

### BARVA INKU A PAPIRU ////////////////////

Jedna z nejstarsich zahad, data-li prikaz k projekci inku i papiru ve stejnych barvach, neprece si na obrazovce nikdy nic. Ponekud fikcnejsi je vyuziti tohoto typu utajeni pro "zmizeni" treba jen jednoho, velmi duleziteho prikazu na konci Basicove radky. Provadi se tak, ze radku vyvolame do editacni zony, kurzorem najedeme pred prikaz urceny ke zmizeni, prejdeme na E MOD, podrzime tlacitko CS a stiskneme 7- musime vsak mit ink cerny a papir bily. Prikaz z obrazovky /nikoliv z programu/ zmizi. Co se stalo? Vlozili jsme do radky jen ridici kod a parametrem pro Print inku v barve bila. Po "odbaleni" radky zpět na její místo v programu vsak uhlidame, ze nam zmizelo i vse za ni. Tomu zamezime tak, ze za prikaz, který ma zustat neviden, stejnym zpusobem vlozime ink @, tedy, cerny. Abychom se ve zmizelych castech radek v editacni zone vyzneli, zmenme barvu borderu- pak se radka vybarvy vzdy v kontrastni barve, vcetne ukryteho prikazu.

Podobna muzeme zmenit i barvu papiru Basicovych radek. Pro ni staci prejit jen do E MODU a stisknout patrične číslo barvy. Budete-li chtít přebarvení odstranit, nemusíte je měnit zpusobem, jakým jste je vyvolali. Steci jen najet kurzorem do zacatku přebarvení a mazat a mazat (DELETE) az přemazete vsechny obievujici se otazniky a barvy se dostanou zase do svých puvodnich mezi. Jiste semi přijdete na to, jak docilit aktivace FLASH a BRIGHT. Takova to vytvarna cinnost na radkach programu vsak nemusí byt zaměřena jen na ututlání cehokoliv, ale ma svůj značný efekt pro zvýraznění dulezitych casti programu, coz vede k podstatnému zlepšení orientace v jeho strukture.

Sloziteji muzeme postoupit tak, ze napr. na Basicove radce 10 NEXT a vyneseme mezi jejim cislem a prikazem 4 printova místa: 10 NEXT a Do techto mazer pak vlozime ridici kody pro INK a PAPER spolu s jejich parametry. Je-li to radka prvni, budou adresy mit hodnotu 28759 az 28762 (pokud nemate pripojen nejaky drive, který posunuje zacatek Basicoveho programu)

Zavelime:  
POKE 28759,16:POKE 28770,1:POKE28771,17:POKE28772,1

Po tomto povelu se cela obrazovka zaplni modrou barvou, vypis programu nikde.

Vysvetleni: 16 je ridici kod pro INK, 17 pro PAPER, 1 je kod modre barvy. Mist muzete vynechat vice a vlozit kody a parametry i pro FLASH, BRIGHT, OVER, INVERSE.

Pro programove odborniky neni problemem vymyslet zertiky, kdy pomoci strojoveho kodu bude v modulu preruseni IM 2 menit barvu INK, PAPER a treba i BORDER soucastne 50 krat za vterinu. Bolave oci odradi kazdeho od pokusu odtajeni programu.

Zpracovano podle zpravodaje Mikrobaze

UPRAVY NEKTERYCH HER	> P O K E <
////////////////////	
3D SPACE WARS	26 244,0 26 249,0
3D STAR STRIKE	56 732,0 -energie
AD ASTRA	35 232,122 35 252,0
nebo	35 252,122
AH-DIDDUMS	24 726,0
ALCHEMIST	47 414,0 nebo 47 240,0
ALIEN 9	51 726,0 -zivoty 44 460,201 -zastaveni casu
nebo	44 526,0 -cas
	MERGE
	10 LOAD"" CODE:POKE 60 026,201
	20 RAND USR 60 000:POKE 42 587,127:POKE
	60 026,195:RAND USR 60 026
	-pro nesmrtnost
ANDROID II	52 262,0 -zivoty 52 294,0 -cas
AQUAPLANE	31 055,0
nebo	POKE 25 442,0:POKE 25 442,195
	-neubyvani zivotu
ARCADIA	25 776,0 -zivoty
ATIC ATAC	36 518,192 36 252,0 36 519,2 -2 zivoty 36 519,0 -nesmrtnost

