

# AMSTRAD

## Καράτε

Το παρακάτω πρόγραμμα είναι ένα παιχνίδι που σας δίνει την ευκαιρία να γνωριστείτε στο καράτε με κάποιο φίλο σας. Μετά από μια σύντομη παρουσίαση και αφού επιλέξετε τον τίτλο σας (μεταξύ δύο διασημών καρατέα) και το χρόνο που θα διαρκέσει ο αγώνας, εμφανίζεται η πίστα με όμορφα σχεδιασμένα γραφικά. Με κάθε χτύπημα που σπέρτε στον αντίπαλό σας παίρνετε ένα βαθμό. Ο οποίος συγκεντρώνει τους περισσότερους βαθμούς μέσα στο χρόνο που έχετε καθορίσει στην αρχή είναι ο νικητής. Μια δυσκολία του παιχνιδιού είναι ότι αφού πάρετε πάντα με κάποια κίνηση, πρέπει να χρησιμοποιήσετε μια διαφορετική κίνηση για να πάρετε τον επόμενο πόντο. Το παιχνίδι γενικά έχει πολύ ωραία γραφικά και ηχητικά εφέ. Τα πλήκτρα για τις κινήσεις είναι τα εξής:

1ος παίκτης	2ος παίκτης
A: αριστερά	: αριστερά
S: δεξιά	: δεξιά
C: γραθιά	7: γραθιά
X: κλωτσιά	8: κλωτσιά
Z: κλωτσιά - γραθιά	9: κλωτσιά - γραθιά
W: άλμα	Control: άλμα
Q: αρχική στάση	Telex: αρχική στάση

Γιώργος Δημήτριος  
Βύρωνος 11, Αργυρούπολη  
Αθήνα  
Τηλ. 9925696



```
10 MODE 0:INK 0,0:BORDER 14:INK 1,14:INK 2,14:INK 3,26:INK 4,6:INK 5,9:INK 6,21
11: 7,16:INK 8,24:INK 9,13:INK 10,10:INK 11,16:14
20 DIM svs(2,4,6),mov(2,6)
30 *
40 * *** DEMOUIX11 ***
50 *
60 AS=V A R A T C:VSH 10:LOCATE 5,24:FOR FF=1 TO LEN(s):PRINT CHR$(24);MID$(s
FF,1):CHR$(24);:SOUND 3,1FF*100:FOR a=1 TO 100:NE
70 LOCATE 5,24:FOR aa=1 TO LEN(s):FOR a=24 TO 10 STEP -1:SOUND 2,(aa*83),3:LOC
ATE aa,a:OPEN 11:PRINT CHR$(24);MID$(s,aa,1):CHR$(
24);:LOCATE aa,a:PRINT " " :NEXT aa
80 LOCATE 4,20:FOR a=PRINT CHR$(24);:GINT:CHR$(24);:LOCATE 13,20:OPEN 8:PRINT CHR
$(24);:GID:ING:CHR$(24);
90 *
100 * *** MUSIC ***
```



## AMSTRAD

```

870 CLS:OPEN #1:LOCATE 1,12:PRINT "white player (left), you want to be?"
880 IF #1:PRINT CHR$(24) + "BRUCE-LEE" + CHR$(24) + "LODATE
890 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
900 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
910 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
920 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
930 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
940 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
950 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
960 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
970 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
980 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)
990 IF #1:PRINT "PEN #1:LOCATE 1,17:PRINT CHR$(24) + "2..BANDURA" + CHR$(24)

