bB:

BAS CODE

set romsize 4k

set tv ntsc

set smartbranching on

const noscore = 1

x=75 : y =75

main

COLUP1 = $0E

COLUBK = $00

player1:

%1111111111111111111100101111111

%1111111111111111111111110111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1101111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111101111

%0111111111111111111111111111111

%1101111111111111111111111111111

end

player1x=x

player1y=y

drawscreen

if joy0right then x=x+1 : REFP1 = 0

if joy0left then x=x-1 : REFP1 = 8

if joy0up then y=y-1

if joy0down then y=y+1

goto main

player1:

%1111111111111111111100101111111

%1111111111111111111111110111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

 %1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1101111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111101111

%0111111111111111111111111111111

%1101111111111111111111111111111

end

bB:

BAS CODE

set romsize 4k

set tv ntsc

set smartbranching on

const noscore = 1

x=75 : y =75

main

COLUP1 = $0E

COLUBK = $00

player1:

%1111111111111101111110001111111

%1111111111111111111100101111111

%1111110001111111111111111111111

%1111111000111111111111111111111

%1111111000111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1011111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1110111111111111111111111111111

%1111101111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1110111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%0011111111111011111111111111111

%1111111111111111111111111111111

end

player1x=x

player1y=y

drawscreen

if joy0right then x=x+1 : REFP1 = 0

if joy0left then x=x-1 : REFP1 = 8

if joy0up then y=y-1

if joy0down then y=y+1

goto main

player1:

%1111111111111101111110001111111

%1111111111111111111100101111111

%1111110001111111111111111111111

 %1111111000111111111111111111111

%1111111000111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1011111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1110111111111111111111111111111

%1111101111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1110111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%0011111111111011111111111111111

%1111111111111111111111111111111

end

bB:

player1:

%1111111111111111111111111111111

BAS CODE

set romsize 4k

set tv ntsc

set smartbranching on

const noscore = 1

x=75 : y =75

main

COLUP1 = $0E

COLUBK = $00

player1:

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111101

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111110111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111110111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111110

%1111111101111111111111111111111

%0111111011011111111111111111111

%1111111111111111111111111110111

end

player1x=x

player1y=y

drawscreen

if joy0right then x=x+1 : REFP1 = 0

if joy0left then x=x-1 : REFP1 = 8

if joy0up then y=y-1

if joy0down then y=y+1

goto main

%1111111111111111111111111111111

%0111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

 %1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111101

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111110111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111110111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111111

%1111111111111111111111111111110

%1111111101111111111111111111111

%0111111011011111111111111111111

%1111111111111111111111111110111

end