

SPELLETJES.

P2000T THUISCOMPUTER



P2000T

Spelprogramma's

Paddentrek
Achtervolging
pakmedan
Eilandrijk
Vijver
Race Circuit
Handicap Race
luchtalarm
bandebom
wiekaatst

Botsautootjes
In 't nauw
Labyrint
Doolhof
alfabet
tekens
Toetsenbord
honderdspel
rekenen
Spitsuur
Werpbal

CHARLES VAN DER LINDEN

PLAATS	MACHINETAAL	A L I A S	S P E L L E T J E S	U.012
	Opening	lengte	1 2 3 4 5 6 7 8 9	machinetaalprogramma nr.
Paddentrek	6570-67C0	592 673A	674F
Achtervolging	6A00	1168	69D9	6970
pakmedan	6A00	1168	69D9	6970
Eilandrijk	6C80	1808	6C67 6C52	6970
Vijver	6905	917	6823	683A 6881 68A0
Race Circuit	6720	432	66FO	6705
Handicap Race	695A	1002	6900	
luchtaalarm	6C41	1745	6C10	6C25
bandebom	65D7	103		65BB
wiekaatst	6590	32		6570
Botsautootjes	6A50	1248	69F9	69D9
In 't nauw	6641	209	65FO	6570
Labyrinth	6D8C	2076	6D40	6D55 6D70
Doolhof	73EB	3707	73D1	
alfabet	6980	1040	6909 6920	
tekens	6921	945	6909	
Toetsenbord	6CE8	1912	6C80	
honderdspel	--	--		
rekenen	--	--		
Spitsuur		7109	2969 70EE 70D9	
Werpbal	6590	32		6570

PLAATS	G E G E V E N S
Paddentrek	6570 A%() - 65BC B% - 6608 C% - 6654 D% - 66A0 E% - 66EC F%
Achtervolging	6570-6907 beeld
pakmedan	6570-6907 beeld
Eilandrijk	6570 beeld - 6906 K%() - 69A6 L% - 6A46 M% - 6AE6 N% - 6B86 Q%
Vijver	6570 beeldplaatsen - 684F beeldplaatsen - 6762 H%()
Race Circuit	6570 beeldplaatsen - 66B0 beeldplaatsen - 6570 G%()
Handicap Race	6570-68FF AA%() - BB% - CC% - DD% - EE% - FF% - HH%
luchtaalarm	6570-6963 H%() - G% - F% - E% - D% - C%
bandebom	6570 beeldplaatsen
wiekaatst	--
Botsautootjes	6570-6931 B%() - C% - D% - E% - F% - G% - H%
In 't nauw	658B F%()
Labyrinth	6570-6D54 D%()
Doolhof	6570-73CF beeld
alfabet	6570-6907 beeld - 6935 B%()
tekens	6570-6907 beeld
Toetsenbord	6570-6907 beeld - 690B-6C7B strings
honderdspel	--
rekenen	--
Spitsuur	6570 beeld - 6908-70D8 H%() - L% - M% - N% - O% - P% - Q% - R%
Werpbal	--

Programma :

1. Beeld uit opslag naar beeldscherm
2. Array van opslag naar arrayruimte
3. Array van opslag (1 byte) naar arrayruimte (2 bytes) + evt. optellen vaste waarde
4. Reeks van dezelfde tekens op beeldscherm
5. Teken in opvolgende plaatsen op het scherm
6. Positioneren, onderlinge positie bepalen van twee punten op het scherm, horizontaal en verticaal, 4 mogelijkheden.
7. Positioneren, onderlinge positie bepalen van twee punten op het scherm, 8 mogelijkheden.
8. Tellen of punt op het scherm aan vier zijden is ingesloten.
9. 88 strings op het scherm, vier kolommen van 22 strings, lengte 10.

