

```

0 REM PRZYGODOWKA GRAFIKA I TEKST - SZABLON
6 DIM X(1):DIM Y(1):DIM JASKINIA(1):DIM MAPVISIBLE(1):DIM INCAVE(1)
10 MAXITEMS=5:DIM LOCITEMX(MAXITEMS):DIM LOCITEMY(MAXITEMS):DIM ITEMINLOC(5)
11 DIM PLACE$(200):DIM C$(15):DIM VERB$(10):DIM INV$(15):DIM INV(MAXITEMS):DIM LOCX(1):DIM LOCY(1):DIM TMP$(10)
12 DIM LOCN(1):DIM LOCS(1):DIM LOCE(1):DIM LOCWY(1):DIM OLDX(1):DIM OLDY(1)
13 LOCX=6:LOCY=3:DIM N$(10):DIM S$(10):DIM E$(10):DIM W$(10):N$="POLNOC":S$="POLUDNIE":E$="WSCHOD":W$="ZACHOD"
14 C$="CO ROBISZ "
15 FOR I=1 TO MAXITEMS:INV(I)=0:NEXT I
50 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "QUEST ver. beta 04.01":PRINT
60 PRINT "AUTOR: SMAKU NOV.18.2015":PRINT
61 PRINT "SLOWNIK: N,S,E,W,LOOK,GET,DROP,INV,      MAP,EXIT,OPEN,ENTER":PRINT :PRINT "ZADANIE:":PRINT :PRINT
62 PRINT "Zostaw kamien w odpowiednim miejscu jaskini i z patykiem oraz sznurkiem znajdz wyjscie z lasu. Wejście";
63 PRINT " do labiryntu podziemnego znajduje sie w jaskini."
64 PRINT :PRINT "GRAJ   - rozpoczecie gry":PRINT "KONIEC - wyjscie z gry":PRINT
65 PRINT :PRINT :PRINT "Co robisz ":INPUT VERB$
70 IF VERB$="GRAJ" THEN GOTO 80
71 IF VERB$="KONIEC" THEN GOTO 6500
72 RUN
80 REM POCZATEK GRY
90 FOR I=1 TO MAXITEMS:ITEMINLOC(I)=0:NEXT I:ITEMHERE=0
94 ITEMINLOC(5)=1:LOCITEMX(5)=2:LOCITEMY(5)=14
95 ITEMINLOC(3)=1:ITEMINLOC(1)=1:LOCITEMX(1)=9:LOCITEMY(1)=2:LOCITEMX(3)=8:LOCITEMY(3)=3
96 LOCN=1:LOCS=1:LOCE=1:LOCW=1:JASKINIA=1:MAPVISIBLE=0:INCAVE=0:ITEMHERE=0
97 FOR I=1 TO MAXITEMS:INV(I)=0:NEXT I:INV(2)=1:INV(4)=1
98 GRAPHICS 6:COLOR 2
99 RESTORE 6300:READ PLACE$:RESTORE 6504:READ INV$
100 PRINT :PRINT C$:INPUT VERB$:PRINT :FOR I=1 TO MAXITEMS:IF ITEMINLOC(I)=1 THEN ITEMHERE=1:NEXT I
101 RESTORE 6530+LOCY-2:FOR I=1 TO LOCX:READ LOC:NEXT I:LOCN=LOC
102 RESTORE 6530+LOCY-1:FOR I=1 TO LOCX-1:READ LOC:NEXT I:LOCW=LOC
103 READ LOC:READ LOC:LOCE=LOC
104 RESTORE 6530+LOCY:FOR I=1 TO LOCX:READ LOC:NEXT I:LOCS=LOC
