

BØGER

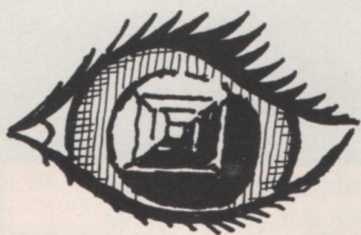
spectrum
adventures

commodore 64
adventures

PÅ OPDAGELSE I DIN EGEN FANTASI

Det er sjovt og udfordrende at gå på eventyr i datamaternes fantasifulde drømmeverden med drager, trolde, feer. Næsten uanset om spillet hedder Valhalla, Hobbit eller noget langt mindre kendt. Dette være sagt som orientering til de, der endnu måtte have dette til gode.

Men har du nogensinde tænkt på, hvordan det må være, at lave disse eventyrspil? Helt ærligt: Det er mindst lige så morsomt. Og i hvert tilfælde meget udfordrende.



Det kan godt være, at ens egne eventyr ikke bliver så omfangsrige og så uløselige som de færdiglavede. For man vil hurtigt opdage, at eventyrspillene stiller ret store krav til hukommelse og fantasi – datamatens hukommelse og din fantasi.

Men bliver de første forsøg ikke så gode, har man da lov at prøve igen, og er der nogle programmæssige problemer, som man ikke rigtig kan overskue, så er der også råd for det.

Sunshine-forlaget i London har lavet to glimrende bøger, der hedder hhv. *Commodore 64 adventures* og *Spectrum adventures*. Begge har undertitlen: A guide to playing and writing adventures.

Fælles for bøgerne er også, at de er skrevet på engelsk, hvilket nok egentlig er deres eneste væsentlige »fejl«. Det ville være rart, om der var basis for at oversætte alle de bedste udenlandske data-bøger inklusive disse, men dertil er vor hjemlige data-scene langtfra stor nok.

Forfattere til bøgerne er Mike Grace om Commodore 64 og Tony Bridge & Roy Carnell om ZX Spectrum. De, der læser Sunshines ugeblad »Popular Computing Weekly« vil ikke genkende til navnene, måske særlig Tony Bridge, der har bladets faste eventyr-spalte. Bridge er iøvrigt også pladeproducer. Carnell laver programmer og datamat-grafik – bl.a. til Star Wars og Superman-filmene. Mike Grace er egentlig forfatter af spændingsbøger – men er som mange andre blevet grebet af programmeringsteknikken og han laver nu eventyrspil i lange baner.

Der er altså kompetente folk bag de to bøger og det bærer indholdet sandelig også præg af. Begge bøger starter med lidt historie om eventyrspillenes oprindelse og går derefter videre igennem emner som: Bevægelserne i et eventyrspil, de brugte kommandoer – både Basic-kommandoer og dem, spilleren giver til maskinen for at udvikle spillets gang, hvilke ting, der skal med i spillet, hvordan man strukturerer ideen og historien, placering af genstande og steder, grafik og lyd. Desuden er de fyldt med rutiner af forskellig art.

I begge bøger gennemgås et konkret spil, og alle programsætningerne bringes indtil flere gange, for at vise i hvilken sammenhæng, de passer ind og hvorledes de enkelte sætninger hører sammen i grupper som rutiner, der kan bruges i andre spil.

Rækkefølgen er forskellig i de to bøger, og det samme gælder til en vis grad prioriteringen af de enkelte afsnit. Begge er imidlertid gode undervisere, fordi man får tingene serveret på et sølvfad i form af et ret letforståeligt sprog (når man tager i betragtning, at det er udenlandsk) iblandet en gennemgående tone af munterhed.

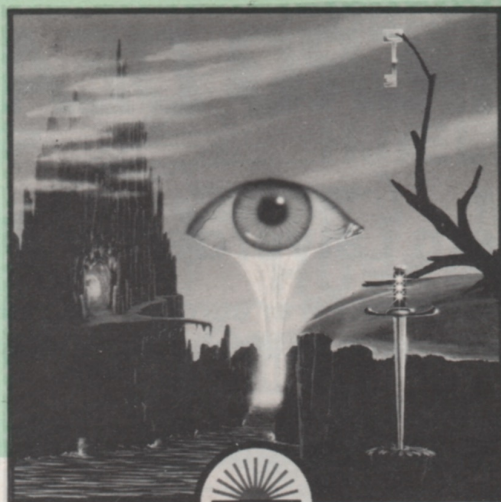
Forskellen på bøgerne ligger bl.a. i, at Commodore-bogen har en del tegninger og rutediagrammer, som ikke har en parallel i søsterbogen. Til trods for disse illustrationer er det dog Spectrum Adventures, der virker mest overskuelig.