```

```

970 LOCATE 93,12,2:PRINT #1,CHR$(171)+CHR$(172)+CHR$(173)+LOCATE #1,12,3:PRINT #
1,CHR$(174)+CHR$(175)+CHR$(176)
980 PEN BLOCATE 7,10:PRINT CHR$(243)+LOCATE 6,11:PRINT CHR$(244)+CHR$(245)+CHR
(246)+PEN BLOCATE 7,10:PRINT CHR$(247)+PEN 3:LOCATE 2,11:PRINT CHR$(2
248)+PEN 9:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(249)+LOCATE 2,11:PRINT CHR$(249)+PEN 9:LOCATE
3,10:PRINT CHR$(247)+PEN 9:LOCATE 11,10:PRINT CHR$(249)+PEN 9:LOCATE
90:PRINT CHR$(142)+CHR$(251)
910 LOCATE 10,10:PRINT CHR$(247)+PEN 3:LOCATE 11,10:PRINT CHR$(250)
920 LOCATE 10,10:PRINT CHR$(248)+LOCATE 10,11:PRINT CHR$(250)
12,10:PRINT CHR$(248)+LOCATE 17,10:PRINT CHR$(252)+LOCATE 13,11:PRINT CHR$(2
12,10:PRINT CHR$(251)+PEN 9:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(252)+LOCATE 14,10:PRINT CHR$(257)+
CHR$(143)+CHR$(251)+PEN 9:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(257)+LOCATE 14,10:PRINT CHR$(257)+
531
1000 PEN 10:LOCATE 14,9:PRINT CHR$(257)+CHR$(257)+LOCATE 14,10:PRINT CHR$(253)+LOCATE 9,10
CHR$(249)+LOCATE 14,11:PRINT CHR$(252)+LOCATE 10,11:PRINT CHR$(253)+PEN 9+L
1010 PEN 5:LOCATE 14,10:PRINT CHR$(253)+PEN 9+L
LOCATE 17,10:PRINT CHR$(247)+CHR$(249)+CHR$(249)+LOCATE 17,11:PRINT CHR$(250)+CH
LOCATE 17,10:PRINT CHR$(247)+CHR$(249)+CHR$(249)+LOCATE 17,11:PRINT CHR$(250)+CH
111:PRINT CHR$(252)
1020 PEN 4:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(178)+LOCATE 20,19:PRINT CHR$(177)+LOCATE 1,20
111:PRINT CHR$(252)
1030 PEN 4:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(177)
1040 PEN 178:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(177)
1050 PEN 10,200,4:DRAW 60,210:DRAW 100,210:DRAW 110,220:DRAW 114,215:DRAW 150,2
1070 PLOT 10,230,4:DRAW 60,210:DRAW 100,210:DRAW 110,220:DRAW 114,215:DRAW 150,2
1080 PLOT 200,205:DRAW 205,205:DRAW 240,215:DRAW 300,2
201:DRAW 380,215:DRAW 385,215:DRAW 400,220:DRAW 440,205:DRAW 441,210:DRAW 480,215
1090 PLOT 520,220:DRAW 560,210:DRAW 565,205
1100 PEN 9:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(171)+PEN 1:LOCATE 12,11:PRINT CHR$(2)
1060
1070 *** CHINA MUSIC ***

```

```

1000
1090 FOR i=1 TO 2
1100 RESTORE 1000:FOR f=1 TO 25:READ a,b: SOUND 1,b,a:3:FOR z=1 TO 150:NEXT z,f
1110 DATA 1.65,1.105,1.1,1.125,1.125,1.85,1.65,1.1,1.65,1.105,1.125,1.125,1.75,1
.55,1.95,1.95,1.65,1.65,1.45,1.75,1.65,1.65,1.45,1.2
5,1.75,1.65,1.75,1.65,1.75,1.105
1120 NEXT f
1130
1140 *** wait 1000 ***
1150
1160 PRINT CHR$(23):CHR$(1):$TRO
1170 RESTORE 1100:FOR i=1 TO 2:FOR f=1 TO 6:READ aov(i,f):NEXT f,1:RESTORE 1190:
2:FOR i=1 TO 2:FOR f=1 TO 4:FOR a=1 TO 4:READ a(i,f),y(i,f):NEXT z,1
3:NEXT a,i,f:FOR i=1 TO 2:FOR f=1 TO 4:READ a(i,f),y(i,f),z
1180 DATA 277,95,277,151,277,127,319,95,319,151,319,127
1190 DATA 277,206,202,205,201,204,214,216,215,215,201,204,203,223,227,228,226,32
.203,223,227,229,226,32
1200 DATA 209,212,208,211,207,210,221,222,219,230,207,210,231,232,233,234,32.235
.231,232,236,234,32,235
1210 DATA 45,30,66,26,64,18,68,18,17,30,1,24,1,14,1,14
1220 P=15+int((1+sin(0.0008*1400*(t-time)/2+62))/2)+0.0008*1400*(t-time)
1230 t=TIME
1240 ad=asin(while ad/0:ad=as-int((TIME-t)/300):TAGOFF:PEN 3:LOCATE 5,2:PRINT "tla
"
end