105 IF VERB$="EXIT" THEN PRINT :PRINT "KONIEC GRY. DZIEKUJEMY.":PRINT "<nacisnij RETURN>":INPUT VERB$:GOTO 6500
106 IF VERB$="E" THEN IF LOCE=0 THEN PRINT "Idziesz na wschod. ":OLDX=LOCX:OLDY=LOCY:LOCX=LOCX+1
107 IF VERB$="N" THEN IF LOCN=0 THEN PRINT "Idziesz na polnoc. ":OLDX=LOCX:OLDY=LOCY:LOCY=LOCY-1
108 IF VERB$="W" THEN IF LOCW=0 THEN PRINT "Idziesz na zachod. ":OLDX=LOCX:OLDY=LOCY:LOCX=LOCX-1
109 RESTORE 6000:READ PLACE$:IF (LOCX=8) AND (LOCY=3) THEN RESTORE 6002:READ PLACE$
110 IF LOCX>8 THEN RESTORE 6004:READ PLACE$
111 IF LOCX=10 AND LOCY=3 THEN RESTORE 6003:READ PLACE$
112 IF VERB$="MAP" THEN GOSUB 198
113 IF VERB$="LOOK" THEN GOSUB 6452
114 IF VERB$="OPEN" THEN GOSUB 204
115 IF VERB$="INV" THEN GOSUB 1000
116 IF VERB$="S" THEN IF LOCS=0 THEN PRINT "Idziesz na poludnie. ":OLDX=LOCX:OLDY=LOCY:LOCY=LOCY+1
117 IF LOCX=2 AND LOCY=4 THEN GOSUB 230
118 ITEMHERE=0:FOR I=1 TO MAXITEMS:IF ITEMINLOC(I)=1 AND LOCITEMX(I)=LOCX AND LOCITEMY(I)=LOCY THEN ITEMHERE=1
119 NEXT I:IF ITEMHERE=1 THEN PRINT "Tu cos jest. ";
120 ITEMHERE=0:IF VERB$="GET" THEN GOSUB 6440
121 IF VERB$="DROP" THEN GOSUB 6446
122 IF VERB$="ENTER" THEN GOSUB 220
124 IF MAPVISIBLE=1 THEN COLOR 0:PLOT OLDX*4+2,OLDY*4+2:COLOR 1:PLOT LOCX*4+2,LOCY*4+2
125 PRINT :GOTO 100
198 RESTORE 6530:X=5:IF LOCY>5 THEN X=16
200 FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO 12:READ C:COLOR C:FOR X=1 TO 4:PLOT J*4,I*4+X:DRAWTO (J+4)*4,I*4+X
201 PLOT J*4,I*4+4:DRAWTO J*4+4,I*4+4:NEXT X:NEXT J:NEXT I
202 COLOR 2:PLOT LOCX*4+2,LOCY*4+2:OLDX=LOCX:OLDY=Y:MAPVISIBLE=1
203 RETURN
204 IF (JASKINIA=1) AND (LOCX=8) AND (LOCY=3) THEN PRINT "Jaskinia jest otwarta.":JASKINIA=0
205 IF JASKINIA=1 THEN PRINT "Nie mozesz tu nic otworzyc.":PRINT "Nacisnij <RETURN>":INPUT VERB$
207 RETURN
210 RESTORE 6000:READ PLACE$:IF LOCX=8 AND LOCX=3 THEN RESTORE 6002:READ PLACE$
220 OLDX=LOCX:OLDY=LOCY
221 IF LOCX=10 AND LOCY=3 AND INCAVE=1 THEN LOCX=8:LOCY=3:PRINT "Wyszedles z jaskini."

```

```

