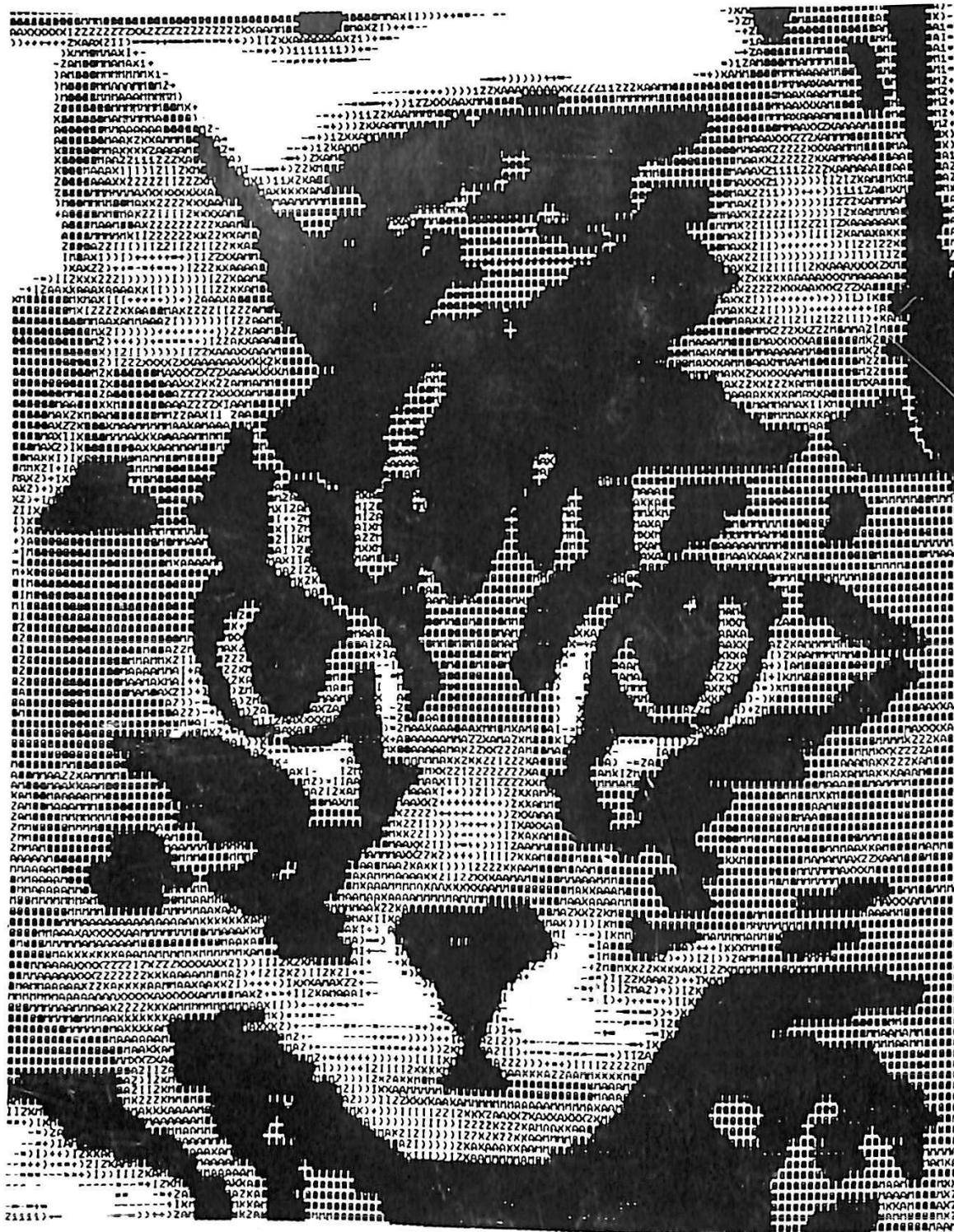


Spiele für Pocket Computer Band 3



ISBN 3-89374-026-0

Autorenteam

Fischel GmbH

Do not Sale!

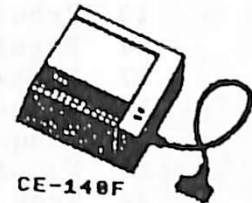
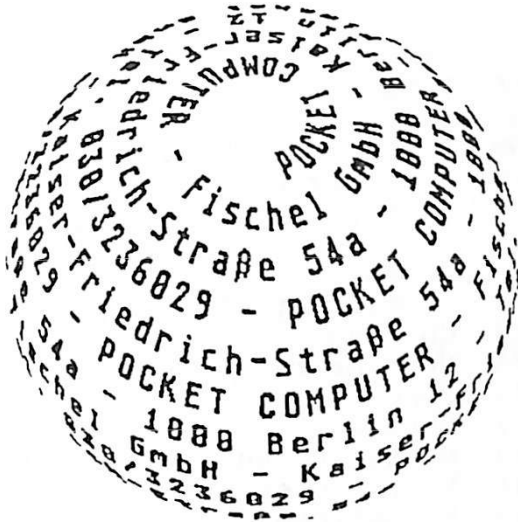
Do not Sale !

POCKET COMPUTER

FISCHEL GmbH
Zeitschrift für Taschencomputer

durch Information vorn

Kaiser-Friedrich-Straße 54a
1000 Berlin 12
Telefon (030)3236029
HRB 19396 Amtsgericht Charlottenburg



=====
C FISCHEL GMBH

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung des Herausgebers ist es nicht gestattet, das Buch oder teile daraus auf fotomechanischem (Fotokopie, Mikrokopie) oder sonstigem Wege zu vervielfältigen. Es kann keine Haftung für die Richtigkeit der Programme übernommen werden, obwohl sie ausgetestet wurden.

=====

Bankverbindung: Postgiroamt Berlin-West, Bankleitzahl 10010010, Kontonummer 461533-103
Öffnungszeiten: Montag-Freitag 10.00-18.00 Uhr, Samstag 10.00-14.00

Do not Sale !

Inhaltsverzeichnis

Seite:		Seite:	
3	Drachentöter	55	Senso
7	Display Spiel	56	Hangman
8	Schiffe versenken	57	Poker
9	Börse	58	Energie Haushalt
11	UNO	60	New York Defender
12	Safe-Knacker	62	Slot
13	Kreuzfeuer	65	Hangman
14	Enterprise	67	Helen
17	Duck-Skat	72	Knoble mit mir
18	Jack-Pot	73	Chicago
19	Hangman	75	Sechser raus
20	Koboldspiel	76	Superhirn
22	Tron	77	Straße
23	Target	79	Würfel-Becher
24	Pac-Man	81	Post-Lieferant
26	Finanzgenie	83	Schnellboot
27	Smupermariner	84	Hangman
28	digger for treasures	86	17 & 4
29	Galopprennen	88	Star Wars
30	Submariner	90	Sechser raus
31	Commando	91	Laby
33	Tetris	92	Vier gewinnt
34	Linerunner	94	Skooter
35	Family Tennis	95	Lander
36	Tisch Tennis	97	Raumbasis
37	Hangman	100	Lübeck
38	The slot	108	Mastermind
39	Squash	109	Seeschlacht
40	Panzer Spiel	111	Tennis
41	Rollo	112	Schiffe versenken
42	Galgenman	114	Black Jack
45	Autorennen	116	Jäger
47	Sqash Training	117	Pharao
48	Tennis	118	Spuckschloß
49	Sechsendsechzig	119	Pac-Max
51	Inversible flight	120	Kantentrick
52	Tarzan und Jane	121	Diskotheke
53	Canaster und Jane	122	Spiele Band 2
54	Invaders	123	Abonnement
		124	Super-Bestellschein

Jeder der das Buch "101 Spiele für SHARP Computer" hat, wird sich sicher an das letzte abgedruckte Programm erinnern können. Es ist in dieser Version nur für PC-1350/60, PC-2500 und eventuell PC-1600 lauffähig. Mit dem integrierten Grafikteil läßt es sich nur sehr schwer, bis gar nicht- auf kleinere Displays anpassen. Deswegen ließ ich auch alle Grafik weg. Somit sind es nur noch 11KB, aber ich glaube, daß der Spielspaß kaum gemindert ist. Anbei der Auszug der Anleitung zu diesem Spiel (Übrigens von J.Gartinger):
Lassen Sie sich zurückversetzen in die Zeit der Drachen und Könige (natürlich mit Prinzessinnen), Schätze und Räuber. Ein Spiel, der Nbelungensage nachempfunden, das Sie zum Siegfried machen kann. Aber seien Sie vorsichtig, Fallen und Gefahren lauern überall.
Die Spielanleitung wird Ihnen bei Bedarf vom Computer bekanntgegeben. 19000 (in m-Version 11KB) Bytes warten auf Sie. Scheuen Sie sich nicht, das Listing einzugeben, es lohnt sich allemal. Das Programm wurde auf einem PC-1350 geschrieben und vom SHARP-BASIC-TEAM auf einem PC-2500 getestet. Wir sind helllauf begeistert !! Dieses Programm könnte auch auf einem PC-1600 laufen.

CALL 7101 ruft eine Tastaturabfrageroutine auf, die erst bei Tastendruck zum Programm zurückkehrt

Hier nun das Programm:

```

1:AUTOGOTO "B"
2:GOTO 10
3:"B" IF C=0 CLS:WAIT 100:PRINT "neues Spiel !!":GOTO 10
4:CLS :WAIT 0:GOTO C*100
10:"A" CLS:CLEAR :WAIT 0:Q=1:CURSOR 3:PRINT "Drachentoaster":CALL 7101
20:CLS :PRINT "Spielanleitung erwünscht (J/N)"
25:CALL 7101: Z$=INKEY$
30:IF Z$="N" THEN 56
35:IF Z$<>"J" THEN 25
40:CLS :WAIT 0:PRINT "Eingabe der gewünschten Bewegungsrichtung":CALL 7101
42:CLS: PRINT "6 = Osten 4 = Westen 8 = Norden 2 = Sueden":CALL 7101
46:CLS:PRINT "Im Gasthaus erfahrtst du deine aktuelle Reisezeit":CALL 7101
48:CLS:PRINT "Neustart mit *DEF A*":CALL 7101
50:CLS:PRINT "Das Spiel kann zu jeder Zeit unterbrochen werden":CALL 7101
52:CLS:PRINT "Es kann mit *DEF B* an der gleichen Stelle":CALL 7101
53:PRINT "fortgefuehrt werden !!":CALL 7101
54:CLS:PRINT "Alles weitere erklart sich im Spiel":CALL 7101
56:CLS :CURSOR 4:PRINT "*" Spielanfang! *":CALL 7101

```

```

99:CLS :GOTO 2300
100:AS$="1001":GOTO IE4
200:AS$="1010":CLS :WAIT 0:PRINT "Du gehst durch weite Felder":CALL 7101
210:GOTO IE4
300:AS$="1010":GOTO IE4
400:AS$="1010":GOTO IE4
500:AS$="1000":GOTO IE4
600:AS$="1010":GOTO IE4
700:AS$="1100":GOTO IE4
800:AS$="1101":GOTO IE4
900:AS$="1011":C=9:CLS :WAIT 0:IF D>0 THEN 999
901:PRINT "Du horst das Krachen von Aesten und versteck-":CALL 7101
902:CLS:PRINT "st dich !!":RESTORE 20100:GOSUB 2E4
905:Z$=INKEY$
906:IF Z$="N" THEN 990
907:IF Z$="J" THEN 909
908:GOTO 905
909:IF SS>0 THEN 920
910:CLEAR :RESTORE 20110:GOSUB 2E4
914:RESTORE 20120:GOSUB 2E4
915:END
920:CLS :RESTORE 20130:GOSUB 2E4:D=1:RESTORE 20140:GOSUB 2E4:RESTORE 20130:GOSUB 2E4:Q=4
926:GOTO 990
990:CLS:WAIT 0:PRINT "Nachdem du dich von dem Schrecken erholt hast":CALL 7101
991:CLS:PRINT "machst du dich auf den Rueckweg !!":CALL 7101
999:GOTO IE4
1000:AS$="1100":GOTO IE4
1100:AS$="1010:GOTO IE4
1200:AS$="1010":GOTO IE4
1300:AS$="1110":CLEAR P:PA=40
1302:CLS:WAIT 0:PRINT "Du stehst vor einem unheimlichen Haus":CALL 7101
1303:CLS:PRINT "Du kannst hineingehen(H)weitergehen(W) oder":CALL 7101
1304:CLS:PRINT "beobachten ! H , W oder B ?"
1305:CALL 7101:Z$=INKEY$
1306:IF Z$="B" THEN 1320
1307:IF Z$="W" THEN 1399
1308:IF Z$<>"H" THEN 1305
1309:CLS:IF Z$="H" RESTORE 20160:GOSUB 2E4
1310:CLS:CLEAR:END
1320:CLS:IF SE=1 WAIT 200:PRINT "Es passiert nichts !!":GOTO 1303
1321:WAIT 0:PRINT "Nach einer Weile verlaesst eine dunkle Gestalt das Haus !!":CALL 7101
1322:PRINT "talt das Haus !!":CALL 7101
1323:CLS:PRINT "Als sie auf d. Versteck zugeht, kannst du sie":CALL 7101
1324:CLS:PRINT "ueberwaeltigen. Es ist ein Raeuber !!":Q=2:CALL 7101
1326:CLS:PRINT "Er traegt ein Seil bei sich.Du nimmst es und":CALL 7101:PRINT "ueberlegst !"
1327:CALL 7101
1328:SE=1:GOTO 1303
1399:GOTO IE4

```

Do not Sale !

```

1500:AS="0101":GOTO IE4
1600:AS="1011":GOTO IE4
1700:AS="0010":GOTO IE4
1800:AS="0000":GOTO IE4
1900:AS="1010":GOTO IE4
2000:AS="0110":GOTO IE4
2100:AS="0101":GOTO IE4
2300:C=23:AS="1011":CLS:WAIT 0:IF CC=1 THEN 2312
2302:PRINT "Es gab einmal ein klein.Koenigreich,dass Grosse":
CALL 7101
2304:CLS:PRINT "Probleme mit einem Dra- chen hatte":
CALL 7101
2306:CLS:PRINT "Du stehst nun vor dem Schlosstor und willst":
CALL 7101
2307:CLS:PRINT "versuchen, den Drachen zu finden und toeten":CALL
7101
2309:CLS:PRINT "Du hoffst,dass du als Belohnung die Koenigs-":CALL
7101
2310:PRINT "tochter heiraten darfst":CALL 7101
2311:IF CC=0 LET CC=1:GOTO IE4
2312:IF D=0 THEN 2350
2313:IF SH=0 THEN 2350
2320:CLS:PRINT "Du bis.wieder im Schloss"
2321:CLS:PRINT "TAEETERETAEEE Du hast es geschafft.Die":
CALL 7101
2322:WAIT 200:PRINT "Koenigstochter ist dein"
2323:WAIT 0:CLS:PRINT "Du benoetigst fuer deine Reise ":STR$ T:
" Tage":CALL 7101
2325:CLS:PRINT "Es ist in 23 Tagen zu schaffen":CALL 7101
2327:IF T=23 CLS:WAIT 300:PRINT "Besser geht es nicht !:"
2328:CLS:WAIT 150:CURSOR 8:PRINT "* ENDE *":CLEAR:END
2340:CLS:WAIT 100:PRINT "Du bis.wieder im Schloss"
2341:CLS:WAIT 0:PRINT "D.Koenig empfaengt dichaber er will dir seine":
CALL 7101
2342:CLS:PRINT "Tochter erst":RESTORE 20170:GOSUB 2E4:GOTO 2399
2350:PRINT "Du bis.wieder im Schlosswirst aber abgewlesen":CALL 7101
2399:GOTO IE4
2400:C=24:CLS:AS="1010":WAIT 0:PRINT "Du stehst v.dem Schloss":CALL
7101
2499:GOTOIE4
2500:AS="0010":WAIT 0
2502:CLS:PRINT "Vor dir im dichten Wald steht ein grosser":CALL 7101
2503:PRINT "morscher Baum":CALL 7101
2504:CLS:PRINT "Willst du den Baum be- steigen (J/N) ?"
2505:CALL 7101:Z$=INKEY$
2506:IF Z$<>"J" THEN IE4
2507:CLS:PRINT "Von der Spitze des Baumskannst du nun in alle":CALL
7101
2508:CLS:PRINT "Richtungen blicken. Du siehst":CALL 7101
2509:CLS:PRINT "Im Norden: Dichter WaldIm Osten: Wald - Rauch":
CALL 7101
2510:CLS:PRINT "Im Westen: Wald - Burg Im Sueden: stell.Felsen":
CALL 7101
2599:GOTO IE4
2600:AS="1100":CLS:WAIT 0:PRINT "Du stehst vor einer Schaecke.":
CALL 7101
2602:CLS:PRINT "Willst du hineingehen (J/N) ?"
2604:CALL 7101:Z$=INKEY$
2606:IF Z$<>"J" THEN 6699
2607:IF SH=1 THEN 2650
2608:IF D=1 THEN 2620
2610:CLS:PRINT "Von den Gassten erfaechst du,dass d.Drache sich":
RESTORE 20180
2611:GOSUB 2E4
2612:CLS:WAIT 0:PRINT "Man erzaechlt von einem alten Mann der oft
helf. ":CALL 7101
2613:PRINT "kann":CALL 7101
2614:CLS:PRINT "Nach einem Glas Wein machst du dich wieder":CALL
7101
2615:CLS:PRINT "auf die Suche.":CALL 7101:GOTO 2650
2620:CLS:WAIT =:PRINT "Ein alter Mann redet vonelmem Schatz Im":
RESTORE 20190:GOSUB 2E4
2622:WAIT 200:CLS:PRINT "Du machst dich auf die Suche"
2650:CLS:WAIT 0:PRINT "Du bist jetzt ":STR$ T: " Tage":PRINT
"unterwees":IF T=1 CURSOR 19:PRINT " "
2660:CALL 7101
2699:GOTO IE4
2700:C=27:AS="1011":GOTO IE4
2800:AS="0110":GOTO IE4
2900:AS="1011"
2901:IF I=1 THEN 2999
2902:CLS:WAIT 0:PRINT "In einem verrottetem Schuppen findest du
eine":CALL 7101
2903:CLS:PRINT "Fackel und nimmst sie andich !":L=1:CALL 7101
2999:GOTO IE4
3000:AS="1100":GOTO IE4
3100:AS="0101":GOTO IE4
3600:AS="0101":PRINT "Du gehst durch weite Felder":CALL 7101:GOTO
IE4
4000:AS="0101":IF E=1 THEN 4099
4002:CLS:PRINT "Ein Einhorn versperft dir den Weg":CALL 7101
4004:IF K=1 CLS:RESTORE 20200:GOSUB 2E4:E=1:GOTO 4099
4010:CLS:PRINT "Mit seinem Horn schleu- dert es dich mellenweit":CALL
7101
4011:PRINT "durch die Luft !":CALL 7101
4012:CLS:PRINT "Nachdem du wieder zu dirgekommen bist,schausst":CALL
7101
4013:PRINT "du dich um.":CALL 7101
4014:RANDOM :X=RND 5:ON X GOTO 2400,2700,4100,6900,900
4099:GOTO IE4
4100:C=41:AS="0011":GOTO IE4
4200:AS="1010":CLS:PRINT "Du gehst ueber eine Bruecke":CALL 7101:
IF Q=QA THEN 4299
4201:CLS:PRINT "Am Wegrand sitzt ein alter Mann":CALL 7101
4202:CLS:PRINT "Du gibst ihm etwas von deinem Proviant":CALL 7101
4204:CLS:PRINT "Als du weitergehen willst,murmelt er:"
4210:QA=Q:ON Q GOTO 4215,4220,4225,4230,4235
4215:RESTORE 20300:GOSUB 2E4:GOTO 4299
4220:RESTORE 20310:GOSUB 2E4:GOTO 4299
4225:RESTORE 20320:GOSUB 2E4:GOTO 4299
4230:RESTORE 20330:GOSUB 2E4:GOTO 4299
4235:RESTORE 20340:GOSUB 2E4
4299:GOTO IE4
4300:AS="1010":GOTO IE4
4400:AS="1010":GOTO IE4
4500:AS="1010":GOTO IE4

```

Do not Sale !

```

4600:AS="0000":GOTO IE4
4700:AS="1010":GOTO IE4
4800:AS="1010":GOTO IE4
4900:AS="1000":GOTO IE4
5000:AS="0100":GOTO IE4
5100:AS="0101":GOTO IE4
5200:AS="0001":GOTO IE4
5300:AS="0110":GOTO IE4
5400:AS="1001":GOTO IE4
5500:AS="1010":CLS:WAIT 0
5602:PRINT "An einer Felswand sind uralte Zeich.eingeritzt":CALL 7101
6804:CLS:PRINT "Willst du sie lesen (J/N)?"
6506:CALL 7101:Z$=INKEY$
6508:IF Z$="J" RESTORE 20400:GOSUB 2E4:GOTO 6599
6510:IF Z$="N" CLS:WAIT 100:PRINT "Schade Schade !!!":BEEP 3,50,300:
GOTO 6599
6512:GOTO 6506
6599:GOTO IE4
6600:AS="0111":IF SE=1 THEN 6610
6602:CLS:WAIT 0:PRINT "Du stehst vor einer un- ueberwindlichen
Schlucht":CALL 7101:GOTO 6699
6610:AS="0110":CLS:PRINT "Du stehst vor einer tiefen Schlucht !!!"
6612:RESTORE 20120:GOSUB 2E4:CLS:PRINT "Kannst du die andere Seite
erreichen":CALL 7101
6699:GOTO IE4
6900:C=69:AS="0111":IF K=1 LET AS="0101":GOTO 6999
6902:CLS:PRINT "Vor dir steht ein Krie- ger mit einem Bogen":CALL
7101
6904:IF SS=0 CLS:PRINT "Ohne Waffe ist hier nichts zu machen !!!":CALL
7101:GOTO 6999
6906:IF SS=1 CLS:PRINT "Der Krieger schlesst seinen Bogen ab !!!":CALL
7101
6910:IF D=1 CLS:PRINT "Aber die Pfeile koennen dir nichts anhaben.":
CALL 7101:GOTO 6920
6915:GOTO 6997
6920:PRINT "Der Krieger flieht !!!":CALL 7101
6921:CLS:PRINT "Er laesst d.Bogen fallen, den du an dich nimmst":Q=5:
CALL 7101
6922:AS="0101":K=1:GOTO 6999
6997:CLS:WAIT 0:PRINT "Du siehst ein.dass du mit dem Schwert nicht":
CALL 7101
6998:PRINT "herankommen kannst !!!":CALL 7101
6999:GOTO IE4
7400:AS="0101":GOTO IE4
7800:CLS:PRINT "Vor dir ist eine Hoehle.Du gehst hinein.":CALL 7101
7801:AS="1001":IF L=1 CLS:PRINT "Du zuendest die Fackel an !!!":CALL
7101
7802:AS="1001":IF L=0 CLS
7804:IF L=0 PRINT "Die Hoehle i-stockdunkeldu siehst nichts":CALL 7101
:GOTO 7899
7850:CLS:PRINT "Es ist geschafft.der Schatz ist dein !!!":SH=1:
CLEAR L:CALL 7101
7899:CLS:PRINT "Du stehst wieder vor derHoehle":CALL 7101:GOTO IE4
7900:AS="0110":GOTO IE4
8400:AS="0101":GOTO IE4
8800:AS="1101":GOTO IE4
9300:AS="1011"
9301:IF SS=1 THEN 9399
9302:CLS:PRINT "Du siehst eine Hoehle ! Willst du hineingehen ?"
9304:CALL 7101:Z$=INKEY$
9306:IF Z$<>"J" THEN 9399
9308:CLS:PRINT "Obwohl es in der Hoehle dunkel ist,siehst du in":CALL
7101
9309:CLS:PRINT "einer Nische etwas fun- kein.Es ist ein Schwert":CALL
7101
9310:CLS:PRINT "Obwohl es schon lange hier liegt,ist es nicht":CALL
7101
9314:CLS:PRINT "rostig.Nun besitzt du endlich eine Waffe !":SS=1:CALL
7101
9316:CLS:PRINT "Als du das Schwert aus derWand ziehst,stuertzt":CALL
7101
9317:CLS:PRINT "die Hoehle ein.":CALL 7101
9318:RESTORE 20220:GOSUB 2E4:Q=3
9399:GOTO IE4
9400:AS="0010":GOTO IE4
9500:AS="1010":GOTO IE4
9600:AS="1010":GOTO IE4
9700:AS="1010":GOTO IE4
9800:AS="0110":GOTO IE4
10000:REM Unterprogramm IASTATUR-RICHTUNG
10002:CLS:WAIT 200:TA=TA+1
10004:IF TA>3 LET T=T-1:TA=0
10010:N$=LEFT$(A$,1):O$=MID$(A$,2,1):S$=MIDS(A$,3,1):W$=RIGHTS
(A$,1)
10015:CLS:WAIT 0:PRINT "Wohin willst du gehen ? ";
10016:IF N$="0" PRINT "* N *";
10017:IF W$="0" PRINT "* W *";
10018:IF S$="0" PRINT "* S *";
10019:IF O$="0" PRINT "* O *";
10020:CALL 7101:B$=INKEY$
10025:CLS
10030:IF B$="8" AND N$="1" THEN 10090
10035:IF B$="8" LET C=C-10:BEEP 1:GOTO C*100
10040:IF B$="6" AND O$="1" THEN 10090
10045:IF B$="6" LET C=C+1:BEEP 1:GOTO C*100
10050:IF B$="2" AND S$="1" THEN 10090
10055:IF B$="2" LET C=C+10:BEEP 1:GOTO C*100
10060:IF B$="4" AND W$="1" THEN 10090
10065:IF B$="4" LET C=C-1:BEEP 1:GOTO C*100
10070:GOTO 10015
10090:CLS:WAIT 100:PRINT "Diese Richtung ist nichtmoeglich !!!":GOTO
10015
20000:WAIT 0:CALL 7101:CLS:READ ZA:FOR I=1 TO ZA:READ RB:PRINT CHR$
RB:IF I=48 CALL 7101
20010:NEXT I:CALL 7101:RETURN
20100:DATA 72,68,85,32,72,65,83,84,32,68,59,78,32,68,82,65,67,72,69,78
,32,32,32,32,32
20101:DATA 32,71,69,70,85,78,68,69,78,32,33,33,32,87,73,76,76,83,84,32
,68,85
20102:DATA 32,32,32,71,69,71,69,78,32,73,72,78,32,75,65,69,77,60,70,69
,78,40
20103:DATA 78,41,63
20110:DATA 93,69,83,32,71,69,72,84,32,83,67,72,75,69,76,76,69,82,32,65
,76,83,32,68
20111:DATA 85,68,69,78,75,83,84,32,68,69,82
20112:DATA 32,68,82,65,67,72,69,32,84,79,69,84,69,84,68,73,67,72,32,77
,73,84,32,69

```

Do not Sale!