Hvad denne forskel egentlig skyldes er lidt svært at gennemskue, men det kan ligge i, at Commodore 64 Adventures er mere præget af de udprintninger, der er fra programmet. I Spectrum-bogen er udprintningerne mere samlede, mens de i den anden blander sig noget mere med teksten og skaber et lidt forvirret billede. Hvilken bog, der er bedst vil vi ikke dømmes om. De er gode begge to og minder da også en hel del om hinanden og kan varmt anbefales.

Men skulle der nu være en læser, der spørger: »Hvad med os, der har en helt tredje maskine?«, så er svaret ubetinget:

»Køb Spectrum-bogen!«

Tony Bridges og Roy Carnells bog er så ganske afgjort den mest generelt anvendelige, man kunne fristes til at sige, at det er den mest »Basic'ske«. Mike Graces bog er mere præget af maskinen end hans kollegers værk. Dette er sikkert ikke forfatterens skyld alene, men hænger nok også sammen med bl.a. Commodores helt specielle forhold til f.eks. skærbilledet.



MIKRO's Eventyrspil

Året er 1831. Stedet er den jyske hede, et sted nogle miles vej syd for Herning. På lyngen har der været jagt og en af deltagerne var den berømte præst og digter Bl. Bl. Steensen. Nu er jagten slut og deltagerne har samlet sig ved en lille kro. Dog mangler stadig præsten.

Efter en del ventetid bliver han ved med at være væk og selskabet bliver enige om, at den distræte digter må være kommet i det poetiske hjørne, og at han sikkert har gået og funderet over nogle versefødder og på den måde fuldstændigt har glemt at holde øje med, hvor han er gået. Med andre ord: Han må være faret vild.

Her starter Mikros nye store eventyrspil for hjemmedatamater. Den eftersøgning, der sættes igang bliver dit eventyr, for det er nemlig dig, der skal ud og lede efter den forsvundne præst.

Området du skal lede i er tilsyneladende øde, men lad dig ikke narre. Der ligger smugkroer, hvor røverbander holder til. Der er tater i jordhuler. Hugorme af forskellig størrelse gemmer sig i lyngen. Kræmmere møder du forskellige steder og trolde holder naturligvis til i forskellige høje rundt omkring. Dværge og hekse bor i hytter og det samme gør nogle enkelte flinke og almindelige, men desværre fattige mennesker. For hvert trin du tager i dette spil kan du risikere de utroligste ting og disse skal naturligvis løses på forskellig vis.

Til løsningerne hører en række hjælpemidler, som du kan finde rundt omkring.

Noget ligger spredt på heden. Andet er i husene og andet igen under jorden. Noget af det du finder er fristelser, andet er nytigt. Man kan aldrig vide...

Spillet bliver bragt i Mikro nr 4 og 5. Helt klar til at taste ind – eller rettere næsten helt klart. For vi vil levne plads til at du selv kan forsyne spillet med en smule grafik; vi holder os til tekstafdelingen, men den skal nu også nok blive spændende lover vi.

Vores spilforfatter har en ZX Spectrum 48 K, så det er den, programmet kommer til at dreje sig om. Men han vil bestræbe sig på, at bruge kommandoer, variable, syntaks m.v. på en sådan måde, at det bliver ret nemt at overføre spillet til andre maskiner. Desuden vil vi i teksten ved siden af bringe kommentarer til de enkelte dele af programmet og dermed også fortælle, hvad løsningen på problemerne er, når man bruger en anden maskine.

Eventyrspil på dansk er ikke lige, hvad vi er forvænt med – os bekendt findes der kun et, som blev bragt i decembernummeret af vor nye samarbejdspartner »Hjemmedata«. Der er måske nogle af vore læsere, der kunne have lyst til, at bevare spændingen mest muligt ved ikke selv at taste dette spil ind på datamaten – det giver jo et vist indblik i spillet, som kan gøre løsningen lettere, selv om der også optræder en del tilfældigheder, som vil skifte situationen fra gang til gang.

