Regel: 2750 - 143	Regel: 3640 - 96
Regel: 1870 - 111	Regel: 2760 - 240	Regel: 3650 - 149
Regel: 1880 - 254	Regel: 2770 - 115	Regel: 3660 - 234
Regel: 1890 - 114	Regel: 2780 - 127	Regel: 3670 - 164
Regel: 1900 - 89	Regel: 2790 - 131	Regel: 3680 - 69
Regel: 1910 - 117	Regel: 2800 - 167	Regel: 3690 - 33
Regel: 1920 - 181	Regel: 2810 - 207	Regel: 3700 - 198
Regel: 1930 - 155	Regel: 2820 - 170	Regel: 3710 - 193
Regel: 1940 - 96	Regel: 2830 - 143	Regel: 3720 - 55
Regel: 1950 - 114	Regel: 2840 - 110	Regel: 3730 - 19
Regel: 1960 - 201	Regel: 2850 - 237	Regel: 3740 - 129
Regel: 1970 - 201	Regel: 2860 - 146	Regel: 3750 - 159
Regel: 1980 - 4	Regel: 2870 - 84	Regel: 3760 - 4
Regel: 1990 - 142	Regel: 2880 - 58	Regel: 3770 - 201
Regel: 2000 - 58	Regel: 2890 - 58	Regel: 3780 - 209
Regel: 2010 - 58	Regel: 2900 - 58	Regel: 3790 - 16
Regel: 2020 - 58	Regel: 2910 - 238	Regel: 3800 - 12
Regel: 2030 - 115	Regel: 2920 - 7	Regel: 3810 - 58
Regel: 2040 - 143	Regel: 2930 - 135	Regel: 3820 - 146
Regel: 2050 - 139	Regel: 2940 - 3	Regel: 3830 - 245
Regel: 2060 - 56	Regel: 2950 - 51	Regel: 3840 - 177
Regel: 2070 - 37	Regel: 2960 - 74	Regel: 3850 - 185
Regel: 2080 - 3	Regel: 2970 - 25	Regel: 3860 - 79
Regel: 2090 - 140	Regel: 2980 - 21	Regel: 3870 - 191
Regel: 2100 - 201	Regel: 2990 - 1	Regel: 3880 - 243
Regel: 2110 - 37	Regel: 3000 - 216	Regel: 3890 - 29
Regel: 2120 - 228	Regel: 3010 - 94	Regel: 3900 - 34
Regel: 2130 - 61	Regel: 3020 - 216	Regel: 3910 - 44
Regel: 2140 - 3	Regel: 3030 - 58	Regel: 3920 - 212
Regel: 2150 - 39	Regel: 3040 - 58	
Regel: 2160 - 3	Regel: 3050 - 58	Totaal: 43944
Regel: 2170 - 144	Regel: 3060 - 58	
Regel: 2180 - 57	Regel: 3070 - 180	
Regel: 2190 - 97	Regel: 3080 - 165	
Regel: 2200 - 117	Regel: 3090 - 154	
Regel: 2210 - 248	Regel: 3100 - 193	
Regel: 2220 - 151	Regel: 3110 - 192	
Regel: 2230 - 37	Regel: 3120 - 114	
Regel: 2240 - 195	Regel: 3130 - 173	
Regel: 2250 - 217	Regel: 3140 - 179	
Regel: 2260 - 129	Regel: 3150 - 58	
Regel: 2270 - 219	Regel: 3160 - 64	
Regel: 2280 - 143	Regel: 3170 - 0	
Regel: 2290 - 235	Regel: 3180 - 20	
Regel: 2300 - 87	Regel: 3190 - 37	
Regel: 2310 - 58	Regel: 3200 - 54	
Regel: 2320 - 58	Regel: 3210 - 71	
Regel: 2330 - 58	Regel: 3220 - 34	
Regel: 2340 - 115	Regel: 3230 - 49	
Regel: 2350 - 118	Regel: 3240 - 58	

SPROKKELEN

Het principe van dit spel komt overeen met dat van MAXIT, doch de uitvoering wijkt sterk af doordat er gebruik wordt gemaakt van SCREEN 2 (meer kleuren en mooiere presentatie) en extra spelelementen (bonus- en strafpunten).

		SPROKKELEN							
SCORE:		3	7	5	1	7	8	1	7
SPELER		5	1	1	2	8	5	8	2
SPELER	1	3	8	8	3	8	9	5	6
SPELER	2	1	1	9	3	6	4	6	7
		9	6	3	5	4	4	5	3
		6	7	9	4	2	4	2	8
		2	9	4	2	6	5	9	6
		1	9	4	3	7	7	2	2

Beeldscherm: WIDTH 36

```

10 *****
20 *          SPROKKELEN          *
30 *Door: G.W.J.v.d.Pol,Nijmegen*
40 *(c)1987 MSX-Gids  Amsterdam*
50 *****
60
70 SCREEN 2,0:COLOR 15,4,4:CLS
80 DEFINT A-Z:DIM A(64),F(64),G(64)
90 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS #1
100
110 *** introductie pagina ***
120
130 LINE(40,4)-(151,17),10,BF
140 LINE(39,3)-(152,18),1,B
150 LINE(176,4)-(247,73),3,BF
160 LINE(175,3)-(248,74),1,B
170 LINE(0,180)-(255,192),10,BF
180 COLOR 1
190 PSET(56,8):PRINT#1,"SPROKKELEN.
200 PRESET(55,8):PRINT#1,"SPROKKELEN
210 COLOR 1
220 PSET(184,8),3:PRINT#1,"76542489
230 PSET(184,16),3:PRINT#1,"92137684
240 PSET(184,24),3:PRINT#1,"56743218
250 PSET(184,32),3:PRINT#1,"87439158
260 PSET(184,40),3:PRINT#1,"91823754
270 PSET(184,48),3:PRINT#1,"13558746
280 PSET(184,56),3:PRINT#1,"56743218
290 PSET(184,64),3:PRINT#1,"92137684
300 Y=16:COLOR15
310 A$=" Dit spel bestaat uit een"
:GOSUB 2470
320 A$="veld van 64 vakken met daar"
:GOSUB 2470
330 A$="in willekeurig de cijfers 1"
:GOSUB 2470
340 A$="tm 9 verdeeld over alle vak"
:GOSUB 2470
350 A$="ken.":GOSUB 2470
360 GOSUB 2540:PLAY"06C64
370 PUT SPRITE 1,(215,46),4,1
380 A$=" Speler ■ moet de ruiters"
:GOSUB 2470
390 PRESET(64,65):COLOR 4:PRINT#1,"
1
400 COLOR 15:A$=" vertikaal verplaat-
:GOSUB 2470
410 A$=" een getal te kiezen.":GOS
UB 2470

```

```

420 FOR Z=46 TO 14 STEP-8
430 PUT SPRITE 1,(215,Z),4,1
440 PLAY"06C64"
450 FOR J=0 TO 800:NEXT:NEXT
460 PSET(216,16),4:COLOR 3
470 PRINT#1,CHR$(200)
480 PSET(217,17),4:COLOR 15
490 PRINT#1,CHR$(211)
500 A$=" Speler ■ speelt horizont
aal.":GOSUB 2470
510 PRESET(64,89):COLOR6:PRINT#1," 2
520 FOR X=215 TO 183 STEP-8
530 PUT SPRITE 1,(X,14),6,1
540 PLAY"06C64"
550 FOR J=0 TO 800:NEXT:NEXT
560 PRINT#1,CHR$(200)
570 PRESET(185,17):COLOR 15
580 PRINT#1,CHR$(211)
590 A$="Met de cursortoetsen kan de
ruiter worden":GOSUB 2470
600 A$="verplaatst.":GOSUB 2470
610 A$=" Als na het verplaatsen van
de ruiters de":GOSUB 2470
620 A$="spatiebalk wordt ingedrukt
dan wordt het":GOSUB 2470
630 A$="cijfer bij Uw totaalscore op
geteld.":GOSUB 2470
640 A$=" Het cijfer in de ruiters ma-
akt dan plaats":GOSUB 2470
650 A$="voor een wit vierkantje.":GO
SUB 2470
660 A$=" Het is de bedoeling om per
speler zoveel":GOSUB 2470
670 A$="mogelijk punten bij elkaar t
e sprokkelens.":GOSUB 2470
680 Y=Y+16:GOSUB 2640:COLOR 1
690 PSET(4,182):PRINT#1,"Druk een to
ets voor tweede pag.
700
710 *** pagina 2 ***
720
730 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 730
740 SCREEN 0:WIDTH 37:COLOR 15,4,4
750 KEYOFF:CLS
760 IF Q=1 THEN 840
770 PRINT " Op ieder moment dat de
totaalscore exact een 25-voud is krij-
gt U 5 BONUSpunten.
780 PRINT " U bent niet verplicht om
steeds eencijfer te pakken. U mag d
e ruiters ook op een wit vierkantje z
etten als dat voordeel op kan leveren
. Het vierkantje wordt dan rood.
790 PRINT " Voorts gelden dan nog
de volgendespelregels:
800 PRINT " 1) De ruiters mag niet op
de uitgangspositie blijven staan.
810 PRINT " 2) De ruiters moet zodanig
verplaatst worden dat de tegenspeler
in staat is om een cijfer te pakken.
820 PRINT " 3) De ruiters mag nimmer o
p een roodvierkantje worden gezet.
830 PRINT " Overtreding van deze rege
ls kost U 5 STRAF-punten.
840 PRINT:PRINT " Druk de C in als
U alleen tegen de computer wilt spelen
of de T als U met z'n tweeën wilt sp
elen.
850 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 850
860 IF I$="C"OR I$="c"THEN CO=1:GOTO 890
870 IF I$="T"OR I$="t"THEN CO=0:GOTO 890
880 GOTO 850
890 SCREEN 2,1:COLOR 1,12,1:CLS
900
910 *** speelveld ***
920
930 LINE(115,2)-(220,15),1,BF

```



```

940 LINE(120,4)-(215,13),14,BF
950 PRESET(131,6):COLOR 6
960 PRINT#1,"SPROKKELEN
970 PRESET(130,6)
980 PRINT#1,"SPROKKELEN
990 LINE(88,17)-(256,182),3,BF
1000 FOR I=20 TO 180 STEP 20
1010 LINE (89,I)-(250,I-1),1,BF:NEXT
1020 FOR I=90 TO 250 STEP 20
1030 LINE(I,20)-(I-1,180),1,BF:NEXT
1040 COLOR 1:B=0:S=0
1050 FOR I=26 TO 166 STEP 20
1060 FOR J=90 TO 230 STEP 20
1070 PSET(J,I),1:B=B+1
1080 PRINT#1,A(B)
1090 NEXT:NEXT:COLOR 15
1100 LINE (8,50)-(80,30),6,BF
1110 LINE (12,46)-(76,34),14,BF
1120 LINE (8,80)-(80,60),10,BF
1130 LINE (12,76)-(76,64),14,BF
1140 LINE (8,130)-(80,90),5,BF
1150 LINE (12,126)-(76,94),14,BF
1160 LINE (8,180)-(80,140),6,BF
1170 LINE (12,176)-(76,144),14,BF
1180 PSET(20,98),14:COLOR 1
1190 PRINT#1,"SPELER
1200 PSET(20,112),14
1210 PRINT#1,"1:"
1220 PSET(20,148),14
1230 PRINT#1,"SPELER
1240 PSET(20,162),14
1250 PRINT#1,"2:"
1260 PSET(24,67),14
1270 PRINT#1,"SCORE:"
1280 IF CO=0 THEN 1310
1290 PRESET(6,8):PRINT#1,"COMPUTER I
S
1300 PRESET(16,18):PRINT#1,"SPELER 2
1310 D=6:E=5:U=0:S(6)=0:S(5)=0:S=0
1320 '
1330 '*** spelcyclus ***
1340 '
1350 GOSUB 2540:X=174:Y=102
1360 COLOR 15:SWAP D,E
1370 IF D=6 AND CO=1 THEN 2070
1380 PUT SPRITE 0,(X,Y),D,0
1390 FOR I=0 TO 200:NEXT
1400 I$=INKEY$:COLOR 14
1410 PSET(12,112+50*(D-5)),14
1420 PRINT#1,"█":COLOR 1
1430 PSET(12,112+50*(D-5)),14
1440 PRINT#1,D-4
1450 IF I$="" THEN 1400
1460 IF I$=" " THEN 1580
1470 IF D=6 THEN 1510
1480 IF ASC(I$)=30 THEN Y=Y-20
1490 IF ASC(I$)=31 THEN Y=Y+20
1500 GOTO 1530
1510 IF ASC(I$)=28 THEN X=X+20
1520 IF ASC(I$)=29 THEN X=X-20
1530 IF X<94 THEN X=94
1540 IF X>234 THEN X=234
1550 IF Y<22 THEN Y=22
1560 IF Y>162 THEN Y=162
1570 GOTO 1380
1580 CS=(Y-22)/2.5+(X-74)/20
1590 IF CS=C THEN SS=5
1600 C=CS:Z=0
1610 IF D=5 THEN 1650
1620 CC=(C-1)MOD8+1
1630 FOR I=CC TO CC+56 STEP 8
1640 Z=Z+A(I):NEXT:GOTO 1680
1650 CC=C-(C-1)MOD8
1660 FOR I=CC TO CC+7
1670 Z=Z+A(I):NEXT
1680 IF Z=0 THEN SS=5
1690 IF A(C)=0 THEN GOSUB 2390
1700 '

```

```

1710 '*** scoreberekening ***
1720 '
1730 S(D)=S(D)+A(C)
1740 S=S+A(C):A(C)=0:COLOR 1
1750 LINE (12,46)-(76,34),14,BF
1760 IF SS=5 THEN 1780
1770 IF S(D)MOD25=0 THEN S(D)=S(D)+5
:PSET(18,37),14:PRINT#1,"5 BONUS":PL
AY"06L8CFCF":GOTO 1790:ELSE GOTO 180
0
1780 S(D)=S(D)-5:PSET(18,37),14:PRIN
T#1,"5 STRAF":SS=0:PLAY"04L16GECEG"
1790 IF PLAY(0)=-1 THEN 1790
1795 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1800 LINE(40,112+50*(D-5))-(72,120+5
0*(D-5)),14,BF
1810 PSET(40,112+50*(D-5)),14
1820 COLOR 6
1830 PRINT#1,S(D):PLAY"06C64
1840 IF POINT(X+6,Y+8)=5 THEN 1890
1850 IF POINT(X+6,Y+8)=6 THEN 1890
1860 LINE(X,Y)-STEP(13,13),3,BF
1870 PSET(X+4,Y+4),3:COLOR 15
1880 PRINT#1,CHR$(200)
1890 IF S=317 THEN COLOR 1:GOTO 1910
1900 GOTO 1360
1910 IF S(5)=S(6) THEN 1990
1920 IF S(5)>S(6) THEN S=1 ELSE S=2
1930 LINE(5,10)-(80,55),12,BF
1940 LINE(5,5)-(100,16),12,BF
1950 PSET(16,20),12:PRINT#1,"SPELER"
S
1960 PSET(16,30),12:PRINT#1," IS
1970 PSET(20,40),12:PRINT#1,"WINNAAR
1980 GOTO 2000
1990 PSET(10,20),12:PRINT#1," REMISE
2000 GOSUB 2640
2010 PSET(10,183),12
2020 PRINT#1,"Druk toets in voor nie
uw spel
2030 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2030
2040 Q=1:GOTO 740
2050 '
2060 '*** computerzet ***
2070 '
2080 CC=C-(C-1)MOD8:R=0:U=U+1
2090 FOR I=CC TO CC+7
2100 R=R+1:G(I)=-10:Z=0
2110 FOR J=R TO R+56 STEP 8
2120 Z=Z+A(J)
2130 IF J=I THEN 2160
2140 F(J)=A(J)-A(I)
2150 IF F(J)>G(I) THEN G(I)=F(J)
2160 NEXT:IF Z=0 THEN G(I)=10
2170 XI=((I-1)MOD8)*20+94
2180 IFPOINT(XI+6,Y+8)=6 THEN G(I)=15
2185 IFPOINT(XI+6,Y+8)=5 THEN G(I)=15
2190 IF A(I)=0 THEN G(I)=G(I)+2
2200 NEXT:G=20:G(C)=G(C)+5
2210 PUT SPRITE 0,(X,Y),D,0
2220 FOR I=CC TO CC+7
2230 IF A(I)=0 AND U=1 THEN 2260
2240 IF(A(I)+S(D))MOD25=0 THEN G(I)=
G(I)-5
2250 IF G(I)<G THEN G=G(I):H=I
2260 NEXT:IF H=C THEN SS=5
2270 X=((H-1)MOD8)*20+94
2280 PUT SPRITE 0,(X,Y),D,0
2290 FOR J=0 TO 10
2300 PSET(12,162),14:COLOR 14
2310 PRINT#1,"█"
2320 PSET(12,162),14:COLOR 1
2330 PRINT#1,D+1
2340 NEXT
2350 C=H:GOSUB 2390:GOTO 1730
2360 '
2370 '*** subroutine L ***
2380 '

```



```

2390 IF A(C)>0 THEN RETURN
2400 IF POINT(X+6,Y+8)=5 THEN SS=5:R
RETURN
2405 IF POINT(X+6,Y+8)=6 THEN SS=5:R
RETURN
2410 PSET(X+4,Y+4),3:COLOR 6
2420 PRINT#1,CHR$(200)
2430 RETURN
2440 '
2450 '*** tekst op screen 2 ***
2460 '
2470 Y=Y+8:FOR I=1 TO LEN(A$)
2480 PRESET(6*I,Y)
2490 PRINT#1,MID$(A$,I,1)
2500 NEXT:RETURN
2510 '
2520 '*** sprites ***
2530 '
2540 RESTORE 2590
2550 FOR I=0 TO 1:S$=""
2560 FOR J=1 TO 8
2570 READ A:S$=S$+CHR$(A)
2580 NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT:RETURN
2590 DATA 254,130,130,130,130,25
4,0
2600 DATA 255,255,195,195,195,195,25
5,255
2610 '
2620 '*** schudden getallen ***
2630 '
2640 FOR I=1 TO 64:A(I)=IMOD9+1:NEXT
2650 FOR I=64 TO 2 STEP -1
2660 R=RND(-TIME)
2670 J=INT(RND(1)*I)+1
2680 SWAP A(J),A(I)
2690 NEXT:RETURN

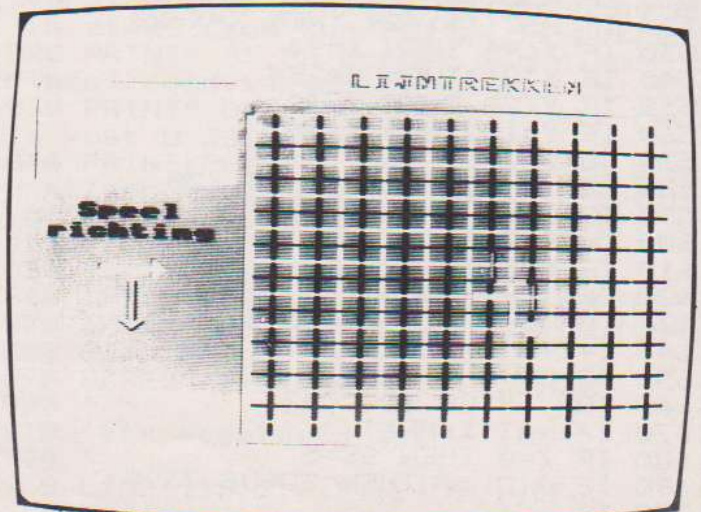
```

CONTOLETTING	Regel: 460 - 177	Regel: 920 - 58
Regel: 10 - 58	Regel: 470 - 175	Regel: 930 - 43
Regel: 20 - 58	Regel: 480 - 189	Regel: 940 - 54
Regel: 30 - 58	Regel: 490 - 186	Regel: 950 - 23
Regel: 40 - 58	Regel: 500 - 131	Regel: 960 - 18
Regel: 50 - 58	Regel: 510 - 165	Regel: 970 - 232
Regel: 60 - 58	Regel: 520 - 181	Regel: 980 - 18
Regel: 70 - 197	Regel: 530 - 107	Regel: 990 - 248
Regel: 80 - 63	Regel: 540 - 55	Regel: 1000 - 24
Regel: 90 - 17	Regel: 550 - 190	Regel: 1010 - 113
Regel: 100 - 58	Regel: 560 - 175	Regel: 1020 - 164
Regel: 110 - 58	Regel: 570 - 93	Regel: 1030 - 198
Regel: 120 - 58	Regel: 580 - 186	Regel: 1040 - 248
Regel: 130 - 166	Regel: 590 - 190	Regel: 1050 - 16
Regel: 140 - 89	Regel: 600 - 176	Regel: 1060 - 145
Regel: 150 - 193	Regel: 610 - 163	Regel: 1070 - 192
Regel: 160 - 121	Regel: 620 - 189	Regel: 1080 - 198
Regel: 170 - 69	Regel: 630 - 83	Regel: 1090 - 117
Regel: 180 - 239	Regel: 640 - 209	Regel: 1100 - 152
Regel: 190 - 25	Regel: 650 - 79	Regel: 1110 - 156
Regel: 200 - 235	Regel: 660 - 238	Regel: 1120 - 214
Regel: 210 - 239	Regel: 670 - 178	Regel: 1130 - 216
Regel: 220 - 122	Regel: 680 - 41	Regel: 1140 - 35
Regel: 230 - 93	Regel: 690 - 174	Regel: 1150 - 40
Regel: 240 - 95	Regel: 700 - 58	Regel: 1160 - 136
Regel: 250 - 112	Regel: 710 - 58	Regel: 1170 - 140
Regel: 260 - 114	Regel: 720 - 58	Regel: 1180 - 69
Regel: 270 - 122	Regel: 730 - 177	Regel: 1190 - 223
Regel: 280 - 127	Regel: 740 - 219	Regel: 1200 - 42
Regel: 290 - 139	Regel: 750 - 144	Regel: 1210 - 161
Regel: 300 - 124	Regel: 760 - 112	Regel: 1220 - 78
Regel: 310 - 95	Regel: 770 - 109	Regel: 1230 - 223
Regel: 320 - 148	Regel: 780 - 155	Regel: 1240 - 92
Regel: 330 - 23	Regel: 790 - 211	Regel: 1250 - 162
Regel: 340 - 221	Regel: 800 - 172	Regel: 1260 - 1
Regel: 350 - 168	Regel: 810 - 64	Regel: 1270 - 236
Regel: 360 - 255	Regel: 820 - 74	Regel: 1280 - 136
Regel: 370 - 23	Regel: 830 - 75	Regel: 1290 - 233
Regel: 380 - 86	Regel: 840 - 44	Regel: 1300 - 235
Regel: 390 - 170	Regel: 850 - 42	Regel: 1310 - 211
Regel: 400 - 85	Regel: 860 - 35	Regel: 1320 - 58
Regel: 410 - 206	Regel: 870 - 68	Regel: 1330 - 58
Regel: 420 - 101	Regel: 880 - 12	Regel: 1340 - 58
Regel: 430 - 52	Regel: 890 - 189	Regel: 1350 - 229
Regel: 440 - 55	Regel: 900 - 58	Regel: 1360 - 174
Regel: 450 - 190	Regel: 910 - 58	Regel: 1370 - 4

Regel: 1380 - 210	Regel: 1850 - 111	Regel: 2320 - 125
Regel: 1390 - 152	Regel: 1860 - 84	Regel: 2330 - 57
Regel: 1400 - 124	Regel: 1870 - 113	Regel: 2340 - 131
Regel: 1410 - 228	Regel: 1880 - 175	Regel: 2350 - 135
Regel: 1420 - 21	Regel: 1890 - 190	Regel: 2360 - 58
Regel: 1430 - 228	Regel: 1900 - 12	Regel: 2370 - 58
Regel: 1440 - 61	Regel: 1910 - 228	Regel: 2380 - 58
Regel: 1450 - 208	Regel: 1920 - 204	Regel: 2390 - 39
Regel: 1460 - 165	Regel: 1930 - 106	Regel: 2400 - 106
Regel: 1470 - 8	Regel: 1940 - 84	Regel: 2405 - 107
Regel: 1480 - 233	Regel: 1950 - 86	Regel: 2410 - 106
Regel: 1490 - 233	Regel: 1960 - 28	Regel: 2420 - 175
Regel: 1500 - 182	Regel: 1970 - 62	Regel: 2430 - 142
Regel: 1510 - 228	Regel: 1980 - 142	Regel: 2440 - 58
Regel: 1520 - 230	Regel: 1990 - 245	Regel: 2450 - 58
Regel: 1530 - 46	Regel: 2000 - 21	Regel: 2460 - 58
Regel: 1540 - 36	Regel: 2010 - 101	Regel: 2470 - 49
Regel: 1550 - 160	Regel: 2020 - 242	Regel: 2480 - 236
Regel: 1560 - 150	Regel: 2030 - 202	Regel: 2490 - 221
Regel: 1570 - 32	Regel: 2040 - 41	Regel: 2500 - 75
Regel: 1580 - 185	Regel: 2050 - 58	Regel: 2510 - 58
Regel: 1590 - 56	Regel: 2060 - 58	Regel: 2520 - 58
Regel: 1600 - 92	Regel: 2070 - 58	Regel: 2530 - 58
Regel: 1610 - 148	Regel: 2080 - 184	Regel: 2540 - 226
Regel: 1620 - 36	Regel: 2090 - 8	Regel: 2550 - 250
Regel: 1630 - 108	Regel: 2100 - 63	Regel: 2560 - 31
Regel: 1640 - 179	Regel: 2110 - 5	Regel: 2570 - 23
Regel: 1650 - 86	Regel: 2120 - 112	Regel: 2580 - 45
Regel: 1660 - 40	Regel: 2130 - 205	Regel: 2590 - 34
Regel: 1670 - 44	Regel: 2140 - 121	Regel: 2600 - 196
Regel: 1680 - 202	Regel: 2150 - 6	Regel: 2610 - 58
Regel: 1690 - 180	Regel: 2160 - 197	Regel: 2620 - 58
Regel: 1700 - 58	Regel: 2170 - 7	Regel: 2630 - 58
Regel: 1710 - 58	Regel: 2180 - 207	Regel: 2640 - 22
Regel: 1720 - 58	Regel: 2185 - 206	Regel: 2650 - 213
Regel: 1730 - 133	Regel: 2190 - 85	Regel: 2660 - 214
Regel: 1740 - 147	Regel: 2200 - 252	Regel: 2670 - 55
Regel: 1750 - 156	Regel: 2210 - 210	Regel: 2680 - 167
Regel: 1760 - 120	Regel: 2220 - 8	Regel: 2690 - 75
Regel: 1770 - 67	Regel: 2230 - 22	Totaal: 32987
Regel: 1780 - 211	Regel: 2240 - 134	
Regel: 1790 - 237	Regel: 2250 - 174	
Regel: 1795 - 200	Regel: 2260 - 167	
Regel: 1800 - 176	Regel: 2270 - 189	
Regel: 1810 - 0	Regel: 2280 - 210	
Regel: 1820 - 244	Regel: 2290 - 30	
Regel: 1830 - 41	Regel: 2300 - 136	
Regel: 1840 - 110	Regel: 2310 - 236	

LIJNTREKKEN

Dit is een nieuw spel, alleen voor 2 spelers. Er kan niet tegen de computer worden gespeeld. Speler 1 moet proberen een gesloten lijn te maken tussen de boven- en onderzijde van het speelveld. Speler 2 moet dit proberen tussen de linker- en rechterzijde. Het einde van het spel wordt -in tegenstelling tot de meeste andere spellen- niet door de computer gesignaleerd. Een dergelijke routine zou teveel tijd vergen.



Beeldscherm: WIDTH 36

```
.....
10 *****
20 *          LIJNTREKKEN          *
30 *
40 *Door: G.W.J.v.d.Pol,Nijmegen*
50 *(c)1987 MSX-Gids   Amsterdam*
60 *
70 *****
80
90 SCREEN 0:COLOR 15,4,4:WIDTH 40
100 KEYOFF:DEFINT A-Z:CLS:C=35
110 LOCATE 14,0:PRINT"LIJNTREKKEN.
120 PRINT:PRINT"Bij dit spel,dat doo
r twee personen moetworden gespeeld
is het de bedoeling omeen doorlope
nde lijn over het speelveldaan te b
rengen.
130 PRINT" Speler 1 (rood) moet de
lijn van bovenaar onder laten lopen
en volgt daarbijhet zwarte raster.
140 PRINT" Speler 2 (blauw) moet de
lijn van linksnaar rechts laten lope
n en volgt daartoehet witte raster.
150 PRINT" Elke speler kan beschikke
n over"C"balkjes om de lijn op te bo
uwen.Is daarna delijn nog niet volt
ooid dan kan hij voorde volgende zet
ten balkjes verplaatsen.
160 PRINT" M.b.v. de cursortoetsen m
oet een zoekernaar de gewenste plaat
s worden gestuurd. Een druk op de s
patiebalk zorgt er danvoor dat het b
alkje wordt geplaatst.
170 PRINT:PRINT" Als U een toets in
drukt dan ziet U eenkorte demonstrat
ie.
180 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 180
190 F=1:GOSUB 1500
200 F=0:GOSUB 2050
210 SCREEN 0:COLOR 15,4,4:CLS
220 PRINT"Nog even een paar richtlij
nen:"
230 PRINT:PRINT" 1) U mag nimmer de
lijn van de tegenspeler kruisen. Als
U het toch per ongelukzou doen dan
waarschuwt de computer voor"CHR$(34
)"Foute zet"CHR$(34)".
240 PRINT:PRINT" 2) Als de voorraad
balkjes verbruikt isdan geeft de com
puter het sein dat moetmoet worden
"CHR$(34)"gewisseld"CHR$(34)".
250 PRINT"Hiertoe moet de zoeker op
een inmiddelsoverbodige balk worde
n gezet. Na indrukken van de spatieb
alk verdwijnt hij dan.":
260 PRINT"Het opnieuw plaatsen gaat
daarna weer opde reeds bekende wijze
.
270 PRINT:PRINT" 3) Na iedere plaats
ing gaat de zet automatisch over naa
r de tegenspeler.
280 PRINT:PRINT" In plaats van met
de cursortoetsen enspatiebalk kan
ook met twee joysticksworden gespe
eld.
290 PRINT:PRINT" Druk nu een toets
in om te beginnen.":
300 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 300 ELSE
320
310 CLOSE#1:CLS:R=0:B=0
320 GOSUB 1500:COLOR 15
330 PRESET(12,144):PRINT#1,"U
340 PRESET(24,144):PRINT#1,"krijgt
350 PRESET(40,154):PRINT#1,"4
360 PRESET(16,164):PRINT#1,"balkjes
370 PRESET(28,174):PRINT#1,"kado
380 IFSTICK(0)<>0THENM=0:N=0:GOTO420
390 IFSTICK(1)<>0THENM=1:N=2:GOTO420
400 IFSTICK(2)<>0THENM=1:N=2:GOTO420
410 GOTO 380
420
430 *+++ rood +++
440
450 IF R=C THEN COLOR 8:GOSUB 1360
460 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 480
470 IF ASC(I$)=27 THEN 310
480 IF STICK(M)=1THEN Y=Y-8:GOSUB590
490 IF STICK(M)=5THEN Y=Y+8:GOSUB590
500 IF STICK(M)=3 THEN X=X+16
510 IF X>237 THEN X=X-16
520 IF STICK(M)=7 THEN X=X-16
530 IF X<93 THEN X=X+16
540 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,1
550 IF STRIG(M)=-1 THEN 640
560 FORI=1TO300:NEXT
570 GOTO 460
580
590 IFY<24THENY=Y+8:GOTO 620
600 IFY>168THENY=Y-8:GOTO 620
610 IFYMOD16=8THENX=X+8ELSEX=X-8
620 RETURN
630
640 IF STRIG(M)=-1 THEN 640
650 IF R=5 THEN GOSUB 1480
660 BEEP:LINE(8,8)-(78,52),7,BF
670 IF YMOD16=0 THEN 780
680 IF POINT(X,Y+3)=4 THEN 870
690 IF R=C THEN 730
700 IF POINT(X+3,Y)=8 THEN 560
710 LINE(X+3,Y-2)-(X+4,Y+10),8,B
720 R=R+1:GOTO 910
730 IF POINT(X+3,Y)=8 THEN R=R-1
740 LINE(X+3,Y-2)-(X+4,Y+10),3,B
750 LINE(X+3,Y-2)-(X+3,Y+10),1
760 LINE(X+3,Y+4)-(X+8,Y+4),15
770 GOTO 560
780 IF POINT(X+3,Y)=4 THEN 870
790 IF R=C THEN 830
800 IF POINT(X,Y+3)=8 THEN 560
810 LINE(X-3,Y+3)-(X+9,Y+5),8,BF
820 R=R+1:GOTO 910
830 IF POINT(X,Y+3)=8 THEN R=R-1
840 LINE(X-3,Y+3)-(X+9,Y+5),3,BF
850 LINE(X-3,Y+4)-(X+9,Y+4),1
860 GOTO 560
870 COLOR 8:GOSUB 1400:GOTO 560
880
890 *+++ blauw +++
900
910 IF B=C THEN COLOR 4:GOSUB 1360
920 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 940
930 IF ASC(I$)=27 THEN 310
940 IFSTICK(N)=1THEN V=V-8:GOSUB1050
950 IFSTICK(N)=5THEN V=V+8:GOSUB1050
960 IF STICK(N)=3 THEN H=H+16
970 IF H>237 THEN H=H-16
980 IF STICK(N)=7 THEN H=H-16
990 IF H<93 THEN H=H+16
1000 PUT SPRITE 0,(H,V),4,1
1010 IF STRIG(N)=-1THEN 1100
1020 FORI=1TO300:NEXT
1030 GOTO 920
1040
1050 IFV<24THENV=V+8:GOTO 1080
1060 IFV>168THENV=V-8:GOTO 1080
1070 IFVMOD16=0THENH=H+8ELSEH=H-8
1080 RETURN
1090
1100 IF STRIG(N)=-1 THEN 1100
1110 BEEP:LINE(8,8)-(79,52),7,BF
1120 IF VMOD16=8 THEN 1230
1130 IF POINT(H,V+3)=8 THEN 1320
1140 IF B=C THEN 1180
1150 IF POINT(H+3,V)=4 THEN 1020
1160 LINE(H+3,V-2)-(H+4,V+10),4,B
```



```

1170 B=B+1:GOTO 450
1180 IF POINT(H+3,V)=4 THEN B=B-1
1190 LINE(H+3,V-2)-(H+4,V+10),3,B
1200 LINE(H+3,V-2)-(H+3,V+10),15
1210 LINE(H+3,V+4)-(H+11,V+4),1
1220 GOTO 1020
1230 IF POINT(H+3,V)=8 THEN 1320
1240 IF B=C THEN 1280
1250 IF POINT(H,V+3)=4 THEN 1020
1260 LINE(H-3,V+3)-(H+9,V+5),4,BF
1270 B=B+1:GOTO 450
1280 IF POINT(H,V+3)=4 THEN B=B-1
1290 LINE(H-3,V+3)-(H+9,V+5),3,BF
1300 LINE(H-3,V+4)-(H+9,V+4),15
1310 GOTO 1020
1320 COLOR 4:GOSUB 1400:GOTO 1020
1330 '
1340 '+++ Aanwijzingen +++
1350 '
1360 BEEP
1370 PRESET(13,16):PRINT#1,"Wisselen
1380 PRESET(12,16):PRINT#1,"Wisselen
1390 RETURN
1400 '
1410 BEEP
1420 PRESET(25,32):PRINT#1,"Foute
1430 PRESET(24,32):PRINT#1,"Foute
1440 PRESET(33,40):PRINT#1,"zet
1450 PRESET(32,40):PRINT#1,"zet
1460 RETURN
1470 '
1480 LINE(0,140)-(84,190),3,BF
1490 PRESET(28,140):PRINT#1,"Voor
1500 PRESET(24,150):PRINT#1,"nieuw
1510 PRESET(28,160):PRINT#1,"spel
1520 PRESET(32,170):PRINT#1,"ESC
1530 PRESET(8,180):PRINT#1,"indrukk
en
1540 RETURN
1550 '
1560 '+++ Speelveld +++
1570 '
1580 SCREEN 2,0:COLOR 1,3,3:CLS
1590 OPEN"GRF:"AS#1
1600 FOR X=96 TO 240 STEP16
1610 LINE(X,20)-(X,180),1:NEXT
1620 FOR X=88 TO 248 STEP16
1630 LINE(X,20)-(X,180),15:NEXT
1640 FOR Y=20 TO 180 STEP16
1650 LINE(88,Y)-(248,Y),1:NEXT
1660 FOR Y=28 TO 176 STEP16
1670 LINE(88,Y)-(248,Y),15:NEXT
1680 DRAW"C4BM32,96R20U3F4G4U3L20U2
1690 PAINT(33,97),4
1700 DRAW"CBBM43,104D20L3F4E4L3U20L2
1710 PAINT(44,107),8
1720 LINE(86,21)-(88,179),4,BF
1730 LINE(248,21)-(250,179),4,BF
1740 LINE(88,17)-(248,20),8,BF
1750 LINE(88,180)-(248,183),8,BF
1760 LINE(6,6)-(81,54),4,BF
1770 LINE(8,8)-(79,52),7,BF
1780 PRESET(25,66):PRINT#1,"Speel
1790 PRESET(24,66):PRINT#1,"Speel
1800 PRESET(13,76):PRINT#1,"richting
1810 PRESET(12,76):PRINT#1,"richting
1820 COLOR 13
1830 PRESET(125,0):PRINT#1,"LIJNTREK
KEN
1840 PRESET(124,0):PRINT#1,"LIJNTREK
KEN
1850 COLOR 1:RESTORE 1890
1860 FOR I=1 TO 8:READ S#
1870 A#=#+CHR$(VAL("&H"+S#)):NEXT
1880 SPRITE$(1)=A#
1890 DATA 38,7C,FE,FE,7C,38,00
1900 IF F=1 THEN 1990
1910 K=8:X=141:Y=24:GOSUB 2290