Tri kousky velkeho zlateho klice je treba sestavit tak, aby vznikl obrazek celistveho klice na listine v prave casti obrazovky. Pak lze odejit hlavni branou u ktere hra zacina. Protoze nemuzete mit vsechny predmety u sebe, je vhodne zvolit si jednu nebo dve mistnosti jako skladiste vseho co by se jednou mohlo hodit.

ASTRO BLASTER	27 422,0 26 296,x	-za x dosad pocet zivotu
ANDROID 1	POKE 55 249,24;POKE 52 250,32;POKE 53 897,0	
AQUARIUM	21 055,0	
AIR WOLF	45 992,0	
BATTLE ZONE	44 641,0	
BLADE ALLEY	58 201,0	
BLIND ALLEY	25 284,0	
BLUE MAX	42 923,195 42 924,163 43 925,167	
	nebo	#A8CF,#C2 #A8D0,#A3 #A8D1,#A7
BOMBER MAN	34 652,0	
BOOTY	52 294,0	-zivoty
BRUCE LEE	51 795,0 51 803,0	-zivoty /prvni hrac/ -zivoty /druhy hrac/
BLACK HAWK	34 695,193	
CANNON BALL	32 807,x 32 957,0	-za x dosad pocet zivotu -zivoty
COOKIE	26 197,0 28 698,0 28 697,0	-nevyletuji odpadky -zivoty
CYCLONE	37 536,0 33 429,0	-zivoty -cas
CAVERN FIGHTER	31 603,0 31 694,0	
CHUCKIE EGG	42 502,3	
DEATH CHASE	26 463,0	
DEAD RACER	27 150,0	
DEFENDA	37 531,0	
DUKES OF HAZARD	44 246,0	
DEATHCHASE	26 453,0	

DEFENDER	20 822,255 37 815,255
ESKIMO EDIE	24 686,24 24 687,76
EVERYONE'S A WALLY	58 215,182
FALL GUY	43 539,0 -hned po skoku jde do dalsiho pole 43 402,195 -bonus 44 199,0
FANTASY VOYAGE	1.CLEAR 2.LOAD CODE 3.POKE 54 452,0 4.POKE 54 227,0 5.BORDER 0 6.PRINT USR 53 284
FIREBIRDS	27 235,0
FREEZ BEES	34 610,0
FORT APOCALYPSE	26 929,0
FREDLOADER	31 171,0
FRANK'N' STEIN	33 723,0 z 23 277,x
GHOSTBUSTERS	name:PETER Konto:c.10 343 404=> 42 000\$
GILIGAN'S GOLD	52 891-52 893,0 /NOP/
GROUND ATTACK	27 872,0
GYROSCOPE	54 754,2000
GOTCHA I	55 926,0
HORACE SKIING	29 270,0 -bez aut 29 009,0 -bez aut
HUNCHBACK	26 898,0 -zivoty 26 903,x:24 760,x -x pocet zivotu(0-18)
HALLS OF THE THINGS	POKE 32 717,0:POKE 35 923,MAGIC /USR 24 576/
JANGLER	1.load program 2.pockat na highakore table 3.break 4.POKE 29 848,0 5.continue

JUMPING JACK            22 094,192  
                           32 094,192

JETPAC                    25 278,x     -dosad za x pocet zivotu  
                           26 075,0     -ke startu pouze 1 palivo  
                           25 020,0     -nekonecne zivoty  
                           25 016,0  
                           25 020,100 -sto zivotu  
                           25 018,0     -nekonecne zivoty

## JET SET WILLY

Autorem teto hry je tehdy 14 lety MATHEU SMITH a tato hra spolecne s dalsi jeho hrou MANIC MINER drive vedla bezkonkurencne zebricky vsech casopisu.