```

# AMSTRAD

```

1250 PEN 9:LOCATE 1,3:PRINT "score"sc(1):PEN 1:LOCATE 11,3:PRINT "score"sc(2)
1330 - *****
1340 IF INKEY(62)=0 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:s=2: SOUND 1,90,3:GOSUB 1600:c(1)=
%
1370 IF INKEY(63)=0 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:s=3: SOUND 1,90,3:GOSUB 1600:c(1)=
%
1380 IF INKEY(71)=0 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:s=4: SOUND 1,90,3:GOSUB 1600:c(1)=
%
1390 IF INKEY(67)=0 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:s=1:GOSUB 1600:c(1)=s
1390 IF INKEY(59)=0 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:g(1)=q(1)+20:s=16:s=4: SOUND 1,90,
3:GOSUB 1600:FOR a=1 TO 100:c(1)=s:NEXT:GOSUB 1600:d
(1)=q(1)-20:s=0:GOSUB 1600
1310 IF INKEY(68)=0 AND a(1)>240 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:g(1)=q(1)-20:s=1:GOS
SUB 1600:c(1)=s
1320 IF INKEY(60)=0 AND a(1)<240 THEN p=1:sc(1):GOSUB 1600:g(1)=q(1)+20:s=1:GOS

```

```

UB:1600:c(1)=s
1330 - *****
1340 IF INKEY(62)=0 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:s=2: SOUND 1,90,3:GOSUB 1600:c(2)=
%
1350 IF INKEY(63)=0 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:s=3: SOUND 1,90,3:GOSUB 1600:c(2)=
%
1360 IF INKEY(71)=0 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:s=4: SOUND 1,90,3:GOSUB 1600:c(2)=
%
1370 IF INKEY(67)=0 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:s=1:GOSUB 1600:c(2)=s
1380 IF INKEY(59)=0 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:g(2)=q(2)+20:s=16:s=4: SOUND 1,90,3
GOSUB 1600:FOR a=1 TO 100:c(2)=s:NEXT:GOSUB 1600:d
21=g(2)+20:s=0:GOSUB 1600
1390 IF INKEY(68)=0 AND a(2)>240 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:g(2)=q(2)-20:s=1:GOS
UB 1600:c(2)=s
1400 IF INKEY(60)=0 AND a(2)<240 THEN p=2:sc(2):GOSUB 1600:g(2)=q(2)+20:s=1:GOSUB
1410 END
1420 -
1430 - *** compare scores ***
1440 -
1450 FOR x=1 TO 5:FOR y=0 TO 10:STEP 2: SOUND 1,9,1,15:NEXT f,x:FOR f=100 TO 1
STEP -2:FOR g=0 TO 150:STEP 1: SOUND 129,9,1,15:NEXT
g,f:FOR f=1 TO 100:FOR g=0 TO 150:STEP 2: SOUND 1,9,1,15,0,2,5:NEXT f
1460 IF a(1)>a(2) THEN g=1 ELSE g=2:IF a(2)>a(1) THEN g=2 ELSE 1590
1470 GOTO 1580
1480 -
1490 - *** choice ***

```

```

1500 -
1510 CLS:PEN 2:LOCATE 8,2:PRINT CHR$(24):MENU:CHR$(24):PEN 4:LOCATE 8,3:PRINT
STRING$(2,")
1520 PEN 1:LOCATE 6,10:PRINT CHR$(24):"1...RESTART":CHR$(24):PEN 8:LOCATE 6,12:
PRINT CHR$(24):"2...STOP":CHR$(24):
1530 b=INKEY:IF b=1 THEN b=0 ELSE IF b=2 THEN MODE 1:PEN 1:END ELSE 1570
1540 GOTO 1530
1550 -
1560 - *** outages ***
1570 -
1580 TABOFF: BORDER 14:INK 0,0:PEN 5:FOR x=1 TO 25:LOCATE 1,x:PRINT STRING$(20,32
):NEXT:LOCATE 1,42:PRINT CHR$(24):names(1):CHR$(24):
1590 TABOFF: BORDER 14:INK 0,0:PEN 9:FOR x=1 TO 25:LOCATE 1,x:PRINT STRING$(20,32
):NEXT:LOCATE 7,8:PRINT CHR$(24):names(1):CHR$(24):
1600 GRAPHICS PEN 1:FOR i=1 TO 10:IF TEST(adv(i),1)+q(i)+p(i),adv(p,2)+wty(p,1)<30 A
D C(p)+k THEN s(i)=s(p)+1
1610 FOR i=1 TO 5:STEP 2:MOVE adv(p,1)+q(p),adv(p,1)+wty(p,1)+k:PRINT CHR$(wty(p,1)+k)
CHR$(adv(p,1)+q(p)):NEXT:RETURN

```