```

```

1920 Y=168:GOSUB 2290
1930 X=189:GOSUB 2290
1940 Y=24 :GOSUB 2290
1950 K=4:X=93:Y=72:GOSUB 2310
1960 Y=120:GOSUB 2310
1970 X=237:GOSUB 2310
1980 Y=72 :GOSUB 2310
1990 X=157:Y=24:H=93:V=88:R=0:B=0
2000 PUT SPRITE 0,(X,Y),B,1
2010 RETURN
2020 '
2030 '+++ Demonstratie +++
2040 '
2050 X=173:Y=88:K=8
2060 GOSUB2280:GOSUB2270:GOSUB2280
2070 GOSUB2290:GOSUB2280:K=4
2080 X=93 :Y=88 :GOSUB2270:GOSUB2280
2090 X=173:Y=104:GOSUB2270:GOSUB2280
2100 GOSUB2310:GOSUB2280
2110 X=189:Y=104:K=8:GOSUB2270
2120 GOSUB2280:GOSUB2290:GOSUB2280
2130 X=181:Y=112:K=4:GOSUB2270
2140 GOSUB2280:GOSUB2290:GOSUB2280
2150 X=181:Y=96:K=8:GOSUB2270
2160 GOSUB2280:GOSUB2310:GOSUB2280
2170 X=189:Y=120:K=4:GOSUB2270
2180 GOSUB2280:GOSUB2310:GOSUB2280
2190 X=173:Y=72:K=8:GOSUB2270
2200 GOSUB2280:GOSUB2290:GOSUB2280
2210 X=205:Y=120:K=4:GOSUB2270
2220 GOSUB2280:GOSUB2310:GOSUB2280
2230 PRESET(24,20):PRINT#1,"EN ZO
2240 PRESET(20,30):PRINT#1,"VERDER
2250 FOR I=1 TO 5000:NEXT
2260 CLOSE#1:RETURN
2270 PUTSPRITE0,(X,Y),K,1:RETURN
2280 FOR I=1 TO 2000:NEXT:RETURN
2290 LINE(X+3,Y-2)-(X+4,Y+10),K,B
2300 BEEP:RETURN
2310 LINE(X-3,Y+3)-(X+9,Y+5),K,BF
2320 BEEP:RETURN

```

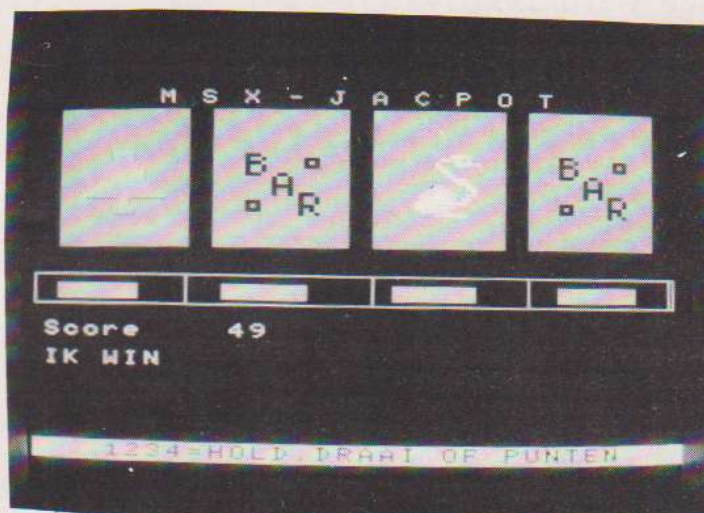
CONTROLETELLING		
Regel: 10 - 58	Regel: 410 - 52	Regel: 820 - 24
Regel: 20 - 58	Regel: 420 - 58	Regel: 830 - 132
Regel: 30 - 58	Regel: 430 - 58	Regel: 840 - 14
Regel: 40 - 58	Regel: 440 - 58	Regel: 850 - 88
Regel: 50 - 58	Regel: 450 - 137	Regel: 860 - 233
Regel: 60 - 58	Regel: 460 - 182	Regel: 870 - 139
Regel: 70 - 58	Regel: 470 - 117	Regel: 880 - 58
Regel: 80 - 58	Regel: 480 - 182	Regel: 890 - 58
Regel: 90 - 222	Regel: 490 - 185	Regel: 900 - 58
Regel: 100 - 193	Regel: 500 - 182	Regel: 910 - 117
Regel: 110 - 174	Regel: 510 - 183	Regel: 920 - 132
Regel: 120 - 209	Regel: 520 - 187	Regel: 930 - 117
Regel: 130 - 115	Regel: 530 - 40	Regel: 940 - 95
Regel: 140 - 182	Regel: 540 - 168	Regel: 950 - 98
Regel: 150 - 232	Regel: 550 - 136	Regel: 960 - 151
Regel: 160 - 140	Regel: 560 - 171	Regel: 970 - 135
Regel: 170 - 153	Regel: 570 - 132	Regel: 980 - 156
Regel: 180 - 137	Regel: 580 - 58	Regel: 990 - 248
Regel: 190 - 110	Regel: 590 - 223	Regel: 1000 - 145
Regel: 200 - 69	Regel: 600 - 110	Regel: 1010 - 55
Regel: 210 - 134	Regel: 610 - 14	Regel: 1020 - 171
Regel: 220 - 215	Regel: 620 - 142	Regel: 1030 - 82
Regel: 230 - 181	Regel: 630 - 58	Regel: 1040 - 58
Regel: 240 - 59	Regel: 640 - 136	Regel: 1050 - 164
Regel: 250 - 219	Regel: 650 - 164	Regel: 1060 - 51
Regel: 260 - 234	Regel: 660 - 95	Regel: 1070 - 195
Regel: 270 - 136	Regel: 670 - 85	Regel: 1080 - 142
Regel: 280 - 72	Regel: 680 - 96	Regel: 1090 - 58
Regel: 290 - 219	Regel: 690 - 51	Regel: 1100 - 87
Regel: 300 - 108	Regel: 700 - 45	Regel: 1110 - 96
Regel: 310 - 202	Regel: 710 - 202	Regel: 1120 - 29
Regel: 320 - 34	Regel: 720 - 24	Regel: 1130 - 21
Regel: 330 - 157	Regel: 730 - 132	Regel: 1140 - 231
Regel: 340 - 223	Regel: 740 - 197	Regel: 1150 - 227
Regel: 350 - 162	Regel: 750 - 84	Regel: 1160 - 160
Regel: 360 - 60	Regel: 760 - 98	Regel: 1170 - 42
Regel: 370 - 21	Regel: 770 - 233	Regel: 1180 - 77
Regel: 380 - 162	Regel: 780 - 96	Regel: 1190 - 159
Regel: 390 - 166	Regel: 790 - 152	Regel: 1200 - 58
Regel: 400 - 167	Regel: 800 - 45	Regel: 1210 - 49
	Regel: 810 - 19	Regel: 1220 - 182

Regel: 1230 - 21	Regel: 1620 - 139	Regel: 2010 - 142
Regel: 1240 - 76	Regel: 1630 - 56	Regel: 2020 - 58
Regel: 1250 - 227	Regel: 1640 - 4	Regel: 2030 - 58
Regel: 1260 - 233	Regel: 1650 - 182	Regel: 2040 - 58
Regel: 1270 - 42	Regel: 1660 - 8	Regel: 2050 - 121
Regel: 1280 - 77	Regel: 1670 - 194	Regel: 2060 - 11
Regel: 1290 - 232	Regel: 1680 - 212	Regel: 2070 - 227
Regel: 1300 - 62	Regel: 1690 - 29	Regel: 2080 - 92
Regel: 1310 - 182	Regel: 1700 - 222	Regel: 2090 - 124
Regel: 1320 - 84	Regel: 1710 - 54	Regel: 2100 - 111
Regel: 1330 - 58	Regel: 1720 - 66	Regel: 2110 - 84
Regel: 1340 - 58	Regel: 1730 - 134	Regel: 2120 - 31
Regel: 1350 - 58	Regel: 1740 - 69	Regel: 2130 - 80
Regel: 1360 - 192	Regel: 1750 - 139	Regel: 2140 - 31
Regel: 1370 - 19	Regel: 1760 - 99	Regel: 2150 - 68
Regel: 1380 - 18	Regel: 1770 - 102	Regel: 2160 - 52
Regel: 1390 - 142	Regel: 1780 - 0	Regel: 2170 - 96
Regel: 1400 - 58	Regel: 1790 - 255	Regel: 2180 - 52
Regel: 1410 - 192	Regel: 1800 - 93	Regel: 2190 - 36
Regel: 1420 - 232	Regel: 1810 - 92	Regel: 2200 - 31
Regel: 1430 - 231	Regel: 1820 - 249	Regel: 2210 - 112
Regel: 1440 - 72	Regel: 1830 - 108	Regel: 2220 - 52
Regel: 1450 - 71	Regel: 1840 - 107	Regel: 2230 - 52
Regel: 1460 - 142	Regel: 1850 - 76	Regel: 2240 - 166
Regel: 1470 - 58	Regel: 1860 - 118	Regel: 2250 - 121
Regel: 1480 - 107	Regel: 1870 - 75	Regel: 2260 - 177
Regel: 1490 - 250	Regel: 1880 - 162	Regel: 2270 - 98
Regel: 1500 - 130	Regel: 1890 - 163	Regel: 2280 - 125
Regel: 1510 - 28	Regel: 1900 - 231	Regel: 2290 - 252
Regel: 1520 - 81	Regel: 1910 - 8	Regel: 2300 - 136
Regel: 1530 - 85	Regel: 1920 - 238	Regel: 2310 - 69
Regel: 1540 - 142	Regel: 1930 - 2	Regel: 2320 - 136
Regel: 1550 - 58	Regel: 1940 - 126	Totaal: 26778
Regel: 1560 - 58	Regel: 1950 - 25	
Regel: 1570 - 58	Regel: 1960 - 211	
Regel: 1580 - 183	Regel: 1970 - 71	
Regel: 1590 - 224	Regel: 1980 - 195	
Regel: 1600 - 139	Regel: 1990 - 103	
Regel: 1610 - 44	Regel: 2000 - 168	

JACKPOT

Het is alweer anderhalf jaar geleden dat er een 'éénarmige bandiet' in de MSX-Gids heeft gestaan, dus mag er wel weer eens iets dergelijks geplaatst worden. Deze versie is veel sneller en de gokmogelijkheden zijn uitgebreid.

Veel plezier.



Beeldscherm: WIDTH 36

```

.....
10 COLOR13,15,15:SCREEN0:WIDTH40:CLEAR2000:KEYOFF
20 VERSIE$="#3.0"
25 "
30 LOCATE9,1:PRINT"M S X - J A C K P O T"
40 LOCATE0,6:PRINT"GEMAAKT DOOR JAN DE VRIES."
41 LOCATE0,8:PRINT"& RIK WANDERS"
43 LOCATE0,18:PRINT"(c)1987 MSX Gids Amsterdam"
49 "
50 FORI%=1TO5000:NEXT I%
60 CLS:PRINT"U begint met 50 punten van de bank. De <CAPS> toets moet AAN staan. De tekst in de TEKSTBALK geeft aan, wat U op dat moment kunt doen: de EERSTE letter van het woord start deze mogelijkheid. Alleen om de wiel en te laten draaien kunt U kiezen tussen <D> of <RTN>."
80 PRINT:PRINT"De HOLD toetsen zijn de cijfers 1-2-3-4 deze toetsen zetten HOLD aan en vervolgens weer uit."
90 PRINT:PRINT"In de puntenlijst is '-' het teken voor de BAR, 'xxxx' betekent 4 gelijken, 'oooo' ook, 'xxoo' is twee van 't ene en twee van 't andere teken."
100 LOCATE0,20:PRINT"Druk op een toets zodra U dit heeft gelezen"
110 DEFINT A-Z
120 GOSUB2750:'muziek
130 DEF FNRN(X)=1+INT(X*RND(X))
140 DU=FNRN(-TIME/2)
150 'IF PLAY(0)<>0 THEN 150
160 '** HOOFDPROGRAMMA **
170 GOSUB 330
180 GOSUB 620
190 IF GD<1 THEN GOTO 2200

```

MSX-GIDS BEWAARBANDEN

Voor de MSX Gids zijn nu ook opbergmappen verkrijgbaar. Deze bewaarbanden zijn - uiteraard - geel en hebben het MSX-Gids logo (in zwarte opdruk) op de voorzijde en op de rug. In deze mappen kunnen minstens 6 exemplaren van de Gids opgeborgen worden. De bladen worden in de map vastgezet met speciale (bijgeleverde) metalen klemmen. Hierbij wordt het blad niet beschadigd! De mappen worden geleverd in een bijbehorende verzenddoos en de prijs van deze bewaarband is f 19,95 per stuk. Deze prijs is inclusief BTW en verzendkosten.

De banden zijn te bestellen door overmaking van f 19,95 per stuk op Postbanknummer: 5036011 t.n.v. J. Herps te Amsterdam onder vermelding van 'bewaarband'.

Voor België is dit Bfr. 365 op bankrekening 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 26006, 1002 GA Amsterdam onder vermelding van 'bewaarband'.


```

200 IFGD>50THENGOSUB770:ELSEGOSUB780
210 IF NOT HV THEN GOSUB 1180:GOTO 2
30
220 GOSUB 1320
230 IN=-1:GOSUB 950
240 IF HO THEN LW=WI
250 GOSUB 1380
260 GOSUB 1510
270 IF HO AND WI<=LW THEN GOSUB 1770
:GOTO 290
280 IF WI>0 THEN GOSUB 1790
290 GOSUB 1110
300 GOTO 190
310 GOSUB 2050
320 END
330 '** INITIALISATIE **
340 JA=-1:NEE=0
350 CR#=CHR$(13):BS#=CHR$(8)
360 AF=1:AJ=4:AV=4:GD=50
370 RESTORE 2290:DIMKL(20),W(20,2),J
P(20),JT(20),HO(20),V(20),KZ(100),F(
20):COLOR15,1,1:SCREEN2,3
380 READ A$:IFA#="#"THENAF=AF-1:GOTO
480
390 A=VAL(A$):A#=CHR$(A)
400 FOR I=2TO32
410 READA:A#=A#+CHR$(A):NEXTI
420 IF AF=1THENA1#=#A#
430 SPRITE$(AF)=A#
440 READKL(AF),PR,W(AF,1),W(AF,2)
450 FORJ=JTOJ+PR-1:KZ(J)=AF:IFJ>KMT
ENKM=J
460 NEXTJ
470 AF=AF+1:GOTO380
480 RESTORE 2640
490 FORP=28 TO 30:H#="#":FORI=1TO32:R
EADA$:H#=H#+CHR$(VAL("&H"+A#)):NEXTI
500 SPRITE$(P)=H#:NEXTP
510 DATA120,10,136,30,120,50,104,30
520 DIMG(4),GX(4),GY(4)
530 RESTORE480
540 FORI=1TO4
550 READGX(I),GY(I)
560 NEXTI
570 HV=JA:DB=NEE:JP=NEE
580 JG=0
590 X(1)=15:X(2)=80:X(3)=145:X(4)=20
5
600 FORI=1TOAV:F(I)=1:NEXTI
610 RETURN
620 OPEN"GRP:"AS#1
630 LINE(10,80)-(60,10),4,BF
640 LINE(130,10)-(180,80),4,BF
650 LINE(70,10)-(120,80),4,BF
660 LINE(190,10)-(240,80),4,BF
670 LINE(0,110)-(250,95),11,B
680 LINE(60,110)-(130,95),11,B
690 LINE(190,110)-(248,95),11,B
700 LINE(5,120)-(120,127),1,BF
710 PSET(5,120):PRINT#1,USING"& ###
##":"Score",GD
720 COLOR 7:PRESET(50,0):PRINT#1,"M
S X - J A C P O T "
730 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
740 RESTORE730:S#="#":FORI=1TO32:READ
H$:S#=S#+CHR$(VAL("&H"+H#)):NEXTI:SP
RITE$(0)=S#
750 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,-22),0,0
:PUTSPRITEI+4,(0,80),0,0:NEXTI
760 RETURN
770 LINE(50,135)-(0,143),1,BF:PRESET
(5,135):COLOR 15:PRINT#1,"U WINT":RE
TURN
780 LINE(50,135)-(0,143),1,BF:PRESET
(5,135):COLOR 15:PRINT#1,"IK WIN"

```

```

790 LINE (256,192)-STEP(-256,-10),15
,BF
800 KL=1:X=130-4*LEN(T$):Y=183:GOSUB
820
810 RETURN
820 PSET(X,Y),POINT(X,Y)
830 COLOR KL
840 PRINT #1,T$;
850 RETURN
860 IF INKEY$<>""THEN 860
870 KL=K1:GOSUB 820
880 FOR I=1 TO 200:NEXT
890 KL=K0:GOSUB 820
900 FOR I=1 TO 200:NEXT
910 I$=INKEY$
920 IF I$="" THEN 870
930 IF INSTR(CO$,I$)=0 THEN 870
940 RETURN
950 IF IN=0 THEN RETURN
960 SG=SGN(IN)
970 COLOR 15
980 NO=200
990 SOUND 0,NO:SOUND 1,0
1000 SOUND 11,0:SOUND 12,3:SOUND 13,
8:SOUND 8,16
1010 FOR I=0 TO IN-SG STEP SG
1020 GD=GD+SG
1030 GOSUB 2280
1040 FOR J=1 TO 5
1050 NO=NO-SG:IF NO<0 THEN NO=250
1060 SOUND0,NO
1070 NEXT J,I
1080 SOUND 8,0
1090 IF GD>MG THEN MG=GD
1100 RETURN
1110 HV=WI>0 OR HO:HO=NEE
1120 FOR I=1 TO AV
1130 AH=AH-HO(I)
1140 HO(I)=NEE
1150 NEXT I
1160 T$="":KL=1:X=113:Y=100:GOSU
B 820
1170 RETURN
1180 T$="1234=HOLD,DRAAI OF PUNTEN":
GOSUB 790
1190 T$="
":TM#=T$:H#="HHHH"
1200 FOR I=1 TO 4:HO(I)=0:NEXT I
1210 K0=3:K1=1:X=10:Y=100:CO$="PD"+C
HR$(13)+"1234":GOSUB 860
1220 IF I$="P" THEN GOSUB2050:GOTO11
80
1230 HO=VAL(I$)
1240 IF HO=0 THEN 1280
1250 HO(HO)=NOT HO(HO)
1260 IF HO(HO) THEN MID$(H$,HO)="#"
:
MID$(T$,1+(HO-1)*8,4)="HOLD":ELSE MI
D$(T$,1+(HO-1)*8,4)="#"
1270 GOTO 1210
1280 HO=H$<>"HHHH"
1290 F(AF+1)=F(1)
1300 KL=K1:GOSUB 820
1310 RETURN
1320 T$=TM$:KL=1:X=10:Y=100:GOSUB820
1330 T$="DRAAI OF PUNTEN LIJST":GOSU
B 790
1340 T$="":K0=0:K1=8:X=112:Y=12:CO$=
"PD"+CHR$(13)
1350 GOSUB 860
1360 IF I$="P" THEN GOSUB2050:GOTO13
30
1370 RETURN
1380 DW=31:HO(5)=-1:P=FNRN(100)
1390 FORI=1TOAV
1400 IFHO(I)=-1THEN1470
1410 P(I)=P(I)-DW:IFP(I)<-15THENP(I)
=P(I)+40:F(I)=F(I)+1+AF*(F(I)=AF)
1420 IFRND(1)<.05THENHO(I)=-1

```



```

1430 IFHO(I)=-1ANDS(I)=0THENPLAY"S30
7L64T80A":S(I)=1:P(I)=32
1440 Q1=F(I):Q2=F(I)+1:IFQ2>AFTHENQ2
=Q2-AF
1450 PUTSPRITEI*2+7,(I*60-40,P(I)+48
),KL(Q2),Q2
1460 PUTSPRITEI*2+6,(I*60-40,P(I)),K
L(Q1),Q1
1470 NEXTI
1480 IFHO(1)*HO(2)*HO(3)*HO(4)=0THEN
GOTO1390
1490 FORI=1TO4:S(I)=0:NEXTI
1500 RETURN
1510 WI=0
1520 IF F(1)=3 AND F(2)=3 AND F(3)=3
AND F(4)=3 THEN WI=100:GOTO1710
1530 IF F(2)=3 AND F(3)=3 AND F(4)=3
THEN WI=50:GOTO1700
1540 IF F(2)=3 AND F(3)=3 AND F(1)=3
THEN WI=50:GOTO1700
1550 IF F(1)=3 AND F(2)=3 AND F(3)=F
(4) THEN WI=7:GOTO1700
1560 IF F(3)=3 AND F(4)=3 AND F(1)=F
(2) THEN WI=7:GOTO1700
1570 IF F(1)=3 AND F(2)=3 THEN WI=4:
GOTO 1720
1580 IF F(3)=3 AND F(4)=3 THEN WI=4:
GOTO 1720
1590 IF F(1)=3 AND F(2)=F(3) AND F(3
)=F(4) THEN WI=15:GOTO 1700
1600 IF F(4)=3 AND F(1)=F(2) AND F(2
)=F(3) THEN WI=15:GOTO 1700
1610 IF F(1)=3 AND F(2)=F(3) THEN WI
=10:GOTO 1700
1620 IF F(4)=3 AND F(2)=F(3) THEN WI
=10:GOTO 1700
1630 IF F(1)=F(2) AND F(2)=F(3) AND
F(3)=F(4) THEN WI=20:GOTO 1700
1640 IF F(1)=F(2) AND F(2)=F(3) THEN
WI=5:GOTO 1730
1650 IF F(2)=F(3) AND F(3)=F(4) THEN
WI=5:GOTO 1730
1660 IF F(2)=F(3) AND F(1)=F(4) THEN
WI=7:GOTO 1720
1670 IF F(1)=F(2) AND F(3)=F(4) THEN
WI=7:GOTO 1720
1680 IF F(1)=F(2) OR F(3)=F(4) THEN
WI=2:GOTO 1730
1690 RETURN
1700 IF WI>9 THEN PLAY "V15M6000L64G
BGBEBABFBDBFBFBFCBCBDBFBGBDBEBCBDBCF
BBBFBGBOBABOBCBDBEBFBDBOBDDBEFBACDFBO
BFBEBOBFBFCBABBDBG9BOFCDBFBBOBAGDAGFD
DFECL8C":GOTO1770
1720 PLAY"V15M600L64BCABCABOBFBEB":
GOTO1770
1730 PLAY"T255V15L6407AEFG":GOTO1770
1740 PLAY"S0 M5000 T120 L8 CCCF4ACCC
F4"
1750 PLAY"S0 M5000007 T120 L1 C"
1760 GOTO1770
1770 T$="Winst:"+STR$(WI):GOSUB 790
1780 RETURN
1790 ** VERWERK WINST **
1800 T$="GEWONNEN":KL=15:X=5:Y=150:G
OSUB 820
1810 IFWI>20ORTQTHENGOSUB2680
1820 IF HO OR GD<2 THEN T$="":CO$=""
ELSE T$="HOLD, ":CO$="1234"
1830 CO$=CO$+"CG"
1840 T$="GAMBLE OF COLLECT"
1850 GOSUB 790
1860 T$=STR$(WI):K0=0:K1=15:X=90:Y=1
50
1870 XL=X+LEN(T$)*8:YL=Y:LINE(X,Y-1)
-(XL,Y+9),1,BF
1880 GOSUB 860
1890 HO=JA
1900 IF I$="C" THEN HO=JA:IN=WI:GOSU
B 950:GOTO1930
1910 IFI$<>"G"THENRETURN
1920 T$="INZET:"+STR$(WI):GOSUB790:G
OSUB1940:IFWI>0THENGOTO1840
1930 PUTSPRITE31,(200,140),0,PYL+27:
RETURN
1940 LW=0:PYL=RND(-TIME)*4+1
1950 IFPYL>3THENPYL=1-TQ
1960 PUTSPRITE31,(200,140),15,PYL+27
1970 IF INKEY$<>CHR$(13)THENPYL=PYL+
1:GOTO1950
1980 IF PYL=1 THEN GW=0
1990 IF PYL=2 THEN GW=1
2000 IF PYL=3 THEN GW=6
2010 WI=INT(WI*GW/2)
2020 T$="WINST:"+STR$(WI):GOSUB790
2030 IF GW=6 THEN GOSUB 2680
2040 BEEP:RETURN
2050 LINE(0,118)-(255,175),4,BF
2060 PLAYP0$
2070 RESTORE2080
2080 DATA"2:xx?? 5:xxx? 10:-xx? 20:
xxxx
2090 DATA"2:??xx 5:?xxx 10:?xx- 50:
---?
2100 DATA"4:--?? 7:xoox 15:-xxx 50:
?---
2110 DATA"4:??-- 7:xxoo 15:xxx- 100:
----
2120 COLOR13:PRESET(50,122):PRINT#1,
"- PUNTEN JACKPOT-"
2130 PRESET(51,122):PRINT#1,"- FUNTE
N JACKPOT-":COLOR14:FOR Q=134TO164ST
EP10:READP$:PRESET(10,Q),15:PRINT#1,
P$:NEXTQ
2140 T$="P voor terug...":GOSUB790:T
$=""
2150 IF INKEY$<>"P" THEN PLAYP1$:GOT
O2150
2160 LINE(255,175)-(0,118),1,BF
2170 LINE(98,128)-(0,120),1,BF:COLOR
15:PRINT#1," SCORE":GD
2180 IFPLAY(0)<>0THENBEEP
2190 RETURN
2200 CLS:SCREEN0:COLOR 1,4,4
2210 LOCATE9,4:PRINT"U BENT FALIET
2220 LOCATE9,9:PRINT"NOG EENS GOKKEN
J/N?"
2230 A$=INKEY$
2240 IFA$=""THEN2230
2250 IFA$="J"DRA$="j"THENRUN
2260 CLS:LOCATE9,9:PRINT"TOT DE VOLG
ENDE KEER!"
2270 END
2280 LINE (120,128)-(5,120),1,BF:PRE
SET(5,120):PRINT#1,USING"&####";"S
core",GD:RETURN
2290 DATA&H22,&H2F,&H37,&H7F,&H7F,&
H7F,&H23,&H23,&H21,&H1,&H1,&H1,&H1,&
H1,&H1,&H3,&H0,&H0,&H80,&H0,&H10,&H1
8,&H8C,&H84,&HF8,&HF0,&HF0,&HF0,&HF0
,&H10,&H10,&H30
2300 DATA 1,1,0,20
2310 DATA&H0,&H0,&H1,&H1,&H0,&H0,&H
0,&H0,&H3,&H7,&HF,&HF,&H1F,&H1F,&HF,
&H1,&H3C,&HF4,&H1F,&H80,&HC0,&H60,&H
38,&H1C,&H86,&HC2,&HE6,&HEC,&HF8,&HE
0,&HC0,&HF8
2320 DATA15,1,0,20
2330 DATA &H70,&H48,&H70,&H48,&H48,&
H71,&H02,&H02
2340 DATA &H03,&H02,&H02,&H00,&H70,&
H50,&H70,&H00