Posloupnost piamen WRITETYPYR stisknuta pri zobrazeni mistnosti FIRST LANDING spolu s kombinaci cistic 1-6, potom 9 vas prenese do jedne ze sedesati mistnosti. Jediné nebezpeci spociva v tom, ze nekterymi kombinacemi muzete zpusobit zhrouceni systemu.

Hodnota objektu, ktere musi WILLY sebrat aby ho jeho zena Maria pustila do postele je 92. Musite tedy sebrat 79 blikajicich predmetu a dva neviditelne, ty jsou za dva body.

32 240,0            -zbaveni zeny Marie  
 41 989,256-x      -pocet sebranych objektu  
 35 122,0           -vymazeni pohybujicich se predmetu  
 35 599,0           -zivoty  
 24 499,195        -neni treba znat startovaci kod  
 35 599,0           -zivoty  
 24 285,x-1        -pocet zivotu(22)  
 24 759,x           -dosad cislo startovaci mistnosti  
 41 984,256-x      -pocet sebranych objektu  
 35 288,0           -"Hebt schwerkraft auf"  
 26 477,1           -libovolne dlouhe pady  
 36 250,0           -"First landing,erhalt eine"  
 36 250,0:56 365,85 -"veraenderung"  
 39 900,255        -dela hry o neco lehci  
 24 275,16         -"ohne WRITETYPYR Eingabe"  
 36 545,0           -THE BANYAN THREE bude lehci  
 36 695,239        -hra s interfacem II

## Dalsi moznosti uprav:

Nahrati program pomoci MERGE"", zastavit magnetofon a vlozit dalsi radek- 27 POKE 25 899,0, potom zadat GOTO 10 a pokracovat v nahravani-timto získate nesmrtnost

Pro dalsi zjednoduseni muzete jeste vlozit:

```
35 FOR F=40 000 TO 40 191:POKE F,0:NEXT F
   FOR F=43 790 TO 46 595:POKE F,0:NEXT F
   FOR F=48 245 TO 49 178:POKE F,0:NEXT F
```

## Nebo dalsi uprava:

Nahratte prvni cast programu pomoci MERGE"" a pak vlozte CLEAR 32 767:LOAD""CODE a spustte magnetofon. Po nahrani programu vlozte

```
POKE 60 231,0
POKE 42 192,11
POKE 59 901,92
POKE 56 876,4
```