PADDENTREK					ACHTERVOLGING / PAKMEDAN								EILANDRIJK			
67	69	6C	50	60	70	80	90	AO	BO	CO	DO	EO	50	60	70	
0	2B	0D	78	2A	B3	F2	80	3E	28	32	50		21	28		
1	2B	65	B1	0D	69	69	32	02	04	F2	01		86	00		
2	46	ED	C8	65	3A	47	70	C9	38	69	28		2A	6B	C5	
3	2B	4B	18	CD	F1	3A	60	A7	07	C9	00		0D	D1	ED	
4	4E	6A	F1	B3	69	F4	C9	01	18	4B	C5	65	ED	BO		
5	OB	67	-	69	47	69	90	50	F7	32	ED	E5	BO	C1		
6	OB	3A	-	2A	3A	CD	28	00	3C	24	BO	2B	C9	EB		
7	OB	65	-	F1	F3	A5	05	11	2E	CA	C1	2B	3E	09		
8	21	67	-	69	69	69	38	00	00	E6	EB	2B	17	EB		
9	EA	77	-	22	CD	32	06	50	ED	3E	09	2B	21	3D		
A	2A	66	ED	-	F3	A5	F8	3E	ED	42	17	EB	46	70	B7	
B	0D	D1	5B	-	69	69	69	03	52	32	21	3D	2B	65	C8	
C	65	ED	68	-	2A	32	3A	C9	AF	F1	70	B7	4E	11	18	
D	E5	BO	67	-	F5	F7	FO	3E	3C	69	65	C8	OB	00	F1	
E	2B	C9	19	-	69	69	69	01	ED	09	11	18	OB	50		
F	2B	2A	OB	00	CD	3A	C6	C9	42	7D	00	F1	OB	01		
V	I	J	V	E	R								RACE	CIRCUIT		
68													69	66	67	
20	30	40	80	90	AO	BO	CO	DO	EO	FO	00		FO	00	10	
0	OB	68	-	19	2A	E3	99	80	3E	28	32	2A	65	1B		
1	21	5E	2A	OB	0D	68	68	32	02	04	99	0D	D1	67		
2	62	23	OD	78	65	3A	47	97	C9	38	68	65	ED	12		
3	2A	67	56	65	B1	CD	98	3A	68	A7	07	C9	E5	BO	23	
4	OD	D1	3A	ED	C8	E3	68	9B	C9	01	18	00	2B	C9	OB	
5	65	ED	79	4B	18	68	47	68	90	50	F7		2B	2A	78	
6	E5	BO	68	7F	F1	2A	3A	CD	28	00	3C		2B	0D	B1	
7	2B	C9	12	68	-	98	9A	D5	05	11	2E		2B	65	C8	
8	2B	23	3A	-	68	68	68	38	00	00		46	ED	18		
9	2B	OB	7C	-	22	CD	32	06	50	ED		2B	4B	F2		
A	2B	2A	78	68	-	9A	D5	9F	3E	ED	42	4E	1C	-		
B	46	OD	B1	77	-	68	68	68	03	52	32	OB	67	-		
C	2B	65	C8	ED	-	2A	32	3A	C9	AF	98	OB	5E	-		
D	4E	ED	18	5B	-	9C	9E	97	3E	3C	68	OB	23	-		
E	OB	4B	F2	7D	-	68	68	68	01	ED	09	21	56	-		
F	OB	7A	68	-	CD	3A	C6	C9	42	7D	6E	3A	-			
HANDICAP RACE					LUCHTALARM				BANDEBOM				WIEKAATST			
69	6C				66				65							
00	10	20	30		10	20	30	BO	CO	DO		70	80			
0	21	46	FE	22	2A	66	ED		D4	F1	2A	OB				
1	2F	2B	01	51	OD	D1	5B		65	-	OD	78				
2	57	4E	28	69	65	ED	3C		3A	-	65	B1				
3	22	OB	05	E1	E5	BO	6C		D1	-	ED	C8				
4	55	OB	2A	23	2B	C9	19		65	-	4B	18				
5	69	OB	55	OB	2B	2A	OB		77	-	89	F1				
6	2A	2A	69	78	2B	OD	78		ED		65	-				
7	OD	53	19	B1	2B	65	B1		5B		3A	-				
8	65	69	EB	20	46	ED	C8		D2		86	-				
9	22	E5	2A	DF	2B	4B	18		65		65	-				
A	51	16	51	C9	4E	3E	F1		19		77	-				
B	69	00	69	-	OB	6C	-		2A	OB	ED					
C	2B	5E	73	-	OB	3A	-		OD	78	5B					
D	2B	3A	23	-	OB	3B	-		65	B1	87					
E	2B	50	72	-	21	6C	-		ED	C8	65					
F	2B	69	23	-	EA	77	-		4B	18	19					