20113:DATA 73,78,69,77,32,32,83,67,72,76,65,71,32,32
20114:DATA 70,82,73,69,68,69,78,32,68,69,73,78,69,82,32,65,83,67,72,69,33
20120:DATA 24,40,68,85,32,72,65,84,84,69,83,84,32,75,69,73,78,69,32,87,65,70,70,69
20121:DATA 41
20130:DATA 65,68,69,73,78,32,83,67,72,87,69,82,84,32,66,79,72,82,84,32,83,73,67
20131:DATA 72,32,73,78,32,68,69,78,32,76,69,73,66,32,68,69,83,32,68,82,65,67,72
20132:DATA 69,78,33,68,69,82,32,68,82,65,67,72,69,32,83,84,73,82,66,84,33
20140:DATA 68,68,65,83,32,66,76,85,84,32,68,69,83,32,68,82,65,67,72,69,78,32,77
20141:DATA 73,84,68,69,77,32,68,85,32,65,77,32,71,65,78,90,69,78,32,32,32,32,32
20142:DATA 32,32,75,79,69,82,80,69,82,32,66,69,68,69,67,75,84,32,66,73,83,84,
20150:DATA 55,66,73,76,68,69,84,32,69,73,78,69,78,32,85,78,83,73,67,72,84,45,32,32
20151:DATA 32,66,65,82,69,78,44,85,78,68,85,82,67,72,68,82,73,78,71,76,73,67,72
20152:DATA 69,78,80,65,78,90,69,82,33
20160:DATA 80,68,85,32,66,73,83,84,32,73,78,32,69,73,78,69,32,82,65,69,85,66,69
20161:DATA 82,45,72,79,72,69,76,69,32,71,69,82,65,84,69,78,32,68,69,73,78,32,84,79
20162:DATA 84,32,73,83,84,32,69,73,78,69,32,83,65,67,72,69,32,86,79,78,32
20163:DATA 32,32,32,32,32,83,69,75,85,78,68,69,78
20170:DATA 42,71,69,66,69,78,32,87,69,78,78,32,68,85,32,90,85,32,82,69,73,67,72
20171:DATA 45,32,84,85,77,32,71,69,75,79,77,77,69,78,32,66,73,83,84,33
20180:DATA 18,73,77,32,87,65,76,68,32,86,69,82,83,84,69,67,75,84,33
20190:DATA 23,83,85,69,68,45,32,79,83,84,69,78,32,68,69,83,32,82,69,73,67,72,69,83
20200:DATA 47,69,73,78,32,83,67,72,85,83,83,32,77,73,84,32,68,69,73,78,69,77,32,32
20201:DATA 32,32,66,79,71,69,78,32,84,79,69,84,69,84,32,68,65,83,32,84,73,69,82,33
20210:DATA 20,77,73,84,32,72,73,76,70,69,32,68,69,83,32,83,69,73,76,69,83
20220:DATA 36,68,85,32,75,65,78,78,83,84,32,68,73,67,72,32,78,79,67,72,32,77,73
20221:DATA 84,32,77,85,69,72,69,32,82,69,84,84,69,78
20300:DATA 20,68,85,32,66,82,65,85,67,72,83,84,32,69,73,78,32,83,69,73,76
20310:DATA 23,68,85,32,66,82,65,85,67,72,83,84,32,69,73,78,32,83,67,72,87,69,82,84
20320:DATA 22,68,69,82,32,68,82,65,67,72,69,32,73,83,84,32,73,77,32,87,65,76,68
20330:DATA 23,68,85,32,66,82,65,85,67,72,83,84,32,69,73,78,69,78,32,66,79,71,69,78
20340:DATA 23,68,85,32,66,82,65,85,67,72,83,84,32,69,73,78,69,32,70,65,67,75,69,76
20400:DATA 92,32,69,32,73,32,78,32,32,80,32,82,32,79,32,71,32,82,32,65,32,77,32,77
20402:DATA 30,32,32,32,32,32,32,32,32,86,32,79,32,78,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
20404:DATA 32,74,32,85,32,69,32,82,32,71,32,69,32,78,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
20406:DATA 32,32,32,32,71,32,65,32,82,32,84,32,73,32,78,32,71,32,69,32,82

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

hiermit übersende ich Ihnen ein weiteres Programm für den PC 1350.

Es handelt sich um logisch aufgebautes Spiel auf dem Display des PC 1350.

Das Ziel des Spiels ist es in dem Feld durch drücken der entsprechenden Tasten den Kranz zu bilden.

Tastenbelegung: 7 8 9 ()
 4 5 6 / :
 1 2 3 * ;

PC-1350

PC-1350

Das Programm belegt 1710 Bytes und ist somit auf der Grundversion des 1350 lauffähig.

PC-1350

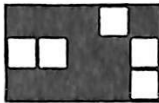
Das Drücken einer anderen Taste führt aufgrund der Programmier-technik zum Absturz des Programms.

```

1:REM *****
2:REM * T.Hoehner *
3:REM * Heckenweg 8 *
4:REM * 5063 Overath3 *
5:REM *****
6:REM Programm benoetigt        1709 Byte
7:
8:"M" CLS : WAIT 0: CURSOR 26: PRINT "
MAGISCHES QUADRAT": LINE (10,0)-(120
,20),X,129,BF
9:LINE (10,0)-(120,20),X,129,BF
10:"MN" WAIT 0: CLEAR : CLS : DIM Q(3,5
)
20:CURSOR 12: PRINT "by T.Hoehner"
30:GDCURSOR (60,8): GPRINT "3C4299A5A581
423C"
40:FOR I=0 TO 50 STEP 10: LINE (I,0)-(I
,30): NEXT I
50:FOR I=0 TO 50 STEP 10: LINE (0,I)-(5
0,I): NEXT I
60:RANDOM : FOR I=1 TO 3: FOR J=1 TO 5:
A= RND 10
70:IF A=5 LET Q(I,J)=1: LINE ((J-1)*10
+1,(I-1)*10+1)-((J-1)*10+9,(I-1)*10+
9),X,BF
80:NEXT J: NEXT I: BEEP 1
90:"Z" CALL 52640:Z=Z+1: CURSOR 80:
PRINT "Zug Nr.=> ":Z
100:"I"O$= INKEY$: LINE (63,3)-(64,6),X
,BF:P=P+.1: IF O$="" THEN "I"
110:GOSUB O$: GOSUB "AF": GOSUB "TE":
GOTO "Z"
120:"1"A=2:B=3:C=1:D=2: RETURN
130:"2"A=1:B=3:C=2:D=2:X=3:Y=1: GOSUB "X
Y": RETURN
140:"3"A=3:B=3:C=2:D=4: RETURN
150:"4"A=1:B=3:C=4:D=4:X=3:Y=5: GOSUB "X
Y": RETURN
160:"5"A=2:B=3:C=4:D=5: RETURN
170:"6"A=1:B=3:C=1:D=1: RETURN
180:"5"A=1:B=3:C=2:D=2:X=2:Y=1: GOSUB "X
Y": RETURN
190:"6"A=1:B=3:C=3:D=3:X=2:Y=2: GOSUB "X
Y":X=2:Y=4: GOSUB "XY": RETURN
200:"7"A=1:B=3:C=4:D=4:X=2:Y=5: GOSUB "X
Y": RETURN
210:"8"A=1:B=3:C=5:D=5: RETURN
220:"7"A=1:B=2:C=1:D=2: RETURN
    
```

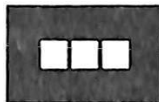
```

230:"8"A=1:B=3:C=2:D=2:X=1:Y=1: GOSUB "X
Y": RETURN
240:"9"A=1:B=1:C=2:D=4: RETURN
250:"("A=1:B=3:C=4:D=4:X=1:Y=5: GOSUB "X
Y": RETURN
260:")"A=1:B=2:C=4:D=5: RETURN
270:"AF" FOR I=A TO B: FOR J=C TO D:
LINE ((J-1)*10+1,(I-1)*10+1)-((J-1)*
10+9,(I-1)*10+9),X,BF
280:Q(I,J)= NOT Q(I,J)+2: NEXT J: NEXT I
: RETURN
290:"TE"TE=0: FOR I=1 TO 3: FOR J=1 TO 5
:TE=TE+Q(I,J): NEXT J: NEXT I: IF TE
=12 AND Q(2,2)+Q(2,3)+Q(2,4)=0 THEN
"G"
300:RETURN
310:"XY"Q(X,Y)= NOT Q(X,Y)+2
320:LINE ((Y-1)*10+1,(X-1)*10+1)-((Y-1)*
10+9,(X-1)*10+9),X,BF
330:RETURN
335:"G" FOR I=1 TO 850: LINE (3,3)-(47,2
?),X,1*12,B: NEXT I: GPRINT : BEEP 1
340:CLS : WAIT 0: PRINT "Punkte: ":
INT (Z/P*100): PRINT "Versuche: ":Z
350:PRINT "Nochmal (J/N)": CALL 81204:
IF PEEK 86F57=74 THEN "MN"
360:PRINT "Auf Wiederspielen !!": END
    
```



© by T.Hoehher
Zug Nr.=> 5.

Anfang des Spiels



© by T.Hoehher
Zug Nr.=> 33.

Ende des Spiels

MARTIN GRASTEIT
 GLUCKSTRASSE 73
 2000 HAMBURG 76

PC-1350 Schiffe versenken

Eine weitere Variante des wohl jedem bekannten gleichnamigen Spiels. Die Schiffe sind auf einem Schachbrett versteckt (A1-H8) und Sie müssen sie zerstören. Da das "Schachbrett" die Erdkugel darstellen soll, ist folgende Konstellation möglich: E7 - E8 - C1. Es sind drei Schiffe gleicher Länge (3 Peile) versteckt. Der Computer schreibt für Sie mit, d.h. Sie müssen nur in der gewünschten Tabelle (Treffer "T" / Fehl "F") die Daten erfragen.

© 1987 by M.Grasteit

```

10:"SCHIFFE VERSENKEN"
20:CLS : WAIT 0: CLEAR
25:DIM FE$(40): DIM TR$(8)
30:PRINT " "
40:INPUT " Name: ";A$
50:CLS : PRINT " "
  PRINT "   Ich verstecke!"
55:RANDOM
60:B= RND (10):C=B+2
70:D= RND (10)+21:E=D+2
80:F= RND (10)+42:G=F+2
85:RESTORE
90:READ H$,I: IF I<>B THEN 90
95:READ N$,O: READ P$,Q
97:IF Q<>C THEN STOP
100:READ J$,K: IF K<>D THEN 100
110:READ R$,S: READ T$,U
120:IF U<>E THEN STOP
130:READ L$,M: IF M<>F THEN 130
140:READ V$,W: READ X$,Y
150:IF Y<>G THEN STOP
152:O=0:S=0:U=0
155:"FEUER"
160:CLS : PRINT " "
170:INPUT " Feuer auf: " ;Z$
180:"TEST"
190:IF Z$=H$ OR Z$=N$ OR Z$=J$ OR Z$=P$ OR Z$=R$ OR Z$=T$ OR Z$=V$ OR Z$=X$ OR Z$=L$ THEN "TREFFER"
195:O=O+1: IF O=17 THEN "ENDE"
200:FE$(O)=Z$: CLS : PRINT " "
210:PRINT "   Leider vorbei !"
220:PRINT " " : PRINT "   Tafel / Feuer"
230:TF$= INKEY$: IF TF$="" THEN 230
240:IF TF$="T" THEN 260
245:IF TF$="F" THEN "FEUER"
250:GOTO 230
260:CLS : PRINT " " : PRINT "   Treffer / Fehl"
270:TF$= INKEY$: IF TF$="" THEN 270
280:IF TF$="T" THEN "T-TABELLE"
290:IF TF$="F" THEN 310
300:GOTO 270
310:CLS : PRINT "   Fehl schusstabelle"
312:Q=0
315:Q=Q+1: IF Q=0 THEN WAIT
317:IF Q=(O+1) THEN "FEUER"
320:PRINT FE$(Q); " "
325:WAIT 0
330:GOTO 315
340:"TREFFER"
345:S=S+1: IF S=9 THEN "ENDE"
347:TR$(S)=Z$
350:CLS : PRINT " "
360:PRINT "   Gratuliere Treffer !": PRINT " " : WAIT : PRINT "   Feld: ";Z$: WAIT 0: GOTO "T-TABELLE"
370:"T-TABELLE"
372:U=0
375:U=U+1: IF U=S OR S=0 THEN 400
380:IF Z$=TR$(U) THEN LET S=S-1: GOTO 400
390:GOTO 375
400:CLS : PRINT "   Treffertabelle"
410:PRINT TR$(1); " ";TR$(2); " ";TR$(3); " ";TR$(4); " ";TR$(5); " ";TR$(6); " "
420:WAIT : PRINT TR$(7); " ";TR$(8): WAIT 0: GOTO "FEUER"
430:DATA "A1",1,"A2",2,"A3",3,"A4",4,"A5",5,"A6",6,"A7",7,"A8",8
440:DATA "B1",9,"B2",10,"B3",11,"B4",12,"B5",13,"B6",14,"B7",15,"B8",16
450:DATA "C1",17,"C2",18,"C3",19,"C4",20,"C5",21,"C6",22,"C7",23,"C8",24
460:DATA "D1",25,"D2",26,"D3",27,"D4",28,"D5",29,"D6",30,"D7",31,"D8",32
470:DATA "E1",33,"E2",34,"E3",35,"E4",36,"E5",37,"E6",38,"E7",39,"E8",40
480:DATA "F1",41,"F2",42,"F3",43,"F4",44,"F5",45,"F6",46,"F7",47,"F8",48
490:DATA "G1",49,"G2",50,"G3",51,"G4",52,"G5",53,"G6",54,"G7",55,"G8",56
500:DATA "H1",57,"H2",58,"H3",59,"H4",60,"H5",61,"H6",62,"H7",63,"H8",64
510:"ENDE"
520:CLS : PRINT " "
530:PRINT "   Game Over"
540:LINE (0,0)-(150,32),X,BF
550:CLS : PRINT " "
560:PRINT A$: PRINT " "
570:W= INT (((S*100)-(O/3*100))): WAIT
575:IF W<0 THEN LET W=0
580:PRINT "   ";W; " Punkte"
590:CLS : END

```

POCKET COMPUTER

Christian Trausel
Spardorferstr. 61
8520 Erlangen

B Ö R S E

PC-1350/60

PC-2500

PC-1600

Ursprünglich wurde dieses Programm von Stefan Geschwindner unter dem Namen "The Capital" geschrieben und in Heft Nr. 8/86 AfSC veröffentlicht. Ich habe dieses Programm auf meinem PC-1360 umgeschrieben. Hier eine kurze Spielbeschreibung:

Es handelt sich um ein Börsensimulationsspiel, bei dem man versucht aus 500.- Anfangskapital in 2 Spielrunden ein größtmögliches Endkapital zu erwirtschaften. Das Spiel wird durch DEF A gestartet. (Wiedereinstieg in das laufende Spiel durch DEF Z) Es werden nun der Kurs der Aktie, der alte Kurs und der Aktienbestand angezeigt. Es können jetzt folgende Tasten benutzt werden:

X
Das Kapital wird angezeigt. (weiter mit ENTER)

B
Neue Aktienkurse werden ermittelt. Dividende erhält man bei einem Kurs über 250.-. Verlust erleidet man bei einem Kurs unter 0.-. Bankrott ist man, wenn die Verluste nicht durch das Kapital ausgeglichen werden können.

K
Es erscheint ein Pfeil, der durch die Tasten ↑↓ nach oben und unten bewegt werden kann. Durch das Betätigen der ENTER-Taste erscheint ein Fragezeichen, nun kann man eingeben wie viele Aktien der betreffenden Firma man kaufen will. Hat man zu wenig Geld bzw überschreitet man das Limit

von 100 Aktien, wird die Eingabe nicht akzeptiert. Über die MODE-Taste kommt man wieder ins Menu.

V
siehe unter K, nur werden die Aktien jetzt verkauft.

Zu Beachten ist ein Zusammenhang zwischen den Kursen von BMW und VW, und von BASF und VEBA.

```

10:"A" CLEAR : CLS : FOR W=1 TO 8:AC(W)
=100: NEXT W:X=500: WAIT : RANDOM :
PRINT "  A  BOERSE  "
15:"Z" CLS : WAIT 0: GOSUB 700
20:W$= INKEY$ : IF W$="K" LET V=1:
GOTO 130
30:IF W$="U" LET V=-1: GOTO 130
40:IF W$="B" GOTO 300
45:IF W$="X" GOSUB 740: GOSUB 700
50:GOTO 20
130:Q=0
135:CURSOR 21,0: PRINT "< "
137:W= ASC INKEY$ : IF W=5 LET Q=Q+1:
GOTO 180
140:IF W=4 LET Q=Q-1: GOTO 180
150:IF W=13 GOTO 205
160:IF W=8 GOSUB 720: GOTO 20
170:GOTO 137
180:IF Q<0 LET Q=0
190:IF Q>3 LET Q=3
200:GOSUB 720: GOTO 135
205:CURSOR 21,0: INPUT A(13+Q)
210:IF V=-1 GOTO 250
220:IF (X-EM-F*H-G+O-H*P)<0 OR A(9+Q)+
A(13-Q)>100 GOTO 205
245:GOTO 280
250:IF A(9+Q)-A(13+Q)<0 GOTO 205
280:A(9+Q)=A(9+Q)+A(13+Q)*U:X=X-A(13+Q)
U*(A(5+Q)): GOSUB 700: FOR W=13 TO
16:A(W)=0: NEXT W
290:GOTO 135
300:T=T+1:R=0: FOR W=5 TO 8:A(W-4)=A(W)
: NEXT W:Z= RND 20: IF Z>14 LET Z=Z
-14: GOTO 320
310:GOSUB 1000+Z: GOTO 330
320:GOSUB 2000+Z
330:FOR W=5 TO 8:Q=A(W): IF Q<0 LET R=R
+Q*(W+4)
340:IF Q>250 LET R=R+(Q-250)*(W+4)
350:NEXT W: GOSUB 700:X=X+R: IF R<0
LET Y$="VERLUST": GOSUB 780: GOTO
380
350:IF R>0 LET Y$="GEWINN ": GOSUB 780
: GOTO 380
370:GOSUB 740
380:FOR W=5 TO 8: IF A(W)<10 LET A(W)=1
0
390:IF A(W)>250 LET A(W)=250
395:NEXT W
400:GOSUB 700: GOTO 20
700:CURSOR 0,0: USING "####": PRINT "BA
SF":E: ("A;"):":":1: PRINT "BMW
":F: ("B;"):":":J
710:PRINT "VEBA":G: ("C;"):":":K:
PRINT "VW ":H: ("D;"):":":L:
RETURN
    
```

```

1010:H=H-50:F=F+40: RETURN
1011:E=E-50:G=G+40: RETURN
1012:F=F-50:H=H+40: RETURN
1013:E=E+2:G= INT (G/20)*10: RETURN
1014:F=F+2:H= INT (H/20)*10: RETURN
2001:G=G+2:E= INT (E/20)*10: RETURN
2002:H=H+2:F= INT (F/20)*10: RETURN
2003:E=E+100:G=G-10:H=H-10:F=F-10:
RETURN
2004:F=F+100:G=G-10:H=H-10:E=E-10:
RETURN
2005:G=G+100:E=E-10:H=H-10:F=F-10:
RETURN
2006:H=H+100:F=F-10:G=G-10:E=E-10:
RETURN
720:FOR W=0 TO 3: CURSOR 21,W: PRINT "
": NEXT W: RETURN
730:FOR W=0 TO 3: CURSOR 17,W: PRINT "
": NEXT W: RETURN
740:GOSUB 730
750:USING "#####": CURSOR 16,2: PRINT
"KAPITAL:": CURSOR 16,3: WAIT :
PRINT X: WAIT 0: FOR W=0 TO 3:
CURSOR 16,W: PRINT "
760:NEXT W: IF X<0 LET U$="BANKROT":U$=
" T ": GOTO 790
765:IF T=25 LET X=X+K1+F*J+G*K+H*L:U$=
"ENDE 1": GOTO 790
770:RETURN
    
```

FISCHEL GMBH

Do not Sale!

Martin Grasteit
 Gluckstraße 73
 2000 Hamburg 76

PC-1350 Börsenspiel

Üben Sie sich als Aktionär ! Sie haben ein Kapital von 100000,- zur Verfügung. Es gilt zwischen den 12 Firmen richtig über Kauf und Verkauf zu entscheiden. Nach jedem Durchgang (Kauf oder Verkauf) erhalten Sie die aktuellen Börsenkurse. Die Kurse sind den tatsächlichen Verhältnissen des Jahres 1986 angepaßt. Es empfiehlt sich mitzuschreiben, da nicht mehr Aktien verkauft werden können als z.Z. besitzt werden. Der Computer bemerkt allerdings jeden Fehler; eine Falscheingabe zerstört also nicht das gesamte Spiel. Bei der Frage (Weiter / Ende) muß man entweder die "J"-Taste oder die "N"-Taste betätigen.