For de læsere, der ikke vil risikere dette, har vi en særlig service. I majnummeret, når hele programmet har været bragt, vil vi tilbyde en færdigindspillet udgave direkte til båndoptageren.



MIKROS EVENTYRSPIL

Som omtalt i sidste nummer af Mikro, bringer vi her første del af vort nye store eventyrspil.

Udformningen er for ZX Spectrum 48 K, men da spillet hovedsageligt består af printsætninger og forskellige variabler, skulle der være ret gode muligheder for at oversætte det til andre maskiner. Sammen med sidste del af spillet i næste nummer vil vi bringe nogle kommentarer angående overførsel til andre versioner af Basic, så også ejere af andre maskiner kan nyde godt af spillet.

I øvrigt vil vi også i næste nummer bringe et tilbud om at købe programmet færdigt på bånd for de, der finder dette lettere end at taste det ind selv.

Selve eventyret i spillet var omtalt i sidste nummer og fremgår naturligvis af programmet, så vi nøjes med at ridse op, at spilleren er sat tilbage til 1831 og befinder sig på den jyske hede, hvor det gælder eftersøgningen af den forsvundne digterpræst Bl.Bl. Steensen.

God fornøjelse.



```
1) REM Mikros eventyrspil
2 REM 1984 MIKRO/Kjeid
5 GO SUB 9800
50 PRINT "OK": PRINT : PRINT
51 RESTORE 6000+PLADS
53 READ V, X, Y, Z
60 RESTORE 7000+5*PLADS: READ A$: PRINT "DU ER ";A$
75 PRINT "SYNLIGE VEJE:";
80 IF V<>0 THEN PRINT " NORD";
85 IF X<>0 THEN PRINT " SYD";
90 IF Y<>0 THEN PRINT " VEST";
95 IF Z<>0 THEN PRINT " OST";
100 PRINT
110 PRINT "JEG KAN OGSAA SE"
115 LET TING=0
120 FOR N=1 TO 15
130 IF A(PLADS,N)<>0 THEN PRINT C$(A(PLADS,N)): LET TING=1
140 NEXT N
145 IF TING=0 THEN PRINT "INTET SAERLIGT"
150 IF PLADS=16 AND D(7)=0 THEN READ A$: PRINT A$: STOP
```