Ke spusteni - GOTO 40

Nahrani nove verze:SAVE"JETSET" LINE 10

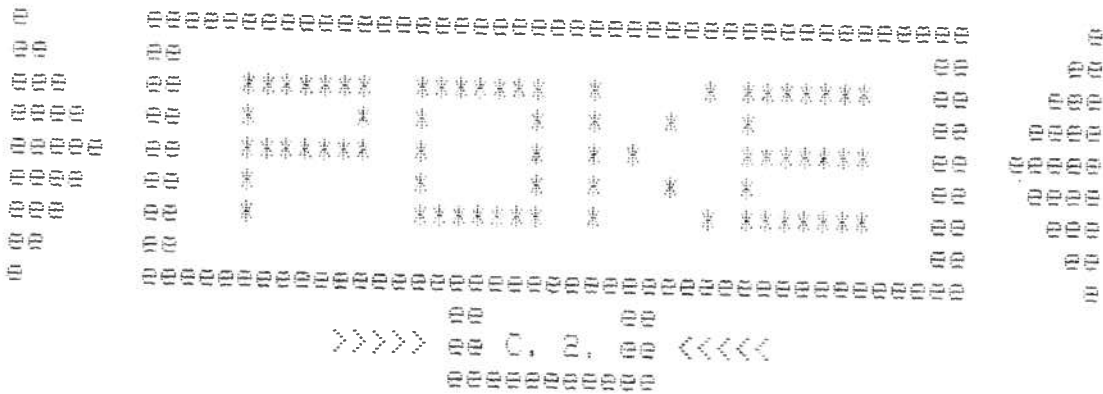
SAVE"JSW" CODE 22 769,22 769

KNIGHT LORE                   52 567,0    -zivoty  
                               50 205,0    -cas stop  
                               50 210,152 -99 dni  
                               50 205-7,0  -zastaveni casu  
                               50 084,201 -bez premeny  
                               49 759,x    -za x dosadte pocet veci,  
   ktere je treba vhodit do  
   kotle  
                               restart caps shift enter  
                               54 564,175  
                               54 562,108  
                               54 562,195

Pri preskakovani prekazek zkus vzdy tesne po odrazu stisknout braci tlacitko /tak nespotebujes zadny predmet/

KOKOTONI WILF               48 742,0    -zivoty

KOSMIC KANGA               36 212,0



STRINGY NEBOLI RETEZICE A JINE PROMENNE

////////////////////////////////////

Vsichni,kdoz jate uz meli neco spolecneho s Basicem,bobre vite,ze zadavat prikazy pocitaci muzete dvema zpusoby-bud prostrednictvim programu(prikaz je na programove radce)nebo primo(z editacni zony).V tom druhem pripade-po stisku ENTERU prikaz navzdy zmizi,nikoliv vsak parametr prikazu.Jde-li o zadani hodnoty promenne,napr.LET W-111,cislo 111 i s nazvem promenne W se usadi v oblasti Basicovych promennych.Takto muzeme skryte zadat celou radu promennych u nichz se v prubehu programu bud hodnota nemeni,nebo slouzi jen jako vychodi pro spusteni programu.Musime se ovsem vyhnout pouziti prikazu CLEAR, který vymazeva celou oblast Basicovych promennych.Odtajit takovy program lze pomocnym programem pro vypis hodnot vsech promennych pred spustenim vlastniho programu.

NEVIDITELNA RADKA  
////////////////////

Na (vetsinou prvnim) radku lze za prikaz REM uložit program ve strojovem kodu. Pokud takovou radku napíšeme nejprve samotnou a pak zavoláme POKE 23 755,255, radka zcela zmizí. Pridělili jsme jí totiž číslo 255\*255, které je vyšší než max. přípustné 9999. Rutina v ROMce takovou radku pak nevypíše, avšak strojový kod zůstane na svém místě (od adresy 23 772) POKUD BY na takové radce byl Basic, nemohli byste jej spustit. Po této operaci můžeme pokračovat v normálním zápisu Basicového programu, který bude "spustitelný". Odhalit tuto fintu lze "poukovaním" na 1 adresu Basicu (změna čísla první radky). S číslováním řádek je možno si vsadit jak hrát a některé efekty jsou velmi zajímavé.

ERR SP  
////////

Tato systémová proměnná na adresách 23 612 a 23 614 obsahuje vyšší a nižší bajt vektorové adresy v zásobníku pro skok do rutiny chybových hlášení. Pokud jí vynulujeme, program skoci na adresu 0 (to je totéž co RANDOMIZE USR 0) a obsah paměti navždy zmizí. Protože adresa ERR SP je stále kontrolována, musíme její obsah často měnit - po všech příkazech GO TO, GO SUB, v každé smyčce a ve všech dlouhých PRINTech. Protože je to práce jen moc práce, je tato varianta uvedena spíše pro její zajímavost. Ovšem změnou tohoto vektoru můžete převést řízení programu i nekam jinam (napr. v ROMce) a dosáhnout nečekaných obrátů, které nemusí nutně vést ke kolapsu programu.