BOTSAUTOOTJES

	69	70	80	90	AO	BO	CO	DO	EO	FO	00	10	20	30	40	6A
0	2A	B3	F2	32	3E	28	32	3A	-	46	00	F8	01	FE		
1	0D	69	69	FO	02	04	F2	D4	-	2B	3A	69	28	02		
2	65	3A	47	69	C9	38	69	69	-	4E	F7	FE	16	28		
3	CD	F1	3A	C9	A7	07	C9	77	-	OB	69	01	FE	01		
4	B3	69	F4	C9	01	18	-	ED	-	OB	FE	28	02	04		
5	69	47	69	90	50	F7	-	5B	-	OB	01	26	28	04		
6	2A	3A	CD	28	00	3C	-	D5	-	21	28	FE	11	04		
7	F1	F3	A5	05	11	2E	-	69	-	2F	FE	28	0E	04		
8	69	69	38	00	00	-	19	-	69	02	21	3A	04			
9	22	CD	32	06	50	ED	2A	OB	2A	D1	28	18	F8	04		
A	F3	A5	F8	3E	ED	42	0D	78	0D	ED	28	18	F8	04		
B	69	69	69	03	52	32	65	B1	65	BO	10	1E	69	04		
C	2A	32	CD	C9	AF	F1	ED	C8	E5	C9	18	3A	FE	04		
D	F5	F7	10	3E	3C	69	4B	1B	2B	-	1B	F8	01	C9		
E	69	69	6A	01	ED	09	D7	F1	2B	-	C9	69	28	-		
F	CD	3A	78	C9	42	7D	69	-	2B	06						

IN 'T NAUW

	65	66															DOOLHOF ALFABET/TEKENS
																	6D 73 69

	70	80	FO	00	10	20	30	40	50	60	70	80	DO	EO	00	10	20	30
0	2A	OB	2A	65	28	66	05	2A	6A	6A	2A	OB	3E	09		50	2A	69
1	0D	78	OD	D1	66	E1	FE	0D	D1	6D	OD	78	17	EB		01	OD	D1
2	65	B1	65	ED	E1	ED	7F	65	ED	12	65	B1	2A	3D		28	65	ED
3	ED	C8	E5	BO	E5	42	28	E5	BO	23	ED	C8	OD	B7		00	E5	BO
4	4B	1B	2B	C9	23	CD	01	2B	C9	OB	4B	1B	65	C8		C5	2B	C9
5	89	F1	2B	-	CD	28	C9	2B	2A	78	89	F1	11	18		ED	2B	
6	65	-	2B	AF	28	66	3A	2B	OD	B1	6D	-	00	F1		BO	2B	
7	3A	-	2B	32	66	C9	05	2B	65	C8	3A	-	50			C1	2B	
8	86	-	46	05	E1	7E	66	46	ED	1B	86	-	01			EB	46	
9	65	-	2B	66	E5	FE	3C	2B	4B	F2	6D	-	28			3E	09	2B
A	77	-	4E	2A	01	AO	32	4E	6B	-	77	-	00			17	EB	4E
B	ED	OB	OD	50	28	05	OB	6D	-	ED			C5	21	3D	OB		
C	5B	OB	65	00	09	66	OB	5E	-	5B			ED	70	B7	OB		
D	87	OB	E5	09	FE	C9	OB	23	-	87			BO	65	C8	OB		
E	65	21	23	CD	FF			21	56	-	6D			C1	11	18	21	
F	19	89	CD	28	28			A4	3A	-	19			EB	00	F1	33	

TOETSENBOARD

	6C																SPITSUUR WERPBAL
																	70 71 65

	80	90	AO	BO	CO	DO	EO	DO	EO	FO	00						70 80
--	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	-------

0	3E	09	11	28	00	28	EB			2B	21	00	2A	OB			
1	17	EB	00	04	09	02	09			46	70	09	OD	78			
2	21	3D	50	OC	EB	18	EB			2B	65	EB	65	B1			
3	70	B7	3E	23	E1	D4	1B			4E	11	3D	ED	C8			
4	65	C8	04	18	01	3A	BE			OB	00	B7	4B	1B			
5	11	1B	32	F7	0A	E6	-			OB	50	C8	89	F1			
6	00	F1	E5	E1	00	6C	-			OB	01	1B	65				
7	50	-	6C	D1	09	3D				21	26	EE	3A				
8	01	3E	01	E5	3A	32				DE	00	00	86				
9	2B	16	00	D5	E5	E5		2A	6F	ED			65				
A	00	32	00	ED	6C	6C		OD	D1	BO			77				
B	C5	E6	D5	BO	3D	B7		65	ED	23			ED				
C	ED	6C	E5	D1	32	C8		E5	BO	23			5B				
D	BO	21	7E	EB	E5	01	2B	C9	EB				87				
E	C1	OB	FE	01	6C	2B		2B	3E	01			65				
F	EB	69	AO	OA	B7	00		2B	17	2A			19				

EDUKATIEVE- & SYSTEEM SOFTWARE
09-12-86- Charles van der Linden & Zn.
Broederhof 11, 5504 JC Veldhoven.