© 1987 by M.Grasteit

```

10:*BOERSENSPIEL*
25: CLEAR : DIM A$(1):E=100000
55:GOTO *AUSWERTUNG*
60:CLS : PRINT *
65:PRINT *      Boersen
   kurse*
70:PRINT * *
80:WAIT 120
90:PRINT *AEG *;AE
100:PRINT *BASF *;BA
110:PRINT *BMW *;BM
120:PRINT *BOSS *;BO
125:PRINT *DUB *;DU
130:PRINT *Puma *;PU
140:PRINT *SEL *;SE
150:PRINT *VARTA *;VA
160:PRINT *VW *;VW
170:PRINT *IBM *;IB
180:PRINT *KLM *;KL
190:PRINT *USX *;US
200:PRINT * *
210:CLS : WAIT 0: PRINT *
220:PRINT *Wiederholen
   (W)*
230:PRINT *Kaufen
   (K)*
240:PRINT *Verkaufen
   (V)*
250:CS=INKEY$: IF CS="*
   * THEN 250
260:IF CS="W" THEN 60
270:IF CS="K" THEN *KAUF
   EN*
280:IF CS="V" THEN *VERK
   AUFEN*
290:CLS
300:PRINT *Zum Spielende
   auessen Sie verka
   ufen !*
305:PRINT * *
310:PRINT *      Ende / We
   iter*
320:D$=INKEY$: IF D$="*
   * THEN 320
330:IF D$="E" THEN *ENDE
   *
340:IF D$="N" THEN *AUSW
   ERTUNG*
350:GOTO 320
360:*AUSWERTUNG*
362:WAIT 0
365:RANDOM
370:AE=(300- RND (175))
380:BA=(360- RND (170))
390:BM=(820- RND (370))

```

```

400:BO=(3150- RND (1400)
   )
410:DU=(300- RND (100))
420:PU=(880- RND (360))
430:SE=(640- RND (265))
440:VA=(535- RND (210))
450:VW=(580- RND (230))
460:IB=(410- RND (165))
470:KL=(64- RND (26))
480:US=(80- RND (35))
490:GOTO 60
500:*KAUFEN*
510:CLS : PRINT * *
520:PRINT *      Kapital *;
   E
530:INPUT *      Ankauf *;
   F
540:IF F>E THEN 500
550:INPUT *      Firma *;
   G$
560:IF G$="AEG" THEN
   LET H= INT ((F/AE)-(
   F/AE*.015)):DR=DR+H:
   E= INT (E-(H*AE))
570:IF G$="BASF" THEN
   LET H= INT ((F/BA)-(
   F/BA*.015)):SI=SI+H:
   E= INT (E-(H*BA))
580:IF G$="BMW" THEN
   LET H= INT ((F/BM)-(
   F/BM*.015)):ZE=ZE+H:
   E= INT (E-(H*BM))
590:IF G$="BOSS" THEN
   LET H= INT ((F/BO)-(
   F/BO*.015)):EL=EL+H:
   E= INT (E-(H*BO))
600:IF G$="DUB" THEN
   LET H= INT ((F/DU)-(
   F/DU*.015)):TW=TW+H:
   E= INT (E-(H*DU))
610:IF G$="PUMA" THEN
   LET H= INT ((F/PU)-(
   F/PU*.015)):FV=FV+H:
   E= INT (E-(H*PU))
620:IF G$="SEL" THEN
   LET H= INT ((F/SE)-(
   F/SE*.015)):EI=EI+H:
   E= INT (E-(H*SE))
630:IF G$="VARTA" THEN
   LET H= INT ((F/VA)-(
   F/VA*.015)):VI=VI+H:
   E= INT (E-(H*VA))
640:IF G$="VW" THEN LET
   H= INT ((F/VW)-(F/VW
   *.015)):SF=SF+H:E=
   INT (E-(H*VW))
650:IF G$="IBM" THEN
   LET H= INT ((F/IB)-(
   F/IB*.015)):ZZ=ZZ+H:
   E= INT (E-(H*IB))

```

```

660:IF G$="KLM" THEN
   LET H= INT ((F/KL)-(
   F/KL*.015)):FS=FS+H:
   E= INT (E-(H*KL))
670:IF G$="USX" THEN
   LET H= INT ((F/US)-(
   F/US*.015)):AC=AC+H:
   E= INT (E-(H*US))
680:IF H<1 THEN *FEHLER*
685:GOTO 1600
690:*VERKAUFEN*
700:CLS : PRINT * *
710:INPUT *      Firma *;I$
720:INPUT *      Anzahl *;J
730:IF I$="AEG" THEN
   LET K=DR:M=AE
740:IF I$="BASF" THEN
   LET K=SI:M=BA
750:IF I$="BMW" THEN
   LET K=ZE:M=BM
755:IF I$="BOSS" THEN
   LET K=EL:M=BO
760:IF I$="DUB" THEN
   LET K=TW:M=DU
770:IF I$="PUMA" THEN
   LET K=FV:M=PU
780:IF I$="SEL" THEN
   LET K=EI:M=SE
790:IF I$="VARTA" THEN
   LET K=VI:M=VA
800:IF I$="VW" THEN LET
   K=SF:M=VW
810:IF I$="IBM" THEN
   LET K=ZZ:M=IB
820:IF I$="KLM" THEN
   LET K=FS:M=KL
830:IF I$="USX" THEN
   LET K=AC:M=US
840:L= INT (J)
850:IF L>K THEN *FEHLER*
851:IF I$="AEG" THEN
   LET ZW=ZW-L
852:IF I$="BASF" THEN
   LET SI=SI-L
853:IF I$="BMW" THEN
   LET ZE=ZE-L
854:IF I$="BOSS" THEN
   LET EL=EL-L
855:IF I$="DUB" THEN
   LET TW=TW-L
856:IF I$="PUMA" THEN
   LET FV=FV-L
857:IF I$="SEL" THEN
   LET EI=EI-L
858:IF I$="VARTA" THEN
   LET VI=VI-L
859:IF I$="VW" THEN LET
   SF=SF-L

```

```

860:IF I$="IBM" THEN
   LET ZZ=ZZ-L
861:IF I$="KLM" THEN
   LET FS=FS-L
862:IF I$="USX" THEN
   LET AC=AC-L
868:E= INT (E+((L*M)-(L*
   M*.015)))
870:WAIT
880:PRINT *      Kapital *;
   E
890:WAIT 0: GOTO 290
900:*ENDE*
910:CLS : PRINT * *
920:PRINT *Ihr Kapital b
   etraegt*: PRINT * *
925:WAIT
930:PRINT *      *;E
   * * DM*
932:CLS : END
1100:*FEHLER*
1200:CLS : PRINT * *
1300:WAIT 250
1400:PRINT *Ihnen ist e
   in Fehler unter
   laufen !*
1500:GOTO *AUSWERTUNG*
1600:CLS : WAIT 0:
   PRINT * *
1700:PRINT *Sie haben *
   ;H$* Aktien*
1800:WAIT 250
1900:PRINT *der Firma *
   ;G$* gekauft.*
2000:GOTO *AUSWERTUNG*

```

UNO

Die Umsetzung des beliebten Kartenspiels auf den PC-1350. Sie haben 6 Karten in der Hand und versuchen diese loszuwerden. Gespielt wird nach den allgemein bekannten Regeln: Farbe auf Farbe (Gelb (G) / Blau (B) / Rot (R) / Violett (V) / Orange (O)) oder Zahl auf Zahl (1-9). Sie spielen gegen 2 Spieler (beide PC-gesteuert). Wer seine Karten zuerst ablegen konnte gibt ein "K" (für Kontrolle) ein und hat gewonnen. Zum Aufnehmen muß ein "A" eingegeben werden (Sie können allerdings auch versuchen zu schummeln - der PC merkt alles !). In der 1. und 2. Zeile sind Ihre Karten. Die letzte Karte (2. Zeile rechts) symbolisiert die Karte, die offen auf dem Tisch liegt. Unten links erscheint die gespielte Karte des 1. Gegenspielers. Nach kurzer Übung findet man sich schnell ins Spiel hinein. Viel Spaß !

© 1988 by M.Grasteit

```

10:"UNO"
20:CLS : WAIT 0: CLEAR
   : RANDOM
30: DIM A$(20),B$(20),C$(
   (20)
32: R=20,W=20,DD=20,P$="
   G2"
35: E=E+1: IF E=6 THEN 7
   0
37: F= RND (40)
38: RESTORE
40: READ A$(E),D
50: IF D<>F THEN 40
60: GOTO 35
70: G=G+1: IF G=6 THEN 1
   10
75: H= RND (40)
78: RESTORE
80: READ B$(G),I
90: IF I<>H THEN 80
100: GOTO 70
110: J=J+1: IF J=6 THEN 1
   60
120: K= RND (40)
125: RESTORE
130: READ C$(J),L
140: IF K<>L THEN 130
150: GOTO 110
160: O=0,U=0,V=0
161: IF X$="*" AND S$="*"
   THEN 590
162: CLS
165: M=M+1: IF M>20 THEN
   LET M=0: GOTO 175
170: PRINT A$(M);" ";
   GOTO 165
175: PRINT " ";P$
180: CURSOR (86)
190: INPUT " ";N$
200: IF N$="A" THEN "AUFN
   AHME 1"
210: IF N$="K" THEN 680
220: IF LEFT$(N$,1)=
   LEFT$(P$,1) THEN
   LET P$=N$: GOTO 370
230: IF MID$(N$,2,1)=
   MID$(P$,2,1) THEN
   LET P$=N$: GOTO 370
250: "AUFNAHME 1"
260: R=R-1: IF R=10 THEN
   "GAME OVER"
270: E= RND (40)
275: RESTORE
280: READ A$(R),T
290: IF E<>T THEN 280
300: "COMPUTER 1"
305: IF X$="*" THEN "COMP
   UTER 2"
310: U=U+1: IF U=21 THEN
   LET U=0: GOTO 340
320: IF LEFT$(B$(U),1)=
   LEFT$(P$,1) THEN
   LET P$=B$(U):B$(U)="
   ": GOTO "COMPUTER 2"
330: GOTO 310
340: V=V+1: IF V=21 THEN
   LET V=0: GOTO 365
350: IF MID$(B$(V),2,1)=
   MID$(P$,2,1) THEN
   LET P$=B$(V):B$(V)="
   ": GOTO "COMPUTER 2"
360: GOTO 340
365: GOTO "AUFNAHME 2"
370: O=O+1: IF O=21 THEN
   LET O=0: GOTO "AUFNA
   HME 1"
380: IF N$=A$(O) THEN
   LET A$(O)="": GOTO "
   COMPUTER 1"
390: GOTO 370
410: "AUFNAHME 2"
420: W=W-1: IF W=10 THEN
   LET X$="*": GOTO "CO
   MPUTER 2"
430: Y= RND (40)
435: RESTORE
440: READ B$(W),Z
450: IF Y<>Z THEN 440
460: "COMPUTER 2"
461: CURSOR (74): PRINT P
   $
462: U=0,V=0
465: IF S$="*" THEN 730
470: U=U+1: IF U=21 THEN
   LET U=0: GOTO 500
480: IF LEFT$(C$(U),1)=
   LEFT$(P$,1) THEN
   LET P$=C$(U):C$(U)="
   ": GOTO 730
490: GOTO 470
500: V=V+1: IF V=21 THEN
   LET V=0: GOTO 530
*10: IF MID$(C$(V),2,1)=
   MID$(P$,2,1) THEN
   LET P$=C$(V):C$(V)="
   ": GOTO 730
520: GOTO 500
530: "AUFNAHME 3"
540: DD=DD-1: IF DD=10
   THEN LET S$="*":
   GOTO 160
550: Y= RND (40)
555: RESTORE
560: READ C$(DD),Z
570: IF Y<>Z THEN 560
580: GOTO 730
590: CLS : PRINT "Gratula
   tion": PRINT "Sie ha
   ben gewonnen !":
   PRINT " "
600: WAIT : PRINT STR$(R
   -10);" Punkte": CLS
   : END
610: "GAME OVER"
620: CLS : PRINT "Sie hab
   en": WAIT : PRINT "
   leider verloren
   !": CLS : END
630: DATA "G2",1,"G3",2,"
   G4",3,"G5",4,"G6",5,
   "G7",6,"G8",7,"G9",8
640: DATA "R2",9,"R3",10,
   "R4",11,"R5",12,"R6",
   13,"R7",14,"R8",15,
   "R9",16
650: DATA "B2",17,"B3",18
   ,"B4",19,"B5",20,"B6
   ",21,"B7",22,"B8",23
   ,"B9",24

```


SAFE-KNACKER

Ihre Aufgabe ist es, die 6-stellige Zahlenkombination der PC-Bank herauszubekommen. Natürlich haben Sie nur eine begrenzte Anzahl von Versuchen (die Polizei läßt nicht allzu lang auf sich warten). Je eher Sie die Kombination geknackt haben, desto mehr Punkte erhalten Sie. Das Programm wurde auf einem PC-1350 ohne Speichererweiterung geschrieben. Viel Spaß !

© 1988 by M.Grasteit

```
10:"SAFE-KNACKER"
20:CLS : WAIT 0: CLEAR
25:DIM B(6),L(6)
27:D$="0",E$="0",F$="0"
   ,G$="0",H$="0",I$="0"
30:LINE (10,7)-(15,12):
   LINE (10,12)-(15,7)
40:LINE (40,7)-(45,12):
   LINE (40,12)-(45,7)
50:LINE (70,7)-(75,12):
   LINE (70,12)-(75,7)
60:PSET (80,9): PSET (8
   5,9): PSET (90,9)
65:RANDOM
70:A$= STR$ ( RND (9999
   99)): IF VAL A$<1E5
   THEN 65
80:C=C+1: IF C=7 THEN 1
   10
90:B(C)= VAL MID$ (A$,C
   ,1)
100:GOTO 80
110:CURSOR (40): PRINT D
   $;E$;F$;G$;H$;I$
120:CURSOR (64): PRINT "
130:CURSOR (63): INPUT "
   ";J$
135:IF J$=A$ THEN 290
140:K=K+1: IF K=7 THEN
   LET K=0: GOTO 165
150:L(K)= VAL MID$ (J$,K
   ,1)
160:GOTO 140
165:M=M+1: IF M=9 THEN 2
   30
170:IF B(1)=L(1) THEN
   LET D$= STR$ B(1):
   BEEP 1
180:IF B(2)=L(2) THEN
   LET E$= STR$ B(2):
   BEEP 1
190:IF B(3)=L(3) THEN
   LET F$= STR$ B(3):
   BEEP 1
200:IF B(4)=L(4) THEN
   LET G$= STR$ B(4):
   BEEP 1
210:IF B(5)=L(5) THEN
   LET H$= STR$ B(5):
   BEEP 1
220:IF B(6)=L(6) THEN
   LET I$= STR$ B(6):
   BEEP 1
225:GOTO 110
230:CLS
240:PRINT "Zuviel Zeit v
   erbraucht !"
250:PRINT "Sie sind von
   der"
260:PRINT "Polizei erwis
   cht"
270:PRINT "worden !"
280:WAIT : LINE (0,0)-(1
   50,32),X,BF
285:CLS : END
290:CLS : PRINT "Gratula
   tion": PRINT "die Ko
   mbination": PRINT "i
   st geknackt"
300:CURSOR (86): PRINT
   STR$ (9-M); " Punkte"
310:WAIT : LINE (0,0)-(1
   50,32),X,BF: CLS :
   END
```




DURCH INFORMATION VORN!

KREUZFEUER

PC-1350

Sie sind der Kommandant eines Raumschiffs, das sich durch das All bewegt. Sie können Ihr Raumschiff in alle Himmelsrichtungen steuern: links (A), hoch (W), rechts (D) und runter (X). Ständig tauchen feindliche Raumschiffe auf, diese sind abzuschießen. Die Bedienung der Kanonen sieht wie folgt aus: links (3), hoch (/), rechts (;) und runter (-). Achtung: Beissen Sie sich nicht an einem Raumschiff fest; einige Raumschiffe kann man nicht abschießen. Sie erhalten für jedes abgeschossene Raumschiff 2 Punkte (Sollten sie das Raumschiff unmittelbar nach dem Auftauchen erwischen sogar 5 Punkte!). Für jede Runde, die Sie überleben, erhalten Sie 0,1 Punkte. Wenn Sie sich nicht bewegen, bekommen Sie Strafpunkte. Nachdem Sie 15 Punkte erkämpft haben, nimmt ein weiteres feindliches Raumschiff den Kampf gegen Sie auf. Dieses kann nicht abgeschossen werden; Sie können nur ausweichen. Das Programm wurde auf einem PC-1350 ohne Speichererweiterung geschrieben. Viel Spaß!

© 1988 by M. Grasteit

```

10: *KREUZFEUER*
20:CLS : WAIT 0: CLEAR
25:DIM B$(0)
30:A$="3CFF3C",B$(0)="F
   FFFFFFFF",C=75,
   D=15,H=40
36:BEEP 1:K=K+.1
37:IF K>15 AND K<30
   THEN CALL 2370:
   BEEP 1: CALL 2370:
   BEEP 1: CALL 2370
38:IF K>50 THEN *SIEG*
40:GDCURSOR (C,D)
45:IF K>99 THEN 810
50:GPRINT B$(0)
60:E$= INKEY$
65:F=F+1: IF F=10 THEN
   LET Z=Z+1: GOTO *GEG
   NER*
70:IF E$="" THEN 60
80:IF E$="W" OR E$="D"
   OR E$="X" OR E$="A"
   THEN E$
85:IF E$="/" OR E$=";"
   OR E$="-" OR E$="3"
   THEN 230
90:GOTO 60
100:*W*
110:IF D=7 THEN 60
115:GDCURSOR (C,D):
   GPRINT "000000000000
   00"
120:D=D-8: GOTO *GEGNER*
130:*D*
140:IF C=120 THEN 60
145:GDCURSOR (C,D):
   GPRINT "000000000000
   00"
150:C=C+15: GOTO *GEGNER*

```

```

160:*X*
170:IF D=31 THEN 60
175:GDCURSOR (C,D):
   GPRINT "000000000000
   00"
180:D=D+8: GOTO *GEGNER*
190:*A*
200:IF C=0 THEN 60
205:GDCURSOR (C,D):
   GPRINT "000000000000
   00"
210:C=C-15: GOTO *GEGNER*
220:***
230:G$= INKEY$
235:F=F+1: IF F=20 THEN
   LET H=H-1: GOTO *GEG
   NER*
240:IF G$="/" OR G$=";"
   OR G$="-" OR G$="*"
   OR G$="3" THEN G$+**
250:GOTO 230
260:*/*
270:LINE (C+3,D-8)-(C+3,
   0),X,BF: LINE (C+3,D
   -8)-(C+3,0),X,BF:H=H
   -1: GOTO *KONTROLLE*
280:*;**
290:LINE (C+6,D-3)-(C+45
   ,D-3),X,BF: LINE (C+
   6,D-3)-(C+45,D-3),X,
   BF:H=H-1: GOTO *KONT
   ROLLE*
300:*-*
310:LINE (C+3,D)-(C+3,32
   ),X,BF: LINE (C+3,D)
   -(C+3,32),X,BF:H=H-1
   : GOTO *KONTROLLE*
320:*3**
330:LINE (C,D-3)-(C-45,D
   -3),X,BF: LINE (C,D-
   3)-(C-45,D-3),X,BF:H
   =H-1

```

```

340:*KONTROLLE*
345:IF H=0 THEN *GAME OV
   ER*
350:IF C=I AND J<D AND G
   $="/" THEN LET K=K+5
   : BEEP 5: GOTO 650
360:IF C=I AND J>D AND G
   $="-" THEN LET K=K+5
   : BEEP 5: GOTO 650
370:IF D=J AND C<I AND G
   $="3" THEN LET K=K+5
   : BEEP 5: GOTO 650
380:IF D=J AND C<K AND G
   $=";" THEN LET K=K+5
   : BEEP 5: GOTO 650
390:GOTO G$+**K*
400:*/*K*
410:L= POINT (C,D-9)
420:M= POINT (C,D-17)
430:N= POINT (C,D-25)
440:IF L OR M OR N THEN
   LET K=K+2: BEEP 2:
   GOTO 650
450:*!K*
460:O= POINT (C+17,D-3)
470:P= POINT (C+32,D-3)
480:Q= POINT (C+45,D-3)
490:IF O OR P OR Q THEN
   LET K=K+2: BEEP 2:
   CLS : GOTO 650
500:*-K*
510:R= POINT (C,D+4)
520:S= POINT (C,D+12)
530:T= POINT (C,D+20)
540:IF R OR S OR T THEN
   LET K=K+2: BEEP 2:
   GOTO 650
550:*3K*
560:U= POINT (C-15,D-3)
570:V= POINT (C-30,D-3)
580:W= POINT (C-45,D-3)
590:IF U OR V OR W THEN
   LET K=K+2: BEEP 2:
   GOTO 650

```

```

600:*GEGNER*
605:IF Z=35 THEN *GAME 0
   VER*
610:RANDOM :F=0,J= RND (
   4)*8,I= RND (10)*15
620:GDCURSOR (I,J)
630:GPRINT A$
635:IF K>15 THEN 660
640:GOTO 36
650:CLS : WAIT 75:
   CURSOR (34): PRINT
   STR$ ( INT (K)):
   WAIT 0: CLS : GOTO *
   GEGNER*
660:RANDOM :X= RND (10)*
   15,Y=( RND (4)*8)-1
670:GDCURSOR (X,Y)
680:GPRINT "FFFFFFFFFFFF
   FF": GDCURSOR (X,Y):
   GPRINT "000000000000
   00"
690:IF X=C AND Y=D THEN
   CALL 2403: GOTO *GAM
   E OVER*
700:GOTO 36
710:*GAME OVER*
720:CLS : CURSOR (31):
   PRINT *Game Over*:
   CURSOR (86): PRINT
   STR$ ( INT (K-2*.1))
   !* Points*
730:WAIT : LINE (0,0)-(1
   50,32),X,BF: CLS :
   END
740:*SIEG*
745:IF FC$="2" THEN 40
750:CLS : PRINT *You are
   a very good*:
   PRINT *player !*:
   PRINT *Finish
   (1)*
755:PRINT *Continue
   (2)*
760:FC$= INKEY$
770:IF FC$="" THEN 760
780:IF FC$="1" THEN LET
   K=K+H: GOTO *GAME OV
   ER*
790:IF FC$="2" THEN LET
   H=H+20:Z=Z/2: CLS :
   GOTO 40
800:GOTO 760
810:CLS : PRINT *You are
   the*: PRINT *Champi
   on !*: PRINT *You ha
   ve more than*
820:PRINT *100 Points !*
830:LINE (0,0)-(150,32),
   X,BF:ZA=ZA+1: IF ZA=
   10 THEN CLS : END
840:GOTO 830

```

ENTERPRISE

Der Weltraum, Unendliche Weiten ... Wer kennt diese Sätze nicht. Mit diesem neuen PC-1360 Programm haben Sie die Möglichkeit, einige der Abenteuer des berühmten Raumschiffes mit zu erleben. Ihre Aufgabe beginnt damit, daß die Föderation Ihnen, als Kapitän der Enterprise, den Auftrag gibt, herauszufinden, warum die Station QX 122-3 auf dem Planeten Argon sich nicht mehr meldet.

Nachdem Sie den Planeten angefliegen haben und sich in einer Umlaufbahn um ihn befinden besteht Ihre erste Aufgabe darin, eine Landefähre auf dem Planeten zu landen. Sie steuern die Brems-triebwerke der Fähre durch dauerndes Betätigen der Zahlentasten, wobei eins dem niedrigsten und neun dem höchsten Bremsschub entspricht. Leider haben Sie nur begrenzte Treibstoffvorräte, so daß diese Aufgabe nicht gerade einfach ist.

Nach der Landung - sei sie nun hart oder weich - wird Ihnen ein Diagramm ihres Landeanfluges ausgegeben, und falls Sie die Landung überstanden haben, wartet noch eine weitere Aufgabe auf Sie...