```



```

2350 DATA &H00, &H0E, &H0A, &H0E, &H00, &
H80, &H40, &H40
2360 DATA &HC0, &H40, &H5C, &H12, &H12, &
H1C, &H14, &H12
2370 DATA 1, 1, 3, 99
2380 DATA &HFE, &H86, &H8A, &H97, &HA7, &
HC2, &H8F, &H97, &H97, &H85, &H85, &H85, &H
8D, &H80, &H80, &HFB, &H0, &H4, &H4, &H4, &H
1F, &H4, &H84, &H44, &H44, &H4, &H4, &H4, &H
8E, &H1F, &H1F, &H1F
2390 DATA 8, 2, 0, 2
2400 DATA &H00, &H00, &H60, &H60, &H7F, &
H6B, &H6B, &H0B, &H09, &H07, &H03, &H03, &
H03, &H02, &H04, &H1B, &H00, &H00, &H0C, &H
0C, &HFC, &H2C, &HAC, &HA0, &H20, &HC0, &HB
0, &H80, &H80, &H80, &H40, &H30
2410 DATA 13, 1, 0, 40
2420 DATA &H00, &H22, &H36, &H2A, &H22, &
H22, &H22, &H01
2430 DATA &H01, &H01, &H00, &H01, &H00, &
H00, &H00, &H00
2440 DATA &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &H
00, &H00, &HE0
2450 DATA &H00, &HE0, &H20, &HE0, &H12, &H
0C, &H0C, &H12
2460 DATA 6, 1, 0, 25
2470 DATA &H00, &H00, &H00, &H00, &H00, &
H7E, &HFF, &HFF
2480 DATA &HFF, &HFF, &HFF, &H7F, &H3E, &
H00, &H00, &H00
2490 DATA &H0B, &H0B, &H1B, &H1B, &H2B, &
H4B, &H8B, &H0B
2500 DATA &H3C, &H7E, &HFF, &HFF, &HFF, &
HFF, &H7E, &H3C
2510 DATA 8, 1, 0, 30
2520 DATA &H03, &H03, &H03, &H07, &H0F, &
H0F, &H0F, &H0F
2530 DATA &H1F, &H3F, &H7F, &HFF, &H01, &
H01, &H03, &H03
2540 DATA &HC0, &HC0, &HC0, &HE0, &HF0, &
HF0, &HF0, &HF0
2550 DATA &HFB, &HFC, &HFE, &HFF, &HB0, &
H80, &HC0, &HC0
2560 DATA 10, 1, 0, 7
2570 DATA &H15, &H0B, &H07, &H0D, &H19, &
H1F, &H7E, &H5F, &H50, &H3B, &H1C, &H0E, &H
07, &H53, &H71, &H23, &H4B, &HD4, &HEB, &HB
0, &H9B, &HFB, &H7E, &HFA, &H0A, &H1C, &H3B
, &H70, &HE0, &HCA, &HBE, &HC4
2580 DATA 7, 1, 0, 7
2590 DATA &H00, &H00, &H00, &H02, &HFF, &
H02, &H1F, &H32, &H62, &H42, &H4E, &H7E, &
H7F, &H3F, &H11, &H7F, &H00, &H00, &H00, &H
00, &HFB, &H00, &HC1, &H43, &H47, &H7F, &H4
1, &H7F, &HE0, &HC0, &H00, &HC0
2600 DATA 12, 1, 0, 0
2610 DATA &H07, &H0F, &H1C, &H1B, &H1B, &
H1B, &H00, &H03, &H03, &H00, &H1B, &H1B, &H
1B, &H1C, &H0F, &H07, &HF0, &HF0, &H3B, &H1
B, &H1B, &H1B, &H1B, &HF0, &HF0, &H1B, &H1B
, &H1B, &H1B, &H3B, &HF0, &HE0
2620 DATA 10, 1, 0, 2
2630 DATA#
2640 DATA F, F, 1C, 1B, 1B, 1B, 1B, 19, 19,
1A, 1E, 1C, F, F, 7, E0, F0, F0, 3B, 7B, 5B, 9B,
9B, 1B, 1B, 1B, 1B, 3B, F0, F0, E0
2650 DATA B, 1B, B, B, B, B, B, 1D, 3, 6, C, 1
B, 10, 0, 0, 0, 0, 4, C, 1B, 30, 60, C0, 9B, 24, 2
4, 4, B, 10, 20, 3C
2660 DATA 7, F, 1C, 1B, 1B, 1B, 0, 3, 3, 0, 1B,
1B, 1B, 1C, F, 7, F0, F0, 3B, 1B, 1B, 1B, 1B, F0
, F0, 1B, 1B, 1B, 3B, F0, E0
2670 DATA #
2680 SOUND 3, 8: SOUND 8, 13: SOUND 2, 8:
NO=55: R=11
2690 FORJ=1TO15
2700 FORI=20TO150STEP11
2710 SOUND0, I: NEXT I

```

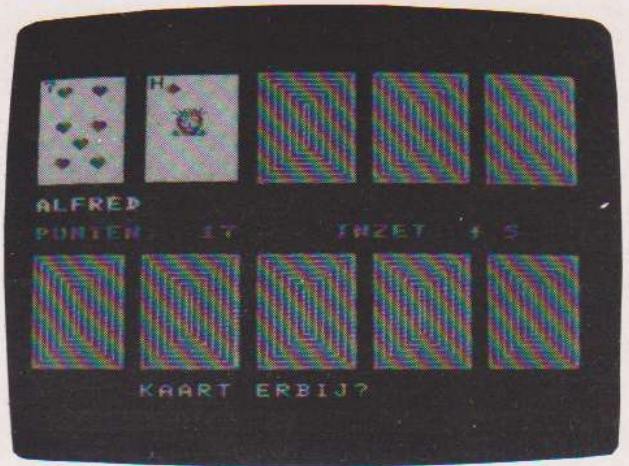
```

2720 FORI=150TO20STEP-11
2730 SOUND0, I: NEXT I
2740 NEXTJ: BEEP: RETURN
2750 PLAY"116T64", "116t64V11", "116t6
4s1m2000"
2760 SOUND6, 0: SOUND7, 2B
2770 P1$="r8o4ao5cedr16ger16o4ao5ced
o4bg"
2780 P2$="r16o2aar8er16g": P2$=P2$+P2
$
2790 P3$="o5aaaeo6eo5ar8"
2800 PLAYP0$, P0$, P0$
2810 FORI=1TO4: PLAYP1$: NEXT
2820 IF INKEY$ <> "" THEN 2990
2830 FORI=1TO4: PLAYP1$, P2$: NEXT
2840 IF INKEY$ <> "" THEN 2990
2850 FORI=1TO4: PLAYP1$, P2$, P3$: NEXT
2860 IF INKEY$ <> "" THEN 2990
2870 P3$=P3$+P3$
2880 IF INKEY$ <> "" THEN 2990
2890 FORI=1TO4: PLAYP1$, P2$, P3$: NEXT
2900 IF INKEY$ <> "" THEN 2990
2910 FORI=1TO4: PLAYP1$, P2$: NEXT
2920 IF INKEY$ <> "" THEN 2990
2930 FORI=1TO4: PLAYP1$: NEXT
2940 RETURN
2950 PLAY"S3A": RETURN
2960 PLAY"06L64B", "05L64C"
2970 PLAY"06L64C", "05L64B", "03L08E"
2980 PLAY"06L64D", "05L64A"
2990 RETURN

```

CONTROLETTELLING		
Regel: 10 - 62	Regel: 480 - 20	Regel: 1000 - 181
Regel: 20 - 217	Regel: 490 - 9	Regel: 1010 - 221
Regel: 25 - 58	Regel: 500 - 244	Regel: 1020 - 144
Regel: 30 - 176	Regel: 510 - 153	Regel: 1030 - 171
Regel: 40 - 2	Regel: 520 - 150	Regel: 1040 - 28
Regel: 41 - 157	Regel: 530 - 123	Regel: 1050 - 231
Regel: 43 - 111	Regel: 540 - 186	Regel: 1060 - 158
Regel: 49 - 58	Regel: 550 - 38	Regel: 1070 - 98
Regel: 50 - 204	Regel: 560 - 204	Regel: 1080 - 58
Regel: 60 - 2	Regel: 570 - 58	Regel: 1090 - 224
Regel: 70 - 46	Regel: 580 - 145	Regel: 1100 - 142
Regel: 80 - 36	Regel: 590 - 85	Regel: 1110 - 146
Regel: 90 - 70	Regel: 600 - 93	Regel: 1120 - 156
Regel: 100 - 207	Regel: 610 - 142	Regel: 1130 - 36
Regel: 110 - 89	Regel: 620 - 224	Regel: 1140 - 248
Regel: 120 - 215	Regel: 630 - 140	Regel: 1150 - 236
Regel: 130 - 32	Regel: 640 - 124	Regel: 1160 - 63
Regel: 140 - 27	Regel: 650 - 4	Regel: 1170 - 142
Regel: 150 - 58	Regel: 660 - 244	Regel: 1180 - 35
Regel: 160 - 58	Regel: 670 - 84	Regel: 1190 - 90
Regel: 170 - 6	Regel: 680 - 22	Regel: 1200 - 171
Regel: 180 - 41	Regel: 690 - 14	Regel: 1210 - 193
Regel: 190 - 169	Regel: 700 - 63	Regel: 1220 - 203
Regel: 200 - 126	Regel: 710 - 119	Regel: 1230 - 215
Regel: 210 - 149	Regel: 720 - 119	Regel: 1240 - 111
Regel: 220 - 232	Regel: 730 - 88	Regel: 1250 - 237
Regel: 230 - 56	Regel: 740 - 105	Regel: 1260 - 103
Regel: 240 - 142	Regel: 750 - 156	Regel: 1270 - 117
Regel: 250 - 36	Regel: 760 - 142	Regel: 1280 - 52
Regel: 260 - 166	Regel: 770 - 105	Regel: 1290 - 185
Regel: 270 - 115	Regel: 780 - 105	Regel: 1300 - 46
Regel: 280 - 35	Regel: 790 - 155	Regel: 1310 - 142
Regel: 290 - 21	Regel: 800 - 114	Regel: 1320 - 153
Regel: 300 - 117	Regel: 810 - 142	Regel: 1330 - 111
Regel: 310 - 197	Regel: 820 - 55	Regel: 1340 - 101
Regel: 320 - 129	Regel: 830 - 116	Regel: 1350 - 26
Regel: 330 - 58	Regel: 840 - 197	Regel: 1360 - 98
Regel: 340 - 144	Regel: 850 - 142	Regel: 1370 - 142
Regel: 350 - 139	Regel: 860 - 32	Regel: 1380 - 158
Regel: 360 - 27	Regel: 870 - 46	Regel: 1390 - 60
Regel: 370 - 184	Regel: 880 - 153	Regel: 1400 - 90
Regel: 380 - 25	Regel: 890 - 45	Regel: 1410 - 194
Regel: 390 - 46	Regel: 900 - 153	Regel: 1420 - 15
Regel: 400 - 245	Regel: 910 - 72	Regel: 1430 - 154
Regel: 410 - 217	Regel: 920 - 220	Regel: 1440 - 229
Regel: 420 - 247	Regel: 930 - 193	Regel: 1450 - 139
Regel: 430 - 23	Regel: 940 - 142	Regel: 1460 - 88
Regel: 440 - 247	Regel: 950 - 234	Regel: 1470 - 204
Regel: 450 - 239	Regel: 960 - 244	Regel: 1480 - 54
Regel: 460 - 205	Regel: 970 - 251	Regel: 1490 - 231
Regel: 470 - 78	Regel: 980 - 99	Regel: 1500 - 142
	Regel: 990 - 43	Regel: 1510 - 160

Regel: 1520 - 164	Regel: 2020 - 220	Regel: 2520 - 176
Regel: 1530 - 134	Regel: 2030 - 166	Regel: 2530 - 201
Regel: 1540 - 131	Regel: 2040 - 136	Regel: 2540 - 238
Regel: 1550 - 242	Regel: 2050 - 242	Regel: 2550 - 28
Regel: 1560 - 242	Regel: 2060 - 101	Regel: 2560 - 1
Regel: 1570 - 167	Regel: 2070 - 194	Regel: 2570 - 1
Regel: 1580 - 171	Regel: 2080 - 137	Regel: 2580 - 247
Regel: 1590 - 175	Regel: 2090 - 114	Regel: 2590 - 122
Regel: 1600 - 174	Regel: 2100 - 69	Regel: 2600 - 252
Regel: 1610 - 46	Regel: 2110 - 63	Regel: 2610 - 55
Regel: 1620 - 49	Regel: 2120 - 13	Regel: 2620 - 252
Regel: 1630 - 74	Regel: 2130 - 82	Regel: 2630 - 167
Regel: 1640 - 223	Regel: 2140 - 133	Regel: 2640 - 160
Regel: 1650 - 227	Regel: 2150 - 200	Regel: 2650 - 114
Regel: 1660 - 217	Regel: 2160 - 239	Regel: 2660 - 215
Regel: 1670 - 217	Regel: 2170 - 12	Regel: 2670 - 1
Regel: 1680 - 223	Regel: 2180 - 55	Regel: 2680 - 211
Regel: 1690 - 142	Regel: 2190 - 142	Regel: 2690 - 196
Regel: 1700 - 133	Regel: 2200 - 122	Regel: 2700 - 81
Regel: 1710 - 232	Regel: 2210 - 147	Regel: 2710 - 80
Regel: 1720 - 203	Regel: 2220 - 123	Regel: 2720 - 67
Regel: 1730 - 193	Regel: 2230 - 64	Regel: 2730 - 80
Regel: 1740 - 76	Regel: 2240 - 201	Regel: 2740 - 143
Regel: 1750 - 119	Regel: 2250 - 202	Regel: 2750 - 99
Regel: 1760 - 135	Regel: 2260 - 156	Regel: 2760 - 133
Regel: 1770 - 124	Regel: 2270 - 129	Regel: 2770 - 20
Regel: 1780 - 142	Regel: 2280 - 186	Regel: 2780 - 112
Regel: 1790 - 58	Regel: 2290 - 31	Regel: 2790 - 191
Regel: 1800 - 212	Regel: 2300 - 28	Regel: 2800 - 5
Regel: 1810 - 207	Regel: 2310 - 230	Regel: 2810 - 23
Regel: 1820 - 21	Regel: 2320 - 49	Regel: 2820 - 58
Regel: 1830 - 26	Regel: 2330 - 134	Regel: 2830 - 233
Regel: 1840 - 46	Regel: 2340 - 98	Regel: 2840 - 58
Regel: 1850 - 212	Regel: 2350 - 147	Regel: 2850 - 188
Regel: 1860 - 115	Regel: 2360 - 153	Regel: 2860 - 58
Regel: 1870 - 237	Regel: 2370 - 47	Regel: 2870 - 213
Regel: 1880 - 26	Regel: 2380 - 39	Regel: 2880 - 58
Regel: 1890 - 17	Regel: 2390 - 244	Regel: 2890 - 188
Regel: 1900 - 41	Regel: 2400 - 54	Regel: 2900 - 58
Regel: 1910 - 201	Regel: 2410 - 81	Regel: 2910 - 233
Regel: 1920 - 77	Regel: 2420 - 117	Regel: 2920 - 58
Regel: 1930 - 4	Regel: 2430 - 75	Regel: 2930 - 23
Regel: 1940 - 97	Regel: 2440 - 61	Regel: 2940 - 142
Regel: 1950 - 233	Regel: 2450 - 128	Regel: 2950 - 148
Regel: 1960 - 73	Regel: 2460 - 38	Regel: 2960 - 111
Regel: 1970 - 163	Regel: 2470 - 188	Regel: 2970 - 90
Regel: 1980 - 89	Regel: 2480 - 1	Regel: 2980 - 111
Regel: 1990 - 91	Regel: 2490 - 152	Regel: 2990 - 142
Regel: 2000 - 97	Regel: 2500 - 92	Totaal: 37820
Regel: 2010 - 156	Regel: 2510 - 36	



```

10 '
20 '
30 ' E E N E N T W I N T I G E N
40 '
50 ' Ad Schouwenaars - Apeldoorn
60 '
70 ' (c)1987 MSX Gids Amsterdam
80 '
90 '
100 '
110 KEYOFF: COLOR 15, 12, 12: SCREEN2, 2,
120 DEFINTA-Y: OPEN "GRP:" AS#1
130 LINE(0, 0) - (255, 191), 12, BF
140 QZ=RND(-TIME)
150 DIM KT(13, 4), XT(5)
160 VX=7: FOR K=1 TO 5
170 XT(K)=VX: VX=VX+48: NEXT
180 KR=5: Y1=0: Y2=63: GOSUB 1120
190 Y1=103: Y2=166: GOSUB 1120
200 GOSUB 1200
210 CLS: COLOR 15: SCREEN0: WIDTH40
220 DEFUSR9=342
230 E1$="
240 E2$=" | E E N E N T W I N T
I G E N
250 E3$=" |
260 PRINT: PRINTE1$: PRINTE2$: PRINTE3$
270 PRINT: PRINT: PRINT
280 L=USR9(0): INPUT "Wat is je naam";
N$
290 PRINT: PRINT: L=USR9(0)
300 PRINT "Spelregels zien?"
310 LOCATE 17, 10: A$=INPUT$(1)
320 IF A$="J" OR A$="j" THEN PRINT "
JA": GOSUB 1640: ELSE PRINT "NEE": FOR
W=0 TO 500: NEXT
330 CLS: SCREEN2, 2, 0
340 COLOR 15: TGOED=75
350 PSET(0, 71), 12: PRINT#1, " "; N$
360 PSET(1, 71), 12: PRINT#1, " "; N$
370 COLOR1
380 PSET(119, 71), 12: PRINT#1, " TEGOED
: f"
390 PSET(120, 71), 12: PRINT#1, " TEGOED
f"
400 COLOR14
410 PSET(127, 87), 12: PRINT#1, " INZET:
f"
420 PSET(128, 87), 12: PRINT#1, " INZET:
f"
430 PSET(0, 87), 12: PRINT#1, " PUNTEN:"
440 PSET(1, 87), 12: PRINT#1, " PUNTEN:"
450 COLOR1: PSET(0, 175), 12: PRINT#1, "
MSX"
460 PSET(1, 175), 12: PRINT#1, " MSX"
470 COLOR15: GOSUB 1320
480 SK=5: MSX=1: KAART=5

```




```

490 '----- retour -----
500 YA=6912:FOR AS=1 TO VL
510 VPOKEYA,209:YA=YA+4:NEXT
520 IF MSX=0 THEN KR=KAART ELSE KR=S
K
530 Y1=0:Y2=63:GOSUB 1120
540 IF MSX=0 THEN 550 ELSE KR=KAART:
Y1=103:Y2=166:GOSUB 1120
550 KAART=0:AAS=0:UIT=0:MSX=0
560 SP=0:ST=0:CP=0:CT=0:Y1=0:VL=0
570 FOR X=1 TO 13:FOR Y=1 TO 4
580 KT(X,Y)=1:NEXT Y,X
590 COLOR 1
600 PSET(207,71),12:PRINT#1,USING"##
#";TGOED
610 PSET(208,71),12:PRINT#1,USING"##
#";TGOED
620 GOSUB 2040
630 FOR W=0 TO 250:NEXT
640 IF KAART<2 THEN 670
650 GOSUB 2200
660 IF I$="J" OR I$="j" THEN 670 ELS
E GOTO 870
670 GOSUB 2310:GOSUB 2380
680 X1=XT(KAART1)
690 LINE(X1+1,Y1+1)-(X1+40,Y1+62),15
,BF
700 LINE(X1,Y1)-(X1+40,Y1+63),1,B
710 COLOR 1
720 PSET(X1+3,Y1+2),15:PRINT#1,SK$
730 IF K1=10 THEN PSET(X1+33,Y1+2),1
5:PRINT#1,"0"
740 IF KL=1 OR KL=3 THEN COLOR 8
750 ON K1 GOSUB 2520,2570,2590,2620,
2640,2660,2680,2710,2750,2780,2810,2
810,2810
760 GOSUB 3150
770 IF KAART<2 THEN 630
780 IF AAS=2 AND KAART=2 THEN LINE(8
0,87)-(96,95),9,BF:UIT=3:GOSUB 3330:
GOTO 500
790 IF ST>21 AND AAS>0 THEN GOSUB 36
30 ELSE IF ST>21 AND KAART=5 THEN UI
T=-3:GOSUB 3330:GOTO 500 ELSE IF ST>
21 THEN UIT=-1:GOSUB 3330:GOTO 500
800 IF ST=21 AND KAART=2 THEN UIT=2:
GOSUB 3330:GOTO 500
810 IF ST=21 THEN UIT=1:GOSUB 3330:G
OTO 500
820 IF ST<21 AND KAART=5 THEN UIT=3:
GOSUB 3330:GOTO 500
830 IF ST<21 AND KAART<5 THEN 630
840 '
850 ' computer speelt
860 '
870 SK=KAART:MSX=1:AAS=0:KAART=0:Y1=
103
880 GOSUB 2310:GOSUB 2380
890 X1=XT(KAART)
900 LINE(X1+1,Y1+1)-(X1+40,Y1+62),15
,BF
910 LINE(X1,Y1)-(X1+40,Y1+63),1,B
920 COLOR 1
930 PSET(X1+3,Y1+2),15:PRINT#1,SK$
940 IF K1=10 THEN PSET(X1+33,Y1+2),1
5:PRINT#1,"0"
950 IF KL=1 OR KL=3 THEN COLOR 8
960 ON K1 GOSUB 2520,2570,2590,2620,
2640,2660,2680,2710,2750,2780,2810,2
810,2810
970 GOSUB 3150
980 IF KAART<2 THEN 880
990 IF KAART=2 AND AAS=0 AND CT<16 T
HEN 1080
1000 IF KAART=3 AND AAS=0 AND CT<17
THEN 1080
1010 IF AAS=2 AND KAART=2 THEN LINE(
80,175)-(96,183),9,BF:UIT=-3:GOSUB 3
330:GOTO 500

```

```

1020 IF CT>21 AND AAS>0 THEN GOSUB 3
630 ELSE IF CT>21 AND KAART=5 THEN U
IT=3:GOSUB 3330:GOTO 500 ELSE IF CT>
21 THEN UIT=1:GOSUB 3330:GOTO 500
1030 IF CT=21 AND KAART=2 THEN UIT=-
2:GOSUB 3330:GOTO 500
1040 IF CT=21 THEN UIT=-1:GOSUB 3330
:GOTO 500
1050 IF CT<21 AND KAART=5 THEN UIT=-
3:GOSUB 3330:GOTO 500
1060 IF CT>ST OR CT=ST THEN UIT=-1:G
OSUB 3330:GOTO 500
1070 IF CT>17 AND CT<ST THEN UIT=1:G
OSUB 3330:GOTO 500
1080 FOR W=0 TO 500:NEXT:GOTO 880
1090 '
1100 ' tekenen
1110 '
1120 RESTORE 1280
1130 FOR K=1 TO KR:READ X1,X2
1140 C1=X1+20:C2=Y1+32
1150 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),11,B
1160 LINE(X1+1,Y1+1)-(X2-1,Y2-1),4,B
F
1170 FOR BB=1 TO 21 STEP 3
1180 LINE(X1+BB,Y1+BB)-(X2-BB,Y2-BB)
,11,B
1190 NEXT:PLAY "S6M10004E":NEXT:RETU
RN
1200 LINE(0,71)-(247,95),13,BF
1210 LINE(0,71)-(247,95),1,B
1220 PLAY"S9M999904FADGE","S8M888803
B.A.FG"
1230 PSET(15,79),12:PRINT#1,"E E N E
N T W I N T I G E N"
1240 PSET(16,79),12:PRINT#1,"E E N E
N T W I N T I G E N"
1250 FOR W=0 TO 3500:NEXT
1260 RETURN
1270 '
1280 DATA 7,47,55,95,103,143,151,191
,199,239
1290 '
1300 ' sprites tekenen
1310 '
1320 RESTORE 1450
1330 FOR SN=1 TO 4
1340 AS$="":FOR M=1 TO 8:READ SD
1350 AS$=AS$+CHR$(SD):NEXT
1360 BS$="":FOR M=1 TO 8:READ SD
1370 BS$=BS$+CHR$(SD):NEXT
1380 CS$="":FOR M=1 TO 8:READ SD
1390 CS$=CS$+CHR$(SD):NEXT
1400 DS$="":FOR M=1 TO 8:READ SD
1410 DS$=DS$+CHR$(SD):NEXT
1420 SPRITE$(SN)=AS$+BS$+CS$+DS$:NEX
T
1430 RETURN
1440 '
1450 DATA 0,1,15,31,63,112,254,232
1460 DATA 245,113,25,31,28,15,239,11
9
1470 DATA 1,227,159,190,240,60,238,5
4
1480 DATA 95,24,48,240,112,224,238,2
20
1490 DATA 5,26,15,31,62,56,62,120
1500 DATA 117,81,209,208,250,233,220
,123
1510 DATA 64,176,224,240,120,56,248,
60
1520 DATA 92,30,30,22,190,42,118,188
1530 DATA 37,21,223,42,31,48,54,56
1540 DATA 53,49,57,31,92,111,239,119
1550 DATA 72,80,246,168,240,24,216,5
6
1560 DATA 88,24,56,240,116,236,238,2
20
1570 DATA 56,40,120,80,112,160,224,1
60
1580 DATA 224,160,224,80,120,44,27,1
5

```



```

1590 DATA 56,40,60,20,28,10,14,10
1600 DATA 14,10,14,20,60,104,176,224
1610 '
1620 ' spelregels
1630 '
1640 LOCATE 0,7:PRINT"Probeer een score te behalen | kaart/pt"
1650 PRINT"van 21 punten. Ben je bang"
1660 PRINT"dat je te hoog gaat, dan kun | AAS 1/11"
1670 PRINT"je passen en afwachten wa t de | HEER 10"
1680 PRINT"bank (MSX-computer) zal | VROUW 10"
1690 PRINT"scoren."TAB(29)" | BOER 10"
1700 PRINT TAB(29)" | TIEN 10"
1710 PRINT"De inzet is van f 1 t/m f 9 | NEGEN 9"
1720 PRINT TAB(29)" | ACHT 8"
1730 PRINT"Wil je stoppen, dan moet je | ZEVEN 7"
1740 PRINT"bij INZET 'E' intikken. | ZES 6"
1750 PRINT TAB(29)" | VIJF 5"
1760 PRINT"Bij elke ronde wordt met 52 | VIER 4"
1770 PRINT"kaarten gestart."TAB(29)" | DRIE 3"
1780 PRINT TAB(29)" | TWEE 2"
1790 PRINT TAB(10)"[spatiebalk]"
1800 L=USR9(0)
1810 A$=INKEY$: IF A$<>CHR$(32) THEN
1810
1820 CLS:PRINT:PRINT
1830 PRINT " UITBETALING - INHOUDING "
1840 PRINT " ===== "
1850 PRINT:PRINT" *** DRIEVOUDIGE INZET"
1860 PRINT " ===== "
1870 PRINT TAB(10)"bij 2 azen
1880 PRINT TAB(10)"score 5 kaarten < 21"
1890 PRINT:PRINT" ** TWEEVOUDIGE INZET"
1900 PRINT " ===== "
1910 PRINT TAB(10)"bij 21 met 2 kaarten"
1920 PRINT:PRINT" * ENKELVOUDIGE INZET"
1930 PRINT " ===== "
1940 PRINT TAB(10)"bij 21 punten"
1950 PRINT TAB(10)"of hogere score dan de bank":PRINT
1960 PRINT "K R E D I E T L I M I E T - / - f 75,00":PRINT
1970 PRINT TAB(10)"[spatiebalk]"
1980 L=USR9(0)
1990 A$=INKEY$: IF A$<>CHR$(32) THEN
1990
2000 CLS:RETURN
2010 '
2020 ' inzet
2030 '
2040 L=USR9(0):COLOR 15
2050 LINE(119,175)-(127,183),12,BF
2060 PLAY "S9M999904E"
2070 PSET(47,175),12:PRINT#1," INZET f"
2080 PSET(119,175),12:I$=INPUT$(1):PRINT#1,I$
2090 IF VAL(I$)=0 AND I$="E" THEN 3800 ELSE IF VAL(I$)=0 THEN 2040
2100 IZ=VAL(I$)
2110 COLOR 14
2120 PSET(199,87),12:PRINT#1,IZ
2130 PSET(200,87),12:PRINT#1,IZ
2140 FOR W=0 TO 500:NEXT
2150 LINE(47,175)-(127,183),12,BF

```

```

2160 RETURN
2170 '
2180 ' kaart erbij
2190 '
2200 L=USR9(0):COLOR 15
2210 PLAY "V1303D32"
2220 PSET(47,175),12:PRINT#1," KAART ERBIJ?"
2230 PSET(159,175),12:I$=INPUT$(1)
2240 IF I$="J" OR I$="j" THEN PRINT#1," JA" ELSE PRINT#1," NEE"
2250 FOR W=0 TO 500:NEXT
2260 LINE(47,175)-(199,183),12,BF
2270 RETURN
2280 '
2290 ' kaart zoeken
2300 '
2310 K1=INT(RND(1)*13)+1
2320 KL=INT(RND(1)*4)+1
2330 IF KT(K1,KL)=0 THEN 2310 ELSE KT(K1,KL)=0
2340 KAART=KAART+1:RETURN
2350 '
2360 ' soort
2370 '
2380 IF KL=1 THEN TEK$="♥":GOTO 2420
2390 IF KL=3 THEN TEK$="♦":GOTO 2420
2400 IF KL=2 THEN TEK$="♣":GOTO 2420
2410 IF KL=4 THEN TEK$="♠"
2420 IF K1=1 THEN SK$="A":AAS=AAS+1:GOTO 2480
2430 IF K1=10 THEN SK$="1":GOTO 2480
2440 IF K1=11 THEN SK$="B":GOTO 2480
2450 IF K1=12 THEN SK$="V":GOTO 2480
2460 IF K1=13 THEN SK$="H":GOTO 2480
2470 SK$=CHR$(K1+48)
2480 RETURN
2490 '
2500 ' plaatsen [A]
2510 '
2520 PSET(X1+9,Y1+6),15:PRINT#1,TEK$
2530 IF KL=1 OR KL=3 THEN CC=8 ELSE CC=1
2540 PUT SPRITE VL,(X1+12,Y1+20),CC,4
2550 VL=VL+1:RETURN
2560 ' [2]
2570 GOSUB 3080:GOSUB 3100:RETURN
2580 ' [3]
2590 GOSUB 2990:GOSUB 3080
2600 GOSUB 3100:RETURN
2610 ' [4]
2620 GOSUB 2860:RETURN
2630 ' [5]
2640 GOSUB 2860:GOSUB 2990:RETURN
2650 ' [6]
2660 GOSUB 2860:GOSUB 3010:RETURN
2670 ' [7]
2680 GOSUB 2860:GOSUB 3010
2690 GOSUB 3060:RETURN
2700 ' [8]
2710 GOSUB 2860:GOSUB 3010
2720 GOSUB 3040:GOSUB 3060
2730 RETURN
2740 ' [9]
2750 GOSUB 2860:GOSUB 2940
2760 GOSUB 2990:RETURN
2770 ' [10]
2780 GOSUB 2860:GOSUB 2940
2790 GOSUB 2910:RETURN
2800 ' [B-V-H]
2810 PSET(X1+9,Y1+6),15:PRINT#1,TEK$
2820 IF KL=1 OR KL=3 THEN CC=8 ELSE CC=1
2830 PUT SPRITE VL,(X1+12,Y1+20),CC,K1-10
2840 VL=VL+1:RETURN
2850 '
2860 PSET(X1+9,Y1+6),15:PRINT#1,TEK$
2870 PSET(X1+25,Y1+6),15:PRINT#1,TEK$

```



```

2880 PSET(X1+9, Y1+48), 15: PRINT#1, TEK
$
2890 PSET(X1+25, Y1+48), 15: PRINT#1, TE
K$
2900 RETURN
2910 PSET(X1+17, Y1+13), 15: PRINT#1, TE
K$
2920 PSET(X1+17, Y1+41), 15: PRINT#1, TE
K$
2930 RETURN
2940 PSET(X1+9, Y1+20), 15: PRINT#1, TEK
$
2950 PSET(X1+25, Y1+20), 15: PRINT#1, TE
K$
2960 PSET(X1+9, Y1+34), 15: PRINT#1, TEK
$
2970 PSET(X1+25, Y1+34), 15: PRINT#1, TE
K$
2980 RETURN
2990 PSET(X1+17, Y1+27), 15: PRINT#1, TE
K$
3000 RETURN
3010 PSET(X1+9, Y1+27), 15: PRINT#1, TEK
$
3020 PSET(X1+25, Y1+27), 15: PRINT#1, TE
K$
3030 RETURN
3040 PSET(X1+17, Y1+16), 15: PRINT#1, TE
K$
3050 RETURN
3060 PSET(X1+17, Y1+37), 15: PRINT#1, TE
K$
3070 RETURN
3080 PSET(X1+17, Y1+6), 15: PRINT#1, TEK
$
3090 RETURN
3100 PSET(X1+17, Y1+48), 15: PRINT#1, TE
K$
3110 RETURN
3120 '
3130 ' [punten]
3140 '
3150 IF MSX=1 THEN 3230
3160 IF K1>1 AND K1<10 THEN SP=K1: GO
TO 3180
3170 IF K1=1 THEN SP=11 ELSE SP=10
3180 ST=ST+SP: SP=0: COLOR 14
3190 LINE(80, 87)-(96, 95), 12, BF
3200 PSET(72, 87), 12: PRINT#1, USING" #
##"; ST
3210 PSET(73, 87), 12: PRINT#1, USING" #
##"; ST
3220 RETURN
3230 IF K1>1 AND K1<10 THEN CP=K1: GC
TO 3250
3240 IF K1=1 THEN CP=11 ELSE CP=10
3250 CT=CT+CP: CP=0: COLOR 1
3260 LINE(80, 175)-(96, 183), 12, BF
3270 PSET(72, 175), 12: PRINT#1, USING"
##"; CT
3280 PSET(73, 175), 12: PRINT#1, USING"
##"; CT
3290 RETURN
3300 '
3310 ' [afrekenen]
3320 '
3330 IF UIT<1 THEN 3370
3340 FOR ZG=255 TO 0 STEP-1.25
3350 SOUND0, ZG: SOUND1, 0: SOUND8, 15: NE
XT
3360 SOUND8, 0: GOTO 3400
3370 FOR ZG=0 TO 255 STEP 1.25
3380 SOUND0, ZG: SOUND1, 8: SOUND8, 15: NE
XT
3390 SOUND8, 0
3400 LINE(47, 175)-(210, 185), 12, BF
3410 PRESET(47, 175), 12: COLOR 11
3420 IF UIT<1 THEN PRINT#1, " MIN"; AB
S(UIT); "MAAL DE INZET" ELSE PRINT#1,
" PLUS"; ABS(UIT); "MAAL DE INZET"
3430 FOR W=0 TO 1750: NEXT
3440 TGOED=TGOED+(IZ*UIT)