(c)

M A C H I N E T A A L P R O G R A M M A ' S S P E L L E T J E S 1. M.017

PROGRAMMA 1. BEELD UIT OPSLAG
NAAR SCHERM

```

3A 70 60 LD A,(6070)
2A 71 60 LD HL,(6071)
ED 5B 73 60 LD DE,(6073)
ED 4B 75 60 Start LD BC,(6075)
D5 PUSH DE
ED BO LDIR
D1 POP DE
EB EX DE,HL
01 50 00 LD BC, 0050
09 ADD HL,BC
EB EX DE,HL
3D DEC A
B7 OR A
C8 RET Z
18 ED JR Start

```

&H 6070 aantal regels
 6071 begin opslag
 6073 begin schermplaats
 6075 aantal kolommen
 6076 breed

PROGRAMMA 3. ARRAY VAN OPSLAG (1 byte) NAAR ARRAYRUIMTE (2 bytes)
+ evt. optellen vaste waarde

```

2A 0D 65 LD HL,(650D)
22 73 60 LD (6073),HL
2B DEC HL
2B DEC HL
2B DEC HL
2B DEC HL
46 LD B,(HL)
2B DEC HL
4E LD C,(HL)
OB DEC BC
OB DEC BC
OB DEC BC
2A 71 60 LD HL,(6071)
E5 Start PUSH HL
16 00 LD D,00
5E LD E,(HL)
2A 75 60 LD HL,(6075)
19 ADD HL,DE
EB EX DE,HL
2A 73 60 LD HL,(6073)
73 LD (HL),E
23 INC HL
72 LD (HL),D
23 INC HL
22 73 60 LD (6073),HL
E1 POP HL
23 INC HL
OB DEC BC
78 LD A,B
B1 OR C
20 E6 JR NZ Start
C9 RET

```

&H 6070 aantal regels
 6071 begin opslag
 6073 plaats in arrayruimte
 6075 optel vaste waarde

PROGRAMMA 2. ARRAY VAN OPSLAG
NAAR ARRAYRUIMTE

```

2A 0D 65 LD HL,(650D)
E5 PUSH HL
2B DEC HL
2B DEC HL
2B DEC HL
2B DEC HL
46 LD B,(HL)
OB DEC BC
OB DEC BC
OB DEC BC
2A 71 60 LD HL,(6071)
D1 POP DE
ED BO LDIR
C9 RET

```

&H 650D VARPTR (A%0))
 6071 begin opslag

PROGRAMMA 4. REEKSEN VAN HETZELFDE TEKEN
OP DIVERSE PLAATSEN SCHERM

```

2A 71 60 LD HL,(6071)
ED 4B 75 60 LD BC,(6075)
5E Start LD E,(HL)
23 INC HL
56 LD D,(HL)
3A 70 60 LD A,(6070)
12 LD (DE),A
23 INC HL
OB DEC BC
78 LD A,B
B1 OR C
C8 RET Z
18 F2 JR Start

```

&H 6070 teken in ASCII
 6071 begin opslag
 6075 aantal plaatsen op lengte scherm

PROGRAMMA 5. TEKEN IN OPVOLGENDE PLAATSEN OP SCHERM

```

2A 71 60 LD HL,(6071)
ED 4B 75 60 LD BC,(6075)
3A 70 60 Start LD A,(6070)
77 LD (HL),A
ED 5B 73 60 LD DE,(6073)
19 ADD HL,DE
OB DEC BC
78 LD A,B
B1 OR C
C8 RET Z
18 F1 JR Start

```

&H 6070 teken ASCII
 6071 vanaf schermplaats
 6073 plaatsen overslaan
 6075 aantal keer

M A C H I N E T A A L P R O G R A M M A ' S S P E L L E T J E S 2. M.018

PROGRAMMA 6. POSITIONEREN

```

3H 6150    4 richtingen
2A 0D 65    LD HL,(650D)
CD 93 61    CALL 6193
2A 71 60    LD HL,(6071)
22 73 60    LD (6073),HL
2A 75 60    LD HL,(6075)
CD 93 61    CALL 6193
3A 71 60    LD A,6071
47          LD B,A
3A 73 60    LD A,(6073)
CD 85 61    CALL 6185
32 77 60    LD (6077),A
3A 72 60    LD A,(6072)
47          LD B,A
3A 74 60    LD A,(6074)
CD 85 61    CALL 6185
32 78 60    LD (6078),A
3A 70 60    LD A,(6070)
C6 80      ADD 80
32 70 60    LD (6070),A
C9          RET