Mortensen


```

1000 LET E$="" LET F$=""
1002 PRINT "HVAD VIL DU"
1005 INPUT E$
1010 IF E$="" THEN GO TO 1000
1015 PRINT E$
1020 FOR N=1 TO LEN E$: IF E$(N)="" THEN LET F$=E$(N+1 TO LEN E$): LET E$=E$(
1 TO N-1): GO TO 1100
1030 NEXT N
1100 IF LEN F$=3 THEN LET F$=F$(1 TO 3)
1101 IF LEN E$=5 THEN LET E$=E$(1 TO 5)
1105 FOR N=1 TO 30
1110 IF E$=B$(N)(1 TO LEN E$) THEN GO TO 3000+100*N
1120 NEXT N
1200 PRINT "DET FORSTOD JEG IKKE": GO TO 1000
3800 RESTORE 4000+PLADS: READ V,X,Y,Z
3801 IF PLADS=16 AND D(7)=0 THEN STOP
3810 IF N=1 AND V(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+V: GO TO 50
3815 IF N=2 AND V(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+V: GO TO 50
3820 IF N=3 AND X(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+X: GO TO 50
3825 IF N=4 AND X(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+X: GO TO 50
3830 IF N=5 AND Y(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+Y: GO TO 50
3835 IF N=6 AND Y(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+Y: GO TO 50
3840 IF N=7 AND Z(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+Z: GO TO 50
3845 IF N=8 AND Z(1)=0 THEN LET PLADS=PLADS+Z: GO TO 50
3850 PRINT "JEG KAN IKKE GAA DEN VEJ": GO TO 1000
3900 IF F$="" THEN PRINT "TAG HVAD": GO TO 1000
3905 IF D=6 THEN PRINT "JEG KAN IKKE BÆRE MERE": GO TO 1000
3910 FOR N=1 TO 15
3920 IF F$=C$(N)(1 TO LEN F$) AND A(PLADS,N)=0 THEN LET A(PLADS,N)=0: LET D(N)=
N: PRINT "OKAY": GO TO 1000
3925 NEXT N
3950 PRINT "DET KAN JEG IKKE SE HER"
3960 GO TO 1000
4000 IF F$="" THEN PRINT "SMID HVAD": GO TO 1000
4010 FOR N=1 TO 15
4020 IF F$=C$(N)(1 TO LEN F$) AND D(N)=0 THEN LET A(PLADS,N)=N: LET D(N)=0: PR
INT "OKAY": GO TO 1000
4030 NEXT N
4040 GO TO 1000
4100 IF F$="" THEN PRINT "UNDERSOG HVAD": GO TO 1000
4105 PRINT "JEG SER "
4110 IF PLADS=1 AND F$(1)=K THEN PRINT "ET REB": LET A(1,8)=B: GO TO 1000
4115 IF PLADS=11 AND F$(1)=A THEN PRINT "ET SVÆRD": LET A(PLADS,11)=1: GO
TO 1000
4199 PRINT "INTET SPECIELT": GO TO 1000
4400 IF F$="" THEN PRINT "GIV HVAD": GO TO 1000
4410 FOR N=1 TO 15
4415 IF F$=C$(N)(1 TO LEN F$) AND D(N)=0 THEN GO TO 4425
4420 NEXT N
4421 PRINT "DET HAR JEG IKKE"
4425 IF N=7 AND PLADS=16 THEN PRINT "DE TAKKER DIG FOR MUSEN OG UD AF DEN LAVER
BE EN DEJLIG TRYLLEDRIK SOM DU FAAR LIDT AF I EN FLAGNE": LET D(9)=9
4900 CLS: GO TO 60
5000 IF F$="" THEN PRINT "HVORHEN": GO TO 1000
5050 LET E$=F$: GO TO 1020
5100 CLS: PRINT AT 0,0:"HER ER KOMMANDØRNE JEG FORSTAAR"
5105 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT
5110 FOR N=1 TO 30: PRINT B$(N): NEXT N
5150 PRINT AT 21,0:"TAST EN TAST": PAUSE 0: CLS: GO TO 60
5200 PRINT "DU HAR FOLGENDE MÅD DIG"
5205 LET TING=0
5210 FOR N=1 TO 15
5220 IF D(N)=0 THEN PRINT C$(D(N)): LET TING=1
5225 NEXT N
5230 IF TING=0 THEN PRINT "INGENTING"
5235 GO TO 1000
6001 DATA 0.1,2.0
6002 DATA -1.0,0.0
6003 DATA 0.1,2.-2
6004 DATA -1.2,10.-2
6005 DATA 0.0,3.-2
6006 DATA -2.1,7.0
6007 DATA -1.4,5.0
6008 DATA 0.0,1.-3
6009 DATA 0.1,0.-1
6010 DATA -1.0,6.0
6011 DATA -4.0,0.0
6012 DATA 0.0,0.-5
6013 DATA 0.0,0.-7
6014 DATA 0.0,1.-10
6015 DATA 0.0,0.-1
7005 DATA "I EN LILLE HYGGELIG KRO"
7010 DATA "NEDE I KROFATTERS KÆLDER"
7015 DATA "PAA EN LANDEVEJ"
7020 DATA "PAA EN LANDEVEJ MOD ØST ER DER EN LILLE LEM"
7025 DATA "PAA EN LANDEVEJ"
7030 DATA "PAA EN LANDEVEJ"
7035 DATA "PAA EN LANDEVEJ"
7040 DATA "I ET SUMPET OMRAADE DET ERFARLIGT AT FORTSAETTE"
7045 DATA "VED FODEN AF ET BJERG"
7055 DATA "VED EN AA SOM ER DYB"
7060 DATA "VED EN GAMMEL BAALPLADS"
7070 DATA "VED EN STOR VESTLIG PORT"
7075 DATA "INDE I TATERLAND"
7080 DATA "PAA BJERGET BLOKSBJERG OG HEKSENE ØNSKER EN MUS AF DIG"
7081 DATA "DU HAR INGEN MUS TIL DEM SÅ DE TAGER OG FORVANDLER DIG TIL DEN MUS
DE MÅNGLER FOR AT KUNNE LAVE DERES TRYLLEDRIK FÆRDIG OGDET ER DU OGSA"
9800 DIM a$(50,15)
9805 POKE 23458,8
9810 DIM b$(30,8)
9815 RESTORE 9820
9820 FOR n=1 TO 30: READ a$: LET b$(n)=a$: NEXT n
9830 DATA "W","NDR","S","SYD","V","VEST","O","ØST","TAG","SMID","UNDERSOG","SY
NG","SPIL","HOP","DREB","GIV","DRIK","TOM","HVOR","GAA"
9831 DATA "HJÆLP","BRAGE"
9840 DIM c$(15,10)
9845 FOR n=1 TO 15: READ a$: LET c$(n)=a$: NEXT n
9850 DATA "JAKKE","BIBEL","ØRDEL","HUGORM","VAND","SNAPS"
9851 DATA "MUS","REB","TRYLLEDRIK"
9852 DATA "SVÆRD"
9860 DIM d(15)
9870 LET PLADS=1
9875 LET D=0: LET A(2,1)=1
9876 LET A(6,7)=7
9890 RETURN
9990 REM VIGTIGT. Spillet fort- saetter i næste nummer af MIK
RO. Du kan ikke faa programmet til at virke blot ved
at indtaste denne del.
9991 REM INDSTÆTNING NU VIL GIVE FEJLMELDING "E Out
of data 9845:2" HVIS DET FORSØGES KORT.