Listing zum Programm ENTERPRISE

```

1:C:3: WAIT 0: CLEAR
10:CURSOR 2,1: PRINT "R
  AUMSCHIFF*****
20:CURSOR 2,2: PRINT "*"
  *****ENTERPRISE
35:A=13:B=6:C=134:D=26
37:FOR I=0 TO 30
38:LINE (A,B)-(C,D),B
39:A=A-1:B=B-1:C=C+1:D=
  D+1
40:NEXT I
41:A=0:B=0:C=0:D=0:
  WAIT 200
100:CLS : WAIT 0:
  GCURSOR (53,31)
110:GPRINT "02020202023F
  1008071F2023647C7C44
  44849484848484848444
  444040202A"
120:GCURSOR (84,31)
130:GPRINT "202220222022
  20222032100A08080805
  0504040706020203"
140:GCURSOR (59,23)
150:GPRINT "E0408000E010
  1090F9FD869484848494
  84848484898A0C4C4808
  4848"
160:GCURSOR (86,23)
170:GPRINT "0848C888081F
  2021203F081050105010
  18985830C0"
180:GCURSOR (20,15)
190:GPRINT "010303050505
  0507050505050505050D
  0D0D1515252555455585
  95455545252515150D0D
200:GCURSOR (56,15)
210:GPRINT "0D0D0D171725
  27479597070515930385
  081090204080"
220:GCURSOR (91,15)
230:GPRINT "FF000A00FF"
240:GCURSOR (31,7)
250:GPRINT "808080808080
  8080C0A0A090B098B494
  D8D890A0A0C080808080
  8080808080"
260:GCURSOR (78,7)
270:GPRINT "3C4281FF8181
  B1BFBFB1B1B1B1818181
  81818181828282828282
  82828282828282828282
280:GCURSOR (114,7):
  WAIT 250
290:GPRINT "828282828484
  84848C86858585858585
  8585868C84FCC4A49474
  8C"
300:CLS : WAIT 0: PRINT
  : WAIT 250: PRINT "
  U N E D L I C H E
  W E I T E N"
310:CLS : PRINT "
  UND
  SO WEITER....
  BLA BLA BLA....
320:CLS : PRINT "DIE FOE
  RDERATION GAB DER *
  ENTERPRISE * DEN
  BEFEHL FESTZUSTELL
  EN
330:CLS : PRINT "WARUM S
  ICH DIE STATION QX
  122-3 AUF DEM
  PLANETEN ARGON
340:CLS : PRINT "NICHT M
  EHR MELDET"
350:CLS : PRINT "DIE ENT
  ERPRISE BEFINDET SIC
  H AUF EINER UMLAUF-
  BAHN UM DEN PLANET
360:CLS : PRINT "ES WIRD
  EINE LANDEFÄHRE AUS
  GESETZT, DIE DU NUN
  LANDEN MUSST !"
370:CLS : PRINT "DER SCH
  UB DER BREMSTIEB-WER
  KE LAESST SICH DURCH
  DAUERNDEN DRUCK
  
```



Listing zum Programm ENTERPRISE (Fortsetzung)

```
380:CLS : PRINT "AUF DIE
      TASTEN 1 BIS 9 BEE
      INFLUSSEN. WIRD KEIN
      E TASTE BETAETIGT
390:CLS : PRINT "SIND DI
      E TRIEBWERKE AUS-GES
      CHALTET!!
      ACHTE AUF DEN SPRIT
500:U=0: CLS : PAUSE " B
      EIBOOT AUSGESETZT ":
      BEEP 3
510:WAIT 0: CLS :Z=0:
      CLEAR
520:CURSOR 1,2: PRINT "H
      OEHE GESCH. TRST SCH
      UB"
530:GCURSOR (149,7):
      GPRINT "FFFFFFF":
      GCURSOR (149,14):
      GPRINT "FFFFFFF"
540:S=-25:H=800:T=300:V=
      10
550:DIM K(100)
560:A$= INKEY$ :L=V
570:B= VAL A$
580:Z=Z+1:K(Z)=H
590:T=T-B: IF T<0 LET T=
      0:B=0: BEEP 1
600:IF B>0 FOR I=0 TO B:
      PSET (V+6+I,7):
      NEXT I
610:X=B-5:H=H+S+X/2:S=S+
      X:V=(800-H)/5+30
620:V= INT ((133/-800)*(
      H-800)+10): GOSUB 67
      0
630:IF ABS H<5 AND ABS S
      <5 LET H=0:S=0:V=143
      : GOSUB 670: BEEP 3:
      WAIT 100: GOTO 740
640:IF H<0 LET K= ABS (H
      *S): CURSOR 0,2:
      GOTO 700
650:USING "#####":
      CURSOR 0,3: PRINT H:
      S:T:B
660:GOTO 560
670:LINE (L+6,7)-(L+6+B,
      7),R
680:GCURSOR (L,11):
      GPRINT "000000000000
      ": GCURSOR (V,11):
      GPRINT "3F69EF7F227F
      "
690:RETURN
700:GCURSOR (143,11):
      GPRINT "15A006A00A21
      03": BEEP 3
710:CLS : PRINT "DAS WAR
      EIN KRATER MIT":
      CURSOR 0,1: WAIT 100
      : PRINT STR$ K:" M D
      URCHMESSER !"
720:GOTO 760
740:U=1
750:CLS : WAIT 50:
      PRINT "*** SAUBER GE
      LANDET ***"
760:CLS :X=0: WAIT 50
770:PRINT "LANDEKURVE":
      WAIT 0
780:CLS : LINE (149,31)-
      (0,0),B
790:FOR I=1 TO Z+2
800:Q=K(I): IF Q>800
      LET Q=800
810:L=Q/25-32:L= ABS L
820:X=X+1.6
830:LINE -(X,L)
840:NEXT I
850:WAIT 200
860:LINE (0,0)-(149,31),
      B
865:IF U=1 GOSUB 890:
      GOTO 1110
870:WAIT 100: CLS :
      PRINT " DAS WARS
      "
875:WAIT 0: PRINT "NEUER
      VERSUCH ? (J/N)"
876:O$= INKEY$
877:IF O$="J" GOTO 500
878:IF O$="N" GOTO 880
879:GOTO 876
880:CLS : PRINT : PRINT
      " TSCHUESS " :
      END
889:REM LANDEFAEHRE
890:WAIT 0: CLS : PRINT
      "GELANDET":TR=T+150
891:GCURSOR (67,31)
899:S=0
900:GPRINT "0609101F101F
      1F105052765656561616
      16161616101610161016
      1010161016101610"
910:GCURSOR (101,31)
920:GPRINT "161616161616
      1616161018141A151A15
      12111010180C0A090403
      0001464C78604040"
930:GCURSOR (50,23)
940:GPRINT "010303050909
      11112121212141414141
      414141C1838DB1A1A1A1
      A1A1A1A1A1A1B18D83
950:GCURSOR (85,23)
960:GPRINT "8181838FBDF1
      C1818181838FBFFFFFFF
      FFFFFFFF
      FFFFFFFF
      FFFFFFFF
961:GCURSOR (120,23):
      GPRINT "838!"
970:GCURSOR (122,23):
      GPRINT "8181818181C1
      E11111090503"
980:GCURSOR (51,15)
990:GPRINT "80C06030180C
      060301000000000000C1C
      141414D43C1714141414
      FF14141414173CD41414
1000:GCURSOR (87,15)
1010:GPRINT "1414141415
      141C141C151C141D15
      1D151C141D151D151C
      141D141C151C141C14
      1D151C
1020:GCURSOR (122,15):
      GPRINT "141514140C
      00000000000F30C0"
1030:GCURSOR (59,7)
1040:GPRINT "80C0603018
      0C0603010101010101C1
      31515111F111515151
      C10101010101010101
      F91121
1050:GCURSOR (94,7)
1060:GPRINT "4181F901F1
      0909099901F1090909
      990101F90109896919
      01F10909F101F90101
      01010107
1070:GCURSOR (129,7):
      GPRINT "0738C0":
      WAIT
1100:WAIT 300: LINE (0,
      31)-(149,31)
1101:RETURN
1110:CLS : WAIT 150:V$=
      1: PRINT "DU ORTES
      T EIN FEINDLICH-ES
      KLINGONENSCHIFF"
1120:CLS : PRINT "IN DE
      INER AUSTRUERUNG
      VERSRICHT NUR DER
      EINSATZ EIN
      ES"
1130:CLS : PRINT "ENERG
      IEBOMBENWERFERS
      ERFOLG!"
1140:CLS : PRINT "EIN T
      REFFER IM UMKREIS
      VON 100 METERN ZE
      RSTOERTDAS ZIEL"
```

FISCHEL GMBH -

Listing zum Programm ENTERPRISE (Schluß)

```

1150:CLS : PRINT "DU BR
      AUCHST NUR DEN
      RICHTIGEN SCHUSSW
      INKEL BESTIMMEN"
1160:R=10000
1170:CLS : PRINT "DIE R
      EICHWEITE DES
      GESCHUETZES IST "
      :R;" M"
1175:CLS : PRINT "BEI E
      INEM WINKEL VON 45
      GRAD HAT DAS GESC
      HUETZ DIE GROESST
      E REICHWEITE
1179:RANDOM
1180:Z=0:T= INT (R*(.1+
      .8*( RND (10)/10)
      )
1190:CLS : PRINT "ENTFE
      RNUMG ZUM ZIEL
      ";T;" METER"
1205:GOTO 1260
1210:CLS : PRINT "MINDE
      STEINSTELLWINKEL =
      1 GRAD"
1215:GOTO 1260
1220:CLS : PRINT "MAXIM
      ALEINSTELLWINKEL =
      89 GRAD"
1225:GOTO 1260
1230:CLS : PRINT ABS (E
      );" METER HINTER D
      EM ZIEL"
1235:GOTO 1260
1240:CLS : PRINT ABS (E
      );" METER VOR DEM
      ZIEL"
1245:GOTO 1260
1250:CLS : WAIT 100:
      PRINT "**** ZIEL Z
      ERSTOERT ****";S;"
      SCHUSS BENOETIGT"
      : GOTO 1440
1260:INPUT "EINSTELLWIN
      KEL ";B
1270:IF B>89 THEN 1220
1280:IF B<1 THEN 1210
1290:S=S+1
1300:IF S<6 THEN 1350
1310:CLS : WAIT 100:
      PRINT "PAENG!!! D
      U WURDEST VOMFEIND
      ZERSTOERT": GOTO
      1400
1350:Z=2*B:I=R* SIN (Z)
      :X=T-I:E= INT (X)
1360:IF ABS (E)<100
      THEN 1250
1370:IF E>100 THEN 1240
1380:GOTO 1230
1400:CLS : WAIT 0:
      PRINT "NEUER VERSU
      CH (J/N)"
1410:A$= INKEY$
1420:IF A$="J" LET VS=V
      S+1:S=0: GOTO 1180
1425:IF A$="" GOTO 1410.
1430:GOTO 980
1440:BP= INT (TR*(6-S))
      /VS: PRINT "PUNKTE
      : ";BP;" PUNKTE"
1450:PRINT "ENDE
  
```



FACHVERLAG FÜR POCKET-COMPUTER



Duck Shot

Endlich ist die Entenjagd auch auf Ihrem PC-1360 eröffnet. Sie brauchen dazu aber weder das Haus verlassen, noch müssen die armen Enten sterben.

Nach dem Start, mit RUN, wird dieses Grafikspiel mit den Tasten 4, 6 und 5 gesteuert. Alles weitere entnehmen Sie bitte dem Programm selbst.

Listing zum Programm Duck Shot:

```
5:REM DUCKSHOT
10:"A" CLS : WAIT 0:
  RANDOM : CLEAR
15:LE$="0000000000"
20:BA$="40A0F8A040"
30:ZI$="5020B07020"
40:GE$="80E0F0E080"
50:S=40:ZS=5:RZ=4:SM=20
  :SZ=0:P=0
60:GOSUB 360
70:GOSUB 320
80:E$= INKEY$
85:LINE (4,0)-(4,31):
  LINE (91,0)-(91,31)
90:SB=S
100:GCURSOR (ZS,RZ):
  GPRINT LE$
110:IF Z=0 THEN LET RZ=(
  RND 6)*4:G= INT (
  RND 2)*5:Z=-1:ZS=5
120:ZS=ZS+G: IF ZS>80
  LET Z=0
130:GCURSOR (ZS,RZ):
  GPRINT ZI$
140:IF E$="4" LET S=S-5:
  IF S>85 LET S=85
150:IF E$="6" LET S=S+5:
  IF S>85 LET S=85
160:IF E$="5" AND SC=0
  LET SC=-1:SS=S:RS=24
  :SZ=SZ+1: GOSUB 330
170:IF SC=-1 GOSUB 210
180:GCURSOR (SB,31):
  GPRINT LE$:
190:GCURSOR (S,31):
  GPRINT BA$:
195:GOSUB 210
200:GOTO 80
210:GCURSOR (SS,RS):
  GPRINT LE$:
220:IF RS=RZ AND SS=ZS
  LET P=P+50*G:SC=0:Z=
  0: GOSUB 330: BEEP 1
  : GOTO 260
230:RS=RS-4: IF RS=0
  LET SC=0: GOTO 250
240:GCURSOR (SS,RS):
  GPRINT GE$:
250:IF SZ=SM+1 GOTO 270
260:RETURN
270:USING : CLS :
  CURSOR 5,0: PRINT "*"
  GAME OVER*:
280:CURSOR 6,1: PRINT "S
  CORE":P
283:IF P>PP LET PP=P:
  BEEP 5
285:PRINT " HI-SCORE:
  ":PP
286:PRINT "*** WEITER SPI
  ELEN J/N ***"
290:E$= INKEY$ : IF E$="
  " GOTO 290
300:IF E$="J" GOTO 10
305:IF E$="N" END
310:GOTO 290
320:IF SM-SZ<0 GOTO 270
321:CURSOR 15,0: PRINT "
  SCORE": CURSOR 15,2
  : PRINT "SCHUSS:"
330:CURSOR 17,1: PRINT "
  "
335:CURSOR 17,1: PRINT
  USING "#####":P
340:CURSOR 19,3: PRINT "
  "
345:CURSOR 19,3: PRINT
  USING "###":SM-SZ
355:RETURN
360:WAIT 100: CURSOR 7,1
  : PRINT "DUCKSHOT":
  CLS
370:CURSOR 0,1: PRINT "L
  INKS = 4 * RECHTS =
  6
380:CURSOR 7,2: PRINT "S
  CHUSS = 5"
390:CURSOR 6,3: PRINT "V
  IEL SPASS!"
395:WAIT 0
400:CLS : RETURN
```

FISCHEL GMBH -

Jack Pot

Gehören Sie auch zu den Leuten, die das Spielen an *einarmligen Banditen*, als Freizeitbeschäftigung, lieben? Dann ist dieses Programm genau das Richtige für Sie!

Nach dem Start mit Run erscheint eine Grafik auf dem Display des PC-1360, der Sie alle wichtigen Informationen entnehmen können.

Pro Spiel können Sie zwischen einer und neun Münzen setzen, und dann hoffen, daß Sie gewinnen. Viel Spaß!

Listing zum Programm Jack Pot:

```

4000:"J"
4010:REM ++++++
4020:REM + JACK POT +
4030:REM ++++++
4040:CLEAR : DIM D$(2)*
      20,P$(5)*16:
      RANDOM
4050:CLS : WAIT 0:
      PRINT "----J-A-C-K
      ---P-Q-T----"
4060:P$(0)="2078703E3E7
      07820"
4070:P$(1)="30303030303
      03030"
4080:P$(2)="78451F674D1
      42040"
4090:P$(3)="38707D7D7E7
      07038"
4100:P$(4)="18307E7E7E7
      E3018"
4110:P$(5)="70707008047
      37070"
4120:D$(0)="40514254315
      423523435"
4130:D$(1)="45054515452
      541424245"
4140:D$(2)="31534504534
      134534534"
4150:C=30:X= RND 20:Y=
      RND 20:Z= RND 20
4160:LINE (45,9)-(88,22
      ),S,B
4170:FOR I=0 TO 2:
      LINE (46+I*14,10)-
      (59+I*14,21),S,B:
      NEXT I: CURSOR 19,
      2: PRINT " mal"
4174:GOCURSOR (106,15)
4175:GPRINT "FE92928200
      FA8000F81008F80040
      90A808100070888870
      880008FE88008808A8
      98"
4180:CURSOR 0,3: PRINT
      "Total:"; USING "#
      #####";C
4190:CURSOR 13,3:
      USING : PRINT " DM
      (1-9)?"
4200:A= VAL INKEY$ :
      IF A=0 OR A>C
      GOTO 4200
4210:BEEP 1:C=C-A:
      CURSOR 6,3: PRINT
      USING "#####";C
4220:USING : CURSOR 23,
      3: PRINT STR$ A:;
      CURSOR 14,2:
      PRINT " "
4230:I=13:J=14:K=15
4240:IF I GOCURSOR (49,1
      9): GPRINT P$(
      VAL MID$( D$(0),X,
      1)):I=I-1:X=X+1:
      IF X=21 LET X=1
4250:IF J GOCURSOR (63,1
      9): GPRINT P$(
      VAL MID$( D$(1),Y,
      1)):J=J-1:Y=Y+1:
      IF Y=21 LET Y=1
4260:IF K GOCURSOR (77,1
      9): GPRINT P$(
      VAL MID$( D$(2),Z,
      1)):K=K-1:Z=Z+1:
      IF Z=21 LET Z=1
4270:IF I>1 AND INKEY$
      ="R" LET I=1:
      BEEP 1
4280:IF J>1 AND INKEY$
      ="T" LET J=1:
      BEEP 1
4290:IF K>1 AND INKEY$
      ="Y" LET K=1:
      BEEP 1
4300:IF I OR J OR K
      GOTO 4240
4310:I=X-1: IF I=0 LET
      I=20
4320:J=Y-1: IF J=0 LET
      J=20
4330:K=Z-1: IF K=0 LET
      K=20
4335:I= VAL MID$( D$(0)
      ,I,1)
4336:J= VAL MID$( D$(1)
      ,J,1)
4337:K= VAL MID$( D$(2)
      ,K,1)
4340:Q=0
4345:IF I=0 AND I=J
      AND I=K LET Q=500:
      GOTO 4430
4350:IF I=1 AND I=J
      AND I=K LET Q=1000
      : GOTO 4430
4355:IF I=2 AND I=J
      AND I=K LET Q=250:
      GOTO 4430
4360:IF I=3 AND I=J
      AND I=K LET Q=100:
      GOTO 4430
4365:IF I=4 AND I=J
      AND I=K LET Q=50:
      GOTO 4430
4370:IF I=5 AND I=J
      AND I=K LET Q=30:
      GOTO 4430
4380:IF I=0 AND I=J
      LET Q=20: GOTO 443
      0
4385:IF I=1 AND I=J
      LET Q=25: GOTO 443
      0
4390:IF I=3 AND I=J
      LET Q=10: GOTO 443
      0
4400:IF I=1 LET Q=15:
      GOTO 4430
4405:IF I=2 LET Q=5:
      GOTO 4430
4410:IF I=3 LET Q=2:
      GOTO 4430
4415:IF I=5 LET Q=1
4430:CURSOR 14,2:
      PRINT USING "#####
      "I0: USING :
      CURSOR 23,3:
      PRINT " "
4440:Q=C+A*0: BEEP 1:
      IF Q>0 GOTO 4180
4450:WAIT : CURSOR 13,3
      :P"*GAME OVER*":
      END

```


Sven Klegräfe
Forth 40
2167 Himmelpforten

PC-1401 HANGMAN

HANGMAN für den PC-1401

Trotz der Kürze ist dieses Programm eines der Spiele, die man am längsten spielen kann ohne die Lust zu verlieren. Starten läßt sich das Programm durch DEF"H" oder RUN. Nach Eingabe des Wortes werden dann die entsprechende Anzahl von Strichen erzeugt. Sollte ein eingegebener Buchstabe nicht vorhanden sein, so verliert man einen von seinen 12 Versuchen (Zeile 4). Mehrfach vorkommende Buchstaben brauchen nur einmal eingegeben werden. Viel Spaß beim Spielen mit Freunden.

```
1 "H"CLEAR:PAUSE" **HANGMAN**":INPUT"WORT?:";WW$:L=LEN WW$:  
  FOR I=1TOL:AA$=AA$+CHR$95:NEXT I  
2 IFWW$=AA$ THEN GOTO 9  
3 WAITO:PRINT AA$:CALL1442:CALL&141F:E$=CHR$(PEEK(24634)):S=0:GOTO 6  
4 IF S=L THEN LET V=V+1:PAUSE"NOCH ";12-V;"VERSUCHE":IF V>11 GOTO 10  
5 GOTO 2  
6 FOR TT=1TOL:IF E$=MID$(WW$,TT,1) THEN GOTO 8  
7 S=S+1:NEXT TT:GOTO 4  
8 AA$=LEFT$(AA$,TT-1)+E$+RIGHT$(AA$,L-TT):NEXT TT:GOTO 4  
9 PAUSE"### RICHTIG ###"  
10 PAUSE"DAS WORT WAR ...":WAIT:PRINT WW$  
11 WAITO:PRINT"NOCHMAL?":CALL1442:CALL$141F:IFCHR$(PEEK(24634))="J"  
  GOTO 1  
12 END
```

HINWEIS : Zeile 1 so weit wie möglich eingeben, dann ENTER drücken und den Rest nachschreiben. Dann wieder ENTER.





Listing zum Programm Koboldspiel (Schluß)

```
222:NEXT I
224:GOTO 20
230:FOR I=1 TO 9
231:GCURSOR (A,B)
232:GPRINT "00000000001C
      BEFEBA1E0484404000"
234:GCURSOR (A,C)
236:GPRINT "00007412213F
      1F1F3F2F6140200000"
238:A=A+2:B=B-1:C=C-1
240:NEXT I
250:FOR I=1 TO 9
251:GCURSOR (A,B)
252:GPRINT "000000001CBE
      FEBA1E0404000000"
254:GCURSOR (A,C)
256:GPRINT "000000000F1F
      3F7FCF8181010100"
258:A=A+2:B=B+1:C=C+1
260:NEXT I
263:RANDOM :X= RND 10
264:IF X<3 THEN GOTO 310
266:GOTO 20
270:FOR I=1 TO 9
271:GCURSOR (A,B)
272:GPRINT "00404084041E
      BAFEBC1C0000000000"
274:GCURSOR (A,C)
276:GPRINT "00002040612F
      3F1F1F3F2112740000"
278:A=A-2:B=B-1:C=C-1
280:NEXT I
290:FOR I=1 TO 9
291:GCURSOR (A,B)
292:GPRINT "00000004041E
      BAFEBC1C0000000000"
294:GCURSOR (A,C)
296:GPRINT "0001018181CF
      7F3F1F0F0000000000"
298:A=A-2:B=B+1:C=C+1
300:NEXT I
302:RANDOM
303:X= RND 10
304:IF X<3 THEN GOTO 320
305:GOTO 20
310:BEEP 1: GCURSOR (A,B
)
312:GPRINT "00000000E0F0
      F0D0F02020000000":
      WAIT 50
316:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "0080C03078FD
      FFFDF8B08080E000":
      GOTO 20
320:BEEP 1: GCURSOR (A,B
)
322:GPRINT "0000002020F0
      D0F0F0E000000000":
      WAIT 50
326:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "00E08080B0F8
      F0FFF07830C08000":
      GOTO 20
330:GCURSOR (A,B):
      GPRINT "000000000000
      000000000000000000
      0000": WAIT 50
332:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "0078EEF8F870
      2070D0B87878F0E0C0C0
      E000": WAIT 0
335:GCURSOR (A,B):
      GPRINT "00000000E0F0
      F0D0F020200000000000
      00000000": WAIT 1
339:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "0080C03078FD
      FFFDF8B08080E0000000
      00000000": GOTO 20
400:CURSOR 0,0: PRINT "
      K O B O L D S P I E
      L": CURSOR 0,3:
      PRINT " * (C) BY J.G
      ARTINGER *"
401:LINE (0,0)-(150,30),
      X,BF
402:LINE (0,7)-(150,23),
      X,BF
420:WAIT 0: GCURSOR (A,B
): GPRINT "000000008
      EDFFFDD8F82828000":
      WAIT 5
424:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "00000E010FDF
      BF9F1760404000":
      WAIT 0:A=A+1
430:GCURSOR (A,B):
      GPRINT "000000008EDF
      FFDD8F02020000":
      WAIT 1
434:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "00000000F1F
      FF9F8700000000":A=A+
      2: WAIT 0
440:GCURSOR (A,B):
      GPRINT "000000008EDF
      FFDD8F02028000":
      WAIT 5
444:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "000402216F9F
      0FFF8781010000":
      WAIT 0:A=A+1
450:GCURSOR (A,B):
      GPRINT "000000008EDF
      FFDD8F02020000":
      WAIT 1
454:GCURSOR (A,C):
      GPRINT "00000000F1F
      FF9F8700000000":
      WAIT 0:A=A+2
460:IF A>150 THEN LET A=
      -8
470:Y#= INKEY$
472:IF Y#<>" THEN CLS :
      GOTO 18
500:GOTO 420
```

TRON

TRON: Sinn dieses Grafikspieles ist es, den Computer so einzukesseln, daß er sich nicht weiter bewegen kann, ohne die Linie zu berühren, die er - wie auch Sie - bei jedem Schritt hinter sich herzieht. Das hört sich allerdings leichter an, als es wirklich ist, denn natürlich versucht der Rechner, zur gleichen Zeit, genau das gleiche mit Ihnen zu tun - und er ist kein einfacher Gegner.

Nach dem Start des Programmes, mit RUN, werden Sie zuerst nach der gewünschten Spielstufe gefragt, wobei Ihnen drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stehen. Nachdem Sie diese Wahl getroffen haben, stehen Sie schon voll im Spielgeschehen. Die Steuerung Ihrer Spielfigur geschieht mit den Zahlentasten 2, 4, 8 und 6.