```

SUBROUTINE

```

90          TEL
28 05      SUB B
38 06      JR Z Een
3E 03      JR C Twee
C9          LD A,03
RET
3E 01      Een
C9          RET
3E 02      Twee
C9          RET
A7          POS
01 50 00    AND A
11 00 50    LD BC,0050
ED 52      SBC HL,DE
AF          XOR A
3C          Terug
ED 42      INC A
28 04      SBC HL,BC
38 07      JR Z Verder
18 F7      JR C Door
3C          Verder
2E 00      INC A
ED 42      LD L,00
32 71 60    SBC HL,BC
09          LD (6071),A
7D          ADD HL,BC
32 72 60    LD A,L
C9          LD (6072),A
RET

```

&H 650D/OE Positie volger

```

6070
6071      Regel speler
6072      Kolom speler
6073      Regel volger
6074      Kolom volger
6075/76    Positie speler
6077      Regelpositie t.o.v.elkaar
6078      Kolompositie t.o.v.elkaar

```

PROGRAMMA 7. POSITIONEREN

```

&H 6150    8 richtingen
2A 0D 65    LD HL,(650D)
CD D1 61    CALL 61D1 (POS)
2A 71 60    LD HL,(6071)
22 73 60    LD (6073),HL
2A 75 60    LD HL,(6075)
CD D1 61    CALL 61D1 (POS)
3A 71 60    LD A,6071
47          LD B,A
3A 73 60    LD A,(6073)
CD C3 61    CALL 61C3 (TEL)
32 77 60    LD (6077),A
3A 72 60    LD A,(6072)
47          LD B,A
3A 74 60    LD A,(6074)
CD C3 61    CALL 61C3 (TEL)
32 78 60    LD (6078),A
CD 84 61    CALL 6184 (Rchtng)
32 70 60    LD (6070),A
C9          RET

```

Richting

```

06 00      LD B,00
3A 77 60    LD A,(6077)
FE 01      CP 01
28 07      JR Z een
FE 02      CP 02
28 10      JR Z twee
18 1B      JR drie
C9          RET
3A 78 60    LD A,(6078)
FE 01      CP 01
28 26      JR Z #1
FE 02      CP 02
28 21      JR Z #2
18 1E      JR #3
3A 78 60    LD A,(6078)
twee
FE 01      CP 01
28 16      JR Z #4
FE 02      CP 02
28 11      JR Z #5
18 0E      JR #6
3A 78 60    LD A,(6078)
drie
FE 01      CP 01
28 06      JR Z #7
FE 02      CP 02
28 01      JR Z #8
04          #9
04          #8
04          #7
04          #6
04          #5
04          #4
04          #3
04          #2
04          #1
C9          RET

```

SUBROUTINE

```

90          TEL
SUB B
JR Z

```

PROGRAMMA 8. PUNI INGESLOTEN
AAN 4 ZIJDEN

```

AF XOR A
32 70 60 LD (6070),A
2A 71 60 LD HL,(6071)
E5 PUSH HL
23 INC HL
CD 22 .. CALL TEL
E1 POP HL
E5 PUSH HL
01 50 00 LD BC,0050
09 ADD HL,BC
CD 22 .. CALL TEL
E1 POP HL
ED 42 SBC HL,BC
CD 22 .. CALL TEL
C9 RET
    .22 TEL
7E --- LD A,(HL)
FE AO CP AO
28 09 JR Z Verder
FE FF CP FF
28 05 JR Z Verder
FE 7F CP 7F
28 01 JR Z Verder
C9 RET
3A 70 60 Verder LD A,(6070)
3C INC A
32 70 60 LD (6070),A
C9 RET