```



MIKROS EVENTYRSPIL

```

52 IF PLADS=51 THEN GO TO 500
65 PRINT "RUM NR. "; PLADS
159 IF PLADS=18 AND TATER=3 THE
N LET TATER=1
170 IF ST=3 AND PLADS=20 THEN R
EAD A$: PRINT A$
180 IF PLADS=PRA THEN PRINT "DI
N GODE VEN PRAESTEN SOM LIGGER OG
SOVER EN BRANDERT UD": IF PRAE=
1 THEN PRINT "SOM ER BUNDET"
200>FOR N=1 TO 6
300 GO TO 1000
500 CLS : PRINT "DU HAR BRUNGET
PRAESTEN TILBAGE TIL KROEN SAA
NU KAN I ALLESAMMEN FES
TE OG VAERE GLADE HAEBER IKKE AT
DET VAR SVAERT ATFINDE HAM"
600 PRINT AT 21,0;"ØNSKER DU NY
T SPIL J/N"
610 IF INKEY$="J" THEN RUN
620 IF INKEY$="N" THEN STOP
630 GO TO 610
1011 IF E$(1)=" " THEN GO TO 100
0
3802 IF TATER=1 THEN PRINT "DU E
R DØD": PAUSE 0: CLEAR : STOP
3803 IF PLADS=23 AND A(PLADS,4)=
4 AND E$(1)="U" THEN PRINT "HUGO
RMEN VIL IKKE LADE MIG KOMMEFØR
I": GO TO 1000
3851 IF F$(1)="I" AND PLADS=20 T
HEN LET PLADS=20: GO TO 50
3906 IF F$(1)="O" AND PLADS=20 T
HEN PRINT "SAA STOR ER JEG HELLE
R IKKE": GO TO 1000
3930 IF PLADS=PRA AND PRAE=1 THE
N GO TO 3965
4120 IF F$(1)="J" AND D(1)=1 THE
N PRINT : PRINT "HOU DER FALDT E
N BIBEL UD": LET A(PLADS,2)=2: G
O TO 1000
4125 IF PLADS=22 AND F$(1)="K" T
HEN PRINT "EN ORMESTAV": LET A(2
2,11)=11
4310 IF PLADS=20 AND D(9)<>9 THE
N PRINT "DU SPILLER EN DEJLIG ME
LODI": GO TO 1000
4320 IF PLADS=20 AND D(9)=9 THEN
LET D(9)=0: PRINT "DU SPILLER E
N DEJLIG MELODI": PRINT "OG DIN
TRYLLEDRIK BOBLER OG SYDER O
G FORVANDLER DIG TIL EN STAERK
MAND": LET ST=1: GO TO 1000
4410 PRINT "SIKKE NOGET AT SPILD
E DINE KRAEFTER PAA": GO TO
1000
4510 IF PLADS=18 AND D(10)=10 AN
D F$(1)="T" THEN PRINT "EN HAARD
KAMP MEN DU VANDT": LET TATER=0
: GO TO 1000

```

2. del

Vi bringer her 2. og sidste del af mikros store eventyrspil, der er et ægte dansk spil med udgangspunkt i den danske historie.