Listing zum Programm TRON:

```

10 REM *****
20 REM EIN PROGRAMM VON
30 REM J. GARTINGER****
40 REM FUER DIE RECHNER
50 REM PC-1350 *****
60 REM PC-1360 *****
70 REM PC-2500 *****
80 REM *****
90 HI=0
100 CLS:WAIT 0:PRINT "":WAIT 50:PRINT "      T R O N
110 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 4
120 WAIT 0:CURSOR I-1,J-1:PRINT "":CURSOR(24-I),(4-J):PRINT "*"
130 NEXT J:NEXT I
140 "A" CLS:INPUT "SPIELSTAERKE (1-3) ";Q:IF Q>3 GOTO 140
150 CLS:X=10:Y=10:WAIT 0:Z=0:A$="6":V=0:VV=0:VZ=0:PU=0
160 CURSOR 17,0:PRINT "PUNKTE":CURSOR 16,2:PRINT "HI-SCORE
170 L=RND(40)+40:H=RND(22)+2
180 LINE(0,0)-(99,31),B
190 LINE(1,1)-(98,30),B
200 B$=INKEY$:IF B$="" GOTO 240
210 IF B$="2" OR B$="8" OR B$="4" OR B$="6" GOTO 230
220 GOTO 240
230 A$=B$
240 IF A$="2" LET Y=Y+2
250 IF A$="8" LET Y=Y-2
260 IF A$="4" LET X=X-2
270 IF A$="6" LET X=X+2
280 PU=PU+1
290 CURSOR 18,1:PRINT PU:IF HI<PU LET HI=PU
300 CURSOR 18,3:PRINT HI
310 P=POINT(X,Y)
320 PA=POINT(X+1,Y)
330 PB=POINT(X+1,Y+1)
340 PC=POINT(X,Y+1):IF P=1 OR PA=1 OR PB=1 OR PC=1 GOTO 580
350 PSET(X,Y):PSET(X+1,Y):PSET(X,Y+1):PSET(X+1,Y+1)
360 GOSUB 380
370 GOTO 200
380 V=L+H:IF VV=V LET VZ=VZ+1
390 P=POINT(L,H-1):IF P=1 GOTO 410
400 IF Y<H LET H=H-1:VZ=0:GOTO 470
410 P=POINT(L,H+1):IF P=1 GOTO 430
420 IF Y>H LET H=H+1:VZ=0:GOTO 470
430 P=POINT(L+1,H):IF P=1 GOTO 450
440 IF X>L LET L=L+1:VZ=0:GOTO 470
450 P=POINT(L-1,H):IF P=1 GOTO 470
460 IF X<L LET L=L-1:VZ=0
470 IF VZ>1 GOSUB 520
480 PSET(L,H)
490 Z=Z+1:IF Z<Q GOTO 380
500 Z=0:VV=V
510 RETURN
520 LL=L:HH=H:PP=POINT(L-1,H):IF PP=0 LET L=L-1
530 PP=POINT(L+1,H):IF PP=0 LET L=L+1
540 PP=POINT(L,H-1):IF PP=0 LET H=H-1
550 PP=POINT(L,H+1):IF PP=0 LET H=H+1
560 IF LL=L AND HH=H BEEP 10:CURSOR 0,3:WAIT 200:CLS:
PRINT "ICH KANN NICHT WEITER!":CLS:GOTO 590
570 RETURN
580 WAIT 200:GOCURSOR(X-4,Y+4):BEEP 1:GPRINT "82453AF41C4A8908"
590 IF LL=L AND HH=H CLS:PRINT "SONDERBONUS: 200 PUNKTE":PU=PU+200:
IF HI<PU LET HI=PU
600 CLS:PRINT "PUNKTE : ";PU
610 PRINT "HI-SCORE: ";HI
620 WAIT 0:CLS:PRINT "NEUES SPIEL?(J/N) "
630 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 630
640 IF A$="J" GOTO 140
650 IF A$="N" CLS:PAUSE "NACHS GUT":END
660 GOTO 620

```


Pac-Man

Pac-Man: Der wohl bekannteste Spielhallenrenner, nun auch für Ihren PC-1360. Steuern Sie Ihren kleinen Körnerfresser - mit den Tasten 2, 4, 8 und 6 - durch das Labyrinth und hüten Sie sich vor dem Geist. Der Geist hinterläßt aber auch die Körner, die für Sie lebenswichtig sind. Alles weitere sollten Sie selbst herausfinden. Hier nur noch ein Hinweis: Das Programm ist komplett in BASIC geschrieben und daher etwas langsam. Besonders bei der Steuerung kann es vorkommen, das Sie die entsprechende Taste mehrmals betätigen müssen.

Listing zum Programm Pac-Man:

```

5 "PACMAN von Michael Lieser
10 "A" CLEAR:CLS:WAIT 0
11 DIM C$(24,3)*1,B$(3)*25:RANDOM
15 B1$="FC020702FC"
20 B1$="55AA55AA55AA"
25 B2$="000000000000"
30 B$(0)="2100001000000100000101011"
40 B$(1)="0000101011110101010000000"
50 B$(2)="1010100000100000100010101"
60 B$(3)="0000001010000100001000002"
100 FOR Y=1 TO 4
110 FOR X=1 TO 25
120 A$=MID$(B$(Y-1),X,1)
130 IF A$="1" GCURSOR(X*6-6,Y*8-1):GPRINT B1$:C$(X-1,Y-1)="1"
140 IF A$="0" GCURSOR(X*6-6,Y*8-1):GPRINT B2$:C$(X-1,Y-1)="0"
150 IF A$="2" GCURSOR(X*6-6,Y*8-1):GPRINT B3$:C$(X-1,Y-1)="2"
160 NEXT X:NEXT Y
170 B$(1)="00183C666642":B$(0)="004266663C18"
180 B$(2)="0E1C30301C0E":B$(3)="70380C0C3870"
200 X=0:Y=4:O=X:P=Y:PD$=B$(1):Q=14:W=2:E=Q:R=W
300 GCURSOR(X*6,Y*8-1):GPRINT PD$
310 D$=INKEY$
320 IF D$="" THEN 400
330 IF D$="6" LET PD$=B$(1):GOSUB 900:GOTO 400
340 IF D$="4" LET PD$=B$(0):GOSUB 920:GOTO 400
350 IF D$="8" LET PD$=B$(2):GOSUB 940:GOTO 400
360 IF D$="2" LET PD$=B$(3):GOSUB 960:GOTO 400
400 IF C$(X,Y-1)="3" LET C$(X,Y-1)="0":S=S+15
410 GCURSOR(Q*6,W*8-1):GPRINT "003C163E163C"
420 IF V=-1 THEN 500
425 E=Q:R=W
430 IF Q=0 IF X-Q<0 LET Q=Q-1:IF C$(Q,W-1)="1" LET Q=Q+1
440 IF Q<24 IF X-Q=0 LET Q=Q+1:IF C$(Q,W-1)="1" LET Q=Q-1
450 IF W=1 IF Y-W<0 LET W=W-1:IF C$(Q,W-1)="1" LET W=W+1
460 IF W<4 IF Y-W=0 LET W=W+1:IF C$(Q,W-1)="1" LET W=W-1
470 GOTO 600
500 E=Q:R=W:IF Q=0 IF X-Q=0 LET Q=Q-1:IF C$(Q,W-1)="1" LET Q=Q+1
510 IF Q<24 IF X-Q<0 LET Q=Q+1:IF C$(Q,W-1)="1" LET Q=Q-1
520 IF W=1 IF Y-W=0 LET W=W-1:IF C$(Q,W-1)="1" LET W=W+1
530 IF W<4 IF Y-W<0 LET W=W+1:IF C$(Q,W-1)="1" LET W=W-1
    
```




```

600 IF V=-1 THEN 630
610 IF Q=X AND Y=W BEEP 4:GDCURSOR(X*6,Y*8-1):GPRINT "0004047F0404":GOTO 1100
620 GOTO 637
630 IF Q=X AND Y=W BEEP 4:GDCURSOR(X*6,Y*8-1):WAIT 100:GPRINT "0028107C1028":S=S+55
631 GDCURSOR(X*6,Y*8-1):F=1:T=0:V=1
635 WAIT 0:IF F=1 GPRINT "000000000000":X=0:Y=4:Q=24:W=2:F=0:O=X:P=Y:T=0
637 IF Q=E AND W=R THEN 655
640 IF (RND 20)=4 LET C$(E,R-1)="4":GDCURSOR(E*6,R*8-1):GPRINT "183C3C3C3C18":E=Q:R=W:GOTO 655
645 C$(E,R-1)="3":GDCURSOR(E*6,R*8-1):GPRINT "001818181800":E=Q:R=W
655 IF C$(X,Y-1)="4" LET C$(X,Y-1)="0":BEEP 1:S=S+20:V=-1:T=20
660 T=T-1:IF V=-1 IF T<=0 BEEP 2:LET V=1:T=0
700 GOTO 300
900 X=X+1:IF X>24 LET X=24:RETURN
905 IF C$(X,Y-1)="1" LET X=X-1
910 IF C$(X,Y-1)="2" AND Y=4 LET X=0:Y=2
915 GDCURSOR(O*6,P*8-1):GPRINT "000000000000":O=X:P=Y:GOTO 1000
920 X=X-1:IF X<0 LET X=0:GOTO 1000
925 IF C$(X,Y-1)="1" LET X=X+1
930 GDCURSOR(O*6,P*8-1):GPRINT "000000000000":O=X:P=Y:GOTO 1000
940 Y=Y-1:IF Y<1 LET Y=1:GOTO 1000
945 IF C$(X,Y-1)="1" LET Y=Y+1
950 IF C$(X,Y-1)="2" AND X=0 LET X=23:Y=4
955 GDCURSOR(O*6,P*8-1):GPRINT "000000000000":O=X:P=Y:GOTO 1000
960 Y=Y+1:IF Y>4 LET Y=4:GOTO 1000
965 IF C$(X,Y-1)="1" LET Y=Y-1
970 GDCURSOR(O*6,P*8-1):GPRINT "000000000000":O=X:P=Y
1000 GDCURSOR(X*6,Y*8-1):GPRINT PDS:RETURN
1100 WAIT 255:GDCURSOR(E*6,R*8-1):GPRINT "001818181800":WAIT:CLS:CURSOR 5,1:PRINT "Punkte : ";STR$ S:END

```

Firma
Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Straße 54a
1000 Berlin 12



Do not Sale !

FINANZGENIE: Ein Spiel für den PC-1360

Finanzgenie: Sinn dieses Spieles ist die Verwaltung eines Landes. Mehr wollen wir hier nicht verraten, um dem Spiel seinen Reiz nicht zu nehmen. Lassen Sie sich überraschen!

C. Tonndorf
Ernst-Ring-Str. 9
1000 Berlin 38

Listing zum Programm Finanzgenie:

```
10 WAIT 200: CLEAR
20 PRINT "**FINANZGENIE**"
40 S=RND(30000): IF S<2000 THEN 40
45 B=RND(50): IF B<10 GOTO 45
50 Q=RND(3)
55 K=Q: W=K
60 V=RND(999)
65 G=V
70 Z=RND(2000)
75 P=RND(10000): IF P<2000 GOTO 75
80 A=P: IF P<2000 GOTO 80
100 PRINT "ST.=$"; S
110 PRINT "SIE MUESSEN": PRINT "$"; B*100: PRINT "AN IHRE LEUTE &": PRINT "BAUERN ZAHLEN:"
120 S=S-B*100-Z: PRINT "FUER SAAT, ESSEN.": PRINT "ST.=$"; S: IF S<0 GOTO 1000
130 PRINT "BENOETIGT:": IF Q=1 PRINT "NEUE STRASSE": PRINT "KOSTEN:$"; V
140 IF Q=2 PRINT "NEUE MASCHINEN": PRINT "KOSTEN:$"; Z: INPUT "O.K.? "; B$
142 IF Q=2 PRINT "": IF B$="N" PRINT "IHRE *LAN*": PRINT "ENTHEBEN SIE": PRINT "IHRES AMTES": END
150 IF Q=3 PRINT "SIE KONNTEN ER-": PRINT "ZEUGNISSE MIT": PRINT "GUTEM GEWINN": PRINT "ABGEBEN!!!"
155 IF Q=3 LET S=S+G: PRINT "GEWINN:$"; G: GOTO 100
160 S=S-Z
165 IF S<0 GOTO 1000
170 PRINT "ST.=$"; S: GOTO 190
180 S=S+G: PRINT "ST.="; S
190 PRINT "WOLLEN SIE EI-": PRINT "NEN KRIEG, UM ZU": PRINT "MEHR $ ZU KOMMEN": INPUT "(J/N)?"; C$
195 IF C$="J" GOTO 500
200 IF W=1 PRINT "EIN REGENGUSS": PRINT "ZERSTOEHRTE DAS": PRINT "KORN.DADURCH VER"
210 IF W=1 PRINT "LIERT DER STAAT": PRINT "VIEL GELD:$"; V
220 IF W=1 LET S=S-V: IF S<0 GOTO 1000
230 IF W=1 PRINT "ST.="; S
240 IF W=2 PRINT "EIN BRAND IN EINEM IHRER STAET-": PRINT "TE RICHTET VIEL"
250 IF W=2 LET S=S-P: PRINT "SCHADEN AN:": PRINT "$"; P: PRINT "ST.=$"; S: IF S<0 GOTO 1000
260 IF W=3 LET S=S+A: PRINT "EIN BAUER FINDET EINE GOLDADDER": PRINT "GEWINN:$"; A: PRINT "ST.=$"; S
300 PRINT "SIE HABEN ES GESCHAFFT, DIE": PRINT "STADT ZU FUEHREN": END
500 IF K=1 PRINT "SIE VERLOREN": PRINT "DEN KRIEG": GOTO 1000
600 S=S+S: PRINT "GEWONNEN": PRINT "BEUTE:$"; S: GOTO 200
1000 PRINT "SIE HABEN ALLES VERLOREN"
```

Submariner

Submariner: Ist ein recht kompliziertes Geschicklichkeitsspiel, für den PC-1360, bei dem es darum geht, mit einem U-Boot, eine Unterwasserhöhle unbeschadet, d.h. ohne die Wände zu berühren, zu durchqueren.

Nach dem Start des Programmes, mit RUN, folgt zuerst ein kurzer Vorspann. Danach wird die Unterwasserhöhle gezeichnet und es erscheint ein kleiner Punkt, der ihr U-Boot symbolisiert. Die Steuerung des Bootes erfolgt mit den folgenden Tasten:

) = hoch
, = runter

Berühren Sie die Höhlenwand, ist der Versuch beendet. Auf Wunsch wird Ihnen nun, wenn Sie die Taste E drücken, eine Auswertung geliefert. Durch Betätigung einer anderen Taste wird ein neuer Versuch gestartet.

Die Höhle in dem unten abgedruckten Programk ist zwar recht schwierig, läßt sich aber entschärfen. Es dürfte hnen auch nicht sonderlich schwer fallen, ein eigenes Höhlensystem zu entwerfen. Geben Sie nur nicht zu schnell auf, die Höhle ist passierbar, wenn auch erst nach einigen Versuchen.

```

10: CLEAR : DIM B$(0)*40
   : CLS : WAIT 0
20: B$(0) = "0000280838383
   838383C3E38383828180
   8"
30: POKE 64775,18,2:
   PRINT " SUBMARINE
   R
40: GCURSOR (15,12):
   GPRINT B$(0)
50: GCURSOR (120,12):
   GPRINT B$(0)
60: WAIT 60: PRINT " fue
   r den PC-1360"
70: WAIT 3: CLS
80: PRINT "*** SUBMARINE
   R ***": POKE 64775,2
   4,4
90: LINE (0,31)-(150,31)
100: LINE (0,22)-(150,22)
110: FOR I=0 TO 150 STEP
   2: GCURSOR (I,30)
120: GPRINT B$(0): NEXT I
130: GCURSOR (05,30)
140: GPRINT "F1E3EF8F8121
   B5A58581C0EF818193B8
   7D410195B581EFEFEFE7
   F7F3EAE9E5E58991A1";
150: GPRINT "CFCFCFDFC3C3
   EFE7879FCFEFEF8180C1
   ";

160: GPRINT "E3F3F3F3F1F9
   F8F8FCFDF9F1E3C3C78F
   8F8F9F8782C1E1F3F3E3
   C3C7C7E7F7F7F78080";
170: GPRINT "E1E3E3E7E1E1
   C3878FC7DFC3C3E7F1E1
   C7F3C3CFF3C7C7E3C1CF
   C3F1C7E3E3F3E1C7CF";
180: GPRINT "CF9FBF9FCFCF
   EFE7F3F3F3F9F9FBF300
   81C3E7E7DFDFDFEF"

190: IF M>1 CALL 350: IF
   INKEY$ = "E" GOTO 280
200: A=27: I=0: M=M+1
210: I=I+1: WAIT 2
220: IF POINT (I,A) BEEP
   1: PRESET (I-1,B): Z=
   Z+I: GOTO 130
230: PSET (I,A): PRESET (
   I-1,B): B=A
240: IF INKEY$ = ", " LET A
   =A+1
250: IF INKEY$ = ")" LET A
   =A-1
260: IF I>=149 GOTO 320
270: GOTO 210
280: CLS : WAIT 99:
   PRINT "Du hast es le
   ider nicht geschafft
   ."

290: WAIT 0
300: CLS : PRINT "AUSHERT
   UNG": PRINT Z; " Pun
   kte": PRINT M; " Vers
   uche": PRINT INT (Z/
   M); " P. pro Versuch"
310: CALL 350: CLS : END
320: CLS : POKE 64775,18,
   2: FOR I=1 TO 20:
   CLS : PRINT " S
   i e g": BEEP 1,(I*10
   ),(500/I): NEXT I
330: POKE 64775,24,4:
   CLS : PRINT "Du hast
   es geschafft!":
   PRINT "Herzlichen Gl
   ueckwunsch!"
335: CALL 350: CLS
340: "< > hoch
   < , > runter
   < E > ENDE

```

\$\$\$ digger for \$\$\$
 \$\$\$ treasures \$\$\$

Matthias Luczak
 Wasserbank 15
 4600 Dortmund 30

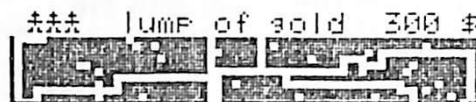
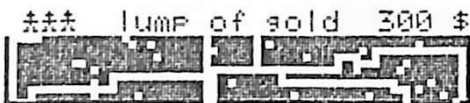
-digger for treasures-
 Spiel fuer den FC-1360
 Deine Aufgabe ist es,
 eine Goldader zu finden.
 Dazu wuehlst du dich
 durch einen Berg zu den
 Stellen, an denen die
 Ader sein koennte.
 Vorsicht: An diesen
 Stellen kann es auch zu
 einem Erdrutsch oder zu
 einem Wassereinbruch
 kommen. Du koenntest
 aber auch Geld zur
 Finanzierung deiner
 Grabung finden. Bei
 einem Erdrutsch oder bei
 Geldmangel verlierst du
 einen deiner Arbeiter.
 Alles weitere ersieht
 sich aus den Progs.
 selbst.
 Steuerung: hoch
 8
 ^
 links 4 < > 6 rechts
 v
 -2
 runter
 Wenn du die Melodie im
 Vorspann nicht hoeren
 willst reicht der Druck
 auf eine Taste.
 Viel Spass beim Spielen!

```
10:*(c) 1988 by
    M.Luczak
    Wasserbank 15
    4600 Dortmund
20:CLS:CLS:WAIT 2
: DIM F$(0)*4,U$(7+
    1)*1,M$(0)*48
30:M$(0)="00000000000004
    86A1F6A4800486A1F6A4
    800486A1F6A48"
40:POKE 64775,18:2:
    PRINT "sss digger fo
    r ssssss treasures
    sss": POKE 64775,24:
    4:GOSUB 370
50:CLS:CURSOR 4:1:
    PRINT "Find the
    vein of g
    old !!!"
60:GOSUB 280:CLS:
    GPRINT M$(0)
70:LINE (0,8)-(149,31),
    BF:A=9:I=1:Y=600:V=3
:GOSUB 220:GOSUB 5
    80:GOSUB 350
80:A=(B*2)+9:I=(C*2)+1:
    BEEP 1
90:HAUPTSCHLEIFE
100:ON VAL INKEY$ GOSUB
    140,130,140,150,140,
    170,140,190,140
110:PSET (I,A)
120:PRESET (I,A):
    PRESET (I-1,A-1):
```

```
PRESET (I-1,A):
PRESET (I,A-1):Y=Y-1
:GOTO 100
130:"2"A=A+2:IF A>31
    LET A=31
140:GOSUB 220:RETURN
150:"4"1=1-2:IF 1<1
    LET 1=1
160:GOSUB 220:RETURN
170:"6"1=1+2:IF 1>149
    LET 1=149
180:GOSUB 220:RETURN
190:"8"A=A-2:IF A<9
    LET A=9
200:GOSUB 220:RETUHN
210:"ABFRAGEN
220:F$(0)="":F$(0)=
    STR$ Y+F$(0):
    CURSOR 19:PRINT F$(
    0);"$"
230:IF POINT (I,A) LET Y
    =Y-1
240:IF U$((I-1)/2,(A-9)/
    2)GOSUB 430
250:IF Y<1 LET Y=Y+200:
    GOTO 570
260:IF V<0 GOTO 550
270:RETURN
280:"SCHATZUORDN.
290:FOR I=1 TO 10:
    GOSUB 350:U$(C,B)="M
    ":NEXT I:RANDOM
300:FOR I=1 TO 10:
    GOSUB 350:U$(C,B)="M
    ":NEXT I:RANDOM
310:FOR I=0 TO 5:GOSUB
    350:U$(C,B)="F":
    NEXT I:RANDOM
320:FOR I=0 TO 4:GOSUB
    350:U$(C,B)="E":
    NEXT I:RANDOM
330:GOSUB 350:U$(C,B)="G
    "
340:RETURN
350:A=RND 899:B=INT (A
    /75):C=A-B*75:
    RETURN
360:"MUSIK
370:FOR I=0 TO 30:READ
    X,Y:IF INKEY$
    RETURN
380:BEEP 1,X,(2000*Y)/(9
    0+4*X):NEXT I:
    RETURN
390:DATA 107,20,195,40,1
    72,20,141,60,123,20,
    107,20,107,20,107,40
    ,107,80
400:DATA 107,20,195,40,1
    72,20,141,40,141,20,
    172,40,195,100
410:DATA 107,20,195,40,1
    72,20,141,60,123,20,
    107,20,107,20,107,40
    ,107,80
420:DATA 036,60,107,20,1
    23,40,107,40,141,40,
    141,80
430:P$=U$((I-1)/2,(A-9)/
```

```
440:IF P$="E" BEEP 6,250
:20:Y=Y-300:V=V-1:
    CURSOR 5:PRINT "lan
    dslip "
450:IF P$="E" LET M$(0)=
    "00000000000000000000"
    :GPRINT M$(0):
    GOTO 510
460:IF P$="H" BEEP 2,10,
    200:Y=Y+120:CURSOR
    5:PRINT "gold musse
    t ":GOTO 510
470:IF P$="F" BEEP 4,0,4
    00:Y=Y+400:CURSOR 5
    :PRINT "lump of gol
    d ":GOTO 510
480:IF P$="G" BEEP 3:Y=Y
    +5000:GOTO 520
490:Y=Y-100:CURSOR 5:
    PRINT "water floodin
    g":FOR K=255 TO 0
    STEP -12
500:BEEP 1,K,(5999)/(90+
    4*K):NEXT K:LINE (
    1,31)-(0,8),BF
510:U$((I-1)/2,(A-9)/2)=
    "":WAIT 0:CURSOR 5
    :PRINT "
    ":RETURN
520:CLS:POKE 64775,18,
    2:PRINT "Herzli
    chen Gueckkuun
    sch":CALL 350
530:CLS:PRINT "Du hast
    das Gold gefund
    en !!!":POKE 64775,
    24,4:CALL 350:CLS
540:CLS:PRINT Yi"Poin
    ts":CALL 350:END
550:CLS:PRINT "Du bist
    gescheitert und
    muusst die Suche
    aufgeben !!!":
    CALL 350
560:END
570:V=V-1:M$(0)="00000000
    00000000000000000000"
    :GPRINT M$(0):
    RETURN
580:FOR T=0 TO 11:FOR S
    =0 TO 74:IF U$(S,T)
    GOSUB 610
590:NEXT S:NEXT T
600:RETURN
610:II=(S*2)+I:AA=(T*2)+
    9
620:PRESET (II,AA):
    PRESET (II-1,AA-1):
    PRESET (II-1,AA):
    PRESET (II,AA-1):
    RETURN
```

\$\$\$ digger for \$\$\$
 \$\$\$ treasures \$\$\$



Das folgende Prog. versucht, einen Tag auf der Rennbahn zu simulieren. Nach einem kleinen Vorspann zeigt der Rechner 3.Pferde an die im 1.Rennen laufen. Sie können ein Anfangskapital von bis zu 1000\$ auf eins der Pferde setzen. Sollten sie dieses Kapital verwettet haben, ist das Programm beendet. Nach jedem Lauf fragt der Rechner ob sie weitermachen möchten.

Wollen sie sich den Zieleinlauf nicht ansehen, reicht ein Druck auf die (,)-Taste und der Rechner beginnt mit der Wettauswertung.