```

PROGRAMMA 9. 88 STRINGS OP
HET BEELDSCHERM

```

2A 71 60 LD HL,(6071)
ED 5B 73 60 LD DE,(6073)
3A 70 60 Begin LD A,(6070)
32 7A 60 LD (607A),A
01 00 00 Aanvang LD BC,0000
D5 PUSH DE
E5 PUSH HL
7E Start LD A,(HL)
FE AO CP OA
28 04 JR Z Verder
OC INC C
23 INC HL
18 F7 JR Start
E1 Verder POP HL
D1 POP DE
E5 PUSH HL
D5 PUSH DE
ED BO LDIR
D1 POP DE
EB EX DE,HL
ED 4B 75 60 LD BC,(6075)
09 ADD HL,BC
EB EX DE,HL
E1 POP HL
09 ADD HL,BC
3A 7A 60 LD A,(607A)
3D DEC A
32 7A 60 LD (607A),A
B7 OR A
28 02 JR Z Line
18 D6 JR Aanvang
3A 79 60 Line LD (6079),A
B7 OR A
C8 RET Z
ED 4B 77 60 LD BC,(6077)
EB EX DE,HL
09 ADD HL,BC
EB EX DE,HL
18 BE JR Begin

```

&H 6070	kolommen
6071/72	plaats in opslag
6073/74	positie op beeldscherm
6075/76	volgende kolom &H 0A verder
6077/78	overslaan rechterscherf
&H 28 = 40 karakters	
6079	regels : &H 16 (22)
607A	tussenstand kolommen

Cassette MC 116 64 K+	Cassette MC 117 64 K+	Cassette MC 119 >= 16 K
A. start opslag 10 spelletjes	A. start opslag O bank O	A. Cass.Prog.Overzicht 10 spelletjes
B. 11 spelletjes	B. 1-5 : bank 1-5	B. 11 spelletjes

C A S S E T T E P R O G R A M M A O V E R Z I C H T M C 1 1 9.
 Het programma CASSETTE PROGRAMMA OVERZICHT zorgt ervoor dat automatisch van beide cassette-zijden een (nieuwe) inhoudsopgave kan worden gemaakt. Keuze INL leest vanaf het begin van de band de gegevens van elk programma (TAPE-HEADER) en slaat deze op. Na de A-zijde volgt kant B. Hierna is het mogelijk het hoofdprogramma met de inhoudsgave erin opgenomen, naar cassette te schrijven. Op het scherm komt het Programma-overzicht te staan.

GEBRUIKSAANWIJZING : Cassette met A-zijde in recorder. Druk op RESET. Een voorpagina verschijnt op het scherm, na een toetsindruk : het Cassette Programma Overzicht, met op de onderste regel : Welk programma ? Druk op teken ! Keuze ZOEK geeft een volledige inhoudsopgave met type, lengte en aantal blokken. Om een spelletje te laden, de 1e letter van het programma intoetsen. De band spoelt vooruit en leest de positie op de cassette. Stel de band bevindt zich bij blok 25 (van de 42) en het gevraagde programma begint bij blok 21, dan worden 4 blokken teuggespoeld. Indien het gewenste programma op de andere zijde van de cassette te vinden is, verschijnt : Omdraaien, Druk op toets ! (Niet omdraaien of de cassette uit de recorder, worden niet geaccepteerd). Na het omdraaien wordt weer de positie bepaald en het verschil in blokken t.o.v. het gekozen programma wordt vooruit of teruggespoeld. Het programma-overzicht blijft (zolang geen RESET) vanuit het geheugen oproepbaar via de SHIFT-CODE-toets.

O P S L A G B A S I C P R O G R A M M A ' S M C 1 1 6 E N M C 1 1 7.
 Het programma " Start opslag " zorgt ervoor dat de machinetaal wordt geladen. De CLEAR-grens wordt ingesteld op &H 82FF, de rest van het geheugen is beschikbaar als opslagruimte (30 K in bank O en 8 K elk in bank 1-5). Via een Menu kan worden gekozen voor lezen van cassette in de opslagruimte of wegschrijven van de inhoud van de opslag naar cassette. Het MENU werkt m.b.v. Funktietoetsen zodat ook programma's met machinetaal en USR-aanroep te laden zijn, mits ze de CLEAR-grens niet veranderen en de Systeem-machinetaal niet overschrijven. Laden gaat in eerste instantie per cassette-blok, alle programma's van beide cassette-zijden worden blok na blok in de opslagruimte geladen. Eenmaal in de opslagruimte kan de inhoud van het geheugen per bank naar een volledige cassette worden geschreven. Laden kan vanaf deze cassette ook weer per bankinhoud. De via " per cassette-blok " geladen programma's van cassette MC 116 zijn als bankinhoud op cassette MC 117 opgenomen.