Zpracováno podle Zpracovadaje Mikrobaze

UPRAVY NEKTERYCH HER > POKE <  
////////////////////

KUNG FU	51 267,0	-životy
	52 166,201	-bez hudby
KRAHECK	22 532,54	
KONG II	trikrát NOP od adres:	42 522
		43 100
		44 111
LUNAR JETMAN	43 088,0	
	23 756,1	
	36 965,3;36 964,224	-nesmrtelnost
	36 965,0	
	36 966,244;36 945,8	
	1. MERGE ""	
	2. POKE 23 756,1 (primo)	
	3. POKE 36 965,3;POKE 36 964,224 (pred	
		PRINT USR 23 424)
MAGLAXIANS	39 250,1;59 254,7	
MONTY MOLE	37 512,0	
	39 004,0	

MANIC MINER

Autorem teto hry stejne jako hry JET SET WILLY je tehdy ctnactiletý MATHEW SMITH a tyto hry drive vedly bezkonkurencne zebricky vsech casopisu.

Do jakekoliv mistnosti se dostanete timto postupem: po vstupu do prvni mistnosti stisknete postupne tlacitka TYPEWRITER nebo 6031769, vyzkousejte obe moznosti, zalezi na verzi hry (jedna se udajne o stare telefonni cislo autora). Pokud jste postupovali spravne, dole na obrazovce se objevi bota na znameni toho, ze si nyní pomoci kombinace cisel 1-6 muzete vybrat mistnost a stisknutim devitky se do teto mistnosti premistit.

35 136,0 -nesmrtnost  
35 136,35

MANIC MINER/BUGBYTE/--POKE 34 795,195:POKE 34 796,241:POKE  
34 797,135  
-POKE 36 232,195:POKE 36 234,149:POKE  
36 235,141

MANIC MINER/SOFT.PROJECTS/--POKE 34 801,195:POKE 34 802,247:  
POKE 36 246,141

MOON ALERT 39 754,0 -neubyvaji zivoty  
42 404,x -dosad pocet zivotu (0-14)  
42 249,24 -neomezeny cas  
42 585,2:52 596,2-scroll obrazovky  
42 654,195 -nesmrtnost(vozitka je odolne proti vsemu)

MR.WIMPY 33 501,0 -start ve druhem obraze  
33 501,1v2 -ztezuje hru  
33 509,x -dosad pocet zivotu  
33 693,0 -nekonecne zivoty  
33 721,x -dosad pocet bomb  
43 105,0 -nekonecny pocet bomb

MUTANT MONTY 54 932,0

NIGHT GUNNER 24 753,182 -neubyvaji letadla  
24 001,195 -odstraneni sifu  
24 002,194  
24 003,94

NODES OF YESOD 32 661,0

PHEENIX 29 375,0

PI-BALLED 46 457,0  
44 416,5  
46 441,0

PINBALL 46 457,0  
31 566,0

PSSST 24 994,0



PSYTRON	29 626,0:29 626,0-neubyva palivo
	26 142,62:26 143,255:26 144,0-neubyva kyslik
	41 098,17:41 099,32:41 100,1:41 101,0- neubyvaji zivoty
PYJAMARAMA	48 670,16
	48 670,0
	48 670,0
	48 892,2
	Pozor,tento program je nutno napred rozkodovat!!
PYRAMID	44 695,0
PSYTON	41 100,1
POGO /OCEAN/	44 259,0
	44 260,33
PROJECT FUTURE	27 662,0
RAID OVER MOSCOW	40 299,182 -hangar
	42 364,182 -letadla
	46 507,182 -u sil
	49 190,182 -ve mesta
RIVER RESCUE	33 426,0
	33 199,255
	33 452,0
	35 199,N
	35 225,BONUS
ROMMEL'S REVENGE	42 976,0
ROAD RACER	27 150,0
SABRE WOLF	
	Cilem hry je nalest ctyri casti medailonu znazornujiciho hlavu vlka.Potom vas priserka (hlidac) pusti do jeskyne uprostred dzungle,kde je cil.Cesta do teto jeskyne je slozita i kdyz je hned naproti vychodu ze startovaci mitinky,
	43 575,244 -nesmrtelnost
	43 575,255 -nesmrtelnost
	41 725,255
	43 575,0
SCUBA DIVE	55 711,x -dosad pocet zivotu
SCHIZOIDS	25 102,0
SKOOL DAZE	30 464,201
SNOWMAN	63 197
SPACE RAIDERS	25 962,0