Udenlandsk er dog den anvendte datamat, der er en Sinclair ZX Spectrum. For de, der ikke orker at skrive programmet ind i dets fulde længde kan vi tilbyde det færdigt på bånd til en pris af kr. 49,-. Ved forudbetaling sendes uden beregning – ellers kommer der porto og opkrævningsgebyr oveni. Sælges hos:

MIKRO
c/o SØRVIS
Fredensgade 3
2200 København N
giro 4 31 20 74

For de, der har andre datamater end ZX Spectrum vil vi bringe nogle gode tips i næste nummer om, hvordan eventyret kan blive virkelighed også på din datamat.


```

4520 IF PLADS=18 AND D(10)<>10 A
ND F$(1)="T" THEN PRINT "DU HAR
INTET AT FORSVARE DIG MED": PAUS
E 0: CLEAR: STOP
4530 IF F$(1)="M" AND PLADS=6 TH
EN PRINT "DET VAR SYND": LET D(7
)=0: LET A(6,7)=0: GO TO 1000
4540 IF F$(1)="M" AND D(7)=7 THE
N PRINT "DET VAR SYND": LET D(7)
=0: GO TO 1000
4599 PRINT "DET KAN JEG IKKE": G
O TO 1000
4699 STOP
4710 IF PLADS=11 OR PLADS=17 THE
N PRINT "PØJ DET SMAGER IKKE GOD
T": GO TO 1000
4720 IF F$(1)="T" AND D(9)=9 THE
N PRINT "DET SMAGTE DEJLIGT AHH"
: LET D(9)=0: GO TO 1000
5010 IF PLADS=19 AND F$(1)="I" T
HEN LET PLADS=20: GO TO 50
5020 IF PLADS=20 AND ST=3 THEN P
RINT "PLADSEN ER MEGET TRANG MEN
JEG PRØVER": PAUSE 100: PRINT
"DET GIK LIGE": LET PLADS=22: GO
TO 50
5090 IF F$(1)="N" OR F$(1)="S" O
R F$(1)="U" OR F$(1)="Ø" THEN LE
T E$=F$: GO TO 1020
5099 PRINT "DET KAN JEG IKKE": G
O TO 1000
5310 IF PLADS=11 THEN PRINT "BOB
LE-BOBLE": LET PLADS=17: GO TO 1
000
5320 IF PLADS=17 THEN PRINT "TAK
JEG VAR VED AT DRAKNE": LET PLA
DS=11: GO TO 1000
5390 GO TO 1000
5510 IF F$(1)="O" AND ST=1 THEN
PRINT "OK": LET ST=3: GO TO 1000
5520 IF PLADS=23 AND D(11)=11 AN
D F$(1)="H" OR F$(1)="Ø" THEN PR
INT "OK": LET A(PLADS,4)=0: GO T
O 1000
5590 PRINT "DET KAN JEG IKKE": G
O TO 1000
5610 IF HU=1 AND PLADS=23 AND F$
(1)="O" OR F$(1)="S" THEN LET HU
=0: LET A(PLADS,4)=0: PRINT "OK"
: GO TO 1000
5699 PRINT "IKKE ENDNU": GO TO 1
000
5710 LET PR=0: FOR N=1 TO 6: IF
D(N)=12 THEN LET PR=1: LET PRAE=
1
5711 NEXT N: IF PR=1 THEN PRINT
"HAN ER NU HELT I DIN MAGT": GO
TO 1000
5799>PRINT "DET KAN JEG IKKE": G
O TO 1000
6016 DATA 0,0,6,0
6017 DATA 0,0,0,0
6018 DATA -3,1,0,0
6019 DATA 0,2,0,0
6020 DATA 0,0,0,2
6021 DATA 0,0,1,-1
6022 DATA 0,0,1,-1
6023 DATA 0,0,1,-1
6024 DATA 2,1,0,-1
6025 DATA -1,3,5,0
6026 DATA 1,-2,0,0
6027 DATA 0,-1,16,0
6028 DATA -3,0,1,0
6029 DATA 1,0,7,-1
6030 DATA 1,-1,5,-5
6031 DATA 0,-1,1,0
6032 DATA 0,3,1,-1
6033 DATA 0,1,0,-1
6034 DATA -1,0,0,1
6035 DATA -3,1,-1,-5
6036 DATA -1,3,1,-7
6037 DATA -3,1,3,-1
6038 DATA -1,4,3,1
6039 DATA -3,0,-1,0
6040 DATA 0,1,0,-3
6041 DATA -1,0,0,-3