GEBRUIKSAANWIJZING : Cassette MC 117 met A-zijde in recorder. Druk op RESET. Op het scherm verschijnen keuzemogelijkheden. Druk op INL (Shift 4). Op onderste regel : Juiste cassette ? Druk op toets ! Daarna : 1 = Begin band 2 = Doorspoelen ? Druk op 2. Vervolgens : 1 = Per blok 2 = Per bank ? Druk op 2 Een Blok ter grootte van 30 29952 wordt vanaf cassette in het geheugen v.a. &H 8300 en in bank O opgeslagen. Na afloop verschijnt : Omdraaien. Druk op toets !! De cassette spoelt naar het begin van de andere zijde en leest resp. 5 Blokken van 8 K in de banken 1 tot en met 5. Daarna verschijnt : Klaar, druk op toets !! Op het scherm zijn alle 21 spelletjes te lezen. Door indrukken van de 1e letter van een programma wordt dit uit de opslag in de Basicruimte geladen en gestart. Elk spel is zodoende met een simpele druk op een toets direct speelbaar. Via SHIFT CODE verschijnt het Programma Overzicht weer op het scherm.

Cursortoetsen

L R B O S

Links Rechts Boven Onder Spatiebalk

PADDENTREK	+ + + - +	Via de snelweg, over het water naar overkant. Met spatiebalk springen : oever naar bootje, bootje naar bootje, bootje naar oever. Let op wagens en vogels, spring niet in water.
VIJVER	+ + + + -	Via hek en poorten naar centrale vijver om hierin de plaatsen 1-9 te vullen. Let op vossen, ooievaars en reigers.
EILANDRIJK	+ + + + -	Alle sterretjes en puntjes opeten, zonder zelf opgegeten te worden door roofvogels of ringslangetjes.
PAKMEDAN	+ + + + -	De puntjes opeten in een vierkant, daarna opent zich de weg naar het volgend vierkant. Houd hardnekkige volger van het lijf.
ACHTERVOLGING	+ + + + -	Puntjes opeten, bij bepaald puntenaantal openen rechthoeken zich, net zo lang tot bergplaats van schat geopend wordt. Blijf uit buurt van twee achtervolgers. Vermijd botsing met andere wagentjes en blijf in de baan.
RACE CIRCUIT	+ + + + -	Verzamel punten door lichtgekleurde obstakels te raken en de anderen te ontwijken.
HANDICAP RACE	+ + - - -	Schieten met alle cursortoetsen en spatiebalk. Zelf vliegen met cursortoetsen, schieten met spatiebalk.
LUCHTIALARM	+ + + + +	Bewegen links en rechts, schieten met spatiebalk. Met linkercursortoetsen bewegen en kaatsen links en rechts in linkerdeel, rechtercursortoetsen links en rechts in rechterdeel speelveld.
BANDEBOM	+ + - - +	On(zichtbare) schat zoeken, lopen met cursortoetsen door (on)zichtbare doolhof.
WIEKAAIST	+ + + + -	Vind de kortste weg door het doolhof naar schat. Gevonden ? Dan volgend doolhof.
LABYRINTH	+ + + + -	Gevonden ? Dan volgend doolhof.
DOOLHOF	+ + + + -	Volg juiste letters van alfabet en goede volgorde van cijfers.
ALFABET	+ + + + -	Raak opgegeven serie van tekens aan op het scherm. Spatiebalk = spatie.
TEKENS	+ + + + +	Loop over het beeldscherm m.b.v. cursortoetsen.
TOETSENBORD	+ + + + +	Beroer de letters van het gevraagde woord op het schermtoetsenbord. Spatiebalk = spatie.
HONDERDSPEL	+ + + + +	Optellen en aftrekken : spatiebalk geeft de begintelling, wanneer met het eerste cijfer van de som gerekend gaat worden.
REKENEN	- - - - -	Intypen keuzen en antwoorden.
BOITAUTOOTJES	+ + + + +	Met cursortoetsen bewegen over scherm Cijfers 1 tot 6 indrukken indien computer dit aangeeft om te botsen met dat nummer autootje. Spatiebalk zet eigen auto stil.
IN ' T NAUW	+ + + + -	Via cursortoetsen figuurtje insluiten, maar niet aanraken.
SPITSUUR	+ + + + -	Haal 26 letters op m.b.v. cursortoetsen zonder door wagentjes overreden te worden, anders komen er weer twee wagentjes bij.
WERPBAL	+ + + + +	Een stap met bal m.b.v. cursortoetsen. Spatiebalk : rechte worp : aantal links, rechts, voor of achter Code : schuine worp : aantal in richting, aantal in richting.