```

```

3450 COLOR1
3460 LINE(207, 71)-(239, 79), 12, BF
3470 PSET(207, 71), 12: PRINT#1, USING" #
##"; TGOED
3480 PSET(208, 71), 12: PRINT#1, USING" #
##"; TGOED
3490 LINE(199, 87)-(215, 95), 12, BF
3500 LINE(80, 87)-(96, 95), 12, BF
3510 IF TGOED<-75 THEN 3520 ELSE LIN
E(47, 175)-(220, 185), 12, BF: RETURN
3520 COLOR 1
3530 PSET(207, 71), 12: PRINT#1, USING" #
##"; TGOED
3540 PSET(208, 71), 12: PRINT#1, USING" #
##"; TGOED
3550 COLOR 3
3560 PSET(0, 183), 12: PRINT#1, " KREDIE
TLIMIET OVERSCHREDEN !!"
3570 PSET(1, 183), 12: PRINT#1, " KREDIE
TLIMIET OVERSCHREDEN !!"
3580 PLAY "S8M75003GEDAGBED"
3590 FOR W=0 TO 1200: NEXT: GOTO 3800
3600 '
3610 ' [aas 11->1]
3620 '
3630 AAS=AAS-1
3640 IF MSX=1 THEN 3710
3650 COLOR 14
3660 LINE(80, 87)-(96, 95), 12, BF
3670 ST=ST-10
3680 PSET(72, 87), 12: PRINT#1, USING" #
##"; ST
3690 PSET(73, 87), 12: PRINT#1, USING" #
##"; ST
3700 GOTO 3760
3710 COLOR 1
3720 LINE(80, 175)-(96, 183), 12, BF
3730 CT=CT-10
3740 PSET(72, 175), 12: PRINT#1, USING"
##"; CT
3750 PSET(73, 175), 12: PRINT#1, USING"
##"; CT
3760 RETURN
3770 '
3780 ' [einde]
3790 '
3800 FOR W=0 TO 500: NEXT
3810 FOR X=0 TO 256 STEP 8
3820 LINE(X, 0)-(X+8, 191), 12, BF: NEXT
3830 PLAY "S8M99904F"
3840 COLOR 15, 4, 4: SCREEN0: END
3850 '
3860 ' ===== BINDE LISTING =====

```

CONTOLE TELLING		
Regel: 10 - 50	Regel: 390 - 164	Regel: 780 - 151
Regel: 20 - 58	Regel: 400 - 218	Regel: 790 - 255
Regel: 30 - 58	Regel: 410 - 141	Regel: 800 - 8
Regel: 40 - 58	Regel: 420 - 142	Regel: 810 - 92
Regel: 50 - 58	Regel: 430 - 161	Regel: 820 - 13
Regel: 60 - 58	Regel: 440 - 162	Regel: 830 - 181
Regel: 70 - 58	Regel: 450 - 230	Regel: 840 - 58
Regel: 80 - 58	Regel: 460 - 222	Regel: 850 - 50
Regel: 90 - 58	Regel: 470 - 253	Regel: 860 - 58
Regel: 100 - 58	Regel: 480 - 136	Regel: 870 - 24
Regel: 110 - 0	Regel: 490 - 58	Regel: 880 - 26
Regel: 120 - 114	Regel: 500 - 236	Regel: 890 - 232
Regel: 130 - 148	Regel: 510 - 140	Regel: 900 - 43
Regel: 140 - 47	Regel: 520 - 1	Regel: 910 - 212
Regel: 150 - 50	Regel: 530 - 229	Regel: 920 - 239
Regel: 160 - 12	Regel: 540 - 248	Regel: 930 - 147
Regel: 170 - 87	Regel: 550 - 224	Regel: 940 - 170
Regel: 180 - 193	Regel: 560 - 194	Regel: 950 - 36
Regel: 190 - 177	Regel: 570 - 148	Regel: 960 - 203
Regel: 200 - 111	Regel: 580 - 136	Regel: 970 - 21
Regel: 210 - 245	Regel: 590 - 239	Regel: 980 - 108
Regel: 220 - 240	Regel: 600 - 37	Regel: 990 - 107
Regel: 230 - 0	Regel: 610 - 38	Regel: 1000 - 109
Regel: 240 - 128	Regel: 620 - 186	Regel: 1010 - 57
Regel: 250 - 6	Regel: 630 - 216	Regel: 1020 - 235
Regel: 260 - 195	Regel: 640 - 233	Regel: 1030 - 234
Regel: 270 - 39	Regel: 650 - 91	Regel: 1040 - 62
Regel: 280 - 24	Regel: 660 - 217	Regel: 1050 - 239
Regel: 290 - 42	Regel: 670 - 20	Regel: 1060 - 36
Regel: 300 - 0	Regel: 680 - 25	Regel: 1070 - 171
Regel: 310 - 247	Regel: 690 - 43	Regel: 1080 - 68
Regel: 320 - 223	Regel: 700 - 212	Regel: 1090 - 58
Regel: 330 - 45	Regel: 710 - 239	Regel: 1100 - 58
Regel: 340 - 241	Regel: 720 - 147	Regel: 1110 - 58
Regel: 350 - 42	Regel: 730 - 170	Regel: 1120 - 191
Regel: 360 - 43	Regel: 740 - 36	Regel: 1130 - 196
Regel: 370 - 207	Regel: 750 - 203	Regel: 1140 - 72
Regel: 380 - 163	Regel: 760 - 21	Regel: 1150 - 119
	Regel: 770 - 193	Regel: 1160 - 190

FLYING HERO

Bij dit behendigheids spel is het de bedoeling een verdwaald meisje uit een grot te redden. Het spel bestaat uit 20 verschillende speelvelden en 17 'levels' waarbij level 1 het eenvoudigste is. Wanneer onze 'hero' tegen de grot aanvliegt neemt zijn kracht af, hij komt dus niet meteen om het leven, maar als de kracht op is, verliest hij een leven. Deze levens worden voorgesteld door de helmpjes die tussen de levels en de score worden geplaatst. Nadat je het meisje hebt gered zal de score worden verhoogd en komt het volgende -moeilijker- level. De score wordt bepaald door de overgebleven 'power' en het aantal resterende levens. Onderweg kun je vreemde wezentjes tegenkomen die aardige bonuspunten kunnen opleveren. Onze hero kan ook schieten, maar dit kost energie en deze energie is in de hogere levels hard nodig. Na het intro-scherm verschijnt (even wachten) een overzicht van de puntentelling en de hoogste score. Er kan worden gespeeld met joystick en toetsenbord.



HET PROGRAMMA

In de regels 880 tot 970 worden de levens, de score en de kracht getekend. In regel 1030 wordt naar de routine gesprongen die de velden tekent en de regels 1110 tot 1270 zorgen voor de besturing. In 1630 tot 1560 wordt gekeken of er een botsing optreedt tussen speler en grot. Tevens worden de variabelen voor de goede richting bepaald. De velden worden getekend in de regels 1570 tot 4270 en in 4280 tot 4400 wordt er gevraagd in de vliegrichting. In de regels 4410 tot 4640 wordt gekeken hoeveel score je krijgt voor de levens en de overige kracht. Na 17 levels gespeeld te hebben worden de regels 4650 tot 4740 doorlopen en wordt terug naar het introscherm gesprongen. Als de 'power' op is dan worden de regels 4750 en 4910 doorlopen en wordt er gekeken of de levens op zijn.

VARIABLEN

- VE = TELLER VELDNUMMER
- LI = LEVENS
- SC = SCORE
- HI = HOOGSTE SCORE
- TM = LENGTE 'POWER' BALK
- BL = ASCII-CODE STRING BALKJE (137-144)
- JO = WAARDE JOYSTICK OF KEYBOARD
- ST = STRAALTELLER MOTOR EN BESTURING
- R = RICHTING HERO (1= RECHTS, 4=LINKS)
- X = X-AS HERO

Regel: 1170 - 148	Regel: 2330 - 91	Regel: 3490 - 38
Regel: 1180 - 77	Regel: 2340 - 168	Regel: 3500 - 56
Regel: 1190 - 150	Regel: 2350 - 58	Regel: 3510 - 119
Regel: 1200 - 114	Regel: 2360 - 58	Regel: 3520 - 239
Regel: 1210 - 34	Regel: 2370 - 58	Regel: 3530 - 37
Regel: 1220 - 178	Regel: 2380 - 74	Regel: 3540 - 38
Regel: 1230 - 54	Regel: 2390 - 77	Regel: 3550 - 241
Regel: 1240 - 55	Regel: 2400 - 77	Regel: 3560 - 195
Regel: 1250 - 164	Regel: 2410 - 226	Regel: 3570 - 196
Regel: 1260 - 142	Regel: 2420 - 216	Regel: 3580 - 62
Regel: 1270 - 58	Regel: 2430 - 25	Regel: 3590 - 118
Regel: 1280 - 73	Regel: 2440 - 43	Regel: 3600 - 58
Regel: 1290 - 58	Regel: 2450 - 64	Regel: 3610 - 58
Regel: 1300 - 58	Regel: 2460 - 51	Regel: 3620 - 58
Regel: 1310 - 58	Regel: 2470 - 67	Regel: 3630 - 157
Regel: 1320 - 105	Regel: 2480 - 142	Regel: 3640 - 88
Regel: 1330 - 114	Regel: 2490 - 58	Regel: 3650 - 250
Regel: 1340 - 191	Regel: 2500 - 58	Regel: 3660 - 56
Regel: 1350 - 138	Regel: 2510 - 58	Regel: 3670 - 72
Regel: 1360 - 192	Regel: 2520 - 227	Regel: 3680 - 223
Regel: 1370 - 140	Regel: 2530 - 94	Regel: 3690 - 224
Regel: 1380 - 193	Regel: 2540 - 43	Regel: 3700 - 117
Regel: 1390 - 142	Regel: 2550 - 254	Regel: 3710 - 239
Regel: 1400 - 194	Regel: 2560 - 58	Regel: 3720 - 232
Regel: 1410 - 144	Regel: 2570 - 180	Regel: 3730 - 40
Regel: 1420 - 66	Regel: 2580 - 58	Regel: 3740 - 39
Regel: 1430 - 142	Regel: 2590 - 125	Regel: 3750 - 40
Regel: 1440 - 58	Regel: 2600 - 171	Regel: 3760 - 142
Regel: 1450 - 58	Regel: 2610 - 58	Regel: 3770 - 58
Regel: 1460 - 228	Regel: 2620 - 186	Regel: 3780 - 58
Regel: 1470 - 223	Regel: 2630 - 58	Regel: 3790 - 58
Regel: 1480 - 11	Regel: 2640 - 104	Regel: 3800 - 224
Regel: 1490 - 13	Regel: 2650 - 58	Regel: 3810 - 101
Regel: 1500 - 104	Regel: 2660 - 124	Regel: 3820 - 236
Regel: 1510 - 16	Regel: 2670 - 58	Regel: 3830 - 81
Regel: 1520 - 168	Regel: 2680 - 180	Regel: 3840 - 72
Regel: 1530 - 70	Regel: 2690 - 130	Regel: 3850 - 58
Regel: 1540 - 180	Regel: 2700 - 58	Regel: 3860 - 58
Regel: 1550 - 228	Regel: 2710 - 180	Totaal: 45559
Regel: 1560 - 19	Regel: 2720 - 154	
Regel: 1570 - 252	Regel: 2730 - 142	
Regel: 1580 - 209	Regel: 2740 - 58	
Regel: 1590 - 0	Regel: 2750 - 110	
Regel: 1600 - 150	Regel: 2760 - 60	
Regel: 1610 - 58	Regel: 2770 - 58	
Regel: 1620 - 58	Regel: 2780 - 110	
Regel: 1630 - 58	Regel: 2790 - 236	
Regel: 1640 - 100	Regel: 2800 - 58	
Regel: 1650 - 46	Regel: 2810 - 227	
Regel: 1660 - 187	Regel: 2820 - 94	
Regel: 1670 - 163	Regel: 2830 - 157	
Regel: 1680 - 56	Regel: 2840 - 254	
Regel: 1690 - 65	Regel: 2850 - 58	
Regel: 1700 - 109	Regel: 2860 - 227	
Regel: 1710 - 30	Regel: 2870 - 241	
Regel: 1720 - 84	Regel: 2880 - 11	
Regel: 1730 - 18	Regel: 2890 - 25	
Regel: 1740 - 241	Regel: 2900 - 142	
Regel: 1750 - 96	Regel: 2910 - 238	
Regel: 1760 - 161	Regel: 2920 - 10	
Regel: 1770 - 165	Regel: 2930 - 142	
Regel: 1780 - 99	Regel: 2940 - 239	
Regel: 1790 - 234	Regel: 2950 - 253	
Regel: 1800 - 148	Regel: 2960 - 253	
Regel: 1810 - 190	Regel: 2970 - 11	
Regel: 1820 - 53	Regel: 2980 - 142	
Regel: 1830 - 95	Regel: 2990 - 252	
Regel: 1840 - 144	Regel: 3000 - 142	
Regel: 1850 - 63	Regel: 3010 - 246	
Regel: 1860 - 22	Regel: 3020 - 4	
Regel: 1870 - 69	Regel: 3030 - 142	
Regel: 1880 - 104	Regel: 3040 - 241	
Regel: 1890 - 70	Regel: 3050 - 142	
Regel: 1900 - 22	Regel: 3060 - 6	
Regel: 1910 - 136	Regel: 3070 - 142	
Regel: 1920 - 118	Regel: 3080 - 239	
Regel: 1930 - 83	Regel: 3090 - 142	
Regel: 1940 - 132	Regel: 3100 - 17	
Regel: 1950 - 128	Regel: 3110 - 142	
Regel: 1960 - 172	Regel: 3120 - 58	
Regel: 1970 - 234	Regel: 3130 - 58	
Regel: 1980 - 148	Regel: 3140 - 58	
Regel: 1990 - 114	Regel: 3150 - 118	
Regel: 2000 - 103	Regel: 3160 - 115	
Regel: 2010 - 58	Regel: 3170 - 180	
Regel: 2020 - 58	Regel: 3180 - 226	
Regel: 2030 - 58	Regel: 3190 - 56	
Regel: 2040 - 201	Regel: 3200 - 223	
Regel: 2050 - 46	Regel: 3210 - 224	
Regel: 2060 - 170	Regel: 3220 - 142	
Regel: 2070 - 91	Regel: 3230 - 169	
Regel: 2080 - 5	Regel: 3240 - 148	
Regel: 2090 - 99	Regel: 3250 - 151	
Regel: 2100 - 227	Regel: 3260 - 232	
Regel: 2110 - 250	Regel: 3270 - 39	
Regel: 2120 - 145	Regel: 3280 - 40	
Regel: 2130 - 146	Regel: 3290 - 142	
Regel: 2140 - 224	Regel: 3300 - 58	
Regel: 2150 - 230	Regel: 3310 - 58	
Regel: 2160 - 142	Regel: 3320 - 58	
Regel: 2170 - 58	Regel: 3330 - 254	
Regel: 2180 - 58	Regel: 3340 - 24	
Regel: 2190 - 58	Regel: 3350 - 13	
Regel: 2200 - 201	Regel: 3360 - 96	
Regel: 2210 - 10	Regel: 3370 - 70	
Regel: 2220 - 80	Regel: 3380 - 21	
Regel: 2230 - 148	Regel: 3390 - 26	
Regel: 2240 - 26	Regel: 3400 - 59	
Regel: 2250 - 221	Regel: 3410 - 180	
Regel: 2260 - 46	Regel: 3420 - 136	
Regel: 2270 - 142	Regel: 3430 - 199	
Regel: 2280 - 58	Regel: 3440 - 159	
Regel: 2290 - 58	Regel: 3450 - 207	
Regel: 2300 - 58	Regel: 3460 - 38	
Regel: 2310 - 60	Regel: 3470 - 37	
Regel: 2320 - 80	Regel: 3480 - 38	

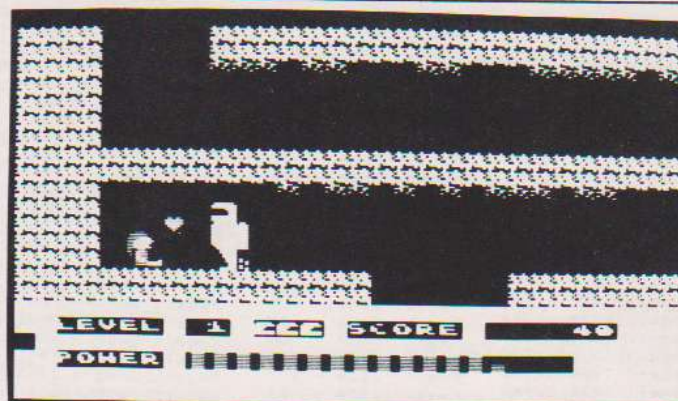
Y = Y-AS HERO
 PN = PUNTE TELLING BEESTEN (10-20-50)
 G = HULPVARIABLE BESTURING
 A = HULPVARIABLE WACHTLUSS ENZ.
 CO = KLEUR GROT
 F = HULPVARIABLE BESTURING

Beeldscherm: WIDTH 36

```

10
20 * ***** FLYING HERO *****
30 * Door: *
40 * Michel Janssen, Westervoort *
50 * (c)1987 MSX Gids Amsterdam *
80 * *****
90
100 SCREEN 1,2:WIDTH 30: COLOR 15,1,
1
110 ON STOP GOSUB 1290:STOP ON
120 ON ERROR GOTO 1290
130 KEY OFF:DEFINT A-Z
140 DIM PN(178)
150 ON INTERVAL=5 GOSUB 760:INTERVALD
N
160 FOR A=360 TO 721STEP8:VPOKE(A+
1),VPEEK(A):VPOKE(A),&H0:NEXT
170 FOR A=366 TO 729STEP8:VPOKE(A-1
),VPEEK(A):VPOKE(A),&H0:NEXT
180 FOR A=384 TO 980STEP8:FOR B=3 TO 6:
VPOKE A+B,VPEEK(A+B)\2 OR VPEEK(A+B
):NEXT B,A
190 LOCATE 10,10:PRINT"PLEASE WAIT"
200 LOCATE 2,20:PRINT"FLYING HERO"
.....
210 VPOKE 470,&H20
220 * sprites *****
230
240 FOR A=0 TO 11:A$="":B$=""
250 FOR C=1 TO 4:READ A$:FOR B=1 TO 16ST
EP2
260 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,B,2
)))
270 NEXT B,C:SPRITE$(A)=B$:NEXT
280 * karakters *****
290
300 FOR A=1 TO 18:READ B,D$
310 FOR C=1 TO 16 STEP 2
320 VPOKE(B*B)+C/2,VAL("&H"+MID$(D$
,C,2))
330 NEXT C,A
340 * kleuren *****
350
360 VPOKE 8196,49:VPOKE 8208,73
370 VPOKE 8209,97:VPOKE 8210,65
380 VPOKE 8211,66
390 VPOKE 8212,129
400
410 CLS:SOUND 0,0:INTERVAL OFF
420 DEFUSR=&H41:Q=USR(0)
430 FOR A=0 TO 22:PRINTSTRING$(30,128)
:PUT SPRITE A,(-32,-32):NEXT
440 VPOKE 8208,73:VPOKE 8214,65
450 FOR A=7 TO 11:LOCATE 10,A:PRINTSPAC
E$(9):NEXT
460 PUT SPRITE 1,(140,60),9,4
470 PUT SPRITE 2,(140,69),4,5
480 PUT SPRITE 3,(140,76),9,6
490 PUT SPRITE 4,(100,76),6,7
500 PUT SPRITE 5,(100,76),15,8
510 LOCATE 8,2:PRINT"FLYING HERO"
520 LOCATE 2,20:PRINT"Written by Mic
hel Janssen"

```



```

530 LOCATE 6,18:PRINT"* 1987 by MSX-
GIDS":TM=0
540 DEFUSR=&H44:Q=USR(0)
550 * wacht lus invoer
560
570 FOR JO=0 TO 2:IF STRIG(JO) THEN 7
80
580 B=1:IF T=20 THEN B=15:T=0
590 PUT SPRITE 6,(125,61),B,11
600 PUT SPRITE 7,(150,84+JO),15,10
610 NEXT:T=T+1:TM=TM+1
620 IF TM>120 THEN 630 ELSE 570
630 CLS:FOR A=0 TO 10:PUT SPRITE A,(-3
2,-32):NEXT:TM=0
640 LOCATE 8,22:PRINT"FLYING HERO"
650 LOCATE 8,23:PRINT"*****"
660 FOR A=1 TO 19:PRINT:NEXT A
670 LOCATE 3,7:PRINTCHR$(176)" 10 P
NT.
680 LOCATE 3,9:PRINTCHR$(178)" 50 P
NT.
690 LOCATE 3,11:PRINTCHR$(177)" 20
PNT.
700 LOCATE 16,7:PRINTCHR$(137)" 40 P
NT.
710 LOCATE 16,9:PRINTCHR$(140)" 10 P
NT.
720 LOCATE 16,11:PRINTCHR$(168)" 100
PNT."
730 LOCATE 6,14:PRINTUSING"high score
:#####":HI:" 6 x #
740 PUT SPRITE 0,(108,140),15,0
750 FOR A=1 TO 20000:NEXT:GOTO 410
760 SO=SO+2:SOUND 0,SO:SOUND 8,15
770 RETURN
780 * variabelen *****
790
800 LI=3:LE=1:SC=0
810 PN(176)=10:PN(177)=20:PN(178)=50
820 VE=2:G=5:X=48:Y=8:R=1:TM=24:BL=1
37
830 FOR A=0 TO 10:PUT SPRITE A,(-32,-3
2):NEXT
840 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"level":LE
850 FOR A=1 TO 5000:NEXT
860 DEFUSR=&H41:Q=USR(0):CLS
870 * print score etc *****
880
890 CLS
900 FOR A=17 TO 23:LOCATE 0,A:PRINTSTR
ING$(30,152):NEXT
910 LOCATE 2,18:PRINT"LEVEL"
920 LOCATE 15,18:PRINT"SCORE"
930 LOCATE 2,20:PRINT"POWER"
940 LOCATE 11,18:PRINTSPACE$(3)
950 LOCATE 8,18:PRINTUSING"##":LE
960 LOCATE 21,18:PRINTUSING"#####":
SC
970 LOCATE 11,18:PRINTSTRING$(LI,168
)
980 LOCATE 8,20:PRINTSTRING$(17,137)

```



```

990 FOR A=0TO9:PUT SPRITE A,(-32,-32):SOUND A,0:NEXT:SOUND 8,15
1000 CO=LE+4:IF CO>15 THEN CO=CO-10
1010 DEFUSR=&H41:Q=USR(0)
1020 VPOKE 8208,(CO*16)+1
1030 FOR A=1TO16:LOCATE 0,A:PRINTSTRING$(30,128)::NEXT
1040 ON VE GOSUB 1580,1760,1920,2050,2220,2340,2520,2700,2850,2930,3080,3220,3310,3430,3540,3630,3750,3880,4030,4170
1050 FOR A=1TO32:IF INT(RND(1)*10)>5 THEN 1080
1060 IF VPEEK(6208+A)=128 AND VPEEK(6240+A)=32 THEN VPOKE(6240+A),39
1070 IF VPEEK(6444+A)=128 AND VPEEK(6476+A)=32 THEN VPOKE(6476+A),39
1080 NEXT
1090 DEFUSR=&H44:Q=USR(0)
1100 ' hoofd lus *****
1110 '
1120 DEFUSR=342:Q=USR(0)
1130 F=STICK(J0):SOUND 7,37+(ST)
1140 SOUND0,0:IF F<>0 THEN G=F
1150 IF STRIG(J0) AND G=0 THEN PO=24:GOSUB 4310
1160 IF STRIG(J0) THEN G=0
1170 PUTSPRITE1,(X,Y),9,R:PUTSPRITE2,(X,Y+16),9,R+2:PUTSPRITE3,(X,Y+9),4,R+1
1180 IF R=1 THEN PUT SPRITE 6,(X+1,Y+23+ST),15,10 ELSE PUT SPRITE 6,(X+10,Y+23+ST),15,10
1190 IF VE=2 AND X<88 AND Y>64 THEN 4420
1200 ST=ST+1:IF ST>3 THEN ST=0:VPOKE 8214,16*INT(RND(1)*14)+1:LOCATE 21,18:PRINTUSING"#####":SC:GOTO 1120
1210 PO=PO+1:IF PO<13 THEN GOTO 1260
1220 IF TM<14 THEN SOUND 7,0:SOUND 0,200
1230 BL=BL+1:IF BL>141 THEN BL=138:TM=TM-1
1240 IF TM=7 THEN 4760
1250 PO=0:LOCATE TM,20:PRINTCHR$(BL)
1260 TL=0:IF G/2=CINT(G/2) THEN 1120
1270 ON G GOSUB 1370,,1430,,1480,,1530
1280 GOTO 1120
1290 ' stop routine *****
1300 SCREEN0:WIDTH 37:COLOR 15,4,4
1310 BEEP:KEYON:LOCATE 0,0
1320 PRINTSTRING$(37,42):LOCATE 6,2
1330 PRINT"FLYING HERO (C)MSX GIDS"
1340 LOCATE 0,4:PRINTSTRING$(37,42)
1350 ON ERROR GOTO 0
1360 END
1370 ' hero omhoog *****
1380 IF Y<16 AND VE=2 THEN Y=16 ELSE IF Y<16 THEN Y=96:VE=VE-5:GOTO 990
1390 FOR Z=6112TO 6113
1400 IF VPEEK(Z+(X/8)+(Y/8)*32)>40 THEN PO=20:Y=Y+8
1410 NEXT:Y=Y-8
1420 RETURN
1430 ' hero rechts *****
1440 R=1:IF X>224 THEN X=8:VE=VE+1:GOTO 990
1450 FOR Z=6146TO 6242 STEP 32
1460 IF VPEEK(Z+(X/8)+(Y/8)*32)>40 THEN PO=20:X=X-8
1470 NEXT:X=X+8:RETURN
1480 ' hero omlaag *****
1490 IF Y>96 THEN Y=16:VE=VE+5:GOTO 990
1500 FOR Z=6272 TO 6273
1510 IF VPEEK(Z+(X/8)+(Y/8)*32)>40 THEN PO=20:Y=Y-8

```

```

1520 NEXT:Y=Y+8:RETURN
1530 ' hero links *****
1540 R=4:IF X<16 THEN X=232:VE=VE-1:GOTO 990
1550 FOR Z=6143TO 6239 STEP 32
1560 IF VPEEK(Z+(X/8)+(Y/8)*32)>40 THEN PO=20:X=X+8
1570 NEXT:X=X-8:RETURN
1580 ' - 1 -
1590 '
1600 FOR A=3TO7:LOCATE 2,A
1610 PRINTSPACE$(24)::LOCATE 2,A+7
1620 PRINTSPACE$(24)::NEXT
1630 FOR A=14TO16:LOCATE 2,A
1640 PRINTSPACE$(4):LOCATE 10,A
1650 PRINTSPACE$(4):LOCATE 19,A
1660 PRINTSPACE$(5):NEXT
1670 FOR A=7TO9:LOCATE 2,A
1680 PRINTSPACE$(4):LOCATE 23,A
1690 PRINTSPACE$(3):NEXT
1700 IF LE<17 THEN RETURN
1710 A=INT(RND(1)*10)+6
1720 LOCATE 2,A:PRINTCHR$(178)
1730 LOCATE 4,5:PRINTCHR$(176)
1740 FOR A=10TO14:LOCATE 15,A
1750 PRINTSTRING$(2,136):NEXT:RETURN
1760 ' - 2 -
1770 '
1780 PUT SPRITE 4,(50,102),6,7
1790 PUT SPRITE 5,(50,102),15,8
1800 FOR A=3TO7:LOCATE 4,A
1810 PRINTSPACE$(26)::LOCATE 4,A+7
1820 PRINTSPACE$(26)::NEXT
1830 IF LE<2 THEN 1880
1840 LOCATE 15,11:PRINTCHR$(177)
1850 LOCATE 10,14:PRINTCHR$(142)
1860 FOR A=10TO14:LOCATE 26,A
1870 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
1880 FOR A=1TO3:LOCATE 4,A
1890 PRINTSPACE$(5):LOCATE 16,A+13
1900 PRINTSPACE$(6):NEXT
1910 RETURN
1920 ' - 3 -
1930 '
1940 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
1950 PRINTSPACE$(30)::LOCATE 0,A+7
1960 PRINTSPACE$(30)::NEXT
1970 IF LE<3 THEN 2000
1980 FOR A=10TO14:LOCATE 11,A
1990 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2000 FOR A=3TO16:LOCATE 4,A
2010 PRINTSPACE$(5):IF A<12 THEN 0
2020 LOCATE 9,7:PRINTCHR$(142)
2030 LOCATE 15,A:PRINTSPACE$(4)
2040 NEXT:RETURN
2050 ' - 4 -
2060 '
2070 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
2080 PRINTSPACE$(30)::LOCATE 0,A+7
2090 PRINTSPACE$(30)::NEXT
2100 LOCATE 13,14:PRINTCHR$(142)
2110 IF LE<4 THEN 2150
2120 LOCATE 24,4:PRINTCHR$(176)
2130 FOR A=10TO14:LOCATE 3,A
2140 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2150 FOR A=7TO9:LOCATE 6,A
2160 PRINTSPACE$(4):LOCATE 22,A
2170 PRINTSPACE$(4):NEXT
2180 LOCATE 20,10:PRINTCHR$(177)
2190 FOR A=3TO7:LOCATE 15,A
2200 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2210 RETURN
2220 ' - 5 -
2230 '
2240 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
2250 PRINTSPACE$(28)::LOCATE 0,A+7
2260 PRINTSPACE$(28)::NEXT