Das Programm hat eine Länge von ca. 2.2kB, es dürfte außer auf dem PC-1360 nach Änderung der CALL und POKE - Befehle auch auf dem PC-1350 und dem PC-2500 laufen.

```

10:*(c) Matthias Luczak
20: CLEAR : DIM A$(3)*24
30: X=1000
40: RANDOM : A=0: B=0: C=0:
   Y=Y+1
50: WAIT 10: CLS : IF U$
   GOTO 80
60: POKE 64775,18,2:
   PRINT "* Galopp-Renn
   en * =====
   ==": POKE 64775,24,4
   : GOSUB 470
70: CLS : FOR P=3 TO 150
   STEP 15: Q=8: GOSUB 4
   00: Q=18: GOSUB 400: Q
   =28: GOSUB 400:
   NEXT P: GOSUB 470
80: * NAME
90: FOR N=1 TO 3:
   RESTORE : FOR M=1
   TO RND 8: READ A$(N)
   : NEXT M: NEXT N
100: IF A$(1)=A$(2) OR A$
   (2)=A$(3) OR A$(3)=A$
   (1) GOTO 90
110: CLS : WAIT 60:
   PRINT Y;"Lauf": FOR
   N=1 TO 3
120: WAIT 0: CLS : PRINT
   "Bahn "; STR$ N;" : "
   : WAIT 150: PRINT A$
   (N): NEXT N
130: *Tip
140: CLS : WAIT 80:
   PRINT "Sie koennen "
   : PRINT "bis zu ";
   STR$ X;" $"
150: PRINT "auf eins der
   Pferde setzen
160: CLS : PAUSE "Auf wel
   ches Pferd moe
   chten Sie setzen ?
   (1,2,3)": CALL 350:
   U$= INKEY$
170: IF U$<>"1" AND U$<>"
   2" AND U$<>"3" GOTO
   160
180: INPUT "Wieviel ?";L:
   IF L>X GOTO 180
190: X=X-L: WAIT 0
200: A=A+ RND (8): B=B+
   RND (8): C=C+ RND (8)
210: IF A>141 OR B>141
   OR C>141 GOSUB 480:
   GOTO 270
220: IF A<11 AND B<11
   AND C<11 LET A=B:C=A
   : BEEP 1,255,6
230: CLS : P=A,Q=8: GOSUB
   400
240: P=B,Q=19: GOSUB 400
250: P=C,Q=30: GOSUB 400
260: GOTO 200
270: * Auswertung
280: WAIT 100: CLS :
   USING "###.###"
290: IF A>B AND A>C
   PRINT A$(1): PRINT "
   auf Bahn 1 gewinnt !
   ": IF U$="1" LET X=X
   +L*(2+ MDF ( RND 0))
300: IF B>C AND B>A
   PRINT A$(2): PRINT "
   auf Bahn 2 gewinnt !
   ": IF U$="2" LET X=X
   +L*(2+ MDF ( RND 0))
310: IF C>A AND C>B
   PRINT A$(3): PRINT "
   auf Bahn 3 gewinnt !
   ": IF U$="3" LET X=X
   +L*(2+ MDF ( RND 0))
320: USING : X= INT (X+.5)
   : CLS
330: IF X>1000 PRINT "Sie
   haben "; STR$ X;" $
   ": GOTO 370
340: IF X<1 PRINT "Sie ha
   ben Ihr ganz.Geld ve
   rspielt und werfen
   sich vor einen Zug
   !
350: IF X<1 CLS : CURSOR
   34: PRINT "ENDE":
   END
360: IF X>0 PAUSE "Sie ha
   ben nur noch ":
   PRINT STR$ X;" $ !"
370: WAIT 0: CLS : PRINT
   Y+1;"Lauf am heutige
   n": PRINT "Renntag (
   J/N) ?": CALL 350:
   IF INKEY$ ="J" GOTO
   40
380: IF INKEY$ ="N"
   PAUSE "BIS BALD ! SC
   HUESS !!": END
390: GOTO 370
400: * Pferdekopf
410: GCURSOR (P,Q): WAIT
   0
420: GPRINT "00E0F8FCFEDF
   9A7F7830";
430: GCURSOR (P,Q+8)
440: GPRINT "010101010101
   0101";: RETURN
450: DATA "Blue Horse","W
   uestenfuchs","Abbasi
   er","Black Giant","T
   aburus"
460: DATA "Sunny Moon","I
   karus","Apollo"
470: LINE (0,0)-(149,31),
   X,BF: RETURN
480: WAIT 0: CLS
490: PRINT "ZIEL
   ZIEL"
500: LINE (64,7)-(64,23)
510: LINE (68,7)-(68,23)
520: LINE (81,7)-(81,23)
530: LINE (85,7)-(85,23)
540: IF E$="Q" RETURN
550: GCURSOR (65,6):
   GPRINT "C020109060
560: GCURSOR (80,6):
   GPRINT "60901020C0"
570: GCURSOR (64,31):
   GPRINT "010604181021
   224444444444444444642
   2130080C03"
580: WAIT 80: LINE (73,0)
   -(76,31),X,BF
590: Q=15: FOR P=0 TO 153
   STEP 8: GOSUB 400:
   GCURSOR (P-8,Q):
   GPRINT "000000000000
   0000"
600: IF INKEY$ ="", " LET E
   $="": RETURN
610: IF P=80 OR P=88 OR P
   >127 LET E$="Q":
   GOSUB 500: LINE (73,
   8)-(76,24),BF
620: IF P>110 LET E$="Q":
   GOSUB 500
630: NEXT P: E$="":
   RETURN

```


SUBMARINER PC-1360

SUBMARINER FÜR DEN PC-1360 :

Matthias Luczak
Wasserbank 15
4600 Dortmund 30

Dieses Prog. wurde frei nach dem Prog. "SUBMARINER" A.f.S.C. H.8 S.8-9 von Alain Ozeanne (Überarbeitung P.Lawatsch) geschrieben. Das damalige Prog. war für einen PC-1401/02 geschrieben, das jetzige ist für PC-1360 (evt. PC-1350 / PC-1600 mit Veränderungen geeignet).

Bedienungsanleitung: Nach dem Start durch RUN folgt ein kleiner Vorspann. Sobald die Unterwasserhöhle aufgebaut ist, erscheint rechts unten ein Punkt, der durch die Höhle gesteuert werden muß, dazu wird er mit den Tasten ")" hoch und "," runter gesteuert. Stößt er gegen die Höhlenwand ist die Runde zuende. Wird danach die Taste "E" gedrückt, wertet der Rechner die Versuche aus. Durch drücken einer anderen Taste wird ein neuer Versuch gestartet.

Die Höhle in dem unten abgedruckten Prog. ist zwar recht schwierig läßt sich aber entschärfen. Es dürfte auch keine Schwierigkeit sein eine andere Höhle zu entwerfen. Aber nicht so schnell aufgeben die Höhle ist passierbar, wenn auch erst nach vielen Versuchen. Viel Spaß !!!

```
10: CLEAR : DIM B$(0)*40
   : CLS : WAIT 0
20: B$(0) = "0000280838383
   838383C3E38383828180
   8"
30: POKE 64775,18,2:
   PRINT " SUBMARINE
   R
40: GCURSOR (15,12):
   GPRINT B$(0)
50: GCURSOR (120,12):
   GPRINT B$(0)
60: WAIT 60: PRINT " fue
   r den PC-1360"
70: WAIT 3: CLS
80: PRINT "*** SUBMARINE
   R ***": POKE 64775,2
   4,4
90: LINE (0,31)-(150,31)
100: LINE (0,22)-(150,22)
110: FOR I=0 TO 150 STEP
   2: GCURSOR (I,30)
120: GPRINT B$(0): NEXT I
130: GCURSOR (05,30)
140: GPRINT "F1E3EF8F8121
   B5A58581C0EF818193B8
   7D410195B581EFEF8F81
   F7F3EAE9E5E58991A1";
150: GPRINT "CFCFCDFC3C3
   EFE7879FCFEFEF8180C1
   ";
160: GPRINT "E3F3F3F3F1F9
   F8F8FCDF9F1E3C3C78F
   8F8F9F8782C1E1F3F3E3
   C3C7C7E7F7F7F78080";
170: GPRINT "E1E3E3E7E1E1
   C3878FC7DFC3C3E7F1E1
   C7F3C3CFF3C7C7E3C1CF
   C3F1C7E3E3F3E1C7CF";
180: GPRINT "CF9FBF9FCFCF
   EFE7F3F3F3F9F9FBF300
   81C3E7EFD8BDFEF"
190: IF M>1 CALL 350: IF
   INKEY$ = "E" GOTO 280
200: A=27: I=0: M=M+1
210: I=I+1: WAIT 2
220: IF POINT (I,A) BEEP
   1: PRESET (I-1,B): Z=
   Z+I: GOTO 130
230: PSET (I,A): PRESET (
   I-1,B): B=A
240: IF INKEY$ = "," LET A
   =A+1
250: IF INKEY$ = ")" LET A
   =A-1
260: IF I>=149 GOTO 320
270: GOTO 210
280: CLS : WAIT 99:
   PRINT "Du hast es le
   ider nicht geschafft
   ."
290: WAIT 0
300: CLS : PRINT "AUSWERT
   UNG:" : PRINT Z;" Pun
   kte": PRINT M;" Vers
   uche": PRINT INT (Z/
   M);" P. pro Versuch"
310: CALL 350: CLS : END
320: CLS : POKE 64775,18,
   2: FOR I=1 TO 20:
   CLS : PRINT " S
   i e g": BEEP 1,(I*10
   ),(500/I): NEXT I
330: POKE 64775,24,4:
   CLS : PRINT "Du hast
   es geschafft!":
   PRINT "Herzlichen Gl
   ueckwunsch!"
335: CALL 350: CLS
340: "< > > hoch
   < , > runter
   < E > ENDE
```

COMMANDO

Claude REUTER
152, rue de Beggen
L-1220 LUXEMBURG

ein Grafikspiel für den PC-1401/02

Das Schicksal der Erde liegt in Ihren Händen. Ein Meteoritenschwarm nähert sich unserem Planeten und droht einen Teil davon zu zerstören. Retten Sie die Menschheit indem Sie die Meteoriten mit Ihren drei Laserkanonen zerstören.

Starten Sie das erste Mal mit DEF N (Neustart). Wählen Sie dann ob Sie das Commando A oder das Commando B übernehmen. Bei Commando A sind die Meteoriten noch weit entfernt und können nicht auf die Erde hinabfallen. Bei Commando B ist es möglich, daß die großen Meteoriten auf Ihre Laserkanonen fallen und diese zerstören.

Geben Sie nun ein wieviele Schüsse Sie haben wollen (Minimum=1 Schuß, Maximum=127 Schüsse). Bedenken Sie dabei aber folgendes:

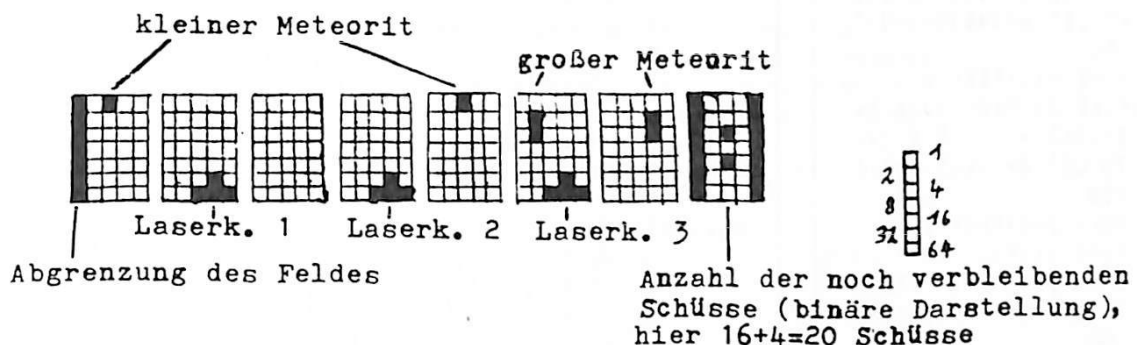
-mit der Spieldauer nimmt die Zahl der Schüsse ab (auch wenn Sie nicht schießen)

-wird eine Laserkanone von einem herabfallendem Meteoriten zerstört, so verlieren Sie ein Drittel der Ihnen noch verbleibenden Schüsse.

Um die drei Laserkanonen zu aktivieren drücken Sie die Tasten 1,2 oder 3. Vorsicht! Drücken Sie die Taste solange bis Sie den Schuß auf dem Display sehen.

Viel Glück!!

Für das Spiel wird nur die rechte Displayhälfte benutzt. Sie sieht folgendermaßen aus:



Das Spiel ist beendet, wenn Sie keinen Schuß mehr übrig haben, oder wenn (Commando B) Ihre drei Laserkanonen zerstört wurden. Ihr Punktestand und der High-Score werden angezeigt. Die Punkte werden folgendermaßen errechnet: Vernichten eines kleinen Meteoriten = 2 Punkte
Vernichten eines großen Meteoriten = 12 Punkte

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen geben Sie DEF A für Commando A oder DEF B für Commando B ein. Mit DEF N werden die beiden High-Scores gelöscht.

PC-1401/02

```

1:REM *REUTER CLAUDE*
5:REM ***15.09.1989***
10:"N":CLEAR :DIM N$(1)
:WAIT 25:PRINT "COMM
ANDO A OR B?"
15:IF INKEY$ <>"A" AND
INKEY$ <>"B" THEN 10
20:GOTO INKEY$

```

```

30:"A":RANDOM :WAIT 50:
PRINT " **COMMANDO A
**"
40:INPUT "SHOTS(MAX=127
)?":IT:IF T>127 THEN
40
50:WAIT 0:PRINT "":A=24
678:B=24645:C=24663:
D=24657:P=0:S=T
60:POKE 24670,64,96,64:
POKE 24660,64,96,64:
POKE 24650,64,96,64:
POKE A,1:POKE B,6:
POKE C,1:POKE D,6
70:POKE 24679,127:POKE
24640,127,0,S,0,127:
CALL 1442
80:POKE A,(PEEK A)-1:A=
A-(RND 4)+1:IF A<246
45 LET A=24678:S=S-T
/50
85:POKE A,1+PEEK A
90:POKE B,(PEEK B)-6:B=
B+(RND 4)-1:IF B>246
78 LET B=24645:S=S-T
/50
95:POKE B,6+PEEK B
100:POKE C,(PEEK C)-1:C=
C+(RND 4)-1:IF C>246
78 LET C=24645:S=S-T
/50
105:POKE C,1+PEEK C
110:POKE D,(PEEK D)-6:D=
D-(RND 4)+1:IF D<246
45 LET D=24678:S=S-T
/50
115:POKE D,6+PEEK D
120:I$=INKEY$:IF I$="1"
OR I$="2" OR I$="3"
GOSUB 500
130:IF S<1 THEN 140
135:POKE 24642,S:CALL 14
42:GOTO 80
140:BEEP 5:WAIT 100:
PRINT "POINTS=";STR$
P
150:IF P>HA PAUSE " HIG
H - SCORE":PAUSE "EN
TER YOUR NAME!":
INPUT "):";N$(0):HA=P
160:PRINT "HIGH-SCORE:";
STR$ HA:PRINT N$(0)
170:END

```

```

190:"B":RANDOM :WAIT 50:
PRINT " **COMMANDO B
**"
200:INPUT "SHOTS(MAX=127
)?":IT:IF T>127 THEN
200
210:WAIT 0:PRINT "":A=24
678:B=24645:C=24663:
D=24657:F=0:P=0:S=T
220:POKE 24670,64,96,64:
POKE 24660,64,96,64:
POKE 24650,64,96,64:
POKE A,1:POKE B,6:
POKE C,1:POKE D,6
225:POKE 24679,127:POKE
24640,127,0,S,0,127:
CALL 1442
230:POKE A,(PEEK A)-1:A=
A-(RND 4)+1:IF A<246
45 LET A=24678:S=S-T
/50
235:POKE A,1+PEEK A
240:POKE B,(PEEK B)-6:B=
B+(RND 4)-1:IF B>246
78 LET B=24645:S=S-T
/50
245:POKE B,6+PEEK B
250:POKE C,(PEEK C)-1:C=
C+(RND 4)-1:IF C>246
78 LET C=24645:S=S-T
/50
255:POKE C,1+PEEK C
260:POKE D,(PEEK D)-6:D=
D-(RND 4)+1:IF D<246
45 LET D=24678:S=S-T
/50
265:POKE D,6+PEEK D:I$=
INKEY$:IF I$="1" OR
I$="2" OR I$="3" AND
PEEK (24681-10*VAL I
$)>=96 GOSUB 500
270:IF INT S<1 OR F=3
THEN 310
280:POKE 24642,S:CALL 14
42
290:IF PEEK 24651)=102
OR PEEK 24661)=102
OR PEEK 24671)=102
AND PEEK (24681-10*
VAL I$)<102 GOSUB 58
0
300:GOTO 230
310:BEEP 5:WAIT 100:
PRINT "POINTS=";STR$
P
320:IF P>HB PAUSE " HIG
H - SCORE":PAUSE "EN
TER YOUR NAME!":
INPUT "):";N$(1):HB=P
330:PRINT "HIGH-SCORE:";
STR$ HB:PRINT N$(1)
340:END

```

```

500:E=PEEK (24681-10*VAL
I$)-96:POKE 24681-10
*VAL I$,127:CALL 144
2
510:IF E=0 POKE 24681-10
*VAL I$,96:S=S-1:
RETURN
520:BEEP 1:CALL 1444:
BEEP 1:POKE 24680-10
*VAL I$,PEEK (24680-
10*VAL I$)+2,101:
PEEK (24682-10*VAL I
$)+2
530:CALL 1442:S=S-1:P=P+
2*E
540:POKE 24680-10*VAL I$
,PEEK (24680-10*VAL
I$)-2,96,PEEK (24682
-10*VAL I$)-2
550:IF A=24681-10*VAL I$
LET A=24678:POKE A,1
+PEEK A
555:IF B=24681-10*VAL I$
LET B=24645:POKE B,6
+PEEK B
560:IF C=24681-10*VAL I$
LET C=24645:POKE C,1
+PEEK C
565:IF D=24681-10*VAL I$
LET D=24678:POKE D,6
+PEEK D
570:RETURN

```

```

580:IF B=24671 OR D=2467
1 LET I$="1":E=PEEK
24671
585:IF B=24661 OR D=2466
1 LET I$="2":E=PEEK
24661
590:IF B=24651 OR D=2465
1 LET I$="3":E=PEEK
24651
600:CALL 1444:BEEP 2:
CALL 1444:POKE 24679
-10*VAL I$,40+PEEK (
24679-10*VAL I$),20+
PEEK (24680-10*VAL I
$)
610:POKE 24681-10*VAL I$
,34,20+PEEK (24682-1
0*VAL I$),40+PEEK (2
4683-10*VAL I$):CALL
1442
620:POKE 24679-10*VAL I$
,PEEK (24679-10*VAL
I$)-40,PEEK (24680-1
0*VAL I$)-84
630:POKE 24681-10*VAL I$
,E-96,PEEK (24682-10
*VAL I$)-84,PEEK (24
683-10*VAL I$)-40
640:F=F+1:S=S-S/3
650:RETURN

```



```

=====
=====  PC- Tetris V1.0  =====
=====  PC-1401 / 02  =====
=====
von OAS

```

Tetris ist ein bekanntes Computerspiel, das von russischen Programmierern für die „größeren“ Rechner Amstrad CPC, C64, ST, Amiga und PC entwickelt wurde und einen großen Erfolg hatte. Es handelt sich dabei um ein Denk-Geschicklichkeitsspiel.

In einem Spielfeld fallen verschiedene geometrische „Bauklötze“ auf den „Boden“, die während des Fallens vom Spieler nach links und rechts bewegt, sowie um die Achse der Steine in 45°- Schritten gedreht werden können. Ziel ist es, im rechteckigen Spielfeld eine waagerechte Reihe mit Steinen zu füllen. Ist eine Reihe voll, verschwindet diese, und die darüberliegenden Steine rutschen nach. Wenn man nicht voll bei der Sache ist, türmen sich die Klötze schnell bis an den oberen Bildschirmrand, was ein GAME OVER zur Folge hat.

Das vorliegende „Pocket Computer Tetris Version 1.0“ ist eine abgespeckte Version der Urfassung. Sie können mittels der Tasten Q und Z die Fallrichtung der herab- (bzw. (kommt drauf an, wie herum man den PC hält) von rechts-nach-links-) fallenden Steine bestimmen. Ordnen Sie die Steine so an, daß immer die unterste Reihe (bzw. die Reihe ganz links) gefüllt wird. Außerdem gibt es ein Hindernis in der Mitte des Spielfeldes, das Sie geschickt umlenken sollten. Da es nur eine „Steinform“ gibt, entfällt das sonst mögliche drehen der Steine. Der Computer zählt die gefüllten Reihen und gibt sie am Spielende als „Score“ aus.

Um in ausweglosen Situationen nicht zur BRK-Taste greifen zu müssen, können Sie mit der Taste = das Spiel jederzeit abbrechen.

Viel Spaß !

P.S.: Es wird eine Version 2.0 dieses Spiels geben, die dem Original noch näher kommt ! Coming soon...

```

*****
****  LINERUNNER  ****
****  PC-1401/02  ****
*****
      VON OAS

```

```

10:WAIT 0:PRINT " T
    ETRIS":POKE 24675,12
    7,9,25,41,70:PEM 5 L
    EERSTELLEN VOR "TETR
    IS"
12:POKE 24576,62:FOR X=
    24577 TO 24595:POKE
    X,65:NEXT X:POKE 246
    40,62:FOR X=24641 TO
    24659:POKE X,65:NEXT
    X
13:POKE 24595,62:POKE 2
    4659,62
14:CALL 1442:FOR X=0 TO
    150:NEXT X:R=0
15:PAUSE "GET READY >>>
    >
20:CLEAR :X=0:I=1:DIM X
    (1):RANDOM :X(10-
    RND 5)=54
25:PRINT "":CALL 1442:
    POKE 24650,127:FOR J
    =1 TO 10:POKE 24639+
    J,X(J):NEXT J
30:"X" POKE 24639+I,X
    OR X(I)
40:IF X(1)>0 PAUSE "*SC
    ORE: ";STR$ R;"*":
    PAUSE "*" GAME OVER
    *":END
50:IF (X(I+1) AND X)=X
    OR I=10 LET X(I)=X(I
    )+X:GOSUB "Y":I=1:X=
    2^RND 6:GOTO "X
60:IF INKEY$ ="Q" IF (X
    (I+1) AND (X/2))<X/
    2 LET X=X/2:IF X=.5
    LET X=1
70:IF INKEY$ ="Z" IF (X
    (I+1) AND (X*2))<X*
    2 LET X=X*2:IF X=128
    LET X=64
80:IF INKEY$ =" " LET X
    (1)=1:GOTO 40
90:POKE 24639+I,X(I)
100:I=I+1:GOTO "X
110:"Y" IF X(10)<127
    RETURN
120:R=R+1:FOR J=10 TO 1
    STEP -1:X(J)=X(J-1):
    POKE 24639+J,X(J):
    NEXT J:X(2)=0
130:RETURN

```

```

TRON HEISST DIE URFAS-
SUNG DIESES SPIELS FUER
DIE SPC-1401/02. STEuern
SIE EINE LINIE MITTELS
DER TASTEN 2, 4, 8
UND 6. KOLLIDIEREN SIE
DABEI WEDER MIT DEM
DISPLAYRAND, NOCH MIT
SICH SELBST. HOECHSTES
ZIEL IST ES, DAS GE-
SAMTE SPIELFELD AUS-
ZUFUELLEN UND DAFUER
266 (DISPLAY-)PUNKTE ZU
KASSIEREN.
VIEL SPASS DABEI !