In mand mikken. Niet op lijn, niet buiten speelveld, niet naar verkeerde speler.

Een en twintig, deels edukatieve, spelletjes op een cassette ondergebracht.

PADDENIREK	Een paddenfamilie probeert aan de overkant van de rivier te komen. Eerst nog een drukke snelweg oversteken, maar hoe over het water ? Gelukkig varen er bootjes. Een bekwame springer haalt de overkant. Negen a.s. moederpadden kunnen een plaatsje vinden in de ommuurde vijver. Maar voordat ze er komen loert aan alle kanten het gevaar. De kleine padjes moeten zich in leven houden door voedsel te verzamelen op de eilandjes en de tussenliggende wateren. Echter ook zij dienen, op hun beurt, als voedsel voor de nimmer afлатende roofvogels en ringslangetjes.
VIJVER	
EILANDRIJK	
PAKMEDAN	Waar je ook gaat, hij zit je op de hielen. Een ontsnappingsluikje geeft even tijdwinst, maar wacht niet te lang of hij is er weer om je te pakken.
ACHTERVOLGING	Je staat voor de opgave om alle puntjes te verzamelen. Dat gaat zomaar niet. Twee hardnekkige achtervolgers proberen je het leven zuur te maken, je in te sluiten en definitief de das om te doen.
RACE CIRCUIT	Wat een toestand ! Allemaal tegenliggers op de baan. Met niet teveel botsingen hou je het wel even vol.
HANDICAP RACE	Gelukkig kun je ook punten verdienen, maar omzeil de verkeerde obstakels of de middenberm. Uit de baan betekent een roemloos einde.
LUCHTALARMS	Vliegtuigen dreigen boven in de lucht. In hoeveel tijd kun je ze allen uitschakelen, vanaf de grond of wordt zelf piloot en vernietig ze in het luchtruim.
BANDEBOM	Bommen vallen boven de stad. Maak je ze onderweg onschadelijk of weet je ze te onderscheppen ? Zorg dat de oliepijpleiding niet geraakt wordt, want dat zou het absolute einde betekenen.
WIEKAATST	De kanonskogels blijven maar komen. Vang ze op en kaats ze gewoon terug. Sla een diepe bres in hun verdedigingslinie.
LABYRINTH	Het lijkt zo gemakkelijk, even die schat ophalen. Maar al die onzichtbare obstakels. Loop er niet tegengaan, want de schat gaat weer verhuizen. Blijf vooral kalm !
DOOLHOF	Zoek de kortste weg door het doolhof om het volgend spel te kunnen beginnen. Zoniet doe het dan nog maar eens over.
ALFABET	Volg het letterspoor in de juiste volgorde van het alfabet, dit leidt je naar de uitgang van de doolhof.
TEKENS	Alle tekens die de computer kent, staan ergens op het beeldscherm. Kunst is om een bepaalde gegeven serie tekens na te maken, door al wandelend over het scherm de juiste combinatie tekens te beroeren.
TOETSENBORD	Op het beeldscherm is een toetsenbord getekend. Een aantal zelf ingebrachte woorden kun je namaken. Beweeg je over het beeldscherm en raak de letters in de goede volgorde aan.
HONDERDSPEL	Sommetjes maken - optellen, aftrekken , tafels. Met behulp van de cursor-toetsen loop je over het beeld in een honderdveld.
REKENEN	Ben je een snelle rekenaar ? Beslis wat je wil doen, optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, wortels of machten !
BOTS AUTOOTJES	De computer zorgt dat die opgaven voorgeschateld worden, hij berekent het eindcijfer en hoe lang je erover gedaan hebt. Tegen welk autootje zal ik nu eens botsen ? Kijk welk cijfer de computer beslist, druk gauw op die toets en jouw autootje doet de rest.
IN 'T NAUW	Lastig, dat figuurtje staat maar niet stil, als je het wilt vangen. Stoot er niet tegenaan of jij wordt het slachtoffer.
SPITSUUR	Volg je eigen route om alle 26 letters op te halen. Zorg dat je niet wordt overreden door een van de twee rondrijdende wagentjes. Want elke keer komen er twee wagentjes bij, het wordt een waar spitsuur en de kans vergroot dat je weer overreden gaat worden.
WERPBAL	Werp de bal in de mand. Het doet er niet toe hoe - recht, schuin via een andere speler, maar zorg dat ie erin gaat !