

HOMEHOKI

A HOMEHOKI hasonlóan működik, mint a hazánkban is kapható tv-játék hokija. Két játékos játszhatja. Mindkettőnek két-két ütője van, amiket gombnyomással irányíthat. Az egyik játékos az A és Z billentyűket, a másik az L és > billentyűket használhatja. A játék megkezdése előtt a nehézségi fokot 1-től 9-ig be lehet állítani, ahol 1 a legerősebb fokozat. A játék befejezésekor az N billentyűvel lehet új játszmat kezdeményezni.

A teljes program gépi kódban íródott. Betöltési tárcíme: 5000H. Innen indítható monitorból vagy CALL 20480 BASIC paranccsal. Mivel a rutin végtelenített, csak RESET-tel állítható le.

A rutin 5000-től 5016-ig terjedő része a fejléc kiíratását és a nehézségi fok bevitelét végzi. 5017–5093 programrész a pályát rajzolja ki és a változók kezdőértékét állítja be. A játékprogram vezérlését az 5094 és 50E7 közötti rutin végzi.

A program futását szinkronizálja a képszerkesztéshez úgy, hogy a két szomszédos képszerkesztés között a labda és az ütők mozgását irányítja. A nehézségi fok ebben az esetben azt jelenti, hogy egy-egy labdamozgathoz hány ütőmozgathoz tartozzon. Így az ütők sebessége állandó, a labdáé pedig a nehézségi foktól függ.

A labda irányváltoztatásakor — attól függően, mi változtatta meg irányát — hangjelzés keletkezik. Ha a labda kapuba jut, vagyis a karakterbe ütközik, a hangjelzés változása mellett a gól „elkönyvelése” is megtörténik. Amennyiben valamelyik játékos elérte a 15 pontot, a rutin „befagy”. Erre azért van szükség, mert a játék hevében az utolsó gólnál lenyomott gomb a játék továbbfutását eredményezné, megszüntetve az eredmény kiíratását! Ebből az állapotból az N gomb megnyomásával lehet kilépni.

Az ütők két jól elkülöníthető részből állnak. A négy karakter közül a felső kettő n, az alsó kettő pedig u betű. Ha a labda az n betűnek ütközik, eredeti irányától függetlenül felfelé, u betűről pedig lefelé pattan. Ezzel a megoldással a labdát meg lehet csavarni, megetetve vele az ellenfelet! Az ütők hátulról sem átlátszóak, így tapasztalatunk szerint meglehetősen gyakori jelenség az öngól.

Azoknak a felhasználóknak, akik szeretnének belepiskálni a programba, közöljük a felhasznált rutinok kezdőcímeit és értelmüket.

- 50E9 Eredménykiírató rutin.
- 5114 Szövegkiírató rutin, a DE regiszter mutat a kiírandó szöveg első karakterére, míg a szöveg utolsó 60H karaktere zárja azt.
- 511C Vonalhúzó rutin, HL-ben a kezdőcímet, DE-ben a lépésközt, és az A-ban a kirakandó karakter ASCII kódja. B regiszterbe kell írni a kirakandó karakterek számát. Ezt a rutint a pályarajzoló program hívja.
- 5121 Ütő 1. gombvizsgáló rutin.
- 5136 Ütő 2. gombvizsgáló rutin.