```

```

5:"L" CLEAR :WAIT 0:
    DIM Z(39):GOSUB 300
10:PAUSE " * LINERUNNER
    *":RANDOM
20:X=24660:Y=8:A=RND 2:
    Z(39)=127:Z(0)=127:C
    =20
30:IF A=2 THEN 50
40:B=1:A=RND 2:IF A=2
    LET A=-1
45:GOTO 60
50:A=0:B=RND 2:IF B=1
    LET B=.5
60:PRINT "Y":POKE 24640,
    127:POKE 24679,127:
    CALL 1442
70:"P"Z(C)=Z(C) OR Y:
    POKE X,Z(C)
80:IF INKEY$ ="8" IF Y>
    1 LET A=0:B=.5
90:IF INKEY$ ="2" IF Y<
    64 LET A=0:B=2
100:IF INKEY$ ="4" IF X<
    24679 LET B=1:A=1
110:IF INKEY$ ="6" IF X>
    24640 LET B=1:A=-1
120:X=X+A:Y=Y+B:C=X-2464
    0:IF Y>64 OR Y<.5
    THEN "O
130:IF (Z(C) AND Y)=Y
    THEN "O
140:S=S+1:GOTO "P
200:"O" CALL 17000:PAUSE
    " * GAME OVER *
210:PAUSE "*SCORE: ";
    STR$ S;"*":IF S>H
    PAUSE "NEW HIGHSCORE
    !":INPUT "NAME: ";N
    $:H=S
220:PAUSE "HI: ";N$;"*":
    STR$ H
230:S=0:FOR I=0 TO 39:Z(
    I)=0:NEXT I:GOTO 10
300:POKE 17000,0,0,&4F,&
    12,&5F,&61,&10,&DF,&
    60,&EF,&DF,&40,&7F,&
    42,&79,&2D,&E,&37:
    RETURN

```

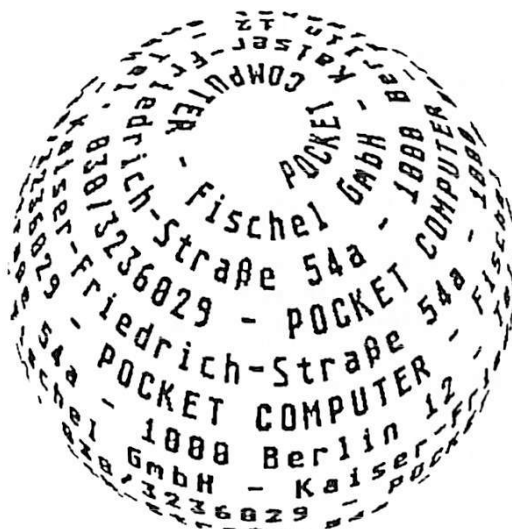
Wolfgang Röttger
 Fernstudium 16
 2300 Ziel 1

Werner Treitz
Forsthofstr. 44
6648 Wadern-Wadrill

F a m i l y - T e n n i s - Spiel für Sharp PC 1401/02

Das Family - Tennis Spielfeld wird mit 2 Spielern auf der rechten Hälfte des Displays dargestellt. Die Schläger der Spieler bestehen aus 2 Displaypunkten. Diese werden bei dem linken Spieler mit den Tasten "Q" und "Z" auf- und abwärts bewegt. Der Schläger des rechten Spielers wird mit den Tasten "x" und "+" bewegt. Das Spiel endet beim Spielstand von 7 Punkten. Der aktuelle Spielstand wird jeweils hinter den Spielern durch eine Punktreihe am Display dargestellt. Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß beim Spielen.

```
5:REM *WERNER TREITZ *
  *FORSTHOFSTR.44*
  *6648 WADRILL *
1010: CLEAR : PAUSE " * FAMILY-TENNIS*":
  PAUSE "NAME SPIELER":
  R": INPUT "LINKS=":
  O$: PAUSE "NAME SPIELER"
1011: INPUT "RECHTS=": T$
1015: WAIT 0: PRINT " *":
  CALL 1442: F=-1: K=-1: D=24: C=24: DIM Z(18)
1020: X=(LOG (2*D/3))/LOG 2): Z=2^(X-1): Y=2: H=2: Z(1)=Z: FOR I=2 TO 18: B=RND (3): ON B GOTO 1021,1022,1025
1021: Z(I)=Z(I-1): NEXT I: GOTO 1028
1022: Z(I)=Z(I-1)*2: IF Z(I)>64 LET Z(I)=64
1023: NEXT I: GOTO 1028
1025: Z(I)=Z(I-1)/2: IF Z(I)<1 LET Z(I)=1
1026: NEXT I
1028: I=0: FOR A=24651 TO 24668: GOTO 1040
1030: X=(LOG (2*C/3))/LOG 2): Z=2^(X-1): Y=2: H=1: Z(1)=Z: FOR I=2 TO 18: B=RND (3): ON B GOTO 1031,1032,1034
1031: Z(I)=Z(I-1): NEXT I: GOTO 1038
1032: Z(I)=Z(I-1)*2: IF Z(I)>64 LET Z(I)=64
1033: NEXT I: GOTO 1038
1034: Z(I)=Z(I-1)/2: IF Z(I)<1 LET Z(I)=1
1035: NEXT I
1038: I=0: FOR A=24668 TO 24651: STEP -1
1040: I=I+1
1060: IF Z<1 LET Z=1
1065: IF Z>64 LET Z=64
1070: IF INKEY$="*" LET D=D/2: IF D<3 LET D=3
1075: IF INKEY$="+" LET D=D*2: IF D>96 LET D=96
1080: IF INKEY$="Q" LET C=C/2: IF C<3 LET C=3
1085: IF INKEY$="Z" LET C=C*2: IF C>96 LET C=96
1090: POKE 24650, D: POKE 24669, C: POKE A, Z(I): POKE 24679, P: POKE 24640, L: POKE A, 0
1095: POKE 24645, 72, 42, 29, 42, 72: POKE 24670, 72, 42, 29, 42, 72: POKE 24641, 0, 0, 0
1100: Y=3: NEXT A
1105: ON H GOTO 1125, 1110
1110: IF C=(Z(18)+Z(18)/2) OR C=(Z(18)+Z(18)*2) THEN 1135
1115: F=F+1: L=L+2^F: IF L>64 THEN PAUSE "SIEMER": PAUSE T$: GOTO 1140
1120: GOTO 1135
1125: IF D=(Z(18)+Z(18)/2) OR D=(Z(18)+Z(18)*2) THEN 1135
1130: K=K+1: P=P+2^K: IF P>64 THEN PAUSE "SIEMER": PAUSE O$: GOTO 1140
1135: ON H GOTO 1020, 1030
1140: PAUSE "ENDSTAND": PAUSE (K+1), (F+1): END
```



Do not Sale !

Werner Treitz
Forstthofstr. 44
6648 Wadern-Wadrill

T i s c h t e n n i s - Spiel für Sharp PC 1401/02

Dieses Programm baut bei dem Computer auf der rechten Hälfte des Displays eine Tischtennisplatte auf. Die beiden Spieler werden beim Aufschlag dargestellt. Der Tischtennisschläger wird beim linken Spieler mit den Tasten "Q" und "Z" auf- und abwärts bewegt. Der Schläger des rechten Spielers wird mit den Tasten "x" und "+" bewegt.
Beim Start des Programms schlägt immer der rechte Spieler zuerst auf. Dieses Tischtennis-Spiel ist so programmiert, daß es nach den gültigen Tischtennisregeln gespielt werden kann. Das Spiel ist bei 7 Punkten zu Ende, dies ist die einzige Ausnahme der Regeln. Das Match würde bei 21 Punkten zu lange dauern. Es ist aber kein Problem, bis auf 21 Punkte zu erweitern. Der aktuelle Spielstand wird jeweils hinter den Spielern durch eine Punktreihe am Display dargestellt.
Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß beim Spielen.

```
5:REM *WERNER TREITZ *
    *FORSTHOFSTR.44*
    *6648 WADRILL *
500: CLEAR : PAUSE '* TISC
HTENNIS *': WAIT 0:
PRINT '*: CALL 1442: S
=530
505: X=4: Y=4
510: RANDOM : T=RND (4): E=
24651+T: V=550: W=RND
(3): U=2^(W-1): T1=RND
(4): E1=24660+T1: V1=5
90: W1=RND (3)
515: U1=2^(W1-1): M=800
520: RESTORE M: FOR D=2465
1 TO 24668: READ A:
POKE D, A: NEXT D
525: FOR I=1 TO 5: GOTO S
530: K=24651: L=24668: N=1:
G=1: H=1: B=X: O=0: GOTO
540
535: L=24651: K=24668: N=-1
: G=2: H=2: B=Y: O=3
540: RESTORE M: FOR D=K TO
L STEP N: READ A
545: GOTO V
550: IF D=E LET V=570:
GOTO 570
555: GOTO 585
560: IF B<>U LET B=B/2:
GOTO 585
565: V=580: GOTO 580
570: B=B*2: IF B>8 LET B=B
/4: V=560: GOTO 585
575: GOTO 585
580: B=U
585: GOTO V1
590: IF D=E1 LET V1=610: V
=585: GOTO 610
595: GOTO 630
600: IF B<>U1 LET B=B/2:
GOTO 630
605: V1=620: GOTO 620
610: B=B*2: IF B>8 LET B=B
/4: V1=600: GOTO 630
615: GOTO 630
620: B=U1
625: IF H=2 AND D<24660
LET V1=630: V=550
630: IF B<1 LET B=1
635: Z=A+B: IF Z<1 LET Z=1
640: IF Z>120 LET Z=120
645: IF INKEY$ ="*" LET X
=X/2: IF X<1 LET X=1
650: IF INKEY$ ="+" LET X
=X*2: IF X>64 LET X=6
4
655: IF INKEY$ ="Q" LET Y
=Y/2: IF Y<1 LET Y=1
660: IF INKEY$ ="Z" LET Y
=Y*2: IF Y>64 LET Y=6
4
665: POKE 24650, X: POKE 24
669, Y: POKE D, Z: POKE
D, Z: POKE 24679, F3:
POKE 24640, F4: POKE D
, A
670: POKE 24645, 72, 42, 29,
42, 72: POKE 24670, 72,
42, 29, 42, 72
675: NEXT D
680: ON H GOTO 685, 715
685: IF Y=B LET K=24668: L
=24651: N=-1: H=2: T=
RND (4): E=24659-T: V1
=630: V=550: W=RND (3)
: GOTO 695
690: GOTO 700
695: U=2^(W-1): GOTO 540
700: T=RND (4): E=24651+T+
0: V=550: W=RND (3): U=
2^(W-1): T1=RND (4): E
1=24660+T1+0: V1=590
705: W1=RND (3): U1=2^(W1-
1): B=X: F1=F1+1: F4=2^(
(F1-1)+F4: IF F1=7
THEN 760
710: GOTO 745
715: IF X=B LET K=24651: L
=24668: N=1: H=1: T=RND
(4): E=24660+T: V1=630
: V=550: W=RND (3):
GOTO 725
720: GOTO 730
725: U=2^(W-1): GOTO 540
730: T=RND (4): E=24651+T+
0: V=550: W=RND (3): U=
2^(W-1): T1=RND (4): E
1=24660+T1+0: V1=590
735: W1=RND (3): U1=2^(W1-
1): B=Y: F2=F2+1: F3=2^(
(F2-1)+F3: IF F2=7
THEN 760
740: GOTO 745
745: NEXT I: ON G GOTO 755
, 750
750: S=530: I=0: E=E-3: E1=E
1-3: GOTO 525
755: S=535: I=0: E=E+3: E1=E
1+3: GOTO 525
760: PAUSE "SPIELLENDE*":
PAUSE F2, F1: END
800: DATA 112, 16, 16, 16, 16
, 16, 16, 112, 24, 24, 112
, 16, 16, 16, 16, 16, 16, 1
12
```

1403-1403-1403-1403-1403

 Juergen Mueller
 Postfach 10033
 4060 Viersen 1

HANGMAN
 Bei dem folgenden Spiel-
 programm waehlt der Com-
 puter ein Wort aus den
 Datazeilen aus, dass der
 Spieler erraten muss
 Es darf immer nur ein
 Buchstabe geraten werden
 Richtig geratene Buch-
 staben und Zahlen setzt
 der Computer an der
 Stelle ein, an denen
 diese im Wort vorkommen

Wenn Sie die Datazeilen
 erweitern moechten,
 muessen Sie in Zeile
 520 den RND-Wert ent-
 sprechend erhoehen

Das Programm ist auch
 auf anderen Rechnertypen
 lauffaehig, wenn Sie
 in Zeile 550 den CALL-
 Befehl weglassen

```
500: "B" CLEAR : DIM Z$(0)
      *24: DIM A$(0)*24: DIM
      H$(0)*24: WAIT 100:
      RESTORE
510: PRINT "      HANGMA
      N"
520: RANDOM : Q=RND 7: FOR
      I=1 TO Q: READ Z$(0):
      NEXT I
530: A$(0)="-----
      -----"
```

```
540: A$(0)=LEFT$( A$(0),
      LEN Z$(0))
550: WAIT 0: PRINT A$(0):
      CALL 5311
560: W$=INKEY$ : IF W$=""
      THEN 560
570: H$(0)="": R=0
580: FOR I=1 TO LEN Z$(0)
590: IF W$=MID$( Z$(0), I,
      1) THEN 610
600: H$(0)=H$(0)+MID$( A$(
      0), I, 1): GOTO 630
610: H$(0)=H$(0)+W$
620: R=1
630: NEXT I
640: A$(0)=H$(0)
650: IF R>0 THEN 680
660: X=X+1
670: IF X>5 THEN 740
680: IF A$(0)=Z$(0) THEN
      710
690: IF A$(0)<>W$ THEN 54
      0
700: PRINT "ENDE"
710: WAIT 120: PRINT A$(0)
720: WAIT 200: PRINT "BRAV
      O "; STR$ X; " FEHLER
      "
730: GOTO 790
740: WAIT 200: PRINT STR$
      X; " FEHLER"
750: PRINT "DU BIST GEHAE
      NGT"
760: GOTO 790
770: DATA "HENKER", "FISCH
      EL", "BERLIN", "SHARP"
      , "PC-1403"
780: DATA "POCKET COMPUTE
      R", "ELECTRONIC CALCU
      LATOR"
790: INPUT "NEUES SPIEL?
      J/N "; N$
800: IF N$="J" THEN 500
810: END
```

 Das Spielprogramm ist
 auf jeden Basic-faehigen
 Computer lauffaehig

 BLACKJACK ,

```
10: "A" CLEAR : WAIT 100:
      PRINT "****B L A C K
      J A C K****"
20: Y=0: Z=0
30: GOSUB 190: D=A: PRINT
      "DIE BANK HAT "; D; "
      GEZOGEN"
40: GOSUB 240: P=A: PRINT
      "DU HAST "; P; "GEZOGE
      N"
50: GOSUB 290
60: Y=Y+1: A(Y)=A: P=P+A(Y
      )
70: PRINT "DU HAST "; A; "
      GEZOGEN": PRINT "DU H
      AST ZUSAMMEN "; P:
      GOTO 50
80: GOSUB 190
90: Z=Z+1: D=D: A(Z)=A: D=D
      +A(Z)
100: PRINT "DIE BANK ZIEH
      T "; A: PRINT "DIE BAN
      K HAT TOTAL "; D
110: IF D<=16 THEN 80
120: IF P>21 THEN 150
130: IF D>21 THEN 160
140: IF P>D THEN 160
150: PRINT "DU HAST VERLO
      REN": GOTO 170
160: PRINT "DU HAST GEWON
      NEN"
170: INPUT "NEUES SPIEL?
      J/N "; Q$: IF Q$="J"
      THEN 10
180: PRINT "SPIELVERDERBE
      R": END
190: RANDOM : A=1+(RND 10)
      : IF A=11 THEN 210
200: GOTO 230
210: IF D=A>21 THEN 220
220: A=1
230: RETURN
240: RANDOM : A=1+(RND 10)
      : IF A=11 THEN 260
250: GOTO 280
260: IF P=A>21 THEN 270
270: A=1
280: RETURN
290: INPUT "NEUE KARTE? J
      /N "; B$
300: IF B$="J" THEN 240
310: IF B$="N" THEN 80
```



The SLOTT

THE SLOTT PC-1403

Verwendete Peripherie: PC-1403

'The SLOTT' ist ein Spielprogramm aehnlich den einarmigen Banditen, wie sie in fast allen Spielhallen zu finden sind. Gestartet wird das Programm mit DEF A. Nach dem Eingeben der Namen beginnt das eigentliche Spiel. Alle Spieler haben am Spielbeginn das gleiche Guthaben. 500 Dollar. Der Spieler, der an der Reihe ist, gibt einen Einsatz ein. Danach beginnen sich die Walzen zu drehen. Bei gleichen Walzen gibt es einen Gewinn, sonst verliert man den Einsatz. Drueckt man ohne Einsatz bei der Einsatzabfrage ENTER so schaltet sich der Computer selbststaendig ab. (Das ist sehr vorteilhaft fuer das Spielen unter der Schulstunde.) Eingeschalten wird der Computer wieder mit BRK, dann muss man in den RUN-Modus gehen und mit DEF A das Spiel wieder fortsetzen. Vorsicht: Wird der Computer richtig abgeschaltet, dann kommt es zu einem MEMORY ALL CLEAR. Viel Spass beim Spielen wuenscht Clemens MOEDLIN.

Clemens Mödlin
Krottenbachstr. 104/6/4
A-1190 Wien

```
10:*****
20:* V1.2 The SLOTT *
30:* Clemens MOEDLIN *
40:* in Vienna 1988 *
50:*****
60:"A":RESTORE :IF SB=1
  THEN WAIT 50:GOTO 31
  0
70:RANDOM :WAIT 0:PRINT
  ""
80:FOR A=12338 TO 12347
  :READ W:POKE A,W:
  NEXT A
90:FOR A=12318 TO 12332
  :READ W:POKE A,W:
  NEXT A
100:FOR A=12396 TO 12382
  STEP -1:READ W:POKE
  A,W:NEXT A
110:FOR A=12411 TO 12407
  STEP -1:READ W:POKE
  A,W:NEXT A
120:CALL 1208
130:POKE 12313,0,0,62,0,
  0:POKE 12397,0,0,62,
  0,0:IF INKEY$ <>"*
  GOTO 210
140:POKE 12313,32,16,8,4
  ,2:POKE 12397,32,16,
  8,4,2:IF INKEY$ <>"*
  GOTO 210
150:POKE 12313,8,8,8,8,8
  :POKE 12397,8,8,8,8,
  8:IF INKEY$ <>"*
  GOTO 210
160:POKE 12313,2,4,8,16,
  32:POKE 12397,2,4,8,
  16,32:IF INKEY$ <>"*
  GOTO 210
170:GOTO 130
180:DATA 127,125,65,125,
  127,127,65,119,65,12
  7,127,65,85,85,127,1
  27,127,127,127,127
190:DATA 127,81,85,69,12
  7,127,65,95,95,127,1
  27,65,93,65,127
200:DATA 127,125,65,125,
  127,127,125,65,125,1
  27
210:WAIT 50:CLEAR :USING
  "#####"
220:INPUT "Anz. d. Spiel
  er (1-4) ":SP
230:IF SP<1 OR SP>4 THEN
  220
240:DIM NA$(SP),GH(SP),W
  Q(3)
250:FOR SL=1 TO SP:INPUT
  "Name: ";NA$(SL):GH(
  SL)=500:NEXT SL
260:INPUT "Eins. richtig
  (J/N) ":EG$
270:IF EG$="J" THEN 300
280:IF EG$="N" THEN 210
290:GOTO 260
300:FOR SL=1 TO SP
310:PRINT "Spieler ";NA$(
  SL);",":PRINT "Du b
  ist an der Reihe:"
320:PRINT "Guthaben: ";G
  H(SL);"$":ES=0
330:INPUT "Einsatz: ";ES
  :IF ES<0 OR ES>GH(SL
  ) THEN 330
340:IF ES=0 THEN LET SB=
  1:CALL 12345
350:WAIT 0:PRINT CHR$(2
  49);CHR$(124);CHR$(
  249);CHR$(124);
  CHR$(249)
360:FOR BP=12288 TO 1230
  8 STEP 10
370:FOR IS=1 TO 8:CALL 1
  208
380:ZZ=RND (10):ON ZZ
  GOTO 390,400,410,420
  ,430,440,450,460,470
  ,480
390:POKE BP,8,28,54,28,8
  :GOTO 490
400:POKE BP,62,62,62,62,
  62:GOTO 490
410:POKE BP,62,34,42,34,
  62:GOTO 490
420:POKE BP,54,42,28,42,
  54:GOTO 490
430:POKE BP,28,42,62,42,
  28:GOTO 490
440:POKE BP,42,28,62,28,
  42:GOTO 490
450:POKE BP,62,42,54,42,
  62:GOTO 490
460:POKE BP,20,42,20,42,
  20:GOTO 490
470:POKE BP,42,20,42,20,
  42:GOTO 490
480:POKE BP,42,28,42,28,
  42
490:NEXT IS
500:ZF=ZF+1:WQ(ZF)=ZZ
510:NEXT BP
520:ZF=0
530:FOR BP=1 TO 150:NEXT
  BP
540:WAIT 50
550:IF WQ(1)=WQ(2) THEN
  LET MU=3
560:IF WQ(1)=WQ(3) THEN
  LET MU=3
570:IF WQ(2)=WQ(3) THEN
  LET MU=3
580:IF WQ(1)=WQ(2) AND W
  Q(2)=WQ(3) THEN LET
  MU=6
590:MG=MU*ES:GH(SL)=GH(S
  L)+MG
600:IF MU=0 THEN LET GH(
  SL)=GH(SL)-ES
610:IF GH(SL)=0 THEN
  PRINT NA$(SL);", Du
  hast":PRINT "alles u
  erloren.":END
620:IF MU=0 THEN PRINT "
  Du hast ";ES;"$":
  PRINT "verloren.":
  GOTO 640
630:PRINT "Du hast ";MG;
  "$":PRINT "gewonnen.
  "
640:MG=0:MU=0:ES=0
650:IF SB=1 THEN LET SB=
  0:GOSUB 680:GOTO 300
660:NEXT SL
670:GOTO 300
680:IF SL=1 THEN LET SL=
  2:GOTO 700
690:IF SL=2 THEN LET SL=
  1
700:RETURN
```

Do not Sale!

PC-1403 SQUASH

```
*****
*
*   HMS - Software   *
*                   *
*   SQUASH          *
*                   *
```

```
*****
Wer im Wohnzimmer Squash
spielen will, braucht
einen PC-1403 und dieses
Programm. Die Maschinen-
routine sorgt dafuer,
dass der Ball nicht auf
dem Display spazieren
geht, auch wenn es zu
Beginn so aussieht.
Das Racket wird mit den
Cursortasten auf und ab
bewegt.
Fehlerfreies abtippen
und viel Spielversnuegen
wuenscht
Helge Schick
Haydnstr. 16
7012 Fellbach
```

Das BASIC Programm:

```
10:DATA 120,4,184,55,2,
    0,16,48,64,0,29,31,5
    5,2,0,16,48,0,0,28,3
    1,55,18,92,2,16
11:DATA 219,93,76,16,15
    1,0,82,55,16,151,0,8
    7,103,1,56,14,103,2,
    56,29,103,4,56
12:DATA 5,103,8,56,1,55
    ,16,151,1,87,103,96,
    56,11,209,90,16,151,
    1,82,16,48,29,82
13:DATA 55,16,151,1,87,
    103,3,57,16,209,210,
    45,20,16,151,4,87,10
    3,0,56,17,16,151
14:DATA 2,87,103,1,40,2
    3,16,151,4,2,0,82,44
    ,15,16,151,2,87,103,
    64,40,7,16,151
15:DATA 4,2,1,82,16,151
    ,5,87,103,1,56,17,16
    ,151,3,87,103,0,40,1
    7,16,151,5,2,1
16:DATA 82,44,9,16,151,
    3,87,103,28,56,69,16
    ,151,4,87,103,1,56,1
    0,16,151,2,87,209
17:DATA 90,82,44,8,16,1
    51,2,87,209,210,82,1
    6,151,5,87,103,1,56,
    9,16,151,3,87,67
18:DATA 82,44,7,16,151,
    3,87,66,82,120,151,2
    9,16,151,2,87,52,16,
    151,3,87,16,151
```

```
19:DATA 236,82,16,48,0,
    91,82,55,18,3,16,151
    ,1,85,16,151,2,87,19
    8,56,69,16,151
20:DATA 5,2,0,82,16,151
    ,7,87,67,82,103,10,4
    0,30,16,151,6,87,66,
    82,16,151,7,2,40
21:DATA 82,16,151,8,87,
    116,10,82,16,48,96,8
    7,208,90,82,120,151,
    20,16,151,8,87
22:DATA 66,82,16,151,7,
    87,116,53,16,152,60,
    82,16,48,0,2,127,82,
    55,16,151,7,2,40
23:DATA 82,16,151,6,87,
    67,82,16,151,3,2,0,8
    2,120,151,20,16,48,9
    6,87,209,210,82
24:DATA 55,16,151,7,87,
    0,255,79,67,103,0,41
    ,7,55,55,55,55,55,55
    ,120,151,16,120
25:DATA 151,38,120,151,
    50,120,151,102,120,1
    52,94,16,151,6,87,10
    3,0,41,19,55
30: " Pruefsumme
31: "B" RESTORE 10:B=0
32:FOR I=&9710 TO &9887
    :READ A:B=B+A:POKE I
    ,A:NEXT I
33:IF B<>23822 PRINT "D
    ATA ueberpruefen !":
    END
40:"A"
41:POKE &9700,0,12,32,4
    ,0,0,3,40,0
42:WAIT 0:PRINT "
    B: Sp:"POKE &
    3060,7:CALL 1208
43:CALL &9870
44:S=PEEK &9708:H=PEEK
    &9708
45:WAIT :PRINT "your sc
    ore: ";STR$ S:IF S<H
    THEN 50
46:PRINT "= Highscore !
    "
47:INPUT "enter your na
    me ";N$:N$=N$+"
    ":N$=LEFT$(N$,6)
48:FOR I=1 TO 6:POKE I+
    &9709,ASC MID$(N$,I
    ,1):NEXT I
49:END
50:N$="":FOR I=&970A TO
    &970F:N$=N$+CHR$
    PEEK I:NEXT I
51:PRINT "Highscore: ";
    N$;" ";STR$ H
52:END
```

Das Assemblerlisting:

```
9710 7804B8 JSR 04B8
9713 37 RET
9714 0200 LD A,00
9716 103040 LD X,3040
9719 001D LD L,1D
971B 1F LLD (X),A
971C 37 RET
971D 0200 LD A,00
971F 103000 LD X,3000
9722 001C LD L,1C
9724 1F LLD (X),A
9725 37 RET
9726 125C LD P,5C
9728 0210 LD A,10
972A DB EX A,(P)
972B 5D OUT PA
972C 4C LD A,PA
972D 109700 LD X,9700
9730 52 LD (X),A
9731 37 RET
9732 109700 LD X,9700
9735 57 LD A,(X)
9736 6701 CMP A,01
9738 380E JP Z,+0E
973A 6702 CMP A,02
973C 381D JP Z,+1D
973E 6704 CMP A,04
9740 3805 JP Z,+05
9742 6708 CMP A,08
9744 3801 JP Z,+01
9746 37 RET
9747 109701 LD X,9701
974A 57 LD A,(X)
974B 6760 CMP A,60
974D 380B JP Z,+0B
974F D1 CLR C
9750 5A ROL A
9751 109701 LD X,9701
9754 52 LD (X),A
9755 10301D LD X,301D
9758 52 LD (X),A
9759 37 RET
975A 109701 LD X,9701
975D 57 LD A,(X)
975E 6703 CMP A,03
9760 3910 JP Z,-10
9762 D1 CLR C
9763 D2 ROR A
9764 2D14 JP -14
9766 109704 LD X,9704
9769 57 LD A,(X)
976A 6700 CMP A,00
976C 3811 JP Z,+11
976E 109702 LD X,9702
9771 57 LD A,(X)
9772 6701 CMP A,01
9774 2817 JP NZ,+17
9776 109704 LD X,9704
9779 0200 LD A,00
977B 52 LD (X),A
```

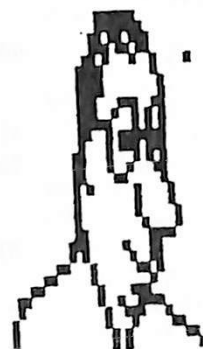
Do not Sale!