SPACE ZOMBIES 29 553,0

SPECTRES 25 690,183

STARCLASH 25 891,183

STEIN 29 277,x -dosad pocet zivotu  
 29 255,x -startovni uroven  
 29 729,0 -zivoty  
 29 612,((PEEK 22730)-5) BREAK OFF  
 29 612,((PEEK 22730)-2) BREAK ON

STOP THE EXPRESS 34 464,183 -na strane  
 34 926,183 -"trk pri skoku"  
 35 257,183 -ve vlaku

STRANGE LOOP 62 160,182

STONKERS 24 576,0

SPANNER PEEPY POKE 22 659,0;LOAD""  
 nektera slova-7-PARISER  
 .ODERE,  
 .ICHSER  
 9-PATENTEX  
 .ELLA.I,  
 9-RUSS.EYER  
 10-AFFENARSCH  
 DEEPHROAT  
 11-C...I.I....  
 RA..EL..ECH  
 12-ANALEROTIKER  
 MUTHEN.A,HER  
 MOTHER.UC.ER  
 13-SEXUALMANIKER  
 14-RIESENSTAENDER  
 NE.N.N.GECHZ,  
 15-SCHEN.EL.,ERS.E  
 16-.E..RUG.ROCKROLL  
 17-MISSIONARSTELLUNG

TEATS 32 110-9,0  
 32 249-9,0  
 24 214-7,0  
 25 026-9,0  
 31 991,0;31 994,24 -cas

TECHNICIAN TED 44 252,0

TERROR DAKTYL 37 629,0

THE HULK "BITE LIP"

TLL MERGE""nahrat predkrm a zmenit:  
 20 DATA 55,62,255,221,33,0,64,17,156,  
 191,205,26,5,62,0,  
 50,190,136,50,15,132,201

50 FOR n=65423 TO 65444

```

3000 RANDOMIZE USR 65423-letadla a cas
35 006,0 -zivoty
35 807,0 -cas
38 807,0

```

```

TRANZ AM          25 446,0
                  25 445,0 -cas

```

```

TRASHMAN         52 037,0 -"denar"
                  42 457,0 -prechod po trku
                  42 458,0
                  42 459,0

```

```

TRAVEL w. TRASHMAN 38 656,183 -"denar"

```

```

TUNNEL           29 711,0

```

```

TUTANKHAMUN     27 783,0

```

```

TRIBBLE TRUBBLE  ctyrikrat za sebou NOP od adres
                  32 110
                  32 249
                  34 214
                  35 026
                  31 981,0:31 984,24-cas

```

UNDER WURLOE

Jste uprostred zamku s velmi rozsahlym podzemim. Prestoze ma tri vychody, neni vubec jednoduché dostat se ve zdravi ven. Pro vasi predstavu hraci plocha ma 50 pater. Na kazdeho z demonu, hlidajicich pod velkym krapnikem plati jina zbran, na obycejnou "havet" plati cokoliv. Pres demona se da dostat i bez jeho odstraneni, budete-li se mu neustale vnucovat "propasiruje" vas nakonec nektera z priserek na druhou stranu. Chce to jen trpelivost a trochu stesti.

```

59 376,0 -nekonecny pocet zivotu
38 043,0 -nesmrtelnost po nalezeni
                diamantu
45 019,201 -zmizi doterne priserky
59 591,0 -zbrane na stejnem miste
52 591,0 -zbrane na stejnem miste
59 275,0
59 376,0:59 380,0
38 041-2,0 -diamanty

```

```

*****
*
* NATISTENO PRO KLUB VYPOCETNI TECHNIKY ZO SVAZARMU KAROLINKA *
*
*
*
*
*
*
*****

```

cervenec 1987