222 IF LOCX=8 AND LOCY=3 AND JASKINIA=0 AND INCAVE=0 THEN LOCX=10:LOCY=3:PRINT "Wszedles do jaskini"
223 IF (LOCX=10 OR LOCX=8) AND LOCY=3 THEN IF INCAVE=0 THEN INCAVE=1:GOTO 229
224 IF (LOCX=10 OR LOCX=8) AND LOCY=3 THEN IF INCAVE=1 THEN INCAVE=0
225 IF LOCX=9 AND LOCY=4 THEN LOCY=6:PRINT "Wszedles do labiryntu.":GOTO 229
226 IF LOCX=9 AND LOCY=6 THEN LOCY=4:PRINT "Wszedles do jaskini.":GOTO 229
229 RETURN
230 IF INV(3)=1 AND LOCITEMX(1)=10 AND LOCITEMY(1)=4 AND INV(5)=1 THEN GOTO 6499
232 RETURN
1000 PRINT :PRINT "Posiadasz ":RESTORE 6504:FOR I=1 TO MAXITEMS:READ INV$
1001 IF INV(I)>0 THEN PRINT INV$;;INPUT VERB$
1002 NEXT I:RETURN
6000 DATA Jestes na lesnej sciezce.
6001 DATA Mozesz isc na :
6002 DATA Przed toba jaskinia.
6003 DATA Przed toba wyjscie z jaskini.
6004 DATA Jestes w ciemnej jaskini.
6005 DATA Jestes w podziemnym labiryncie.
6440 PRINT "Co bierzesz ";:INPUT TMP$
6441 RESTORE 6504:FOR I=1 TO MAXITEMS:READ VERB$
6442 IF LOCX=LOCITEMX(I) AND LOCY=LOCITEMY(I) AND VERB$=TMP$ THEN INV(I)=1:LOCITEMX(I)=-1:LOCITEMY(I)=0
6443 IF LOCITEMX(I)=-1 THEN ITEMINLOC(I)=ITEMINLOC(I)-1:ITEMHERE=3:LOCITEMX(I)=0
6444 NEXT I:IF ITEMHERE=3 THEN PRINT :PRINT "Wziales ";:PRINT TMP$
6445 ITEMHERE=0:RETURN
6446 PRINT "Co chcesz zostawic ";:INPUT TMP$:RESTORE 6504:FOR I=1 TO MAXITEMS:READ VERB$
6447 IF INV(I)=1 AND VERB$=TMP$ THEN GOTO 6449
6448 NEXT I:RETURN
6449 INV(I)=0:LOCITEMX(I)=LOCX:LOCITEMY(I)=LOCY:ITEMINLOC(I)=ITEMINLOC(I)+1
6450 PRINT "Zostawiles ";:PRINT TMP$
6451 RETURN
6452 IF LOCY>5 THEN RESTORE 6005:READ PLACE$
6453 PRINT :PRINT PLACE$;;PRINT " ";:ITEMHERE=0
6454 FOR I=1 TO MAXITEMS:IF ITEMINLOC(I)=1 AND LOCITEMX(I)=LOCX AND LOCITEMY(I)=LOCY THEN ITEMHERE=1
6455 NEXT I:IF ITEMHERE=1 THEN PRINT "Tu lezy ";
6456 RESTORE 6504:FOR I=1 TO MAXITEMS:READ VERB$
6457 IF ITEMINLOC(I)=1 AND LOCITEMX(I)=LOCX AND LOCITEMY(I)=LOCY THEN PRINT VERB$;;PRINT " ";
6458 NEXT I:PRINT :PRINT "NACISNIJ <RETURN>";:INPUT VERB$:PRINT
6459 ITEMHERE=0:RETURN
6499 PRINT :PRINT "WYSZEDLES Z LASU. GRATULACJE.":PRINT "Nacisnij <RETURN>";:INPUT VERB$:GRAPHICS 0:REM KONIEC
6500 GRAPHICS 0:REM KONIEC
6501 DATA 20,80,100,50,20,20
6502 DATA 80,80,130,50,150,50
6503 DATA 40,4,150,30,150,30
6504 DATA KAMIEN,SZTYLET,PATYK,LISC,SZNUREK
6530 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
6531 DATA 1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,1,1
6532 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1
6533 DATA 1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,1,1
6534 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
6535 DATA 1,0,0,1,1,0,0,1,0,0,0,1
6536 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,1
6537 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,1
6538 DATA 1,1,1,0,0,1,0,1,0,0,1,1
6539 DATA 1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
6540 DATA 1,0,0,1,1,0,0,1,0,0,0,1
6541 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,1
6542 DATA 1,0,0,1,1,0,0,1,0,0,1,1
6543 DATA 1,0,0,1,1,0,0,1,0,0,0,1
6544 DATA 1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1
6545 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1

```