```



```

2270 IF LE<5 THEN 2300
2280 FOR A=10TO14:LOCATE 2,A
2290 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2300 FOR A=3TO16:LOCATE 24,A
2310 PRINTSPACE$(4):IF A<13 THEN 233
0
2320 LOCATE 5,A:PRINTSPACE$(5)
2330 NEXT:RETURN
2340 ' - 6 -
2350 '
2360 FOR A=1TO14:LOCATE 10,A
2370 PRINTSPACE$(4):LOCATE 19,A
2380 PRINTSPACE$(5):NEXT
2390 FOR A=10TO14:LOCATE 2,A
2400 PRINTSPACE$(28):NEXT
2410 IF LE<16 THEN 2460
2420 FOR A=10TO14:LOCATE 16,A
2430 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2440 LOCATE 11,11:PRINTCHR$(176)
2450 LOCATE 2,6:PRINTCHR$(177)
2460 FOR A=1TO7:LOCATE 2,A
2470 IF A>2 THEN 2500
2480 PRINTSPACE$(4):LOCATE 2,A+14
2490 PRINTSPACE$(4):NEXT
2500 PRINTSPACE$(8):LOCATE 24,A
2510 PRINTSPACE$(6):NEXT:RETURN
2520 ' - 7 -
2530 '
2540 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
2550 PRINTSPACE$(28)::LOCATE 0,A+7
2560 PRINTSPACE$(30)::NEXT
2570 IF LE<6 THEN 2610
2580 FOR A=3TO7:LOCATE 22,A
2590 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2600 IF LE<7 THEN 2630
2610 FOR A=10TO14:LOCATE 4,A
2620 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
2630 FOR A=1TO2:LOCATE 16,A
2640 PRINTSPACE$(5):LOCATE 12,A+14
2650 PRINTSPACE$(4):LOCATE 25,A+7
2660 PRINTSPACE$(3)
2670 LOCATE 25,9:PRINTCHR$(178)
2680 LOCATE 27,6:PRINTCHR$(177)
2690 NEXT:RETURN
2700 ' - 8 -
2710 '
2720 FOR A=3TO7:LOCATE 4,A
2730 PRINTSPACE$(26):LOCATE 11,A
2740 PRINTSTRING$(2,136):LOCATE 0,A+7
2750 PRINTSPACE$(30):NEXT
2760 FOR A=2TO26STEP3:B=INT(RND(1)*3
)
2770 IF B<2 THEN LOCATE A,10+B ELSE
LOCATE A,14
2780 B=INT(RND(1)*10)
2790 IF B>5 THEN PRINTCHR$(176) ELSE
PRINTCHR$(177)
2800 NEXT
2810 FOR A=1TO14:LOCATE 15,A
2820 PRINTSPACE$(4):IF A>7 THEN 2840
2830 LOCATE 4,A:PRINTSPACE$(5)
2840 NEXT:RETURN
2850 ' - 9 -
2860 '
2870 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
2880 PRINTSPACE$(30):LOCATE 6,A
2890 PRINTSTRING$(2,136):LOCATE 0,A+7
2900 PRINTSPACE$(30):LOCATE 20,A+7
2910 PRINTSTRING$(2,136):LOCATE 10,A+
2
2920 PRINTSPACE$(5):NEXT:RETURN
2930 ' - 10 -
2940 '
2950 FOR A=1TO14:LOCATE 5,A
2960 PRINTSPACE$(5):LOCATE 24,A
2970 PRINTSPACE$(4):NEXT
2980 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
2990 PRINTSPACE$(5):LOCATE 0,A+7
3000 PRINTSPACE$(28):LOCATE 18,A+9
3010 PRINTSPACE$(5):NEXT
3020 IF LE<10 THEN RETURN
3030 A=INT(RND(1)*8)+1
3040 LOCATE 24,A:PRINTCHR$(178)
3050 FOR A=10TO14:LOCATE 13,A
3060 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
3070 RETURN
3080 ' - 11 -
3090 '
3100 FORA=1TO16:LOCATE 2,A
3110 PRINTSPACE$(4):IF A<3 THEN 3130
3120 LOCATE 10,A:PRINTSPACE$(6)
3130 NEXT:FOR A=3TO7:LOCATE 16,A
3140 PRINTSPACE$(14):LOCATE 16,A+7
3150 PRINTSPACE$(14):NEXT
3160 FOR A=1TO LE/3
3170 B=INT(RND(1)*16)
3180 LOCATE 2,B:PRINTCHR$(178):NEXT
3190 IF LE<14 THEN RETURN
3200 FOR A=10TO14:LOCATE 18,A
3210 PRINTSTRING$(2,136):NEXT:RETURN
3220 ' - 12 -
3230 '
3240 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
3250 PRINTSPACE$(30):LOCATE 6,A
3260 PRINTSTRING$(2,136):LOCATE 0,A+7
3270 PRINTSPACE$(30):LOCATE 12,A-3
3280 PRINTSPACE$(4):LOCATE 4,A+9
3290 PRINTSPACE$(3):LOCATE 14,A+9
3300 PRINTSPACE$(4):NEXT:RETURN
3310 ' - 13 -
3320 '
3330 FOR A=3TO7: LOCATE 0,A
3340 PRINTSPACE$(30):LOCATE 0,A+7
3350 PRINTSPACE$(26):LOCATE 23,A+2
3360 PRINTSPACE$(3):NEXT
3370 IF LE<8 THEN RETURN
3380 FOR A=10TO14:LOCATE 15,A
3390 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
3400 IF LE<9 THEN RETURN
3410 FOR A=3TO7 :LOCATE 9,A
3420 PRINTSTRING$(2,136):NEXT:RETURN
3430 ' - 14 -
3440 '
3450 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
3460 PRINTSPACE$(30):LOCATE 19,A
3470 PRINTSTRING$(2,136):LOCATE 26,A
+7
3480 PRINTSPACE$(4):LOCATE 27,A+7
3490 PRINTSTRING$(2,136):NEXT
3500 FOR A=3TO16:LOCATE 4,A
3510 PRINTSPACE$(5):LOCATE 13,A
3520 PRINTSPACE$(4):LOCATE 22,A
3530 PRINTSPACE$(4):NEXT:RETURN
3540 ' - 15 -
3550 '
3560 FOR A=3TO7:LOCATE 0,A
3570 PRINTSPACE$(28):LOCATE 0,A+7
3580 PRINTSPACE$(28):LOCATE 18,A-3
3590 PRINTSPACE$(5):LOCATE 6,A+9
3600 PRINTSPACE$(3):LOCATE 24,A+9
3610 PRINTSPACE$(4):LOCATE 2,A+7
3620 PRINTSTRING$(2,136):NEXT:RETURN
3630 ' -16 -
3640 '
3650 LOCATE 5,15:PRINTSTRING$(22,144
)
3660 FOR A=3TO7:LOCATE 2,A
3670 PRINTSPACE$(28):LOCATE 2,A+7
3680 PRINTSPACE$(28):LOCATE 2,A+2
3690 PRINTSPACE$(4):LOCATE 2,A-3
3700 PRINTSPACE$(4):LOCATE 10,A-3
3710 PRINTSPACE$(6):NEXT
3720 IF LE<15 THEN RETURN
3730 FOR A=3TO7:LOCATE 7,A
3740 PRINTSTRING$(2,136):NEXT:RETURN

```



```

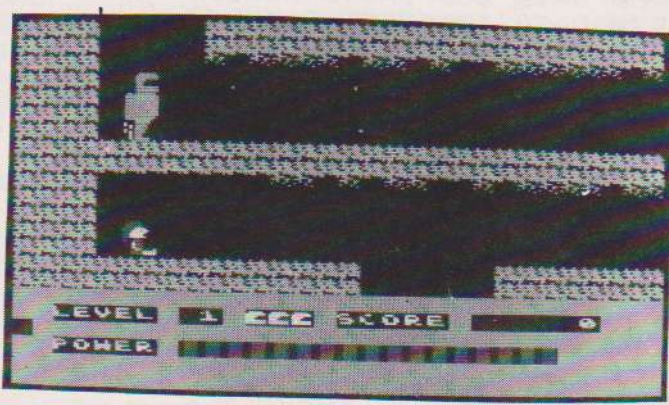
5120 DATA 3F7F7F0301017F7F
5130 DATA 7F00000003030303
5140 DATA 80C0C0C0C0C0C0C0
5150 DATA C01B3C3C3C3C3C3C
5160 DATA 3F7F7F7C7C7C7C71
5170 DATA 737F7F3F1F000000
5180 DATA C0C0C0C0C0C0C0C0
5190 DATA C0C0C0C0C0000000
5200 DATA 0E0C000000000F0F
5210 DATA 0707030301010F0F
5220 DATA 3C3C3C3C3C3C00C0
5230 DATA C0C0C0C0C0C0C0C0
5240 DATA 1E7F7FFBF1E0E0E0
5250 DATA CEDF575717191F1F
5260 DATA 0000000000000000
5270 DATA 0000000000000000
5280 DATA 000000070E1F1F1F
5290 DATA 0000080808060000
5300 DATA 0000080C08000800
5310 DATA 000000000008BF8B
5320 DATA 6CFE7E7C381000
5330 DATA 0000000000000000
5340 DATA 0000000000000000
5350 DATA 0000000000000000
5360 DATA 4050104050101010
5370 DATA 0000000000000000
5380 DATA 0000000000000000
5390 DATA 000000FF00000000
5400 DATA 000000FF00000000
5410 DATA 000000FF00000000
5420 DATA 000000FF00000000
5430 DATA 0000000000000000
5440 * *****
5450 * DATA KARAKTERS *
5460 * *****
5470 DATA 39,38E6248B02000000
5480 DATA 42,3C4299A1A199423C
5490 DATA 128,44FE6FFE37FFEF61
5500 DATA 129,FFFFFFFFFFFFFFFF
5510 DATA 136,773083BB38C2D803
5520 DATA 137,3E3E3E3E3E3E3E3E
5530 DATA 138,00003E3E3E3E3E3E
5540 DATA 139,000000003E3E3E3E
5550 DATA 140,0000000000003E3E
5560 DATA 141,0000000000000000
5570 DATA 142,001036361144DDDD
5580 DATA 144,0083C7FFFFFFFF
5590 DATA 152,FFFFFFFFFFFFFFFF
5600 DATA 160,6CFE7E7C381000
5610 DATA 168,007CFEF0E0FEFE00
5620 DATA 176,42A5187E99244242
5630 DATA 177,0000000000669918
5640 DATA 178,00070EF80E070000
5650 *
5660 * *****
5670 *
5680 * EINDE LISTING ! *
5690 *
5700 * FLYING-HERO *
5710 *
5720 * *****

```

```

CONTOLETELLING
Regel: 10 - 90
Regel: 20 - 58
Regel: 30 - 58
Regel: 40 - 58
Regel: 50 - 58
Regel: 80 - 58
Regel: 90 - 58
Regel: 100 - 46
Regel: 110 - 174
Regel: 120 - 65
Regel: 130 - 106
Regel: 140 - 86
Regel: 150 - 154
Regel: 160 - 5
Regel: 170 - 244
Regel: 180 - 203
Regel: 190 - 116
Regel: 200 - 140
Regel: 210 - 49
Regel: 220 - 58
Regel: 230 - 58
Regel: 240 - 155
Regel: 250 - 32
Regel: 260 - 30
Regel: 270 - 29
Regel: 280 - 58
Regel: 290 - 58
Regel: 300 - 149
Regel: 310 - 13
Regel: 320 - 92
Regel: 330 - 83
Regel: 340 - 58
Regel: 350 - 58
Regel: 360 - 162
Regel: 370 - 217
Regel: 380 - 178
Regel: 390 - 242
Regel: 400 - 58
Regel: 410 - 254
Regel: 420 - 105
Regel: 430 - 224
Regel: 440 - 164
Regel: 450 - 59
Regel: 460 - 226
Regel: 470 - 232
Regel: 480 - 246
Regel: 490 - 205
Regel: 500 - 214
Regel: 510 - 182
Regel: 520 - 213
Regel: 530 - 208
Regel: 540 - 108
Regel: 550 - 58
Regel: 560 - 58
Regel: 570 - 239
Regel: 580 - 133
Regel: 590 - 6
Regel: 600 - 156
Regel: 610 - 197
Regel: 620 - 198
Regel: 630 - 102
Regel: 640 - 136
Regel: 650 - 31
Regel: 660 - 200
Regel: 670 - 195
Regel: 680 - 203
Regel: 690 - 199
Regel: 700 - 138
Regel: 710 - 140
Regel: 720 - 218
Regel: 730 - 83
Regel: 740 - 17
Regel: 750 - 144
Regel: 760 - 181
Regel: 770 - 142
Regel: 780 - 58
Regel: 790 - 58
Regel: 800 - 52
Regel: 810 - 203
Regel: 820 - 75
Regel: 830 - 178
Regel: 840 - 34
Regel: 850 - 49
Regel: 860 - 66
Regel: 870 - 58
Regel: 880 - 58
Regel: 890 - 159
Regel: 900 - 152
Regel: 910 - 223
Regel: 920 - 238
Regel: 930 - 246
Regel: 940 - 39
Regel: 950 - 99
Regel: 960 - 255
Regel: 970 - 214
Regel: 980 - 67
Regel: 990 - 208
Regel: 1000 - 211
Regel: 1010 - 105
Regel: 1020 - 86
Regel: 1030 - 107
Regel: 1040 - 116
Regel: 1050 - 4
Regel: 1060 - 18
Regel: 1070 - 217
Regel: 1080 - 131
Regel: 1090 - 108
Regel: 1100 - 58
Regel: 1110 - 58
Regel: 1120 - 143
Regel: 1130 - 63
Regel: 1140 - 194
Regel: 1150 - 94
Regel: 1160 - 152
Regel: 1170 - 146
Regel: 1180 - 18
Regel: 1190 - 118
Regel: 1200 - 159
Regel: 1210 - 129
Regel: 1220 - 222
Regel: 1230 - 202
Regel: 1240 - 37
Regel: 1250 - 0
Regel: 1260 - 138
Regel: 1270 - 207
Regel: 1280 - 27
Regel: 1290 - 58
Regel: 1300 - 219
Regel: 1310 - 251
Regel: 1320 - 230
Regel: 1330 - 223
Regel: 1340 - 226
Regel: 1350 - 50
Regel: 1360 - 129
Regel: 1370 - 58
Regel: 1380 - 159
Regel: 1390 - 11
Regel: 1400 - 51
Regel: 1410 - 105
Regel: 1420 - 142
Regel: 1430 - 58
Regel: 1440 - 27
Regel: 1450 - 251
Regel: 1460 - 50
Regel: 1470 - 46
Regel: 1480 - 58
Regel: 1490 - 26
Regel: 1500 - 109
Regel: 1510 - 52
Regel: 1520 - 48
Regel: 1530 - 58
Regel: 1540 - 47
Regel: 1550 - 244
Regel: 1560 - 49
Regel: 1570 - 47
Regel: 1580 - 58
Regel: 1590 - 58
Regel: 1600 - 137
Regel: 1610 - 151
Regel: 1620 - 153
Regel: 1630 - 153
Regel: 1640 - 71
Regel: 1650 - 80
Regel: 1660 - 77
Regel: 1670 - 143
Regel: 1680 - 84
Regel: 1690 - 75
Regel: 1700 - 244
Regel: 1710 - 3
Regel: 1720 - 234
Regel: 1730 - 191
Regel: 1740 - 158
Regel: 1750 - 32
Regel: 1760 - 58
Regel: 1770 - 58
Regel: 1780 - 181
Regel: 1790 - 190
Regel: 1800 - 139
Regel: 1810 - 155
Regel: 1820 - 155
Regel: 1830 - 198
Regel: 1840 - 205
Regel: 1850 - 168
Regel: 1860 - 169
Regel: 1870 - 88
Regel: 1880 - 133
Regel: 1890 - 91
Regel: 1900 - 78
Regel: 1910 - 142
Regel: 1920 - 58
Regel: 1930 - 58
Regel: 1940 - 135
Regel: 1950 - 155
Regel: 1960 - 159
Regel: 1970 - 63
Regel: 1980 - 154
Regel: 1990 - 88
Regel: 2000 - 146
Regel: 2010 - 232
Regel: 2020 - 164
Regel: 2030 - 76
Regel: 2040 - 75
Regel: 2050 - 58
Regel: 2060 - 58
Regel: 2070 - 135
Regel: 2080 - 155
Regel: 2090 - 159
Regel: 2100 - 171
Regel: 2110 - 215
Regel: 2120 - 208
Regel: 2130 - 148
Regel: 2140 - 88
Regel: 2150 - 147
Regel: 2160 - 83
Regel: 2170 - 76
Regel: 2180 - 209
Regel: 2190 - 148
Regel: 2200 - 88
Regel: 2210 - 142
Regel: 2220 - 58
Regel: 2230 - 58
Regel: 2240 - 135
Regel: 2250 - 153
Regel: 2260 - 157
Regel: 2270 - 110
Regel: 2280 - 147
Regel: 2290 - 88
Regel: 2300 - 164
Regel: 2310 - 12
Regel: 2320 - 69
Regel: 2330 - 75
Regel: 2340 - 58
Regel: 2350 - 58
Regel: 2360 - 146
Regel: 2370 - 80
Regel: 2380 - 77
Regel: 2390 - 147
Regel: 2400 - 98
Regel: 2410 - 24
Regel: 2420 - 159
Regel: 2430 - 88
Regel: 2440 - 200
Regel: 2450 - 191
Regel: 2460 - 135
Regel: 2470 - 226
Regel: 2480 - 79
Regel: 2490 - 76
Regel: 2500 - 57
Regel: 2510 - 22
Regel: 2520 - 58
Regel: 2530 - 58
Regel: 2540 - 135
Regel: 2550 - 153
Regel: 2560 - 159
Regel: 2570 - 167
Regel: 2580 - 155
Regel: 2590 - 88
Regel: 2600 - 188
Regel: 2610 - 149
Regel: 2620 - 88
Regel: 2630 - 142
Regel: 2640 - 88
Regel: 2650 - 95
Regel: 2660 - 142
Regel: 2670 - 216
Regel: 2680 - 214

```



Regel: 2690 - 75
 Regel: 2700 - 58
 Regel: 2710 - 58
 Regel: 2720 - 139
 Regel: 2730 - 92
 Regel: 2740 - 52
 Regel: 2750 - 100
 Regel: 2760 - 8
 Regel: 2770 - 88
 Regel: 2780 - 252
 Regel: 2790 - 147
 Regel: 2800 - 131
 Regel: 2810 - 151
 Regel: 2820 - 6
 Regel: 2830 - 68
 Regel: 2840 - 75
 Regel: 2850 - 58
 Regel: 2860 - 58
 Regel: 2870 - 135
 Regel: 2880 - 93
 Regel: 2890 - 52
 Regel: 2900 - 114
 Regel: 2910 - 55
 Regel: 2920 - 21
 Regel: 2930 - 58
 Regel: 2940 - 58
 Regel: 2950 - 143
 Regel: 2960 - 54
 Regel: 2970 - 76
 Regel: 2980 - 103
 Regel: 2990 - 41
 Regel: 3000 - 80
 Regel: 3010 - 77
 Regel: 3020 - 237
 Regel: 3030 - 254
 Regel: 3040 - 254
 Regel: 3050 - 156
 Regel: 3060 - 88
 Regel: 3070 - 142
 Regel: 3080 - 58
 Regel: 3090 - 58
 Regel: 3100 - 110
 Regel: 3110 - 39
 Regel: 3120 - 73
 Regel: 3130 - 50
 Regel: 3140 - 94
 Regel: 3150 - 84
 Regel: 3160 - 118
 Regel: 3170 - 2
 Regel: 3180 - 168
 Regel: 3190 - 241
 Regel: 3200 - 161
 Regel: 3210 - 32
 Regel: 3220 - 58
 Regel: 3230 - 58
 Regel: 3240 - 135
 Regel: 3250 - 93
 Regel: 3260 - 52
 Regel: 3270 - 103
 Regel: 3280 - 78
 Regel: 3290 - 85
 Regel: 3300 - 20
 Regel: 3310 - 58
 Regel: 3320 - 58
 Regel: 3330 - 167
 Regel: 3340 - 96
 Regel: 3350 - 108
 Regel: 3360 - 75
 Regel: 3370 - 237
 Regel: 3380 - 158
 Regel: 3390 - 88
 Regel: 3400 - 238
 Regel: 3410 - 176
 Regel: 3420 - 32
 Regel: 3430 - 58
 Regel: 3440 - 58
 Regel: 3450 - 103
 Regel: 3460 - 104
 Regel: 3470 - 108
 Regel: 3480 - 97
 Regel: 3490 - 88
 Regel: 3500 - 146
 Regel: 3510 - 75
 Regel: 3520 - 83
 Regel: 3530 - 20
 Regel: 3540 - 58
 Regel: 3550 - 58
 Regel: 3560 - 135
 Regel: 3570 - 94
 Regel: 3580 - 107

Regel: 3590 - 81
 Regel: 3600 - 95
 Regel: 3610 - 74
 Regel: 3620 - 32
 Regel: 3630 - 58
 Regel: 3640 - 58
 Regel: 3650 - 71
 Regel: 3660 - 137
 Regel: 3670 - 96
 Regel: 3680 - 91
 Regel: 3690 - 71
 Regel: 3700 - 77
 Regel: 3710 - 78
 Regel: 3720 - 242
 Regel: 3730 - 142
 Regel: 3740 - 32
 Regel: 3750 - 58
 Regel: 3760 - 58
 Regel: 3770 - 145
 Regel: 3780 - 48
 Regel: 3790 - 31
 Regel: 3800 - 46
 Regel: 3810 - 82
 Regel: 3820 - 79
 Regel: 3830 - 40
 Regel: 3840 - 55
 Regel: 3850 - 93
 Regel: 3860 - 88
 Regel: 3870 - 142
 Regel: 3880 - 58
 Regel: 3890 - 58
 Regel: 3900 - 135
 Regel: 3910 - 91
 Regel: 3920 - 95
 Regel: 3930 - 75
 Regel: 3940 - 80
 Regel: 3950 - 88
 Regel: 3960 - 225
 Regel: 3970 - 133
 Regel: 3980 - 135
 Regel: 3990 - 5
 Regel: 4000 - 239
 Regel: 4010 - 150
 Regel: 4020 - 32
 Regel: 4030 - 58
 Regel: 4040 - 58
 Regel: 4050 - 74
 Regel: 4060 - 135
 Regel: 4070 - 96
 Regel: 4080 - 97
 Regel: 4090 - 81
 Regel: 4100 - 89
 Regel: 4110 - 76
 Regel: 4120 - 146
 Regel: 4130 - 28
 Regel: 4140 - 171
 Regel: 4150 - 143
 Regel: 4160 - 32
 Regel: 4170 - 58
 Regel: 4180 - 58
 Regel: 4190 - 71
 Regel: 4200 - 135
 Regel: 4210 - 94
 Regel: 4220 - 97
 Regel: 4230 - 90
 Regel: 4240 - 89
 Regel: 4250 - 76
 Regel: 4260 - 240
 Regel: 4270 - 154
 Regel: 4280 - 32
 Regel: 4290 - 58
 Regel: 4300 - 58
 Regel: 4310 - 198
 Regel: 4320 - 76
 Regel: 4330 - 42
 Regel: 4340 - 67
 Regel: 4350 - 183
 Regel: 4360 - 58
 Regel: 4370 - 58
 Regel: 4380 - 75
 Regel: 4390 - 47
 Regel: 4400 - 67
 Regel: 4410 - 183
 Regel: 4420 - 58
 Regel: 4430 - 58
 Regel: 4440 - 177
 Regel: 4450 - 219
 Regel: 4460 - 39
 Regel: 4470 - 195
 Regel: 4480 - 200

Regel: 4490 - 92
 Regel: 4500 - 168
 Regel: 4510 - 9
 Regel: 4520 - 22
 Regel: 4530 - 6
 Regel: 4540 - 222
 Regel: 4550 - 32
 Regel: 4560 - 73
 Regel: 4570 - 21
 Regel: 4580 - 123
 Regel: 4590 - 162
 Regel: 4600 - 146
 Regel: 4610 - 234
 Regel: 4620 - 237
 Regel: 4630 - 183
 Regel: 4640 - 6
 Regel: 4650 - 238
 Regel: 4660 - 58
 Regel: 4670 - 58
 Regel: 4680 - 135
 Regel: 4690 - 170
 Regel: 4700 - 226
 Regel: 4710 - 1
 Regel: 4720 - 101
 Regel: 4730 - 151
 Regel: 4740 - 29
 Regel: 4750 - 229
 Regel: 4760 - 58
 Regel: 4770 - 58
 Regel: 4780 - 54
 Regel: 4790 - 171
 Regel: 4800 - 148
 Regel: 4810 - 51
 Regel: 4820 - 207
 Regel: 4830 - 195
 Regel: 4840 - 232
 Regel: 4850 - 4
 Regel: 4860 - 29
 Regel: 4870 - 159
 Regel: 4880 - 102
 Regel: 4890 - 37
 Regel: 4900 - 93
 Regel: 4910 - 161
 Regel: 4920 - 159
 Regel: 4930 - 58
 Regel: 4940 - 58
 Regel: 4950 - 58
 Regel: 4960 - 249
 Regel: 4970 - 245
 Regel: 4980 - 243
 Regel: 4990 - 224
 Regel: 5000 - 186
 Regel: 5010 - 52
 Regel: 5020 - 156
 Regel: 5030 - 27
 Regel: 5040 - 188
 Regel: 5050 - 179
 Regel: 5060 - 160
 Regel: 5070 - 105
 Regel: 5080 - 46
 Regel: 5090 - 188
 Regel: 5100 - 218
 Regel: 5110 - 48
 Regel: 5120 - 54
 Regel: 5130 - 205
 Regel: 5140 - 49
 Regel: 5150 - 68
 Regel: 5160 - 103
 Regel: 5170 - 24
 Regel: 5180 - 60
 Regel: 5190 - 3
 Regel: 5200 - 248
 Regel: 5210 - 230
 Regel: 5220 - 78
 Regel: 5230 - 60
 Regel: 5240 - 104
 Regel: 5250 - 78
 Regel: 5260 - 164
 Regel: 5270 - 164
 Regel: 5280 - 5
 Regel: 5290 - 194
 Regel: 5300 - 207
 Regel: 5310 - 232
 Regel: 5320 - 100
 Regel: 5330 - 164
 Regel: 5340 - 164
 Regel: 5350 - 164
 Regel: 5360 - 186
 Regel: 5370 - 164
 Regel: 5380 - 164

Regel: 5390 - 164
 Regel: 5400 - 208
 Regel: 5410 - 164
 Regel: 5420 - 208
 Regel: 5430 - 164
 Regel: 5440 - 58
 Regel: 5450 - 58
 Regel: 5460 - 58
 Regel: 5470 - 154
 Regel: 5480 - 214
 Regel: 5490 - 77
 Regel: 5500 - 204
 Regel: 5510 - 233
 Regel: 5520 - 43
 Regel: 5530 - 252
 Regel: 5540 - 205
 Regel: 5550 - 149
 Regel: 5560 - 102
 Regel: 5570 - 212
 Regel: 5580 - 106
 Regel: 5590 - 200
 Regel: 5600 - 39
 Regel: 5610 - 53
 Regel: 5620 - 211
 Regel: 5630 - 150
 Regel: 5640 - 198
 Regel: 5650 - 58
 Regel: 5660 - 58
 Regel: 5670 - 58
 Regel: 5680 - 58
 Regel: 5690 - 58
 Regel: 5700 - 58
 Regel: 5710 - 58
 Regel: 5720 - 58
 Totaal: 65050

ABONNEMENTEN

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIJGER EN JE MIST GEEN NUMMERS!

Een abonnement op de MSX-Gids kost f 40,- per 6 nummers en is te verkrijgen door overmaking van dit bedrag op Giro: 5036011 t.n.v. J. Herps, Postbus 26006, Amsterdam.

Voor België: Bfr. 750 op bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt, t.n.v. J. Herps te Amsterdam.

Abonnementen worden aangegaan voor een periode van 12 maanden en de abonnees krijgen, voor het verstrijken van het abonnement, een bericht van de uitgeefster en kunnen dan hun abonnement verlengen. Indien een verlenging niet gewenst is hoeft verder niet te worden betaald; opzeggen van een abonnement is niet nodig, maar wordt wel op prijs gesteld.

Girobetaalkaarten of Eurocheques (vergeet niet het nummer op de achterzijde) voor een abonnement kunnen gestuurd worden naar:
 Uitgeverij Herps,
 Postbus 26006,
 1002 GA Amsterdam.

Telefonische inlichtingen over abonnementen en losse nummers: 020-327464.

SCREENDUMP (SCREEN 1)

Beeldscherm: WIDTH 36

```

.....
10 REM MSXdmp
20 REM screendump screen 1
30 REM in verschillende grijstinten
40 REM op a4-formaat
50 REM
60 REM Door:
70 REM Martin van der Graaff
80 REM (c)1987 MSX Gids Amsterdam
90 REM
100 REM
110 CLEAR300,&HC000:DEFINTA-Z
120 CLS:SCREEN0:WIDTH38
130 PRINTTAB(11);"MSXdmp screen 1"
140 PRINT
150 PRINT"Met dit machinetaal-progra
mma kan een dump gemaakt worden van
screen 1. U moet nu een hexadeci
maal beginadres voor het programma o
pgeven van C000"
160 MA=&HE0D0
170 IFPEEK(&HFFA7)=&HC9THENMA=&HF1E0
:'geen diskdrive
180 PRINT"tot "HEX$(MA)". "
190 LOCATE0,8:INPUTBE$
200 BE=VAL("&H"+BE$)
210 IFBE<&HC000ORBE>MATHEN190
220 PRINT
230 PRINT"1] standaard MSX"
240 PRINT"2] betere MSX"
250 PRINT"3] Fastext 80 of STAR NL-1
0"
260 PRINT"4] standaard EPSON
270 LOCATE0,15:INPUTSO$
280 SO=VAL(SO$)
290 IFSO<1ORSO>4THEN270
300 PRINT
310 PRINT"Data wordt gepoked."
320 REM
330 REM Machinetaal poken
340 FORI=BETOBEBE+319:READH1$
350 IFASC(H1$)=63THENREADH2$:H3$=HEX
$(VAL(MID$(H1$,2))*256+VAL("&H"+H2$)
+BE):POKEI,VAL("&H"+MID$(H3$,3,2)):I
=I+1:POKEI,VAL("&H"+MID$(H3$,1,2)):G
OTO370
360 POKEI,VAL("&H"+H1$)
370 NEXT
380 REM
390 REM Bitpatronen poken
400 FORI=BE+321TOBE+380STEP4
410 FORJ=0TO2:READB$
420 POKEI+J,VAL("&B"+B$):NEXTJ,I
430 REM
440 REM Printer codes poken
450 REM
460 REM LFD$ - linefeed 1/24 inch
470 REM BIT$ - bit image code's
480 REM (minimaal 72 dots/inch!!!!)
490 REM RST$ - reset printer
500 REM
510 ONSOGOTO550,620,680,750
520 REM
530 REM *** standaard MSX ***
540 REM (b.v. PHILIPS VW0020)
550 LFD$=CHR$(27)+"T06"
560 BIT$=CHR$(27)+"S0576"
570 RST$=CHR$(27)+"@"
580 GOTO790
590 REM
600 REM *** betere MSX ***
610 REM (b.v. PHILIPS VW0030)
620 LFD$=CHR$(27)+"T06"
630 BIT$=CHR$(27)+"G0720576"
640 RST$=CHR$(27)+"@"
650 GOTO790
660 REM
670 REM *** Fastext 80 & STAR NL-10
***
680 LFD$=CHR$(27)+"A"+CHR$(3)
690 BIT$=CHR$(27)+"*"+CHR$(5)+CHR$(6
4)+CHR$(2)
700 RST$=CHR$(27)+"@"
710 GOTO790
720 REM
730 REM *** standaard EPSON ***
740 REM (b.v. TREND JP130)
750 LFD$=CHR$(27)+"A"+CHR$(3)
760 BIT$=CHR$(27)+"L"+CHR$(64)+CHR$(
2)
770 RST$=CHR$(27)+"@"
780 REM
790 S$=LFD$+BIT$:FORI=1TOLEN(S$)
800 POKEI+BE+380,ASC(MID$(S$,I,1))
810 NEXTI:POKEBE+180,LEN(S$)
820 FORI=1TOLEN(RST$)
830 POKEI+BE+412,ASC(MID$(RST$,I,1))
840 NEXTI:POKEBE+150,LEN(RST$)
850 REM
860 REM Print mogelijkheden
870 CLS:PRINTTAB(11);"MSXdmp screen
1":PRINT
880 PRINT"SELECT+1 - Normale afdruk"
890 PRINT"SELECT+2 - Vette afdruk"
900 PRINT"SELECT+3 - Extra vette afd
ruk":PRINT
910 PRINT"Door tijdens het printen d
e ESC-toets ingedrukt te houden kan
het printen beëindigd worden.":PRI
NT
920 REM
930 REM Hook zetten
940 HOOK=&HFD9F
950 POKEBE+314,VAL("&H"+MID$(BE$,3,2
))
960 POKEBE+315,VAL("&H"+MID$(BE$,1,2
))
970 POKEBE+316,PEEK(HOOK+0)
980 POKEBE+317,PEEK(HOOK+1)
990 POKEBE+318,PEEK(HOOK+2)
1000 POKEBE+319,PEEK(HOOK+3)
1010 POKEBE+320,PEEK(HOOK+4)
1020 ST$=HEX$(VAL("&H"+BE$)+311)
1030 POKEHOOK,&HC9
1040 POKEHOOK+1,VAL("&H"+MID$(ST$,3,
2))
1050 POKEHOOK+2,VAL("&H"+MID$(ST$,1,
2))
1060 POKEHOOK,&HC3
1070 CLEAR300,BE-1:END
1080 REM
1090 REM Machinetaal
1100 DATA C5,D5,E5,F5,3A,AF,FC,FE
1110 DATA 01,20,29,3E,07,CD,41,01
1120 DATA CB,77,20,20,AF,CD,41,01
1130 DATA CB,4F,20,04,16,01,18,0E
1140 DATA CB,57,20,04,16,02,18,06
1150 DATA CB,5F,20,08,16,03,7A,32
1160 DATA A2,FD,18,05,F1,E1,D1,C1
1170 DATA C9,3E,03,32,?1,38,CD,AB
1180 DATA 00,28,5B,2A,22,F9,11,1F
1190 DATA 00,19,06,20,C5,01,01,08
1200 DATA C5,3A,A2,FD,47,C5,3E,0D
1210 DATA CD,A5,00,CD,?0,B0,06,18
1220 DATA C5,78,FE,0C,00,00,00,CD
1230 DATA ?0,BD,11,20,00,19,C1,10
1240 DATA EF,11,00,FD,19,3E,07,CD