HOMEHOKI

```

5000H
5001H
5002H
5003H
5004H
5005H
5006H
5007H
5008H
5009H
500AH
500BH
500CH
500DH
500EH
500FH
5010H
5011H
5012H
5013H
5014H
5015H
5016H
5017H
5018H
5019H
501AH
501BH
501CH
501DH
501EH
501FH
5020H
5021H
5022H
5023H
5024H
5025H
5026H
5027H
5028H
5029H
502AH
502BH
502CH
502DH
502EH
502FH
5030H
5031H
5032H
5033H
5034H
5035H
5036H
5037H
5038H
5039H
503AH
503BH
503CH
503DH
503EH
503FH
5040H
5041H
5042H
5043H
5044H
5045H
5046H
5047H
5048H
5049H
504AH
504BH
504CH
504DH
504EH
504FH
5050H
5051H
5052H
5053H
5054H
5055H
5056H
5057H
5058H
5059H
505AH
505BH
505CH
505DH
505EH
505FH
5060H
5061H
5062H
5063H
5064H
5065H
5066H
5067H
5068H
5069H
506AH
506BH
506CH
506DH
506EH
506FH
5070H
5071H
5072H
5073H
5074H
5075H
5076H
5077H
5078H
5079H
507AH
507BH
507CH
507DH
507EH
507FH
5080H
5081H
5082H
5083H
5084H
5085H
5086H
5087H
5088H
5089H
508AH
508BH
508CH
508DH
508EH
508FH
5090H
5091H
5092H
5093H
5094H
5095H
5096H
5097H
5098H
5099H
509AH
509BH
509CH
509DH
509EH
509FH
50A0H
50A1H
50A2H
50A3H
50A4H
50A5H
50A6H
50A7H
50A8H
50A9H
50AAH
50ABH
50ACH
50ADH
50AEH
50AFH
50B0H
50B1H
50B2H
50B3H
50B4H
50B5H
50B6H
50B7H
50B8H
50B9H
50BAH
50BBH
50BCH
50BDH
50BEH
50BFH
50C0H
50C1H
50C2H
50C3H
50C4H
50C5H
50C6H
50C7H
50C8H
50C9H
50CAH
50CBH
50CCH
50CDH
50CEH
50CFH
50D0H
50D1H
50D2H
50D3H
50D4H
50D5H
50D6H
50D7H
50D8H
50D9H
50DAH
50DBH
50DCH
50DDH
50DEH
50DFH
50E0H
50E1H
50E2H
50E3H
50E4H
50E5H
50E6H
50E7H
50E8H
50E9H
50EAH
50EBH
50ECH
50EDH
50EEH
50EFH
50F0H
50F1H
50F2H
50F3H
50F4H
50F5H
50F6H
50F7H
50F8H
50F9H
50FAH
50FBH
50FCH
50FDH
50FEH
50FFH
5100H
5101H
5102H
5103H
5104H
5105H
5106H
5107H
5108H
5109H
510AH
510BH
510CH
510DH
510EH
510FH
5110H
5111H
5112H
5113H
5114H
5115H
5116H
5117H
5118H
5119H
511AH
511BH
511CH
511DH
511EH
511FH
5120H
5121H
5122H
5123H
5124H
5125H
5126H
5127H
5128H
5129H
512AH
512BH
512CH
512DH
512EH
512FH
5130H
5131H
5132H
5133H
5134H
5135H
5136H
5137H
5138H
5139H
513AH
513BH
513CH
513DH
513EH
513FH
5140H
5141H
5142H
5143H
5144H
5145H
5146H
5147H
5148H
5149H
514AH
514BH
514CH
514DH
514EH
514FH
5150H
5151H
5152H
5153H
5154H
5155H
5156H
5157H
5158H
5159H
515AH
515BH
515CH
515DH
515EH
515FH
5160H
5161H
5162H
5163H
5164H
5165H
5166H
5167H
5168H
5169H
516AH
516BH
516CH
516DH
516EH
516FH
5170H
5171H
5172H
5173H
5174H
5175H
5176H
5177H
5178H
5179H
517AH
517BH
517CH
517DH
517EH
517FH
5180H
5181H
5182H
5183H
5184H
5185H
5186H
5187H
5188H
5189H
518AH
518BH
518CH
518DH
518EH
518FH
5190H
5191H
5192H
5193H
5194H
5195H
5196H
5197H
5198H
5199H
519AH
519BH
519CH
519DH
519EH
519FH
51A0H
51A1H
51A2H
51A3H
51A4H
51A5H
51A6H
51A7H
51A8H
51A9H
51AAH
51ABH
51ACH
51ADH
51AEH
51AFH
51B0H
51B1H
51B2H
51B3H
51B4H
51B5H
51B6H
51B7H
51B8H
51B9H
51BAH
51BBH
51BCH
51BDH
51BEH
51BFH
51C0H
51C1H
51C2H
51C3H
51C4H
51C5H
51C6H
51C7H
51C8H
51C9H
51CAH
51CBH
51CCH
51CDH
51CEH
51CFH
51D0H
51D1H
51D2H
51D3H
51D4H
51D5H
51D6H
51D7H
51D8H
51D9H
51DAH
51DBH
51DCH
51DDH
51DEH
51DFH
51E0H
51E1H
51E2H
51E3H
51E4H
51E5H
51E6H
51E7H
51E8H
51E9H
51EAH
51EBH
51ECH
51EDH
51EEH
51EFH
51F0H
51F1H
51F2H
51F3H
51F4H
51F5H
51F6H
51F7H
51F8H
51F9H
51FAH
51FBH
51FCH
51FDH
51FEH
51FFH

```

HOMELAB

514B Ütőmozgató rutin. A HL regiszterbe kell beírni egy-egy ütőpár bal oldali tagja legfelső karakterének kezdőcímet, valamint a CY-ba a mozgatható irányát: CY=1 felfelé, CY=0 lefelé. Ezeket az értékeket a gombvizsgáló rutinok állítják be. Ha az ütők valamelyike falba vagy labdába ütközik, a léptetés nem történik meg, tehát a labdát nem lehet a falhoz szorítva „kipukkasztani”! Visszatéréskor a HL regiszter tartalmazza az említett ütő új pozícióját. Ez a programrész mind a két ütőt egyszerre elmozdítja!

51A4 Labda vagy korong mozgatható végző rutin. A rendszerváltozók közül automatikusan előveszi a labda pozícióját, majd a labda környezetét vizsgálva elvégzi a mozgatható. Ha a labda ütközik, akkor beállítja a labda új irányát és egy változón keresztül jelzi, hogy milyen hangjelzés szükséges ekkor. Ha a labda útját úgy sikerül elállni, hogy az se merre sem tud pattanni, akkor mindig az ütő „húzza a rövidebbet”.

5277 Hanggeneráló rutin. A hangjelzés magasságát az L regiszterbe kell beírni, amit a program számlálóval használ fel. Ezt a rutint a labdamozgató rutin által szabályozva, a vezérlő program feltételeken hívja. Eredetileg a számláló úgy van beállítva, hogy a hangjelzés ideje beférjen két képszerkesztés közé. Ha ez nem így lenne, akkor irányváltozásnál a labda mozgása lelassulna.

KANICS MIKLÓS

ZX—SPECTRUM

Kiegészítés a „Tréningmódok” c. cikkhez

A februári számban olvastam Pintér Tibor cikket a különböző játékok örökéletűvé tételéről. A Manic Minerben szerinte maximum 32 élet lehetséges, én viszont „örök életet” ajánlok: a RAND USR elé POKE 35136. Ez a POKE használható a játék második változatához, a Manic Miner 2-höz is.

Sabre Wulf: a BASIC loaderben PRINT USR elé POKE 44786-t beírva érdekes hatást érhetünk el: ellenség nélkül, veszett sebességgel szaladgálhatunk a dzsungelben. Ha mégis kedve támadna valakinek harcolni, az nyomja meg a „FIRE” gombot! Ez a módszer különösen térképélesztésnél használható.

CZIRÁKI GÁBOR
LGL Software
Szekszárd