```



```

6042 DATA -4,0,0,0
6043 DATA 0,1,3,-16
6044 DATA -1,0,1,0
6045 DATA 1,0,3,-1
6046 DATA 0,-1,1,-3
6047 DATA 0,1,0,-1
6048 DATA -1,0,1,-3
6049 DATA 0,0,1,-1
6050 DATA 0,0,1,-1
7085 DATA "UDE OG SVØMME"
7090 DATA "INDE I EN TATERLEJR"
7091 DATA "DU BLIVER OVERFALDET
AF EN FULD TATER"
7095 DATA "VED EN KIRKE"
7100 DATA "INDE I EN KIRKE"
7110 DATA "I EN LILLE KRYBEKÆLD
ER"
7115 DATA "VED EN STI"
7120 DATA "VED UDKANTEN AF EN SK
OV"
7125 DATA "PAA EN SKOUSTI"
7130 DATA "VED EN LANDEVEJ"
7135 DATA "PAA EN LANDEVEJ"
7150 DATA "VED EN SKOUSTI"
7210 DATA "PAA EN SKOUSTI"
7240 DATA "PAA EN LANDEVEJ"
7245 DATA "VED EN BY"
7250 DATA "INDE I EN BY MOD VEST
ER DER EN DEJLIG KRO"
9801 LET TATER=3
9802 LET PRAE=0: LET PRA=0: LET
OR=0
9803 LET HU=0: LET ST=0
9832 DATA "SVØM","IND","FLYT","B
RUG","BIND","BED","SOV","TÆNK",
" "
9841 RESTORE 9850
9855 DATA "ORMESTAV","PRAESTEN",
" "
9977 LET A(49,5)=5: LET A(23,4)=
4: LET A(17,10)=10
9978 LET A(20,3)=3
9980 LET PRA=INT (RND*6)+44: LET
A(PRA,12)=12
9999 SAVE "ADVENTURE" LINE 1

```




HJÆLP TIL EVENTYRERNE

Som lovet i sidste nummer vil vi hjælpe ejere af andre maskiner end ZX-Spectrum til at kunne bruge MIKROs eventyrspil, som vi bragte i sidste og forrige nummer.

Nu er dette ganske vist Hjemmedatasiderne, men vi håber, at I kan acceptere det alligevel – indholdet er i det mindste det samme.

På de følgende linier vil vi fortælle lidt om, hvilke linier, der gør hvad i den udprintning, vi har bragt. På den måde skulle det være ret let at lave et tilsvarende program til andre hjemmedatamater.

Spillet starter med en GOSUB til rutinen 9800, som er hele grundlaget for eventyret. Her defineres alle de ord, som spilleren kan bruge til at kommandere rundt med (9820-9831). 9850-9852 er de genstande, som man støder på undervejs, og som kan bruges og/eller slæbes rundt på. 9870 sætter plads til 1, altså det første sted på rejsen.

Tilbage i linie 51 og 53 starter definitionen af det aktuelle sted – det er ikke nødvendigvis plads 1, men dækker alle 51. Mulighederne for at gå videre udtrykkes ved retningerne V, X, Y og Z og disse indlæses i linierne fra 6000 og fremefter – afhængig af pladsnummeret.

I linie 52 optræder sluttallet 51 for pladsnumrene – hvis dette nås, går man til linie 500, som er afslutningen – efterfulgt af spørgsmålet om et nyt spil i linie 600.

Et forbehold

I linierne op til 100 vises på skærmen de veje, der hører til det pågældende sted, rum, plads eller hvad man nu vil kalde det. 115 til 145 undersøger definitionerne fra linie 9850-9853 for at finde de ting, der eventuelt måtte være på det pågældende sted, så dette kan blive meddelt på skærmen. Hvis der ikke er ting på stedet, er budskabet ifølge 145: Intet særligt.