```


1250 DATA 41, 01, CB, 57, 28, 2D, C1, 10
 1260 DATA D4, C1, CB, 21, 3E, 0A, CD, A5
 1270 DATA 00, 10, C5, 11, FF, FF, 19, C1
 1280 DATA 10, BA, 11, ?1, 9D, 06, 00, 1A
 1290 DATA CD, A5, 00, 13, 10, F9, CD, C0
 1300 DATA 00, CD, 56, 01, 3E, 00, 32, ?1
 1310 DATA 38, 18, 89, C1, C1, C1, 18, E2
 1320 DATA 11, ?1, 7D, 06, 00, 1A, CD, A5
 1330 DATA 00, 13, 10, F9, C9, E5, E5, 3A
 1340 DATA E2, F3, 47, CD, 4A, 00, CB, 3F
 1350 DATA CB, 3F, CB, 3F, 21, 00, 00, 11
 1360 DATA 40, 00, 19, 10, FD, 47, 23, 10
 1370 DATA FD, CD, 4A, 00, F5, CB, 3F, CB
 1380 DATA 3F, CB, 3F, CB, 3F, FE, 00, 20
 1390 DATA 03, 3A, EA, F3, 57, F1, E6, 0F
 1400 DATA FE, 00, 20, 03, 3A, EA, F3, 5F
 1410 DATA E1, D5, CD, 4A, 00, 47, 2A, 24
 1420 DATA F9, 11, 08, 00, 19, 10, FD, D1
 1430 DATA 06, 08, C5, CD, 4A, 00, A1, 20
 1440 DATA 03, 7B, 18, 01, 7A, CD, ?1, 1E
 1450 DATA 23, C1, 10, EE, E1, C9, D5, E5
 1460 DATA 5F, CB, 23, CB, 23, 16, 00, 21
 1470 DATA ?1, 3D, 19, 06, 03, 7E, CD, A5
 1480 DATA 00, 23, 10, F9, E1, D1, C9, 18
 1490 DATA 00, CD, ?0, 00, 00, 00, 00, 00
 1500 REM
 1510 REM Bitpatronen
 1520 REM
 1530 REM 1 (zwart)
 1540 DATA 111
 1550 DATA 111
 1560 DATA 111
 1570 REM
 1580 REM 2 (middelgroen)
 1590 DATA 010
 1600 DATA 111
 1610 DATA 010
 1620 REM
 1630 REM 3 (lichtgroen)
 1640 DATA 010
 1650 DATA 010
 1660 DATA 010
 1670 REM
 1680 REM 4 (donkerblauw)
 1690 DATA 111
 1700 DATA 101
 1710 DATA 111
 1720 REM
 1730 REM 5 (lichtblauw)
 1740 DATA 101
 1750 DATA 010
 1760 DATA 101
 1770 REM
 1780 REM 6 (donkerrood)
 1790 DATA 111
 1800 DATA 000
 1810 DATA 111
 1820 REM
 1830 REM 7 (hemelsblauw)
 1840 DATA 000
 1850 DATA 111
 1860 DATA 000
 1870 REM
 1880 REM 8 (rood)
 1890 DATA 010
 1900 DATA 111
 1910 DATA 010
 1920 REM
 1930 REM 9 (lichtrood)
 1940 DATA 010
 1950 DATA 010
 1960 DATA 010
 1970 REM
 1980 REM 10 (donkergeel)
 1990 DATA 000
 2000 DATA 111
 2010 DATA 000
 2020 REM

2030 REM 11 (lichtgeel)
 2040 DATA 000
 2050 DATA 010
 2060 DATA 000
 2070 REM
 2080 REM 12 (donkergroen)
 2090 DATA 101
 2100 DATA 101
 2110 DATA 101
 2120 REM
 2130 REM 13 (magenta)
 2140 DATA 101
 2150 DATA 000
 2160 DATA 101
 2170 REM
 2180 REM 14 (grijs)
 2190 DATA 000
 2200 DATA 010
 2210 DATA 000
 2220 REM
 2230 REM 15 (wit)
 2240 DATA 000
 2250 DATA 000
 2260 DATA 000

CONTROLETELLING

Regel: 10 - 0	Regel: 610 - 0	Regel: 1210 - 108
Regel: 20 - 0	Regel: 620 - 232	Regel: 1220 - 100
Regel: 30 - 0	Regel: 630 - 233	Regel: 1230 - 48
Regel: 40 - 0	Regel: 640 - 145	Regel: 1240 - 127
Regel: 50 - 0	Regel: 650 - 176	Regel: 1250 - 68
Regel: 60 - 0	Regel: 660 - 0	Regel: 1260 - 146
Regel: 70 - 0	Regel: 670 - 0	Regel: 1270 - 105
Regel: 80 - 0	Regel: 680 - 90	Regel: 1280 - 67
Regel: 90 - 0	Regel: 690 - 94	Regel: 1290 - 115
Regel: 100 - 0	Regel: 700 - 145	Regel: 1300 - 56
Regel: 110 - 70	Regel: 710 - 176	Regel: 1310 - 89
Regel: 120 - 190	Regel: 720 - 0	Regel: 1320 - 90
Regel: 130 - 88	Regel: 730 - 0	Regel: 1330 - 96
Regel: 140 - 145	Regel: 740 - 0	Regel: 1340 - 141
Regel: 150 - 131	Regel: 750 - 90	Regel: 1350 - 89
Regel: 160 - 57	Regel: 760 - 147	Regel: 1360 - 34
Regel: 170 - 144	Regel: 770 - 145	Regel: 1370 - 188
Regel: 180 - 55	Regel: 780 - 0	Regel: 1380 - 154
Regel: 190 - 152	Regel: 790 - 140	Regel: 1390 - 130
Regel: 200 - 168	Regel: 800 - 241	Regel: 1400 - 118
Regel: 210 - 110	Regel: 810 - 94	Regel: 1410 - 103
Regel: 220 - 145	Regel: 820 - 164	Regel: 1420 - 75
Regel: 230 - 77	Regel: 830 - 183	Regel: 1430 - 78
Regel: 240 - 19	Regel: 840 - 230	Regel: 1440 - 99
Regel: 250 - 131	Regel: 850 - 0	Regel: 1450 - 129
Regel: 260 - 187	Regel: 860 - 0	Regel: 1460 - 81
Regel: 270 - 184	Regel: 870 - 252	Regel: 1470 - 107
Regel: 280 - 59	Regel: 880 - 201	Regel: 1480 - 77
Regel: 290 - 194	Regel: 890 - 4	Regel: 1490 - 14
Regel: 300 - 145	Regel: 900 - 20	Regel: 1500 - 0
Regel: 310 - 204	Regel: 910 - 102	Regel: 1510 - 0
Regel: 320 - 0	Regel: 920 - 0	Regel: 1520 - 0
Regel: 330 - 0	Regel: 930 - 0	Regel: 1530 - 0
Regel: 340 - 76	Regel: 940 - 200	Regel: 1540 - 55
Regel: 350 - 171	Regel: 950 - 23	Regel: 1550 - 55
Regel: 360 - 49	Regel: 960 - 22	Regel: 1560 - 55
Regel: 370 - 131	Regel: 970 - 175	Regel: 1570 - 0
Regel: 380 - 0	Regel: 980 - 177	Regel: 1580 - 0
Regel: 390 - 0	Regel: 990 - 179	Regel: 1590 - 53
Regel: 400 - 107	Regel: 1000 - 181	Regel: 1600 - 55
Regel: 410 - 223	Regel: 1010 - 183	Regel: 1610 - 53
Regel: 420 - 171	Regel: 1020 - 28	Regel: 1620 - 0
Regel: 430 - 0	Regel: 1030 - 202	Regel: 1630 - 0
Regel: 440 - 0	Regel: 1040 - 156	Regel: 1640 - 53
Regel: 450 - 0	Regel: 1050 - 155	Regel: 1650 - 53
Regel: 460 - 0	Regel: 1060 - 196	Regel: 1660 - 53
Regel: 470 - 0	Regel: 1070 - 77	Regel: 1670 - 0
Regel: 480 - 0	Regel: 1080 - 0	Regel: 1680 - 0
Regel: 490 - 0	Regel: 1090 - 0	Regel: 1690 - 55
Regel: 500 - 0	Regel: 1100 - 205	Regel: 1700 - 54
Regel: 510 - 172	Regel: 1110 - 50	Regel: 1710 - 55
Regel: 520 - 0	Regel: 1120 - 99	Regel: 1720 - 0
Regel: 530 - 0	Regel: 1130 - 67	Regel: 1730 - 0
Regel: 540 - 0	Regel: 1140 - 39	Regel: 1740 - 54
Regel: 550 - 232	Regel: 1150 - 73	Regel: 1750 - 53
Regel: 560 - 92	Regel: 1160 - 121	Regel: 1760 - 54
Regel: 570 - 145	Regel: 1170 - 111	Regel: 1770 - 0
Regel: 580 - 176	Regel: 1180 - 72	Regel: 1780 - 0
Regel: 590 - 0	Regel: 1190 - 12	Regel: 1790 - 55
Regel: 600 - 0	Regel: 1200 - 144	Regel: 1800 - 52
		Regel: 1810 - 55


```

790 IFSTRIG(BS)AND NOT PLAY(0) THENB
00ELSENEXTBS,B,A:GOTO 730
800 ' Maak keuze zichtbaar
810 '
820 CLS:LOCATE 6,10
830 PLAY"V15T230L4M20006G5E5G4BGEEGE
EDD","V15T230L4M20003F5D5F4
AFDDFDCC
840 IF BS=0 THEN PRINT"KEYBOARD ";
850 IF BS>0 THEN PRINT"JOYSTICK ";
860 PRINT"SELECTED"
870 '
880 FORA=1TO3000:NEXT:LOCATE6,12
890 PRINTUSING"HIGH SCORE:#####";HI
900 FOR B=1TO3000:NEXT
910 ' Variabelen .....
920 '
930 SC=0:LV=3:BX=128:BY=16
940 X=184:Y=64
950 B=1:PO=500:TX=8
960 D=0:VE=5:AZ=0
970 CLS:SOUND 8,15:SOUND 9,0
980 FORE=1TO20:DR(E)=1:SL(E)=1:GZ(E)
=1:NEXT
990 ' score/levens etc
1000 '
1010 ST=3:DEFUSR=&H41:PRINTUSR(0)
1020 FOR A=0TO2:VPOKEA+8211,145:NEXT
1030 LOCATE7,0:PRINT"POWER:"
1040 LOCATE0,0:PRINT"SCORE:"
1050 LOCATE14,0:PRINT"LIVES:"
1060 LOCATE21,0:PRINT"CARROTS:";
1070 LOCATE0,1:PRINTUSING"#####";SC
1080 LOCATE9,1:PRINTUSING"###";PO
1090 LOCATE18,1:PRINTUSING"###";LV
1100 LOCATE27,1:PRINTUSING"###";16-AZ
;
1110 DEFUSR=&H41:Q=USR(0)
1120 FORA=0TO5:SOUND A,0:NEXT
1130 FORA=2TO22:LOCATE0,A:PRINTSPACE
$(30);:NEXT
1140 ON ST GOSUB 1400,1430,1430,1430
,1470,1500,1500,1500
1150 ON VE GOSUB 1540,1680,1800,1940
,2090,2270,2410,2510,2650,2760,2910,
3040,3170,3300,3430,3600,3730,3860,3
980,4100
1160 IF INT(RND(1)*8)<3 THEN GOSUB5
600
1170 SOUND 8,15:SOUND 9,15
1180 DEFUSR=&H44:Q=USR(0)
1190 ' hoofdlus
1200 '
1210 ST=STICK(BS):IF ST<>0 THEN SP=-
SP+1
1220 IF AZ=16 AND Y=64ANDX>200 ANDX<
216THEN 5300
1230 SPRITEON:SOUND1,0:SOUND2,0
1240 ONTYGOSUB1320,1340
1250 IFSTRIG(BS) THEN SY=0:TY=1:RI=S
T
1260 LC=0:IF TIME>99 THEN GOSUB 5260
1270 ON ST GOSUB 1380,1420,1420,1420
,1450,1490,1490,1490
1280 IFVPEEK(FNZ+32)<>32 THEN GOSUB
4260
1290 LY=LY+1:IF LY>5 THEN GOSUB 5200
1300 IFVPEEK(FNZ+64)=32 THEN 4680ELS
E1210
1310 ' springen
1320 ST=RI:SY=SY+4:IF SY=8 THEN TY=2
1330 RETURN 1260
1340 ST=RI:SY=SY-4:IF SY=0 THEN TY=0
1350 RETURN 1260
1360 ' besturing
1370 '
1380 IF VPEEK(FNZ+32)=248 THEN Y=Y-8
1390 SOUND 0,Y+100:SOUND1,0
1400 PUT SPRITE 1,(X,Y-1),15,SP+6
1410 IF Y<24 THEN Y=152:VE=VE-5:GOTO
1110 ELSE RETURN
1420 X=X+8:SOUND 1,SP+1*50:SOUND0,1
1430 PUT SPRITE 1,(X,Y-SY-1),15,SP+1
1440 IF X>240 THEN X=8:VE=VE+1:GOTO
1110 ELSE RETURN
1450 IF VPEEK(FNZ+64)=248 THEN Y=Y+8
1460 SOUND 0,Y+70:SOUND1,0
1470 PUT SPRITE 1,(X,Y-1),15,SP+6
1480 IF Y>152 THEN Y=24:VE=VE+5:GOTO
1110 ELSE RETURN
1490 X=X-8:SOUND 1,SP+1*50:SOUND0,0
1500 PUT SPRITE 1,(X,Y-SY-1),15,SP+3
1510 IF X<8 THEN X=240:VE=VE-1:GOTO
1110 ELSE RETURN
1520 ' velden 1 t/m 20
1530 '
1540 ' veld 1 *****
1550 IF SL(1)=1 THEN LOCATE 27,13:PR
INTCHR$(208)
1560 FOR A=0TO29
1570 LOCATE A,2:PRINTCHR$(176)
1580 IF A>1 AND A<22 THEN LOCATE0,A:
PRINTCHR$(184);:IF A>13 THEN PRINTS:
ACE$(1);CHR$(248)
1590 IF A>4THENLOCATEA,6:PRINTCHR$(
92)
1600 IF A<9DRA>16THEN LOCATE A,10:PR
INTCHR$(192)
1610 IF A<15ORA>16THENLOCATEA,14:PRI
NTCHR$(192)
1620 IF A>10ANDA<24THENLOCATEA,18:PR
INTCHR$(192)
1630 NEXT:FORA=0TO3
1640 LOCATE 6,6+A:PRINTCHR$(248)
1650 LOCATE 12,14+A:PRINTCHR$(248)
1660 LOCATE 16,18+A:PRINTCHR$(248)
1670 NEXT:RETURN
1680 ' veld 2 *****
1690 IF SL(2)=1 THEN LOCATE 15,17:PR
INTCHR$(208)
1700 IF GZ(2)=1 THEN LOCATE 6,9:PRIN
TCHR$(144)
1710 FOR A=0TO30
1720 LOCATE A,2:PRINTCHR$(176)
1730 LOCATEA,6:PRINTCHR$(192)
1740 LOCATEA,10:PRINTCHR$(192)
1750 IF A<10 OR A>23THENLOCATEA,14:
PRINTCHR$(192)
1760 IF A>5 THEN LOCATEA,18:PRINTCHR
$(192)
1770 NEXT:FORA=14TO17:LOCATE8,A:PRIN
TCHR$(248)
1780 NEXT:FORA=0TO2:LOCATE4,A+7:PRIN
TCHR$(184):IFDR(2)=1 THEN LOCATE5,A+
7:PRINTCHR$(230+A)
1790 NEXT:RETURN
1800 ' veld 3 *****
1810 IF SL(3)=1 THEN LOCATE 4,5:PRIN
TCHR$(208)
1820 FOR A=0TO30
1830 LOCATE A,2:PRINTCHR$(176)
1840 LOCATEA,6:PRINTCHR$(192)
1850 LOCATEA,10:PRINTCHR$(192)
1860 IF A<25THENLOCATEA,14:PRINTCHR$(
192)
1870 IF A<12 THEN LOCATEA,18:PRINTCH
R$(192)
1880 NEXT:FORA=0TO3:LOCATE8,A+10:PRI
NTCHR$(248)
1890 LOCATE21,A+14:PRINTCHR$(248)
1900 LOCATE21,A+18:PRINTCHR$(248)
1910 LOCATE30,A/1.5+7:PRINTCHR$(184)
1920 IF DR(3)=1 THEN LOCATE26,A/2+8:
PRINTCHR$(A/2+231)

```



```

1930 NEXT:RETURN
1940 ' veld 4 *****
1950 IF GZ(4)=1 THEN LOCATE 14,17:PR
INTCHR$(144)
1960 FOR A=0TO30
1970 LOCATE A,2:PRINTCHR$(176)
1980 LOCATEA,6:PRINTCHR$(192)
1990 LOCATEA,10:PRINTCHR$(192)
2000 IF A>5 THEN LOCATEA,14:PRINTCHR
$(192)
2010 IF A>7 THEN LOCATEA,18:PRINTCHR
$(192)
2020 NEXT:FOR A=0TO3:LOCATE6,A+6:PRI
NTCHR$(248)
2030 LOCATE20,A+10:PRINTCHR$(248)
2040 LOCATE 0,A/1.5+7:PRINTCHR$(184)
2050 LOCATE 10,A/1.5+15:PRINTCHR$(18
4)
2060 LOCATE 24,A/1.5+3:PRINTCHR$(184
)
2070 IF DR(4)=1 THEN LOCATE 12,A/2+1
6:PRINTCHR$(A/2+231)
2080 NEXT:RETURN
2090 ' veld 5 *****
2100 IF SL(5)=1 THEN LOCATE6,5:PRINT
CHR$(208)
2110 LOCATE 25,7:PRINTCHR$(224);CHR$(
225)
2120 LOCATE 25,8:PRINTCHR$(234);CHR$(
236)
2130 LOCATE 25,9:PRINTCHR$(235);CHR$(
237)
2140 FORA=0TO28
2150 LOCATEA,6:PRINTCHR$(192)
2160 LOCATEA,2:PRINTCHR$(176)
2170 IF A<6 OR A>9THEN LOCATEA,10:P
RINTCHR$(192)
2180 IF A<23 THEN LOCATEA,14:PRINTCH
R$(192)
2190 LOCATEA,18:PRINTCHR$(192)
2200 IF A>1 AND A<22 THEN LOCATE 30,
A:PRINTCHR$(184)
2210 NEXT:FORA=0TO3:LOCATE24,6+A:PRI
NTCHR$(248)
2220 LOCATE11,10+A:PRINTCHR$(248)
2230 LOCATE18,14+A:PRINTCHR$(248)
2240 LOCATE5,18+A:PRINTCHR$(248)
2250 NEXT:RETURN
2260 LOCATE A,3:PRINTCHR$(184)
2270 ' veld 6 *****
2280 IF GZ(6)=1 THEN LOCATE 10,9:PRI
NTCHR$(144)
2290 IF SL(6)=1 THEN LOCATE 18,13:PR
INTCHR$(208)
2300 FOR A=0TO30
2310 IF A>2 AND A<22 THEN LOCATE0,A:
PRINTCHR$(184);SPACE$(1);CHR$(248)
2320 IF A<27 THEN LOCATEA,6:PRINTCHR
$(192)
2330 IF A>12 AND A<20 THEN LOCATE A,
14:PRINTCHR$(176)
2340 IF A>7 THEN LOCATE A,10:PRINTCH
R$(192)
2350 LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
2360 NEXT:FORA=0TO3:LOCATE16,2+A
2370 PRINTCHR$(248)
2380 LOCATE16,10+A:PRINTCHR$(248)
2390 IF DR(6)=1 THEN LOCATE 8,8+A/2:
PRINTCHR$(A/2+231)
2400 NEXT:RETURN
2410 ' veld 7 *****
2420 IF GZ(7)=1 THEN LOCATE15,17:PRI
NTCHR$(144)
2430 FORA=0TO30:
2440 IF A>10 THEN LOCATEA,6:PRINTCHR
$(192)
2450 IF (A<5ORA>6)AND(A<20ORA>21)THE
N LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)

```

```

2460 IF A>4 THEN LOCATE A,14:PRINTCH
R$(192)
2470 LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
2480 NEXT:FORA=0TO3
2490 LOCATE 12,10+A:PRINTCHR$(248)
2500 NEXT:RETURN
2510 ' veld 8 *****
2520 FORA=0TO30:LOCATE A,6
2530 PRINTCHR$(192):LOCATE A,14
2540 PRINTCHR$(192):LOCATE A,18
2550 PRINTCHR$(192):LOCATE A,10
2560 IF A<10 OR A>11 THENPRINTCHR$(1
92)
2570 NEXT:FORA=0TO3
2580 LOCATE 21,2+A:PRINTCHR$(248)
2590 LOCATE 4,14+A:PRINTCHR$(248)
2600 LOCATE 10,18+A:PRINTCHR$(248)
2610 LOCATE 20,18+A:PRINTCHR$(248)
2620 LOCATE 14,A/1.5+15:PRINTCHR$(18
4)
2630 IF DR(8)=1 THEN LOCATE20,A/2+16
:PRINTCHR$(A/2+231)
2640 NEXT:RETURN
2650 ' veld 9 *****
2660 FOR A=0TO30:IFA>11 AND A<17 THE
N 2710
2670 IF GZ(9)=1 THEN LOCATE5,17:PRIN
TCHR$(144)
2680 LOCATEA,6:PRINTCHR$(192)
2690 LOCATEA,10:PRINTCHR$(192)
2700 LOCATEA,14:PRINTCHR$(192)
2710 LOCATEA,18:PRINTCHR$(192)
2720 NEXT:FOR A=0TO3:LOCATE4,A+6
2730 PRINTCHR$(248):LOCATE27,A+18
2740 PRINTCHR$(248)
2750 NEXT:RETURN
2760 ' veld 10 *****
2770 IF GZ(10)=1 THEN LOCATE 12,9:PR
INTCHR$(144)
2780 FOR A=0TO28:LOCATEA,10
2790 PRINTCHR$(192):LOCATE A,14
2800 PRINTCHR$(192)
2810 IF A<20 OR A>24 THEN LOCATE A,6
:PRINTCHR$(192)
2820 IF A<7 THEN LOCATEA,18:PRINTCHR
$(192)
2830 IF A>2 AND A<22 THEN LOCATE 30,
A:PRINTCHR$(184)
2840 NEXT:FORA=0TO3
2850 LOCATE 5,A+2:PRINTCHR$(248)
2860 LOCATE 9,A+6:PRINTCHR$(248)
2870 LOCATE 9,A+10:PRINTCHR$(248)
2880 LOCATE 3,A+14:PRINTCHR$(248)
2890 IF DR(10)=1 THEN LOCATE 28,A/2+
8:PRINTCHR$(A/2+231)
2900 NEXT:RETURN
2910 ' veld 11 *****
2920 FORA=0TO30
2930 IF A>2 AND A<22 THEN LOCATE0,A:
PRINTCHR$(184);SPACE$(1);CHR$(248)
2940 IF A>6 THEN LOCATE A,14:PRINTCH
R$(192)
2950 LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
2960 LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
2970 NEXT:FOR A=0TO3
2980 LOCATE 24,6+A:PRINTCHR$(248)
2990 LOCATE 10,14+A:PRINTCHR$(248)
3000 LOCATE 15,18+A:PRINTCHR$(248)
3010 LOCATE 29,A/1.5+15:PRINTCHR$(18
4)
3020 IF DR(11)=1 THEN LOCATE 27,A/2+
12:PRINTCHR$(A/2+231)
3030 NEXT:RETURN
3040 ' veld 12 *****
3050 '
3060 IF GZ(12)=1 THEN LOCATE 27,17:P
RINTCHR$(144)

```



```

3070 FOR A=0T030
3080 IF A<25 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
3090 IF A<15 OR (A>16 AND A<27) THEN LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3100 LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3110 IF A>16 THEN LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
3120 NEXT:FOR A=0T03
3130 LOCATE 4,10+A:PRINTCHR$(248)
3140 LOCATE 19,18+A:PRINTCHR$(248)
3150 IF DR(12)=1 THEN LOCATE 26,A/2+12:PRINTCHR$(A/2+231)
3160 NEXT:RETURN
3170 ' veld 13 *****
3180 IF GZ(13)=1 THEN LOCATE 15,9:PRINTCHR$(144)
3190 FOR A=0T030
3200 IF A>3 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192):LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3210 IF A<5 OR A>25 THEN LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3220 IF A>10 AND A<21 THEN LOCATE A,14:PRINTCHR$(176)
3230 LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
3240 NEXT:FOR A=0T03
3250 LOCATE 20,A+2:PRINTCHR$(248)
3260 LOCATE 10,A+2:PRINTCHR$(248)
3270 LOCATE 15,A+14:PRINTCHR$(248)
3280 IF DR(13)=1 THEN LOCATE 15,A/2+12:PRINTCHR$(A/2+231)
3290 NEXT:RETURN
3300 ' veld 14 *****
3310 IF SL(14)=1 THEN LOCATE 10,9:PRINTCHR$(208)
3320 IF GZ(14)=1 THEN LOCATE 15,17:PRINTCHR$(144)
3330 FOR A=0T030
3340 IF A<21 OR A>25 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
3350 IF A<25 OR A>27 THEN LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3360 LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3370 LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
3380 NEXT:FOR A=0T03
3390 LOCATE 27,A+2:PRINTCHR$(248)
3400 LOCATE 5,A+10:PRINTCHR$(248)
3410 IF DR(14)=1 THEN LOCATE 3,A/2+4:PRINTCHR$(A/2+231)
3420 NEXT:RETURN
3430 ' veld 15 *****
3440 IF SL(15)=1 THEN LOCATE 26,9:PRINTCHR$(208)
3450 IF GZ(15)=1 THEN LOCATE 27,13:PRINTCHR$(144)
3460 FOR A=0T028
3470 IF A>2 AND A<22 THEN LOCATE 30,A:PRINTCHR$(184)
3480 IF A<25 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
3490 LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3500 IF A<12 OR A>13 THEN LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3510 IF A<10 THEN LOCATE A,18:PRINTCHR$(192)
3520 NEXT:FOR A=0T03
3530 LOCATE 4,A+6:PRINTCHR$(248)
3540 LOCATE 15,A+10:PRINTCHR$(248)
3550 LOCATE 22,A+14:PRINTCHR$(248)
3560 LOCATE 22,A+18:PRINTCHR$(248)
3570 LOCATE 5,A+14:PRINTCHR$(248)
3580 IF DR(15)=1 THEN LOCATE 20,A/2+4:PRINTCHR$(A/2+231)
3590 NEXT:RETURN
3600 ' veld 16 *****
3610 FOR A=0T030
3620 IF A>2 AND A<18 THEN LOCATE 0,A:PRINTCHR$(184);SPACE$(1);CHR$(248)
3630 LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3640 IF A>10 AND A<20 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
3650 IF A<20 OR A>22 THEN LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3660 LOCATE A,18:PRINTCHR$(184)
3670 NEXT:FOR A=0T03
3680 LOCATE A,18:PRINTCHR$(184)
3690 LOCATE 18,A+10:PRINTCHR$(248)
3700 LOCATE 15,A+2:PRINTCHR$(248)
3710 IF DR(16)=1 THEN LOCATE 20,A/2+12:PRINTCHR$(A/2+231)
3720 NEXT:RETURN
3730 ' veld 17 *****
3740 IF SL(17)=1 THEN LOCATE 24,5:PRINTCHR$(208)
3750 IF GZ(17)=1 THEN LOCATE 26,9:PRINTCHR$(144)
3760 FOR A=0T030
3770 IF A>5 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
3780 IF A<20 OR A>23 THEN LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3790 LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3800 LOCATE A,18:PRINTCHR$(184)
3810 NEXT:FOR A=0T03
3820 IF DR(17)=1 THEN LOCATE 18,A/2+12:PRINTCHR$(A/2+231)
3830 LOCATE 19,A+2:PRINTCHR$(248)
3840 LOCATE 4,A+14:PRINTCHR$(248)
3850 NEXT:RETURN
3860 ' veld 18 *****
3870 IF SL(18)=1 THEN LOCATE 18,5:PRINTCHR$(208)
3880 IF GZ(18)=1 THEN LOCATE 24,5:PRINTCHR$(144)
3890 FOR A=0T030
3900 IF A<4 OR A>7 THEN LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
3910 IF A<20 OR A>23 THEN LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
3920 LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
3930 LOCATE A,18:PRINTCHR$(184)
3940 NEXT:FOR A=0T03
3950 LOCATE 25,A+14:PRINTCHR$(248)
3960 IF DR(18)=1 THEN LOCATE 26,A/2+8:PRINTCHR$(A/2+231)
3970 NEXT:RETURN
3980 ' veld 19 *****
3990 IF GZ(19)=1 THEN LOCATE 11,13:PRINTCHR$(144)
4000 IF SL(19)=1 THEN LOCATE 19,13:PRINTCHR$(208)
4010 FOR A=0T030
4020 LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
4030 LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
4040 LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
4050 LOCATE A,18:PRINTCHR$(184)
4060 NEXT:FOR A=0T02
4070 LOCATE 17,A+11:PRINTCHR$(184)
4080 IF DR(19)=1 THEN LOCATE 15,A/2+12:PRINTCHR$(A/2+231)
4090 NEXT:RETURN
4100 ' veld 20 *****
4110 FOR A=0T028
4120 IF A>26 THEN 4170
4130 IF GZ(20)=1 THEN LOCATE 7,13:PRINTCHR$(144)
4140 LOCATE A,6:PRINTCHR$(192)
4150 LOCATE A,10:PRINTCHR$(192)
4160 IF A<25 THEN LOCATE A,14:PRINTCHR$(192)
4170 LOCATE A,18:PRINTCHR$(184)
4180 IF A>3 AND A<19 THEN LOCATE 30,A:PRINTCHR$(184)
4190 NEXT:FOR A=0T03
4200 LOCATE 22,A+2:PRINTCHR$(248)
4210 LOCATE 3,A+6:PRINTCHR$(248)

```



```

4220 LOCATE 24,A+10:PRINTCHR$(248)
4230 LOCATE 20,A+14:PRINTCHR$(248)
4240 IF DR(20)=1THEN LOCATE 1,A/2+12
:PRINTCHR$(A/2+231)
4250 NEXT:RETURN
4260 ' Wat is er aangeraakt ?
4270 '
4280 Z=VPEEK(FNZ+32)
4290 IF Z=248 THEN RETURN
4300 IF Z=232 THEN 4360
4310 IF Z=208 THEN 4440
4320 IF Z=144 THEN 4520
4330 IF Z=184 THEN 4550
4340 IF Z=136 THEN 5320
4350 RETURN
4360 ' wortel gepakt
4370 '
4380 VPOKE(FNZ),0:VPOKE(FNZ+32),0:AZ
=AZ+1
4390 LOCATE 27,1:PRINTUSING"###";16-AZ
;
4400 DR(VE)=0:SOUND1,0:SOUND8,15
4410 FOR B=1TO10:FOR A=12TO20STEP2
:SOUND0,A:NEXT:FOR A=18TO10STEP-2:
SOUND0,A:NEXTA:SC=SC+20
4420 LOCATE 0,1:PRINTUSING"#####";S
C:NEXT
4430 RETURN
4440 ' gif gepakt
4450 '
4460 IF VPEEK(6174)=208 THEN VPOKE(F
NZ+32),63:SOUND1,0:FOR A=50TO200:SOU
ND0,A:NEXT:RETURN
4470 VPOKE(FNZ+32),0
4480 SL(VE)=0:SOUND1,0:SOUND8,15
4490 FOR B=1TO20:FOR A=50TO150STEP9:
SOUND0,A:NEXT:VPOKE6174,32
4500 FOR A=150TO50STEP-9:SOUND0,A:NE
XTA:SC=SC+5:VPOKE6174,208
4510 LOCATE 0,1:PRINTUSING"#####";S
C:NEXT:RETURN
4520 ' tegen ratloper
4530 '
4540 IF VPEEK(6174)=208 THEN 4610
4550 IF ST=3 THEN X=X-16:GOSUB1430
4560 IF ST=7 THEN X=X+16:GOSUB1500
4570 FORA=1TO12:GOSUB5260
4580 FORB=25TO75STEP2:SOUND0,A:NEXT:
FORB=100TO50STEP-2:SOUND0,B:NEXTB,A:
RETURN
4590 ' rat doden met gif
4600 '
4610 VPOKE(FNZ+32),0
4620 GZ(VE)=0:VPOKE6174,0:SOUND 9,0
4630 SOUND8,15:FORA=25TO1STEP-1
4640 FOR B=50TO100STEP10:A:SOUND0,B
4650 FORB=100TO50STEP-10:A:SOUND 0,B:NE
XT B
4660 SC=SC+1:LOCATE 0,1:PRINTUSING"
#####";SC:NEXTA:RETURN
4670 '
4680 IF TY<>0 THEN 1210
4690 A=100:SOUND1,0:FOR Y=YTOY+24STE
P2:SOUND0,A:A=A+2
4700 IF ST=3 THEN GOSUB1430 ELSE GOS
UB 1500
4710 NEXT:FORA=0TO5:PUTSPRITEA,(-32,
-32):NEXT:SOUND0,0
4720 LOCATE X/8-1,Y/8:PRINT"NO";CHR$
(241)
4730 FOR A=1TO5000:NEXT
4740 ' lives ?
4750 '
4760 FORA=0TO5:SOUNDA,0:NEXT
4770 CLS:IF LV=1 THEN GOTO 4790
4780 LV=LV-1:GOTO 940
4790 ' game over *****
4800 LOCATE 10,2:PRINT"RABBITHOLE
4810 PRINT
4820 LOCATE8,8:PRINTUSING"SCORE:####
##";SC
4830 IF SC>HI THEN LOCATE 5,14:PRINT
"A NEW HIGH SCORE":HI=SC:HI$=STR$(HI
)+SPACE$(6):FORB=1TO6:POKE(B+&HE000)
,ASC(MID$(HI$,B,1)):NEXT
4840 LOCATE8,9:PRINTUSING"HIGH :####
##";HI
4850 TL=0:LOCATE0,22:PRINT"PRESS S T
O SAVE OR LOAD SCORE";
4860 A$=INKEY$:IF A$="S"ORA$="s"THEN
4900
4870 IF STRIG(BS)THEN 5170
4880 TL=TL+1:IF STRIG(BS)THEN 5170
4890 IF TL<200 THEN GOTO 4860ELSE430
4900 ' load/save routine
4910 '
4920 CLS:FORA=0TO4:VPOKE8204+A,96
4930 NEXT:TL=0
4940 LOCATE 4,6:PRINT"[S] SAVE SCORE
4950 LOCATE 4,8:PRINT"[L] LOAD SCORE
4960 A$=INKEY$:TL=TL+1:IFTL>200 THEN
430
4970 IFA$<>"S"ANDA$<>"s"ANDA$<>"L"AN
D A$<>"1"THEN 4960
4980 IF A$="L"ORA$="1"THEN 5100
4990 ' save
5000 '
5010 CLS:PRINT"PRESS [rec] AND [play
] ON TAPE
5020 PRINT:PRINT"WHEN READY PRESS [r
eturn]
5030 IF INKEY$<>CHR$(13)THEN 5030
5040 PRINT:PRINT"SAVING"
5050 BSAVE"RAB1",&HE000,&HE011
5060 PRINT"READY":FORA=1TO6000
5070 NEXT:GOTO 430
5080 ' laden
5090 '
5100 CLS:PRINT" PRESS [play] ON TAP
E
5110 PRINT:PRINT"WHEN READY PRESS [r
eturn]
5120 IF INKEY$<>CHR$(13)THEN 5120
5130 PRINT:PRINT"LOADING"
5140 BLOAD"RAB1":PRINT"READY"
5150 FORA=1TO5:HI$=HI$+CHR$(PEEK(&HE
000+A)):NEXT:HI=VAL(HI$)
5160 FORA=1TO6000:NEXT:GOTO 430
5170 IF STRIG(BS)THEN 5170 ELSE 430
5180 ' besturing balletje
5190 '
5200 LY=0:BT=-BT+1
5210 IF VPEEK(FNK)=192 OR VPEEK(FNK)
=184 THENBX=BX+TX:SB=BT ELSE BY=BY+8
5220 PUT SPRITE 0,(BX,BY-SB),11,BT+8
5230 IF BX<240R BX>226 THEN TX=-TX
5240 IF BY>184 THEN BY=16
5250 RETURN
5260 ' power lager
5270 '
5280 SPRITEOFF:PO=PO-5:IF PO<1 THEN
4740
5290 IF PO<100 THEN SOUND 0,200
5300 TIME=0:LOCATE9,1:PRINTUSING"###
#";PO
5310 SOUND0,0:RETURN
5320 ' power hoger
5330 '
5340 SOUND1,0:VPOKE(EI),241:FOR A=1T
O20:SOUND0,A+100
5350 PO=PO+5:IF PO>1000 THEN RETURN
5360 LOCATE9,1:PRINTUSING"#####";PO
5370 NEXT:RETURN
5380 FORA=0TO5:PUTSPRITEA,(-32,-32):
SOUNDA,0:NEXT

```



```

5390 SC=SC+5:PO=PO-5:SOUND 0,(PO/4):
LOCATE0,1
5400 PRINTUSING"#####";SC:GOSUB 530
0:IF PO>0 THEN 5390
5410 FORA=0TO11:LOCATE0,A:PRINTSPACE
$(30);
5420 LOCATE 0,22-A:PRINTSPACE$(30);:
NEXT
5430 ' gelukt
5440 '
5450 LOCATE 8,2:PRINT"RABBIT HOLE
5460 PUT SPRITE 1,(50,10),15,1
5470 PUT SPRITE 2,(170,10),15,3
5480 FOR A=7TO22:SC=SC+100
5490 LOCATE 8,10:PRINTUSING"SCORE:##
####";SC
5500 LOCATE A,18:PRINTCHR$(231)
5510 LOCATE A,19:PRINTCHR$(232)
5520 FOR B=1TO125STEP2:SOUND0,B:NEXT
5530 FOR B=125TO1STEP-2:SOUND0,B:NEX
T B,A
5540 FOR A=1TO5000:NEXT:LOCATE 10,7
5550 LOCATE 8,10:PRINT" GAME OVER ";
CHR$(241)
5560 FOR A=1TO6000:NEXT
5570 GOTO 430
5580 ' leg ei op de plaats
5590 '
5600 A=INT(RND(1)*4)*128+6304
5610 B=INT(RND(1)*20)+7:EI=A+B
5620 IF VPEEK(EI)=32 AND VPEEK(EI+32
)<>32 THEN VPOKE(EI),136:RETURN
5630 GOTO 5600
5640 ' stop/error
5650 '
5660 SCREEN0:COLOR 15,1,1:PRINTSPACE
$(10);"RABBITHOLE
5670 BEEP:ON ERRORGOTO0
5680 LOCATE0,5:PRINT"END ..":END
5690 ' kleuren
5700 '
5710 DATA 8212,129,8194,33,8220,192
5720 DATA 8195,32,8208,65,8221
5730 DATA 145,8211,65,8212,65,8213
5740 DATA 65,8214,106,8215,97,8216
5750 DATA 192,8217,241,8219,160,8223
5760 DATA 64,8213,17,8210,193
5770 DATA 8218,161
5780 ' karakter codes
5790 '
5800 DATA 35 ,010007001f007f00
5810 DATA 36 ,ff003f000f000300
5820 DATA 37 ,8000e000f800fe00
5830 DATA 38 ,ff00fc00f000c000
5840 DATA 39 ,ff00ff00ff00ff00
5850 DATA 58 ,2050200020502000
5860 DATA 224,0000000f010d1301
5870 DATA 225,2040800070800000
5880 DATA 241,183C3C3C18180018
5890 DATA 136,000070FCFEFEFC70
5900 DATA 230,0000000000000000
5910 DATA 231,0000000414583010
5920 DATA 232,387c7c7c38381010
5930 DATA 234,031F7FCF8F8F8F0
5940 DATA 235,F0F0F0F070703030
5950 DATA 236,C0F8FE3F1F1F1F0F
5960 DATA 237,0F0F0F0F0E0E0C0C
5970 DATA 208,7cbaee3838827c82
5980 DATA 42 ,3C4299A1A199423C
5990 DATA 248,42324c4242324c42
6000 DATA 192,ffff614400820000
6010 DATA 184,DBC3503686681A43
6020 DATA 176,DFDF00FBFB00dFdF
6030 DATA 144,000002013d5ffe00
6040 ' data SPRITES...
6050 '

```

```

6060 DATA 20,20,30,78,74,7C,78,30
6070 DATA 78,7C,7C,FC,FC,78,00,3C
6080 DATA 10,20,30,78,74,7C,78,30
6090 DATA 78,7C,7C,FC,FC,78,82,44
6100 DATA 04,04,0C,1E,2E,3E,1E,0C
6110 DATA 1E,3E,3E,3F,3F,1E,00,3C
6120 DATA 08,04,0C,1E,2E,3E,1E,0C
6130 DATA 1E,3E,3E,3F,3F,1E,41,22
6140 DATA 20,26,24,18,3C,3C,18,3C
6150 DATA 7E,7E,66,64,3E,7E,66,60
6160 DATA 20,26,24,18,3C,3C,18,3C
6170 DATA 7E,7E,66,64,3E,7E,66,60
6180 DATA 04,64,24,18,3C,3C,18,3C
6190 DATA 7E,7E,66,26,7C,7E,66,06
6200 DATA 38,6C,DE,FE,FE,7C,38,00
6210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
6220 DATA 38,7C,DE,DE,FE,7C,38,00
6230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
6240 ' *****
6250 ' *
6260 ' *      einde listing      *
6270 ' *      -RABBIT HOLE-      *
6280 ' *
6290 ' *****

```

CONTROLETELLING

Regel: 10 - 58	Regel: 590 - 58	Regel: 1180 - 108
Regel: 20 - 58	Regel: 600 - 58	Regel: 1190 - 58
Regel: 30 - 58	Regel: 610 - 151	Regel: 1200 - 58
Regel: 40 - 58	Regel: 620 - 152	Regel: 1210 - 220
Regel: 50 - 58	Regel: 630 - 58	Regel: 1220 - 154
Regel: 60 - 58	Regel: 640 - 58	Regel: 1230 - 247
Regel: 70 - 58	Regel: 650 - 127	Regel: 1240 - 133
Regel: 80 - 58	Regel: 660 - 43	Regel: 1250 - 44
Regel: 90 - 58	Regel: 670 - 161	Regel: 1260 - 20
Regel: 100 - 192	Regel: 680 - 149	Regel: 1270 - 29
Regel: 110 - 223	Regel: 690 - 149	Regel: 1280 - 97
Regel: 120 - 105	Regel: 700 - 248	Regel: 1290 - 3
Regel: 130 - 145	Regel: 710 - 249	Regel: 1300 - 50
Regel: 140 - 247	Regel: 720 - 21	Regel: 1310 - 58
Regel: 150 - 212	Regel: 730 - 226	Regel: 1320 - 26
Regel: 160 - 105	Regel: 740 - 21	Regel: 1330 - 172
Regel: 170 - 58	Regel: 750 - 58	Regel: 1340 - 17
Regel: 180 - 42	Regel: 760 - 58	Regel: 1350 - 172
Regel: 190 - 50	Regel: 770 - 17	Regel: 1360 - 58
Regel: 200 - 39	Regel: 780 - 219	Regel: 1370 - 58
Regel: 210 - 168	Regel: 790 - 18	Regel: 1380 - 167
Regel: 220 - 58	Regel: 800 - 58	Regel: 1390 - 43
Regel: 230 - 58	Regel: 810 - 58	Regel: 1400 - 75
Regel: 240 - 21	Regel: 820 - 45	Regel: 1410 - 127
Regel: 250 - 2	Regel: 830 - 80	Regel: 1420 - 44
Regel: 260 - 82	Regel: 840 - 219	Regel: 1430 - 228
Regel: 270 - 139	Regel: 850 - 249	Regel: 1440 - 160
Regel: 280 - 40	Regel: 860 - 30	Regel: 1450 - 198
Regel: 290 - 63	Regel: 870 - 58	Regel: 1460 - 13
Regel: 300 - 58	Regel: 880 - 169	Regel: 1470 - 75
Regel: 310 - 58	Regel: 890 - 77	Regel: 1480 - 92
Regel: 320 - 80	Regel: 900 - 90	Regel: 1490 - 44
Regel: 330 - 84	Regel: 910 - 58	Regel: 1500 - 230
Regel: 340 - 12	Regel: 920 - 58	Regel: 1510 - 163
Regel: 350 - 71	Regel: 930 - 170	Regel: 1520 - 58
Regel: 360 - 198	Regel: 940 - 223	Regel: 1530 - 58
Regel: 370 - 83	Regel: 950 - 10	Regel: 1540 - 58
Regel: 380 - 58	Regel: 960 - 243	Regel: 1550 - 194
Regel: 390 - 58	Regel: 970 - 149	Regel: 1560 - 232
Regel: 400 - 128	Regel: 980 - 202	Regel: 1570 - 232
Regel: 410 - 164	Regel: 990 - 58	Regel: 1580 - 153
Regel: 420 - 75	Regel: 1000 - 58	Regel: 1590 - 165
Regel: 430 - 203	Regel: 1010 - 158	Regel: 1600 - 51
Regel: 440 - 58	Regel: 1020 - 217	Regel: 1610 - 251
Regel: 450 - 58	Regel: 1030 - 3	Regel: 1620 - 1
Regel: 460 - 123	Regel: 1040 - 235	Regel: 1630 - 109
Regel: 470 - 19	Regel: 1050 - 254	Regel: 1640 - 60
Regel: 480 - 20	Regel: 1060 - 219	Regel: 1650 - 70
Regel: 490 - 81	Regel: 1070 - 189	Regel: 1660 - 78
Regel: 500 - 156	Regel: 1080 - 137	Regel: 1670 - 75
Regel: 510 - 164	Regel: 1090 - 77	Regel: 1680 - 58
Regel: 520 - 87	Regel: 1100 - 155	Regel: 1690 - 187
Regel: 530 - 8	Regel: 1110 - 105	Regel: 1700 - 112
Regel: 540 - 156	Regel: 1120 - 11	Regel: 1710 - 233
Regel: 550 - 82	Regel: 1130 - 44	Regel: 1720 - 232
Regel: 560 - 31	Regel: 1140 - 129	Regel: 1730 - 220
Regel: 570 - 186	Regel: 1150 - 16	Regel: 1740 - 222
Regel: 580 - 224	Regel: 1160 - 68	Regel: 1750 - 93
	Regel: 1170 - 201	Regel: 1760 - 240

Regel: 1770 - 213	Regel: 2660 - 70	Regel: 3550 - 80	Regel: 4440 - 58	Regel: 5330 - 58	Regel: 6220 - 159
Regel: 1780 - 151	Regel: 2670 - 92	Regel: 3560 - 84	Regel: 4450 - 58	Regel: 5340 - 24	Regel: 6230 - 216
Regel: 1790 - 75	Regel: 2680 - 220	Regel: 3570 - 65	Regel: 4460 - 1	Regel: 5350 - 85	Regel: 6240 - 58
Regel: 1800 - 58	Regel: 2690 - 222	Regel: 3580 - 64	Regel: 4470 - 172	Regel: 5360 - 137	Regel: 6250 - 58
Regel: 1810 - 169	Regel: 2700 - 226	Regel: 3590 - 75	Regel: 4480 - 57	Regel: 5370 - 75	Regel: 6260 - 58
Regel: 1820 - 233	Regel: 2710 - 230	Regel: 3600 - 58	Regel: 4490 - 136	Regel: 5380 - 203	Regel: 6270 - 58
Regel: 1830 - 232	Regel: 2720 - 41	Regel: 3610 - 233	Regel: 4500 - 172	Regel: 5390 - 70	Regel: 6280 - 58
Regel: 1840 - 220	Regel: 2730 - 57	Regel: 3620 - 187	Regel: 4510 - 98	Regel: 5400 - 231	Regel: 6290 - 58
Regel: 1850 - 222	Regel: 2740 - 126	Regel: 3630 - 58	Regel: 4520 - 58	Regel: 5410 - 9	Totaal: 70706
Regel: 1860 - 192	Regel: 2750 - 75	Regel: 3640 - 147	Regel: 4530 - 58	Regel: 5420 - 102	
Regel: 1870 - 247	Regel: 2760 - 58	Regel: 3650 - 194	Regel: 4540 - 239	Regel: 5430 - 58	
Regel: 1880 - 199	Regel: 2770 - 122	Regel: 3660 - 254	Regel: 4550 - 143	Regel: 5440 - 58	
Regel: 1890 - 47	Regel: 2780 - 127	Regel: 3670 - 173	Regel: 4560 - 216	Regel: 5450 - 57	
Regel: 1900 - 51	Regel: 2790 - 2	Regel: 3680 - 254	Regel: 4570 - 45	Regel: 5460 - 87	
Regel: 1910 - 90	Regel: 2800 - 70	Regel: 3690 - 72	Regel: 4580 - 66	Regel: 5470 - 210	
Regel: 1920 - 32	Regel: 2810 - 162	Regel: 3700 - 63	Regel: 4590 - 58	Regel: 5480 - 161	
Regel: 1930 - 75	Regel: 2820 - 244	Regel: 3710 - 71	Regel: 4600 - 58	Regel: 5490 - 162	
Regel: 1940 - 58	Regel: 2830 - 157	Regel: 3720 - 75	Regel: 4610 - 172	Regel: 5500 - 45	
Regel: 1950 - 126	Regel: 2840 - 109	Regel: 3730 - 58	Regel: 4620 - 145	Regel: 5510 - 47	
Regel: 1960 - 233	Regel: 2850 - 55	Regel: 3740 - 199	Regel: 4630 - 6	Regel: 5520 - 115	
Regel: 1970 - 232	Regel: 2860 - 63	Regel: 3750 - 143	Regel: 4640 - 250	Regel: 5530 - 52	
Regel: 1980 - 220	Regel: 2870 - 65	Regel: 3760 - 233	Regel: 4650 - 11	Regel: 5540 - 192	
Regel: 1990 - 222	Regel: 2880 - 63	Regel: 3770 - 6	Regel: 4660 - 251	Regel: 5550 - 60	
Regel: 2000 - 236	Regel: 2890 - 71	Regel: 3780 - 167	Regel: 4670 - 58	Regel: 5560 - 29	
Regel: 2010 - 242	Regel: 2900 - 75	Regel: 3790 - 254	Regel: 4680 - 45	Regel: 5570 - 102	
Regel: 2020 - 227	Regel: 2910 - 58	Regel: 3800 - 254	Regel: 4690 - 209	Regel: 5580 - 58	
Regel: 2030 - 42	Regel: 2920 - 201	Regel: 3810 - 141	Regel: 4700 - 92	Regel: 5590 - 141	
Regel: 2040 - 94	Regel: 2930 - 191	Regel: 3820 - 70	Regel: 4710 - 88	Regel: 5600 - 62	
Regel: 2050 - 108	Regel: 2940 - 13	Regel: 3830 - 67	Regel: 4720 - 192	Regel: 5610 - 58	
Regel: 2060 - 112	Regel: 2950 - 254	Regel: 3840 - 64	Regel: 4730 - 49	Regel: 5620 - 98	
Regel: 2070 - 57	Regel: 2960 - 6	Regel: 3850 - 75	Regel: 4740 - 58	Regel: 5630 - 172	
Regel: 2080 - 75	Regel: 2970 - 141	Regel: 3860 - 58	Regel: 4750 - 58	Regel: 5640 - 58	
Regel: 2090 - 58	Regel: 2980 - 76	Regel: 3870 - 194	Regel: 4760 - 235	Regel: 5650 - 58	
Regel: 2100 - 141	Regel: 2990 - 68	Regel: 3880 - 138	Regel: 4770 - 192	Regel: 5660 - 141	
Regel: 2110 - 21	Regel: 3000 - 77	Regel: 3890 - 233	Regel: 4780 - 215	Regel: 5670 - 236	
Regel: 2120 - 43	Regel: 3010 - 127	Regel: 3900 - 133	Regel: 4790 - 58	Regel: 5680 - 72	
Regel: 2130 - 46	Regel: 3020 - 73	Regel: 3910 - 167	Regel: 4800 - 25	Regel: 5690 - 58	
Regel: 2140 - 199	Regel: 3030 - 75	Regel: 3920 - 254	Regel: 4810 - 145	Regel: 5700 - 58	
Regel: 2150 - 220	Regel: 3040 - 58	Regel: 3930 - 254	Regel: 4820 - 130	Regel: 5710 - 141	
Regel: 2160 - 200	Regel: 3050 - 58	Regel: 3940 - 109	Regel: 4830 - 45	Regel: 5720 - 154	
Regel: 2170 - 107	Regel: 3060 - 145	Regel: 3950 - 83	Regel: 4840 - 66	Regel: 5730 - 87	
Regel: 2180 - 254	Regel: 3070 - 233	Regel: 3960 - 77	Regel: 4850 - 13	Regel: 5740 - 98	
Regel: 2190 - 230	Regel: 3080 - 250	Regel: 3970 - 75	Regel: 4860 - 113	Regel: 5750 - 191	
Regel: 2200 - 156	Regel: 3090 - 57	Regel: 3980 - 58	Regel: 4870 - 129	Regel: 5760 - 92	
Regel: 2210 - 211	Regel: 3100 - 2	Regel: 3990 - 132	Regel: 4880 - 237	Regel: 5770 - 59	
Regel: 2220 - 33	Regel: 3110 - 25	Regel: 4000 - 202	Regel: 4890 - 137	Regel: 5780 - 58	
Regel: 2230 - 44	Regel: 3120 - 173	Regel: 4010 - 233	Regel: 4900 - 58	Regel: 5790 - 58	
Regel: 2240 - 37	Regel: 3130 - 60	Regel: 4020 - 252	Regel: 4910 - 58	Regel: 5800 - 212	
Regel: 2250 - 75	Regel: 3140 - 81	Regel: 4030 - 254	Regel: 4920 - 159	Regel: 5810 - 55	
Regel: 2260 - 241	Regel: 3150 - 73	Regel: 4040 - 2	Regel: 4930 - 93	Regel: 5820 - 64	
Regel: 2270 - 58	Regel: 3160 - 75	Regel: 4050 - 254	Regel: 4940 - 51	Regel: 5830 - 153	
Regel: 2280 - 118	Regel: 3170 - 58	Regel: 4060 - 140	Regel: 4950 - 31	Regel: 5840 - 12	
Regel: 2290 - 190	Regel: 3180 - 128	Regel: 4070 - 8	Regel: 4960 - 173	Regel: 5850 - 111	
Regel: 2300 - 233	Regel: 3190 - 233	Regel: 4080 - 69	Regel: 4970 - 162	Regel: 5860 - 216	
Regel: 2310 - 191	Regel: 3200 - 28	Regel: 4090 - 75	Regel: 4980 - 145	Regel: 5870 - 134	
Regel: 2320 - 252	Regel: 3210 - 124	Regel: 4100 - 58	Regel: 4990 - 58	Regel: 5880 - 205	
Regel: 2330 - 139	Regel: 3220 - 138	Regel: 4110 - 231	Regel: 5000 - 58	Regel: 5890 - 32	
Regel: 2340 - 10	Regel: 3230 - 6	Regel: 4120 - 101	Regel: 5010 - 179	Regel: 5900 - 101	
Regel: 2350 - 6	Regel: 3240 - 141	Regel: 4130 - 131	Regel: 5020 - 106	Regel: 5910 - 128	
Regel: 2360 - 15	Regel: 3250 - 68	Regel: 4140 - 252	Regel: 5030 - 56	Regel: 5920 - 56	
Regel: 2370 - 126	Regel: 3260 - 58	Regel: 4150 - 254	Regel: 5040 - 104	Regel: 5930 - 57	
Regel: 2380 - 38	Regel: 3270 - 73	Regel: 4160 - 32	Regel: 5050 - 91	Regel: 5940 - 214	
Regel: 2390 - 51	Regel: 3280 - 63	Regel: 4170 - 254	Regel: 5060 - 196	Regel: 5950 - 59	
Regel: 2400 - 75	Regel: 3290 - 75	Regel: 4180 - 155	Regel: 5070 - 35	Regel: 5960 - 20	
Regel: 2410 - 58	Regel: 3300 - 58	Regel: 4190 - 173	Regel: 5080 - 58	Regel: 5970 - 213	
Regel: 2420 - 98	Regel: 3310 - 186	Regel: 4200 - 70	Regel: 5090 - 58	Regel: 5980 - 214	
Regel: 2430 - 3	Regel: 3320 - 135	Regel: 4210 - 57	Regel: 5100 - 238	Regel: 5990 - 254	
Regel: 2440 - 233	Regel: 3330 - 233	Regel: 4220 - 78	Regel: 5110 - 106	Regel: 6000 - 93	
Regel: 2450 - 93	Regel: 3340 - 164	Regel: 4230 - 78	Regel: 5120 - 147	Regel: 6010 - 236	
Regel: 2460 - 11	Regel: 3350 - 172	Regel: 4240 - 26	Regel: 5130 - 158	Regel: 6020 - 166	
Regel: 2470 - 6	Regel: 3360 - 2	Regel: 4250 - 75	Regel: 5140 - 157	Regel: 6030 - 73	
Regel: 2480 - 109	Regel: 3370 - 6	Regel: 4260 - 58	Regel: 5150 - 50	Regel: 6040 - 58	
Regel: 2490 - 66	Regel: 3380 - 141	Regel: 4270 - 58	Regel: 5160 - 157	Regel: 6050 - 58	
Regel: 2500 - 75	Regel: 3390 - 75	Regel: 4280 - 137	Regel: 5170 - 89	Regel: 6060 - 37	
Regel: 2510 - 58	Regel: 3400 - 61	Regel: 4290 - 131	Regel: 5180 - 58	Regel: 6070 - 146	
Regel: 2520 - 127	Regel: 3410 - 48	Regel: 4300 - 12	Regel: 5190 - 58	Regel: 6080 - 36	
Regel: 2530 - 2	Regel: 3420 - 75	Regel: 4310 - 68	Regel: 5200 - 239	Regel: 6090 - 142	
Regel: 2540 - 6	Regel: 3430 - 58	Regel: 4320 - 84	Regel: 5210 - 208	Regel: 6100 - 97	
Regel: 2550 - 254	Regel: 3440 - 203	Regel: 4330 - 154	Regel: 5220 - 66	Regel: 6110 - 124	
Regel: 2560 - 181	Regel: 3450 - 144	Regel: 4340 - 111	Regel: 5230 - 63	Regel: 6120 - 101	
Regel: 2570 - 109	Regel: 3460 - 199	Regel: 4350 - 142	Regel: 5240 - 190	Regel: 6130 - 111	
Regel: 2580 - 69	Regel: 3470 - 157	Regel: 4360 - 58	Regel: 5250 - 142	Regel: 6140 - 60	
Regel: 2590 - 64	Regel: 3480 - 26	Regel: 4370 - 58	Regel: 5260 - 58	Regel: 6150 - 108	
Regel: 2600 - 72	Regel: 3490 - 254	Regel: 4380 - 212	Regel: 5270 - 58	Regel: 6160 - 60	
Regel: 2610 - 82	Regel: 3500 - 149	Regel: 4390 - 155	Regel: 5280 - 101	Regel: 6170 - 108	
Regel: 2620 - 112	Regel: 3510 - 21	Regel: 4400 - 48	Regel: 5290 - 191	Regel: 6180 - 64	
Regel: 2630 - 37	Regel: 3520 - 173	Regel: 4410 - 33	Regel: 5300 - 142	Regel: 6190 - 108	
Regel: 2640 - 75	Regel: 3530 - 58	Regel: 4420 - 154	Regel: 5310 - 218	Regel: 6200 - 160	
Regel: 2650 - 58	Regel: 3540 - 69	Regel: 4430 - 142	Regel: 5320 - 58	Regel: 6210 - 216	

CHANGE CHARACTER

Met dit programma kunt u een nieuwe set tekens ontwerpen en eventueel zodanig in het MSX-systeem invoegen, dat de nieuwe set alleen door een reset verdwijnt. De nieuwe tekens kunnen geSAVED worden en later weer ingevoegd.

De tekens worden door het MSX-systeem opgebouwd uit 64 puntjes (pixels). Deze 64 pixels worden in 8 bytes beschreven.

De hoofdletter A b.v.:

BYTE	PIXEL	HEX.CODE
1	00000000	00
2	00100000	20
3	01010000	50
4	10001000	88
5	10001000	88
6	11111000	F8
7	10001000	88
8	10001000	88

Als we nu een teken willen wijzigen moeten de pixels 1 of 0 gemaakt worden in het patroon dat gewenst is. U moet er wel rekening mee houden dat in screenmode 0 enkel de linker 6 pixels geplaatst worden.

Omdat de MSX 256 tekens kent zijn er voor de totale set $256 \times 8 = 2048$ bytes nodig. Tijdens de initiatie van het systeem worden deze 2008 bytes vanuit het ROM (adres 1BBF) naar het VRAM gecopiëerd. Dit gebeurt telkens opnieuw na een screen instructie. Het slot+adres waar het systeem de 2048 bytes ophaalt ligt op adres F91F t/m F921 opgeslagen.

Als we nu een nieuwe set maken en op de adressen F91F t/m F921 het begin van de nieuwe set vastleggen dan zal het systeem deze nieuwe set naar het VRAM kopiëren als we een screeninstructie uitvoeren.

Dit is in het kort wat het programma doet.

HANDLEIDING

Het programma kent een instructie-mode en een edit-mode. Het start op in de instructiemode. Op de linkerhelft van het scherm worden de tekens in 16 rijen van 16 kolommen afgebeeld. Op de rechterhelft één van de tekens 8x vergroot. Elke pixel wordt daarin door een spatie (0) of een gekleurd blokje (1) voorgesteld. Op de linkerhelft bevindt zich een knipperende cursor die met de cursortoetsen bewogen kan worden om een ander teken te kiezen. Met de RETURN-toets kan tussen de instructie- en edit-mode gesprongen worden.



In de edit-mode wijst een puntje aan in welke pixel u zich bevindt. Met de cursortoetsen verplaatst u dit puntje en met de spatiebalk wordt een pixel geset of gereset. Omdat na elke wijziging het veranderde byte naar het VRAM gestuurd wordt, veranderen de tekens op de linkerhelft direct mee.

Verder kunt u in de instructiemode met de INS-toets de nieuwe set in het systeem invoegen. Met ESC keert u terug naar BASIC.

U kunt de set SAVEn in het BSAVE-formaat met de adressen D281 en DAB4.

B.v. BSAVE"KARAKT",&HD281,&HDAB4 of voor cassette BSAVE"CAS:KARAKT",&HD281,&HDAB4. Om te laden BLOAD"KARAKT",R en de set wordt weer in het systeem opgenomen.