Linie 150 er den første af den lange række forbehold og betingelser, som er eventyrets hovedbestanddel. Her tages der stilling til plads 16; hvis man er der og ikke har genstand nr 7 med sig ($D(7)=0$), så

stopper programmet efter meddelelsen i A\$.

A\$ læses ind efter opskriften i linie 60. Her står nemlig RESTORE 7000+5 plads. Da plads i dette tilfælde er 16, er det altså fra linie 7080, at A\$ læses. Og der står: »PÅ BJERGET BLOKSBJERG OG HEKSENE ØNSKER EN MUS AF DIG«. Hvis du synes, at den bemærkning starter lidt underligt, så kan du finde forklaringen i linie 60. For der står nemlig »DU ER«.

Det er en af de vigtige ting i programmeringen af et eventyrspil – sørg for at »standardisere« så meget som muligt, så behøver du ikke skrive så meget, og der spares hukommelsesplads. I dette tilfælde starter alle beskrivelserne af, hvor de befinder dig med ordene »DU ER«. Derfor vil du også se, at alle bemærkningerne i linierne 7005-7250 – med enkelte undtagelser – lyder bedst, hvis du sætter »DU ER« foran.

Undtagelserne er de sætninger, hvor linienummeret ikke kan deles med 5. De sætninger bliver nemlig ikke »ramt« af henvisningen fra linie 60. De fungerer istedet som »følgelinier« til de foregående sætninger.

Et eksempel på en sådan følgelinie er 7081, som netop er den, der skal bruges i forbindelse med linie 150. Den giver nemlig forklaringen på at programmet stopper – spilleren har ikke nogen mus, så heksene tryller ham om til dette dyr og bruger ham i deres trylledrik.

Det med musen vedste vi i øvrigt godt. I linie 150 stod der netop som forudsætning for denne – for spilleren – kedelige situation, at $D(7)=0$. Og ser vi i linie 9851 vil det afsløres, at genstand nr 7 er MUS (du skal tælle fra JAKKE, som er $D(1)$).

Ja eller nej

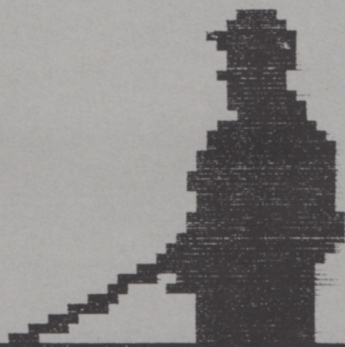
Dette var kun et enkelt eksempel på de forbehold (IF-sætninger), som styrer dette program. Har man forstået denne IF-sætning, vil man også have forstået de øvrige.

Som et yderligere supplement skal det nævnes, at spørgsmålet om, hvorvidt man har en genstand på sig styres af D, der altså har 15 værdier fra $D(1)$ til $D(15)$. Hver af disse 15 gives en sandhedsværdi, hvor $D(X)=0$ eller $D(X)=1$. 0 og 1 fungerer nærmest som nej eller ja på spørgsmålet »har spilleren den genstand, x, på sig?«

Ordene, der bruges af spilleren til at kommandere med maskinen, fungerer på nogenlunde samme vis.

Der er ikke i eventyrspillet brugt Basic-kommandoer, som ikke findes på de fleste andre hjemmedatamater. Den væsentligste forskel ligger i syntaks, altså måden at bygge sætningerne op på. Hvis man imidlertid forstår, hvorfor de pågældende kommandoer er brugt i hver enkelt linie, så vil man også kunne sætte dem ind i den syntaks, der hører til ens egen maskine. Desuden kan man tilføje den grafik og de lyde, som man kan – og som man har lyst til. Disse effekter er med vilje ikke indarbejdet i eventyrspillet. Der er nemlig tale om områder, hvor maskinerne er så forskellige, at det vil virke forvirrende, og det vil kunne afskrække nogle fra at »ombygge« programmet. Desuden var det vort ønske, at også ejere af ZX-Spectrum skulle have en arbejdsopgave udover at taste programmet ind.

ZX-Spectrum udgaven fås i øvrigt på bånd – med en lille smule grafik – for kr 49,- ved forudbetaling, eller 65,- pr efterkrav, hos SØRVIS
Fredensgade 3
2200 København N
giro 4 31 20 74



© 1984 MIKRO/Kjeld Mortensen