Voor de liefhebbers is bij de DATA -met REMregels- ook de machinecode geplaatst. Bij het intikken van het programma hoeft alleen de DATA ingevoerd te worden. De REMregels kunnen achterwege blijven.

```

100 * *****
102 * *
104 * * CHANGE CHARACTERS *
106 * * *
108 * * (C) 1987 MSX-GIDS *
110 * * *
112 * * DOOR GP VERSLUIS *
114 * * *
116 * * *
118 * *****
120 *
122 *
124 *
126 KEYOFF: SCREEN0: WIDTH39: CLEAR200,
&HD000: DEFSTRB
128 PRINT"Data check":PRINT
130 FORI=&HD000TO&HD2B3: READB: A=A+VA
L("&h"+B):NEXT
132 IFA<>79262! THENPRINT"FOUT IN DAT
A !!":END
134 PRINT"Data correct":PRINT:PRINT"
Ogenblik nog":PRINT
136 RESTORE: FORI=&HD000TO&HD2B3: READ
B: POKEI, VAL("&h"+B): NEXT: A$=CHR$(34)
138 PRINT"saven disk":PRINT:PRINT"b
save"+A$+"chng.hex"+A$+", &HD000, &HD2
B3":PRINT:PRINT"cassette":PRINT:PRI
NT"bsave"+A$+"cas:chng"+A$+", &HD000,
&HD2B3":PRINT
    
```



```

139 PRINT"laden met blood"+A$+"chng[
.hex]" +A$+",r";PRINT"voorafgegaan do
or clear200,&HD000"
140 *
142 * HOOFDLUS
144 *
146 DATA ED,73,70,DE: *MAIN;LD(SAVS),
SP
148 DATA 31,70,DE : * LD SP SAV
S
150 DATA CD,8A,D0 : * CALL INIT
152 DATA CD,CD,D0 : * CALL SCHR
M
154 DATA CD,DD,D0 : * CALL PCHR
S
156 DATA CD,FC,D0 : * CHRB;CALL PCHR
B
158 DATA CD,56,01 : *KILL;CALL KILB
UF
160 DATA CD,9C,00 : * IN ;CALL SNSM
AT
162 DATA 20,07 : * JR NZ CH
164 DATA E5 : * PUSH HL
166 DATA CD,D0,D1 : * CALL BLNK
168 DATA E1 : * POP HL
170 DATA 18,F4 : * JR IN
172 DATA 7E : * CH ;LD A,(HL)
174 DATA FE,1C : * CP 1CH
176 DATA 20,10 : * JR NZ A
178 DATA CD,12,D2 : * CALL REMC
180 DATA 3A,7F,D0 : * LD A,(CHN
R)
182 DATA FE,FF : * CP FFH
184 DATA 28,E2 : * JR Z KILL
186 DATA 3C : * INC A
188 DATA 32,7F,D0 : * RE ;LD (CHNR)
,A
190 DATA 18,D9 : * JR CHRB
192 DATA FE,1D : * A ;CP 1DH
194 DATA 20,0C : * JR NZ B
196 DATA CD,12,D2 : * CALL REMC
198 DATA 3A,7F,D0 : * LD A,(CHN
R)
200 DATA B7 : * XOR A
202 DATA 28,CF : * JR Z KILL
204 DATA 3D : * DEC A
206 DATA 18,EB : * JR RE
208 DATA FE,1E : * B ;CP 1EH
210 DATA 20,0C : * JR NZ C
212 DATA CD,12,D2 : * CALL REMC
214 DATA 3A,7F,D0 : * LD A,(CHR
N)
216 DATA D6,10 : * SUB 10H
218 DATA 38,BE : * JR C KILL
220 DATA 18,DB : * JR RE
222 DATA FE,1F : * C ;CP 1FH
224 DATA 20,10 : * JR NZ D
226 DATA 3A,7F,D0 : * LD A,(CHR
N)
228 DATA FE,F0 : * CP F0H
230 DATA 30,B1 : * JR C KILL
232 DATA F5 : * PUSH AF
234 DATA CD,12,D2 : * CALL REMC
236 DATA F1 : * POP AF
238 DATA C6,10 : * ADD 10H
240 DATA 18,C7 : * JR RE
242 DATA FE,0D : * D ;CP 0DH
244 DATA CC,2A,D1 : * CALLZ EDI
T
246 DATA FE,12 : * CP 12H
248 DATA CC,81,D2 : * CALLZ INE
C
250 DATA FE,1B : * CP 1BH
252 DATA C2,13,D0 : * JP NZ KIL
L
254 DATA C3,AC,D2 : * JP BASIC
256 DATA 00,00 : * NOP NOP
258 *
260 * VARIABELEN
262 *
264 DATA 30 : * CHRN
266 DATA 47,50 : * TAB
268 DATA 56,45 : * CNT
270 DATA 52 : * COF
272 DATA 53,4C : * HLB
274 DATA 55 : * POSH
276 DATA 49 : * POSV
278 DATA 53 : * CHB
280 *
282 * INIT
284 *
286 DATA 3E,1E : * INIT;LD A,1EH
288 DATA 32,AF,F3 : * LD (LIN32
)A
290 DATA CD,6F,00 : * CALL INIT
32
292 DATA 11,B4,D2 : * LD DE,BUF
294 DATA 01,00,08 : * LD BC,800
H
296 DATA 2A,20,F9 : * LD HL(CNT
+)
298 DATA 3A,1F,F9 : * LD A,(CNT
)
300 DATA D5 : * LUSA;PUSH DE
302 DATA C5 : * PUSH BC
304 DATA CD,0C,00 : * CALL RDSL
T
306 DATA C1 : * POP BC
308 DATA D1 : * POP DE
310 DATA 12 : * LD (DE),A
312 DATA 13 : * INC DE
314 DATA 23 : * INC HL
316 DATA 0B : * DEC BC
318 DATA 78 : * LD A,B
320 DATA B1 : * OR C
322 DATA 20,EE : * JR NZ LUS
A
324 DATA C9 : * RET
326 *
328 * TEKST
330 *
332 DATA 28,63,29 : * (c)
334 DATA 20,56,65 : * Ve
336 DATA 72,73,63 : * rsc
338 DATA 6F,6D,20 : * om
340 DATA 31,39,38 : * 198
342 DATA 37,20,76 : * 7 v
344 DATA 6F,6F,72 : * oor
346 DATA 20,4D,53 : * MS
348 DATA 58,2D,47 : * X-G
350 DATA 49,44,53 : * IDS
352 DATA 00 : * NOP
354 *
356 * SCHR
358 *
360 DATA 11,AE,D0 : * SCHM;LD DE,TEK
ST
362 DATA 21,01,18 : * LD HL,180
1H
364 DATA 1A : * LUSB LD A,(DE)
366 DATA B7 : * OR A
368 DATA C8 : * RET Z
370 DATA CD,4D,00 : * CALL WRTV
R
372 DATA 13 : * INC DE
374 DATA 23 : * INC HL
376 DATA 18,F6 : * JR LUSB
378 *
380 * PCHS
382 *
384 DATA 21,81,18 : * PCHS;LD HL,188
1H
386 DATA AF : * XOR A
388 DATA 11,10,00 : * LD DE,10H

```


390	DATA 0E, 10	:	:	LD C, 10H	526	DATA CD, 56, 01	:	:	KIL ; CALL KILB
392	DATA 06, 10	:	:	LUSC; LD B, 10H	UF				
394	DATA CD, 4D, 00	:	:	LUSD; CALL WRTV	528	DATA CD, 9C, 00	:	:	IN ; CALL SNSM
R					AT				
396	DATA 3C	:	:	INC A	530	DATA 28, FB	:	:	JR Z IN
398	DATA 23	:	:	INC HL	532	DATA 7E	:	:	LD A, (HL)
400	DATA 10, F9	:	:	DJNZ LUSD	534	DATA E1	:	:	POP HL
402	DATA 0D	:	:	DEC C	536	DATA FE, 1C	:	:	CP 1CH
404	DATA F5	:	:	PUSH AF	538	DATA 20, 14	:	:	JR NZ G
406	DATA 79	:	:	LD A, C	540	DATA 3A, 87, D0	:	:	LD A, (POS
408	DATA B7	:	:	OR A	H)				
410	DATA 28, 05	:	:	JR Z OUT	542	DATA FE, 07	:	:	CP 7H
412	DATA 4F	:	:	LD C, A	544	DATA 28, EA	:	:	JR Z KIL
414	DATA F1	:	:	POP AF	546	DATA 3C	:	:	INC A
416	DATA 19	:	:	ADD HL, DE	548	DATA 32, 87, D0	:	:	LD (POSH)
418	DATA 18, EC	:	:	JR LUSC	, A				
420	DATA F1	:	:	OUT ; POP AF	550	DATA 3A, 89, D0	:	:	LD A, (CHB
422	DATA C9	:	:	RET)				
424					552	DATA CD, 4D, 00	:	:	CALL WRTV
426	*PCHB				RM				
428					554	DATA 23	:	:	INC HL
430	DATA CD, 6D, D2	:	:	PCHB; CALL CALC	556	DATA 18, C7	:	:	JR SHL
432	DATA EB	:	:	EX HL, DE	558	DATA FE, 1D	:	:	G ; CP 1D
434	DATA 21, 15, 19	:	:	LD HL, 191	560	DATA 20, 13	:	:	JR NZ H
5H					562	DATA 3A, 87, D0	:	:	LD A, (POS
436	DATA 0E, 08	:	:	LD C, 8H	H)				
438	DATA 1A	:	:	LUSE; LD A, (DE)	564	DATA B7	:	:	XOR A
440	DATA 06, 08	:	:	LD B, 8H	566	DATA 28, D3	:	:	JR Z KIL
442	DATA CB, 7F	:	:	LUSF; BIT 7, A	568	DATA 3D	:	:	DEC A
444	DATA 28, 05	:	:	JR Z SP	570	DATA 32, 87, D0	:	:	LD (POSH)
446	DATA F5	:	:	PUSH AF	, A				
448	DATA 3E, DB	:	:	LD A, DBH	572	DATA 3A, 89, D0	:	:	LD A, (CHB
450	DATA 18, 03	:	:	JR WR)				
452	DATA F5	:	:	PUSH AF	574	DATA CD, 4D, 00	:	:	CALL WRTV
454	DATA 3E, 20	:	:	SP ; LD A, 20H	RM				
456	DATA CD, 4D, 00	:	:	WR ; CALL WRTV	576	DATA 2B	:	:	DEC HL
R					578	DATA 18, B0	:	:	JR SHL
458	DATA F1	:	:	POP AF	580	DATA FE, 1F	:	:	H ; CP 1FH
460	DATA 23	:	:	INC HL	582	DATA 20, 17	:	:	JR NZ I
462	DATA CB, 27	:	:	SLA A	584	DATA 3A, 88, D0	:	:	LD A, (POS
464	DATA 10, EB	:	:	DJNZ LUSF	V)				
466	DATA 0D	:	:	DEC C	586	DATA FE, 07	:	:	CP 7H
468	DATA 79	:	:	LD A, C	588	DATA 28, BB	:	:	JR Z KIL
470	DATA B7	:	:	OR A	590	DATA 3C	:	:	INC A
472	DATA CB	:	:	RET Z	592	DATA 32, 88, D0	:	:	LD (POSV)
474	DATA D5	:	:	PUSH DE	, A				
476	DATA 11, 18, 00	:	:	LD DE, 18H	594	DATA 3A, 89, D0	:	:	LD A, (CHB
478	DATA 19	:	:	ADD HL, DE)				
480	DATA D1	:	:	POP DE	596	DATA CD, 4D, 00	:	:	CALL WRTV
482	DATA 13	:	:	INC DE	RM				
484	DATA 18, DB	:	:	JR LUSE	598	DATA 01, 20, 00	:	:	LD BC, 20H
486					600	DATA 09	:	:	ADD HL, BC
488	*EDIT				602	DATA 18, 95	:	:	JR SHL
490					604	DATA FE, 1E	:	:	I ; CP 1EH
492	DATA CD, 12, D2	:	:	EDIT; CALL REMC	606	DATA 20, 19	:	:	JR NZ J
494	DATA 21, 87, D0	:	:	LD HL, POS	608	DATA 3A, 88, D0	:	:	LD A, (POS
H					V)				
496	DATA AF	:	:	XOR A	610	DATA B7	:	:	XOR A
498	DATA 77	:	:	LD (HL), A	612	DATA 28, A1	:	:	JR Z KIL
500	DATA 23	:	:	INC HL	614	DATA 3D	:	:	DEC A
502	DATA 77	:	:	LD (HL), A	616	DATA 32, 88, D0	:	:	LD (POSV)
504	DATA 21, 15, 19	:	:	LD HL, 191	, A				
5H					618	DATA 3A, 89, D0	:	:	LD A, (CHB
506	DATA 22, 85, D0	:	:	SHL LD (HLB),)				
HL					620	DATA CD, 4D, 00	:	:	CALL WRTV
508	DATA CD, 4A, 00	:	:	CALL RDVR	RM				
M					622	DATA 01, 20, 00	:	:	LD BC, 20H
510	DATA 32, 89, D0	:	:	LD (CHB),	624	DATA AF	:	:	XOR A
A					626	DATA ED, 42	:	:	SBC HL, BC
512	DATA FE, DB	:	:	CP DBH	628	DATA C3, 37, D1	:	:	JP SHL
514	DATA 28, 04	:	:	JR Z 08	630	DATA FE, 20	:	:	J CP 20H
516	DATA 3E, 07	:	:	LD A, 7H	632	DATA CC, 25, D2	:	:	CALLZ CHN
518	DATA 18, 02	:	:	JR P	G				
520	DATA 3E, 08	:	:	08 ; LD A, 8H	634	DATA FE, 0D	:	:	CP DH
522	DATA CD, 4D, 00	:	:	P ; CALL WRTV	636	DATA 20, 85	:	:	JR NZ KIL
RM					638	DATA 3A, 89, D0	:	:	LD A, (CHB
524	DATA E5	:	:	PUSH HL)				

640	DATA CD, 4D, 00	:	CALL WRTV	766	DATA B7	:	OR A
RM				768	DATA 28, 03	:	JR Z Q
642	DATA AF	:	XOR A	770	DATA 23	:	LUS ; INC HL
644	DATA C9	:	RET	772	DATA 10, FD	:	DJNZ LUS
646	"	:		774	DATA DD, 7E, 00	:	Q ; LD (IX+0)
648	" BLINK						
650	"			776	DATA B7	:	OR A
652	DATA 2A, 82, D0	:	BLNK; LD HL, (CNT	778	DATA 28, 0F	:	JR Z BIT
T)				780	DATA 47	:	LD B, A
654	DATA 2B	:	DEC HL	782	DATA 3E, FF	:	LD A, FF
656	DATA 7D	:	LD A, L	784	DATA D6, 08	:	SUB ; SUB 8H
658	DATA B4	:	OR H	786	DATA 10, FC	:	DJNZ SUB
660	DATA 28, 04	:	JR Z COFF	788	DATA 32, 48, D2	:	LD (D248)
662	DATA 22, 82, D0	:	LD (CNT),				
HL				790	DATA AF	:	XOR A
664	DATA C9	:	RET	792	DATA CB, 00	:	SET X, A
666	DATA 3A, 84, D0	:	COFF; LD A, (COF	794	DATA 18, 03	:	JR CH
)				796	DATA AF	:	BIT XOR A
668	DATA B7	:	OR A	798	DATA CB, FF	:	SET 7, A
670	DATA 28, 09	:	JR Z CD	800	DATA F5	:	CH ; PUSH AF
672	DATA AF	:	XOR A	802	DATA 3A, 89, D0	:	LD A, (CHB
674	DATA 32, 84, D0	:	LD (COF),				
A				804	DATA FE, 20	:	CP 20H
676	DATA CD, 12, D2	:	CALL REMC	806	DATA 28, 13	:	JR Z SP
678	DATA 18, 08	:	JR OUT	808	DATA F1	:	POP AF
680	DATA 3E, 01	:	CD ; LD A, 1H	810	DATA EE, FF	:	XOR FF
682	DATA 32, 84, D0	:	LD (COF),	812	DATA A6	:	AND (HL)
A				814	DATA 77	:	OUT ; LD (HL), A
684	DATA CD, FA, D1	:	CALL PLAC	816	DATA CD, 12, D2	:	CALL REMC
686	DATA 21, 00, 08	:	OUT ; LD HL, 800	818	DATA CD, FC, D0	:	CALL PCHB
H				820	DATA 21, 3A, D1	:	LD HL, EDI
688	DATA 22, 82, D0	:	LD (CNT),				
HL				822	DATA E3	:	EX HL, SP
690	DATA C9	:	RET	824	DATA 2A, 85, D0	:	LD HL, (HL
692	"			B)			
694	" PLAC			826	DATA C9	:	RET
696	"			828	DATA F1	:	SP ; POP AF
698	DATA 2A, 80, D0	:	PLAC; LD HL, (TA	830	DATA B6	:	OR HL
B)				832	DATA 18, ED	:	JR OUT
700	DATA E5	:	PUSH HL	834	"		
702	DATA D1	:	POP DE	836	" CALC		
704	DATA 01, B4, D2	:	LD BC, BUF	838	"		
706	DATA AF	:	XOR A	840	DATA 3A, 7F, D0	:	CALC; LD A, (CHR
708	DATA ED, 42	:	SBC HL, BC	N)			
710	DATA 06, 08	:	LD B, 8H	842	DATA 47	:	LD B, A
712	DATA 1A	:	LUS ; LD A, (HL)	844	DATA 11, 08, 00	:	LD DE, 8H
714	DATA EE, FF	:	XOR FFH	846	DATA 21, B4, D2	:	LD HL, BUF
716	DATA CD, 4D, 00	:	CALL WRTV	848	DATA B7	:	OR A
RM				850	DATA 28, 03	:	JR Z OUT
718	DATA 13	:	INC DE	852	DATA 19	:	ADD ; ADD HL, DE
720	DATA 23	:	INC HL	854	DATA 10, FD	:	DJNZ ADD
722	DATA 10, F6	:	DJNZ LUS	856	DATA 22, 80, D0	:	LD (TAB),
724	DATA C9	:	RET	HL			
726	"			858	DATA C9	:	RET
728	" REMC			860	"		
730	"			862	" INSC		
732	DATA 2A, 80, D0	:	REMC; LD HL, (TA	864	"		
B)				866	DATA 21, B4, D2	:	INSC; LD HL, BUF
734	DATA E5	:	PUSH HL	868	DATA 22, 20, F9	:	LD (CNP),
736	DATA D1	:	POP DE	HL			
738	DATA 01, B4, D2	:	LD BC, BUF	870	DATA CD, 38, 01	:	CALL RDSL
740	DATA AF	:	XOR A	T			
742	DATA ED, 42	:	SBC HL, BC	872	DATA 07	:	RLCA
744	DATA 01, 08, 00	:	LD BC, 8H	874	DATA 07	:	RLCA
746	DATA EB	:	EX HL, DE	876	DATA E6, 03	:	AND 3H
748	DATA CD, 5C, 00	:	CALL FILV	878	DATA 4F	:	LD C, A
RM				880	DATA 06, 00	:	LD B, 0
750	DATA C9	:	RET	882	DATA 21, C1, FC	:	LD HL, EXP
752	"			884	DATA 09	:	ADD HL, BC
754	" CHNG			886	DATA CB, 7E	:	BIT 7, (HL
756	")			
758	DATA CD, 6D, D2	:	CHNG; CALL CALC	888	DATA 28, 0E	:	JR Z OK
760	DATA DD, 21, 87, D0	:	LD IX, POS	890	DATA 21, C5, FC	:	LD HL, SLT
H				892	DATA 09	:	ADD HL, BC
762	DATA DD, 46, 01	:	LD B, (IX+	894	DATA 7E	:	LD A, (HL)
1)				896	DATA 07	:	RLCA
764	DATA 7B	:	LD A, B	898	DATA 07	:	RLCA

900 DATA 07	:	RLCA
902 DATA 07	:	RLCA
904 DATA E6,0C	:	AND CH
906 DATA B1	:	OR B
908 DATA CB,FF	:	SET 7,A
910 DATA 32,1F,F9	:	LD (CNP),
A		
912 DATA AF	:	XOR A
914 DATA C9	:	RET
916 DATA CD,12,D2	:	BASC;CALL REMC
918 DATA ED,7B,70,DE	:	LD SP,(SA
V)		
920 DATA C9	:	RET

MSX-GIDS CASSETTE NR. 7

AANBIEDING

Op deze cassette staan de volgende programma's:

- Kaartenbak programma voor disk.
- Mini golf (spel).
- Getallen splitsen (educatief).
- Morse trainer.
- Haasje over (solitair).
- Groningen en Friesland per helicopter.

Deze cassettes zijn te bestellen door overmaking van Fl. 12,50 op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Jose Herps, Postbus 26006, 1002 GA Amsterdam onder vermelding van: NR. 7.

Voor België: Bfr. 235 op Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J.Herps, Amsterdam.

Deze aanbieding geldt alleen voor cassette nr. 7 !

OUDE NUMMERS MSX GIDS

De nummers 1 t/m 7 van de MSX Gids zijn **GEHEEL UITVERKOCHT**. Hieronder volgt een overzicht van de nummers welke nog wel verkrijgbaar zijn met een beknopte omschrijving van de inhoud:

MSX GIDS NUMMER 8

=====

LISTINGS:

TENNIS, OTHELLO (reversi), INVASION FORCE, VLAGGEN QUIZ, LUCIFER SPEL, MYSTERY TOWER (tekstadventure), 64 TEKENS +, DRENTHE PER HELICOPTER, GELDERLAND PER HELICOPTER, N-HOLLAND PER HELICOPTER, Z-HOLLAND PER HELICOPTER, UTRECHT PER HELICOPTER.

Verder: PEEKS POKES en TIPS, Niet officiële Z80 instructies, een volledige MSX tekenset voor de Fast-text 80 printer en veel software waaronder 3 Konami's.

MSX GIDS NUMMER 9

=====

LISTINGS:

VOORBEREIDEND ONTLEDEN 1 t/m 3, ZEELAND PER HELICOPTER, N-BRABANT PER HELICOPTER, LIMBURG PER HELICOPTER, CALCULATOR

Verder de cursus BASIC deel 1 en omzetten cassette naar disk deel 1.

Auto fire knop (zelfbouw). PHILIPS NMS8250/8255 MSX-2 en diverse software beschrijvingen waaronder PrintXpress en STARQUAKE met kaart.

MSX GIDS NUMMER 10

=====

LISTINGS:

SUPERHELI, STEDEN ZOEKEN IN NEDERLAND, OVERIJSSSEL PER HELICOPTER, FLEVOLAND PER HELICOPTER, COLORLAB (MSX-2), BLACK JACK (MSX-2).

Verder de cursus BASIC deel 2, omzetten tape naar disk deel 2 en de cursus machinetaal deel 1, veel adventuretips en softwarerecensies.

MSX GIDS NUMMER 11

=====

LISTINGS:

VERSCRIPT TEKSTVERWERKER
DISK MONITOR/EDITOR
SPRITE EDITOR

Verder de cursussen machinetaal (deel 2), zet het op disk (deel 3) en de cursus BASIC (deel 3). Test van de Philips NMS 1431 printer, en veel software, waaronder 2 nieuwe Konami's en de DISKIT.

Oude nummers zijn te bestellen door overmaking van Fl. 7,95 per exemplaar op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J.Herps te Amsterdam. Voor België Bfr. 155 op Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bankmaatschappij te Hasselt t.n.v. J.Herps, Postbus 26006, 1002 GA Amsterdam.

LISTING CONTROLE PROGRAMMA 2

DEZE LISTINGTESTER IS VAN TOEPASSING OP DE LISTINGS VANAF MSX-GIDS NR. 3

De listingtester is een hulpmiddel voor de lezers die de programma's uit ons blad zelf intikken. Achter de programma's, die met deze tester gecontroleerd kunnen worden, staat een controletelling. Door nu zo'n programma met deze tester te controleren wordt eveneens een telling verkregen die -per regel- overeen moet komen met de telling in het blad. Zijn de getallen achter de regelnummers hetzelfde, dan is de kans erg groot dat deze regel goed is overgenomen. Zeker is dit echter niet, want wanneer bijvoorbeeld twee letters in een regel worden omgewisseld dan is de telling wel goed, maar kan het programma toch fouten opleveren.

WERKWIJZE

Eerst moet dit controleprogramma FOUTLOOS overgenomen worden en worden weggeschreven op cassette of diskette als ASCII-file met de volgende opdrachten:

SAVE"CAS:TESTER", A (voor cassette).

SAVE"A:TESTER",A (voor diskette).

Dit hoeft slechts éénmaal te gebeuren; verder kan dit programma voor alle listings worden gebruikt.

Vervolgens moet het te controleren programma worden ingetikt. Is dit gedaan, dan het programma eerst wegschrijven naar cassette of diskette en niet eerst RUNen, want bij sommige fouten kan het programma blijven hangen en bent u het kwijt; alles moet dan opnieuw worden ingetikt. Nu kan het controleprogramma worden ingelezen en achter het te controleren programma worden geplaatst met de opdracht:

MERGE"CAS:TESTER" (voor cassette).

MERGE"A:TESTER" (voor diskette).

Vervolgens kan de controle worden gestart met:

RUN 65000.

Let erop de fouten te corrigeren in het originele programma. Na het laden van het controleprogramma staat dit namelijk achter het eigenlijke programma en vormt nu één geheel. In sommige gevallen kan dit extra stuk programma problemen geven b.v. met de geheugenruimte!

REM-regels worden niet gecontroleerd. Mocht het voorkomen dat REM-regels wel exact moeten worden overgenomen, dan zal dit bij het desbetreffende programma worden vermeld. Bij kleine of eenvoudige programma's wordt geen controletelling geplaatst. Ook worden meestal geen tellingen geplaatst bij programma's die deel uitmaken van een artikel. Deze programma's (of stukken programma) verschijnen ook meestal niet op de cassette of diskette van de programma-serice.

Sommige programma's hebben een eigen controle. Bij deze programma's ontbreekt de controletelling of staat slechts een telling voor het gedeelte dat niet door het programma zelf wordt gecontroleerd. (Meestal BASIC-gedeeltes bij een machinetaal programma).

```
65000 * *****
65010 * LISTING TESTER 2 *
65020 * Door Alfred Debels *
65030 * (c)1986 De MSX Gids *
65040 * Amsterdam *
65050 * *****
65060
65070 CLS: CLEAR: SCREEN 0: WIDTH 40: PR
INT
65080 PRINT "Weergave via beeldscher
m of printer?"
65090 PRINT :PRINT "B of P?: "
65100 X$=INKEY$: IF X$<>"B" AND X$<>"
P" THEN 65100
65110 START=32769!
65120 RG=START+2: T=0
65140 VR=PEEK(START)+256*PEEK(START+
1)
65150 NR=PEEK(RG)+256*PEEK(RG+1)
65160 IF VR=0 THEN 65290
65170 IF NR>=65000! THEN 65290
65180 S=0: FOR I=RG+2 TO VR-1
65190 A=PEEK(I)
65210 IF A=143 THEN I=VR: GOTO 65240
65230 S= S+A: NEXT
65240 S=SMOD256
65250 T=T+S
65260 IF X$="B" THEN PRINT USING "Re
gel:##### - ###";NR,S: GOTO 65280
65270 LPRINT USING "Regel:##### - ##
#";NR,S
65280 START=VR: RG=VR+2: GOTO 65140
65290 IF X$="P" THEN 65310
65300 PRINT:PRINT "Totaal: ";T: END
65310 LPRINT "Totaal: ";T: END
```

Er staat geen 'zelftest' meer bij dit controleprogramma daar er afwijkingen in de telling kunnen voorkomen wanneer de controle via het beeldscherm plaatsvindt of wanneer het programma al een keer is geRUND. Om dezelfde reden dient het te controleren programma ook alleen ingeladen te worden voor de controle en moet men NIET eerst RUN geven. Na het RUNen zal de controle - bij sommige regels - een andere waarde geven!!

Let goed op de DATA-regels. Hier worden de meeste fouten gemaakt. Bij het omwisselen van getallen in deze DATAregels wordt wel een juiste telling gegeven, maar het programma zal niet (of onjuist) werken!

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen.

De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 26006, 1002 GA Amsterdam en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

AANGEBODEN

Van de MSX-Gids redactie te koop: B.G.G. BASIC compiler. Alleen voor MSX 1. Op cassette. Incl. Duitse handleiding. Fl. 175,-. Tel. 020-320807.

SVI 738 X'press MSX 1 met ingebouwde diskdrive. Zo goed als nieuw met tas, boeken, CP/M en MSX-DOS. Prijs: 750,-. Bas Labruyere, Kerkstraat 39, 8471 CE Wolvega. Tel. 05610-4194

MSX-computer GOLDSTAR FC-200 + datarecorder (Sanyo) + Toshiba keyboard + software + joystick + boeken. Prijs: Fl.950,-. Tel. 01130-2735

Originele programma's te koop. O.a. The Heist, Dordon. Antarctic Adventure, Hyper Rally. Schrijf naar: Huub Timmermans, Beemderhoekweg 2, 6095 NS Baechem.

Te koop originele software en cartridge. alles voor de halve prijs. Tel: 010-4833171

Te koop nieuwe Sharp PA1050 draagbare elektronische schrijfmachine. 3 Ingebouwde lettertypes met geheugen en display. Winkelprijs Bf. 22800. Vraagprijs Bf. 11800. W.Rons, Leeuweriken 2, B-3078 Everberg, België. Tel: 02-7595600

Te koop: Philips VW0020 80-koloms MSX printer met lint en papierrol (ca. 400 pagina's) 1 maand oud ! Prijs: Fl. 450,- of BFr. 9000. Wil ook ruilen tegen 3,5 inch diskdrive. Mattheeuws Serge, 't Hof 67, 8031 Beernem, BELGIE. Tel: 050-780209.

Philips VG8235 + software (o.a. MSXDOS, Homeoffice en spellen) Tel. 02230-41143.

Spectravideo 328 + datarecorder + boeken + software + MSX-emulator. KOOPJE! Stefan van As, Laseurpad 54, 3123 NV Schiedam. Tel. 010-4711443.

DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX-ers (1 & 2). Tevens div. originele spellen te koop. Tel: 08380-36393 (vragen naar Marco).

GEVRAAGD

MSX Gidsen nummers 1,2 en 3. Meest belangrijk nummer 3! D.van Amerongen, Kol. Wilsonstraat 7, 7007 AT Doetinchem.

RS232C interface voor MSX, bij voorkeur Philips VU0042, of een bouwschema. Tel. 050-731471 na 18.00 uur.

Gevraagd deel 1 t/m 5 + 7 van de MSX-Gids en 1 t/m 5 van MCM, voor redelijke vergoeding. Tel. 02510-46231 (Frans).

Schema van een modem voor een MSX computer, wil onkosten vergoeden. Juriaan Merckx, Postel'straat 41, 5711 EM Someren. Tel: 04937-1623

Gezocht nummers 1,2 en 3 van de MSX-Gids, uiteraard tegen betaling. Let op: geen kopien of listings, alleen de originele nummers! Bellen na 18.00 uur, vragen naar Micocha. Tel: 08966-3391

RUILEN

Gezocht: 'Penguin Adventure' en 'Nemesis' om te ruilen tegen andere spelletjes. Keuze uit ongeveer 210 titels (o.a. 34 Konami's, Starquake, Dunkshot, Rambo, Thexder en Acho karate). Dirk-Jan Nijland. Tel: 05483-61279

Ruilen software voor MSX-1. Gevraagd een ledenbestand op tape, ruilen tegen originele spellen. Tel: 02290-44172. Bij geen gehoor: 02290-42310.

Gezocht MSX-ers om software mee te ruilen. D.Bloemendal, Kommerweg 70, 7683 AZ Den Ham. Tel: 05495-1630

Den Haag is sedert 1 januari 1987 een MSX-computervereniging rijk. Het hoofddoel van deze vereniging is het vergaren en verspreiden van kennis over en van de MSX computer in de ruimste zin van het woord, met uitzondering van het copieren van programma's. De vereniging houdt zich op de 1e woensdag van de maand bezig met de verspreiding van kennis in clubverband, d.m.v. instructielessen in o.a. BASIC voor beginners en gevorderden, machinetaal en dBASE, gegeven door instructeurs met universitaire opleidingen. Tevens komt het demonstreren van programma's, nieuwe machines e.d. aan de orde. Met ongeveer 70 leden is de clubavond een ideaal ontmoetingspunt voor computerhobbyisten uit de Randstad.

Belangstellenden kunnen contact opnemen met telefoonnummer 070-996872/997247

Computervereniging MSX-GROOT DEN HAAG
POSTBUS 16178
2500 BN DEN HAAG

IN OKTOBER 1987

ORGANISEERT

DE SOFTSHOP

I.S.A DE MSX GIDS , ELECTRONICS NEDERLAND EN
DIVERSE MSX CLUBS IN AMSTERDAM EEN

LANDELIJKE MSX DAG

INFORMATIE OVER PLAATS EN DATUM VOLGT
LET HIERVOOR OP ONZE ADVERTENTIES

OP DEZE DAG ZAL ER VOLOP INFORMATIE
TE VERKRIJGEN ZIJN , TEVENS ZULLEN
OOK DE LAATSTE NIEUWTJES TE ZIEN ZIJN

DE TOEGANG IS GRATIS

THE
Softpost

Witte de Withstraat 22a
1057 XM Amsterdam
Telefoon 020-123206
Telefoon 020-183001

Wij leveren een zeer ruim
assortiment voor uw MSX
en MSX2 computer.



THE
Softpost

Witte de Withstraat 22a
1057 XM Amsterdam
Telefoon 020-123206
Telefoon 020-183001

Wij leveren een zeer ruim
assortiment voor uw MSX
en MSX2 computer.

RUIM 800 Artikelen uit voorraad leverbaar !!!!!
Ook voor MS DOS ,AMIGA ,SPECTRUM ,ATARI leveren wij software!!!!

Frame	c fl 45.00	Dungeon adv.	c fl 49.50	Tasword I	c fl 95.00
Arkanoid	c fl 45.00	Inca	* c fl 29.90	Tasword I	d fl 115.00
Bubbler	c fl 45.00	Protector	* c fl 34.90	Tasword MSX II	d fl 149.00
Inheritance	c fl 45.00	Crusader	* c fl 34.90	Teach electric	c fl 35.00
Monopoly	c fl 45.00	Future knight	c fl 25.00	Eddy II	r fl 76.00
Cluedo	c fl 45.00	Star fighter	c fl 34.90	Msx text	r fl 195.00
Scrabble	c fl 45.00	City connection	c fl 29.90	Msx calc	r fl 195.00
Nu wave	c fl 45.00	Zorni	c fl 29.90	Devpac 80	c fl 79.00
4 mastergamesc	fl 45.00	Perseus	d fl 29.90	Devpac 80	d fl 165.00
5 star games	c fl 45.00	Exterminator	c fl 24.90	Pascal 80	c fl 125.00
Dils well	* c fl 45.00	Jaws	* c fl 24.90	Pascal 80	d fl 165.00
Head heels	c fl 39.00	Snake	* c fl 14.90	Flash	d fl 119.00
Thing bounce	c fl 39.00	Spy story	c fl 14.90	Diskit	d fl 69.00
Krakout	c fl 39.00	Football year	c fl 25.00	Kastan	d fl 149.00
Army moves	c fl 39.00	Games master	r fl 75.00	Fistan	d fl 299.00
Livingstone	c fl 39.00	Green beret	r fl 65.00	Music editor	r fl 99.00
Spy vs spy	* c fl 39.00	Penguin adv	r fl 69.00	Graph master	r fl 169.00
Beamrider	c fl 39.00	Vampire Killer		Music studio	r fl 169.00
Pentagrom	c fl 39.00	MSX II	r fl 69.00	Mt base MSX II	r fl 199.00
Monty	c fl 39.00	Nemesis	r fl 65.00	Mt display	r fl 199.00
Martianoids	c fl 39.00	Goonies	r fl 65.00	Mt viditel	r fl 299.00
Batman	c fl 39.00	Kung fu II	r fl 65.00	Musiwriter	r fl 129.00
Macross	c fl 39.90	Super cobra	r fl 65.00	Telcom modem	fl 499.00
Donkey kong	c fl 36.00	Hole in 1 prof	r fl 79.00	Teltron modem	fl 549.00
				MSX Artist	c fl 19.00

c = cassette

d = diskette

r = rompack

* ook op disk verkrijgbaar

Bestelbon

Titels

Prijs

➡	Vooruit per giro: 4526682	f 4,-porto	f
➡	Euro/betaalcheque	f 4,-porto	f
➡	Rembours	f 10,-porto	f

Naam :
Adres :
Postcode :
Woonplaats :
Telefoon :

Totaal : f
Porto : f
Totaal te voldoen: f

Girorekeningnr. 4526682