977C 2C0F JP +0F
 977E 109702 LD X,9702
 9781 57 LD A,(X)
 9782 6740 CMP A,40
 9784 2807 JP NZ,+07
 9786 109704 LD X,9704
 9789 0201 LD A,01
 978B 52 LD (X),A
 978C 109705 LD X,9705
 978F 57 LD A,(X)
 9790 6701 CMP A,01
 9792 3811 JP Z,+11
 9794 109703 LD X,9703
 9797 57 LD A,(X)
 9798 6700 CMP A,00
 979A 2811 JP NZ,+11
 979C 109705 LD X,9705
 979F 0201 LD A,01
 97A1 52 LD (X),A
 97A2 2C09 JP +09
 97A4 109703 LD X,9703
 97A7 57 LD A,(X)
 97A8 671C CMP A,1C
 97AA 3845 JP Z,+45
 97AC 109704 LD X,9704
 97AF 57 LD A,(X)
 97B0 6701 CMP A,01
 97B2 380A JP Z,+0A
 97B4 109702 LD X,9702
 97B7 57 LD A,(X)
 97B8 D1 CLR C
 97B9 5A ROL A
 97BA 52 LD (X),A
 97BB 2C08 JP +08
 97BD 109702 LD X,9702
 97C0 57 LD A,(X)
 97C1 D1 CLR C
 97C2 D2 ROR A
 97C3 52 LD (X),A
 97C4 109705 LD X,9705
 97C7 57 LD A,(X)
 97C8 6701 CMP A,01
 97CA 3809 JP Z,+09
 97CC 109703 LD X,9703
 97CF 57 LD A,(X)
 97D0 43 DEC A
 97D1 52 LD (X),A
 97D2 2C07 JP +07
 97D4 109703 LD X,9703
 97D7 57 LD A,(X)
 97D8 42 INC A
 97D9 52 LD (X),A
 97DA 78971D JSR 971D
 97DD 109702 LD X,9702

97E0 57 LD A,(X)
 97E1 34 PSH A
 97E2 109703 LD X,9703
 97E5 57 LD A,(X)
 97E6 1097EC LD X,97EC
 97E9 52 LD (X),A
 97EA 103000 LD X,3000
 97ED 5B POP A
 97EE 52 LD (X),A
 97EF 37 RET
 97F0 1203 LD P,03
 97F2 109701 LD X,9701
 97F5 55 LD (P),(X)
 97F6 109702 LD X,9702
 97F9 57 LD A,(X)
 97FA C6 BIT (P),A
 97FB 3845 JP Z,+45
 97FD 109705 LD X,9705
 9800 0200 LD A,00
 9802 52 LD (X),A
 9803 109707 LD X,9707
 9806 57 LD A,(X)
 9807 43 DEC A
 9808 52 LD (X),A
 9809 670A CMP A,0A
 980B 281E JP NZ,+1E
 980D 109706 LD X,9706
 9810 57 LD A,(X)
 9811 42 INC A
 9812 52 LD (X),A
 9813 109707 LD X,9707
 9816 0228 LD A,28
 9818 52 LD (X),A
 9819 109708 LD X,9708
 981C 57 LD A,(X)
 981D 740A ADD A,0A
 981F 52 LD (X),A
 9820 103060 LD X,3060
 9823 57 LD A,(X)
 9824 D0 SET C
 9825 5A ROL A
 9826 52 LD (X),A
 9827 789714 JSR 9714
 982A 109708 LD X,9708
 982D 57 LD A,(X)
 982E 42 INC A
 982F 52 LD (X),A
 9830 109707 LD X,9707
 9833 57 LD A,(X)
 9834 7435 ADD A,35
 9836 10983C LD X,983C
 9839 52 LD (X),A
 983A 10305C LD X,305C
 983D 027F LD A,7F

983F 52 LD (X),A
 9840 37 RET
 9841 109707 LD X,9707
 9844 0228 LD A,28
 9846 52 LD (X),A
 9847 109706 LD X,9706
 984A 57 LD A,(X)
 984B 43 DEC A
 984C 52 LD (X),A
 984D 109703 LD X,9703
 9850 0200 LD A,00
 9852 52 LD (X),A
 9853 789714 JSR 9714
 9856 103060 LD X,3060
 9859 57 LD A,(X)
 985A D1 CLR C
 985B D2 ROR A
 985C 52 LD (X),A
 985D 37 RET
 985E 109707 LD X,9707
 9861 57 LD A,(X)
 9862 00FF LD L,FF
 9864 4F LXN
 9865 43 DEC A
 9866 6700 CMP A,00
 9868 2907 JP NZ,-07
 986A 37 RET
 9870 789710 JSR 9710
 9873 789726 JSR 9726
 9876 789732 JSR 9732
 9879 789766 JSR 9766
 987C 78985E JSR 985E
 987F 109706 LD X,9706
 9882 57 LD A,(X)
 9883 6700 CMP A,00
 9885 2913 JP NZ,-13
 9887 37 RET

Durch
 Information
 vorn



Do not Sale!

- PC-1403 PANZERSPIEL -

Hier möchte ich mein neues Panzer-Spiel vorstellen. Es besteht fast nur aus Grafik (so gut es eben auf dem PC-1403 geht). Erster Start mit RUN alle andere: mit DEF "A". Bei der Wahl der Schwierigkeitsstufen gilt: Je niedriger die Zahl, desto höher der Schwierigkeitsgrad. Nach der Wahl erscheinen dann 2 Panzer und 1 Hindernis auf dem Display (der Linke Panzer ist Deiner). Steuerung: -8- Rohr nach oben; -2- Rohr nach unten; -5- Schuß.

P.S.: Wenn Ihr ähnliche Spiele oder Spielideen habt kommt Ihr sie mir ja zuschicken.

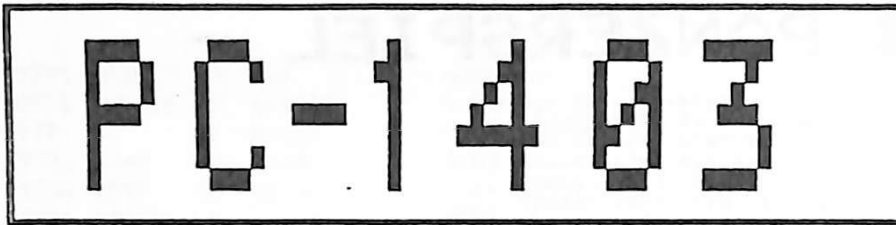
Meine Adresse: Günter Branz
Wielandstraße 26
7955 Ochsenhausen 1

G. Branz

```

5: CLEAR :MM$="G.BRANZ"
:L=1988
10:"A" POKE &F900,&12,&
5F,&61,&01,&DF,&02,&
1D,&34,&12,&04,&02,&
FF,&DB
15:POKE &F90D,&50,&02,&
F9,&DB,&50,&02,&FF,&
DB,&50,&02,&2F,&DB,&
51
20:POKE &F91A,&24,&26,&
2F,&03,&02,&0E,&34,&
02,&2C,&DB,&24,&26,&
2F
25:POKE &F927,&03,&02,&
0E,&34,&02,&1D,&DB,&
24,&26,&2F,&03,&02,&
0E
30:POKE &F934,&34,&02,&
6D,&DB,&24,&27,&2F,&
03,&02,&0E,&34,&02,&
7C
35:POKE &F941,&DB,&24,&
27,&2F,&03,&02,&1D,&
34,&02,&5E,&DB,&24,&
27
40:POKE &F94E,&2F,&03,&
37
45:A=63744:GOTO 80
50:FOR B=64000 TO 64030
STEP 2:POKE B,0,0:
POKE B+30,0,0:POKE B
+60,0,0:POKE B+90,0,
0:CALL A:NEXT B:
RETURN
55:POKE 64020,85,85,85,
85,85:POKE 64095,85,
85,85,85,85:POKE 640
60,8,8,62,0,8:CALL A
:RETURN
60:FOR B=C TO D:POKE B,
0,32,80,88,92,92,92,
88,40,8:CALL A:NEXT
B:RETURN
65:FOR G=1 TO E:NEXT G:
RETURN
70:FOR D=B TO :POKE D,
0,127,62,127,62,127,
8,8,8:CALL A:NEXT D:
RETURN
75:FOR D=B TO C STEP -1
:POKE D,8,8,8,127,62
,127,62,127,0:CALL A
:NEXT D:RETURN
80:GOSUB 50:C=63990:D=6
4052:GOSUB 60:E=100:
GOSUB 65
85:WAIT 0:PRINT "Das n
eue Spiel c 1988":
B=12320:A=1208:C=123
20:D=12320:GOSUB 60:
A=63744
90:E=600:GOSUB 65
95:WAIT 0:PRINT " by GU
NTER BRANZ":POKE 123
13,61,64,64,64,61:
CALL 1200:FOR B=1 TO
600:NEXT B
100:WAIT 150:PRINT "than
ks to J.DRESCHER !!!
"
105:PRINT "der Beste ist
":MM$:PRINT "mit ":
L:" Punkten"
110:WAIT 100:RANDOM :
PRINT " the GAM
E !!!":X=0:N=0:U=0:V
=0:J=0:K=0
115:INPUT "Schwierigkeit
sprad 1-5 ":U:IF U<1
OR U>5 OR U<> INT (U
) THEN 115
120:INPUT "Schussanzahl
(max 5) ":V:IF V<1
OR V>5 OR V<> INT (V
) THEN 120
125:PRINT "Treffsicherhe
it vom ":INPUT "Gesn
er (1-5) ":J:IF J<1
OR J>5 OR J<> INT (J
) THEN 125
130:U=U*10
135:GOSUB 50:B=63990:C=6
4004:GOSUB 70:B=6413
0:C=64107:GOSUB 75:Z
=0:B=RND (U):B=B+3:F
=8:W=2
140:Z=Z+1:X=X+1:C$=
INKEY$:IF Z=B LET Z
=0:BEEP 1:0=RND (J):
GOTO 130
145:IF C$="5" THEN 245
150:IF C$="8" AND F>1.
LET F=F/2
155:IF C$="2" AND F<64
LET F=F*2
160:POKE 64010,F,F,F:
CALL A:C$=INKEY$:IF
C$="5" THEN 245
165:Q=RND (2):IF Q=1 AND
W>2 LET W=W/2
170:IF Q=2 AND W<32 LET
W=W*2
175:R=127-W:POKE 64060,R
,R,R,R:CALL A:GOTO
140
180:IF O<>1 THEN LET W=W
/2:POKE 64107,W,W,W:
FOR G=64103 TO 64067
STEP -1:POKE G,W,W,W
:0:CALL A:NEXT G:T=6
4066:GOTO 260
185:POKE 64107,W,W,W:FOR
G=64103 TO 64067
STEP -1:POKE G,W,W,W
:0:CALL A:NEXT G:
POKE G,0,0,0:0:CALL
A
190:FOR G=64055 TO 64015
STEP -1:POKE G,W,W,W
:0:CALL A:NEXT G:
WAIT 80:PRINT "Sich
t aus dem Panzer"
195:GOSUB 50:GOSUB 55:C=
64035:D=64060:GOSUB
60
200:POKE B,0,32,80,88,92
,92,92,88,40,8:CALL
A:E=100:GOSUB 65
205:POKE B,0,32,80,88,92
,92,92,88,40,0:CALL
A:GOSUB 65
210:POKE B,0,32,80,88,92
,92,92,88,32,0:CALL
A:GOSUB 65
215:POKE B,0,32,80,88,92
,92,92,80,32,0:CALL
A:GOSUB 65
220:POKE B,0,32,80,88,92
,92,84,88,32,0:CALL
A:GOSUB 65
225:POKE B,0,32,80,88,92
,84,92,88,32,0:CALL
A:E=500:GOSUB 65
230:C=64066:D=64067
235:C=C-1:D=D+1:POKE C,2
8,62,127:POKE D,127,
62,28:CALL A:IF D<>6
4000 THEN 235
240:E=300:GOSUB 65:GOTO
335
245:BEEP 1:FOR I=64014
TO 64055:POKE I,0,F,
F:F:CALL A:NEXT I:
POKE I,0,0,0,0
250:IF F=W THEN 265
255:T=64055:N=N+1
260:POKE T,40,66,65,50,2
0:CALL A:POKE T,64,6
4,96,112,96:CALL A:E
=80:GOSUB 65:GOTO 30
5
265:FOR I=64065 TO 64100
:POKE I,0,F,F,F:CALL
A:NEXT I:WAIT 90:
PRINT " Sicht aus de
m Panzer"
270:GOSUB 50:GOSUB 55:C=
64035:D=64060:GOSUB
60:E=300:GOSUB 65
275:POKE D,36,90,93,88,8
6,90,84,34,8,8:CALL
A:E=50:GOSUB 65
280:POKE D-3,2,8,24,36,8
4,82,58,40,65,82,32,
64,0:CALL A:GOSUB 65
285:POKE D-3,64,96,112,1
20,114,96,112,113,12
0,96,64,64,0,0:CALL
A:GOSUB 65
290:POKE D-3,64,96,112,8
0,96,96,112,120,80,9
6,64,64:CALL A:E=600
:GOSUB 65:K=K+1
295:IF K+N=V THEN 305
300:GOTO 135
305:IF N+K=V PRINT " Du
hast KEINE Schuesse"
:PRINT "mehr. Punktet
auswertungs ":GOTO 3
15
310:GOTO 140
315:G=(((X*100-X)/V)*K)
+((80-J*10)*(80-U))-
N*10)+V*4:G= INT (G)
320:PRINT "ZEIT : ":Z:"
Einheiten":PRINT "TR
EFFER : ":K:PRINT "V
ERFEHLTE : ":N:PRINT
"Endpunkte :":G
325:IF G>L THEN LET L=G:
PRINT " NEUER REKORD
!!!":INPUT "NAME :
":MM$
330:GOTO 105
335:PRINT " Dein Panzer
ist Schrott":PRINT
GAME OVER":
GOTO 105
340:CALL A:FOR G=1 TO 52
22:NEXT G

```



Andreas Banholzer
Uferweg 2
7700 Singen

Das Programm "Rollo" (Heft 1,87) für den PC-1401 wurde umgeschrieben und mit Tönen versehen. Dazu diente das Maschinenprogramm aus dem Anwendungshandbuch PC-1403. Die Spielregeln bleiben gleich: man muß versuchen die ansteigenden Balken durch Drücken der entsprechenden Zahl daran zu hindern. Die Höhe der Balken entspricht der Tonhöhe. Erreicht ein Balken die oberste Stelle, so ist das Spiel aus und der Punktstand wird angezeigt.

Programmbeschreibung:

10,20 :Töne-programm wird in die Standardvariablen Z + Y eingepoked.
30,40 :DATA-zeilen für die Displayadressen und für Tonfolge
50 :Zahlen werden angezeigt, es ist nun leichter die richtige Zahl den einzelnen Balken zuzuordnen
60,70 :die Displayadressen werden in das Feld AD(9) eingelesen
80 - 170 :in dieser "Schleife" läuft das eigentliche Spiel: S wird durch die Zufallsfunktion RND erzeugt und die zugehörigen Displayadressen werden mittels PEEK abgefragt, halbiert und dann mit POKE überschrieben. Drückt man eine Zifferntaste so wird der Inhalt der entsprechenden Adressen eben verdoppelt, und die Tonhöhe in U eingepoked und das Töneprogramm aufgerufen. Mit J werden die Punkte gezählt und mit H die Höchstpunktzahl.
190-250 :Ist ein Spiel zuende wird aus der Schleife herausgesprungen und geprüft ob die Höchstpunktzahl erreicht ist, was dann ebenfalls mit der Punktzahl angezeigt wird. Am Ende wird gefragt ob man noch mal spielen möchte.

```
10 CLEAR : PAUSE "RO
LLO":T=64272:U=T+
11: DIM AD(9)
20 POKE T,2,255,52,1
8,95,89,101,16,21
9,223,78,255,47,5
,55
30 DATA 12298,12308,
12333,12343,12323
,12392,12382,1240
2,12377
40 DATA 184,141,115,
184,141,115
50 WAIT 0: PRINT " 1
2 3 4 5 6 7 8 9
": CALL 120
8: RANDOM :J=0
60 RESTORE 30: FOR I
=1 TO 9: READ AD(
I): POKE AD(I),64
,64,64,64,64
70 NEXT I
80 IF INKEY$ ="" TH
EN 120
90 S= VAL INKEY$
100 R= PEEK (AD(S))*2
: IF R>64 LET R=6
4
110 POKE (AD(S)),R,R,
R,R,R: POKE U,3*R
: CALL T: CALL 12
08
120 S= RND 9
130 L= PEEK (AD(S))/2
140 POKE (AD(S)),L,0,
L,0,L
150 IF L<1 THEN 180
160 J=J+1
170 GOTO 80
180 IF H=0 LET H=J
190 IF H<=J THEN PRI
NT "Klasse Du bis
t Bester": CALL 1
208: RESTORE 40:
FOR I=1 TO 6: REA
D A: POKE U,A: CA
LL T: NEXT I:H=J
200 WAIT 90: PRINT "
"; STR$ J;" PUNK
TE "
```

Pocket-Computer

Urs Wiki
Fröhlichstrasse 28
CH-5200 Brugg (AG)

GALGEN-MAN - ein Wörterratespiel für zwei Spieler auf dem PC-1403

Nach dem Start mit RUN wird man zuerst gefragt, ob man mit ("J") oder ohne ("N") Ton spielen will. Danach wird eine Graphik des Galgen-Man gezeigt. Hierzu den Computer auf den Kopf stellen. Nach dieser Einleitung gibt ein Spieler ein max. 22 Buchstaben langes Ratewort ein. Die eingegebenen Zeichen müssen alle Grossbuchstaben oder ein SPACE-Zeichen (=Leerschlagzeichen) sein, sonst merkt dies der Computer mit der Meldung "FALSCHES ZEICHEN !" und kehrt zur Eingabe zurück. Ist das Wort dann eingegeben, fragt der Computer noch einmal nach der Richtigkeit des Wortes. Hierzu "J" oder "N" drücken. Im Falle von "N" kann man das Ratewort noch einmal eingeben. Bei "J" beginnt das eigentliche Spiel. Links vom Doppelpunktzeichen erscheint ein Fragezeichen. Rechts die Anzahl der zu ratenden Buchstaben, dargestellt durch Striche. Der zweite Spieler drückt nun die Taste eines Buchstabens. Dieser erscheint am Platz des Fragezeichens. Diese Eingabe darf ebenfalls nur Grossbuchstaben oder das SPACE-Zeichen umfassen, ansonsten fängt der Computer die Eingabe ab. Im Falle eines gültigen Zeichens wird das Ratewort auf das eingegebene Zeichen hin durchsucht. Falls das Zeichen vorkommt wird es, so oft es im Ratewort enthalten ist, an der entsprechenden Stelle angezeigt. Nun kann der Spieler eine weitere Eingabe tätigen. Ist aber ein Zeichen nicht im Ratewort enthalten, erscheint die Graphik des Galgen-Man, und zwar umso grösser, je mehr falsche Eingaben erfolgt sind. Bei 6 Fehleingaben ist das Spiel beendet. Links steht die Anzahl der gescheiterten Versuche. Während einer Zeicheneingabe (besser gesagt bei der Wortanzeige) kann man durch Drücken auf die Taste "<" die falschen Buchstaben abrufen, die man schon getätigt hat. Sollte aber dennoch ein falsches Zeichen ein zweites Mal eingegeben werden, so fängt dies der Computer ab. Weiter kann, ebenfalls bei Wortanzeige, mit der Taste ">" eine Eingabe erfolgen. Bei dieser INPUT-Eingabe kann man dann das ganze Wort eingeben, wenn man glaubt, es zu kennen. Die Auswertung erfolgt gleich wie bei der Zeichen-Eingabe. Als Drittens ist es möglich, mit der Taste "SML" die Lösung abzurufen. Dann ist aber auch das Spiel zu Ende. Wer sich lieber selbst abfragen lassen will, kann das Programm mit Wörter-DATA-Zeilen und einer RND-Wahl des Computers abändern oder erweitern. Doch nun genug des Redens - VIEL SPASS !!!

LISTING

```
1000:REM GALGEN-MAN
1010:POKE &FA00,&03,&FF,&02,&FF,&10,&FA,&0E,&52,&12,&5F,&61,&10,&DF,
    &4E,&90,&12
1020:POKE &FA10,&5F,&60,&EF,&DF,&4E,&FF,&6B,&08,&7C,&FA,&2A,&42,&7C,
    &FA,&04,&10
1030:POKE &FA20,&FA,&15,&DA,&52,&75,&FF,&DA,&7D,&FA,&04,&12,&5F,&61,
    &20,&DF,&37
1040:POKE &FA30,&F4,&94,&10,&FA,&37,&52,&37
1050:CLEAR:WAIT 0:IS=CHR$ 95:US=IS:LS=IS:RS=CHR$ 92:VS=","
1060:PRINT "BEEP AN (J/N) ?":CALL &FA30:IF PEEK &FA37=8 LET P=1:BEEP P:
    GOTO 1090
1070:IF PEEK &FA37=0 GOTO 1090
1080:GOTO 1060
1090:PRINT " +--+ GALGEN-MAN +--+ ":CALL &1494:W=6:GOSUB 1460:W=0
1100:DIM B$(22)*1,S$(22)*1,A$(0)*23,M$(0)*24,F$(6)*1:GOSUB 1630
1110:INPUT "RATEWORT: ";A$(0)
1120:IF LEN A$(0)<1 OR LEN A$(0)>22 PAUSE "1 BIS 22 BUCHSTABEN !":GOTO
    1110
1130:FOR I=1 TO LEN A$(0):IF ASC MID$(A$(0),I,1)<65 AND ASC MID$(A$
    (0),I,1)<>32 GOTO 1160
1140:IF ASC MID$(A$(0),I,1)>90 AND ASC MID$(A$(0),I,1)<>32 GOTO 1160
1150:NEXT I:GOTO 1170
```

Fischel GmbH

Do not Sale!

Pocket-Computer

```
1160:PAUSE "FALSCHES ZEICHEN !":GOTO 1110
1170:GOSUB 1710:PAUSE"KONTROLLE ":":PRINT CHR$ 91;A$(0);CHR$ 93:CALL
&1494:BEEP P
1180:PRINT "WORT OKAY (J/N) ?":CALL &FA30:IF PEEK &FA37=8 GOTO 1210
1190:IF PEEK &FA37=0 GOTO 1110
1200:GOTO 1180
1210:W=0:BEEP P:GOSUB 1630:GOTO 1380
1220:Z=0:IF P=1 CALL &FA00
1230:T=63:PRINT CHR$ T;"":M$(0):CALL &FA30:POKE &FA38,ASC INKEY$:IF
M$(0)=A$(0) PAUSE "BRAVO - GEWONNEN !":GOTO 1600
1240:IF PEEK &FA37=36 GOSUB 1660:PAUSE "LOESUNG ":":GOTO 1560
1250:IF PEEK &FA37=21 INPUT "WORT: ";M$(0):M$(0)="*"+M$(0)+"*":Y$=CHR$
92:GOTO 1410
1260:IF PEEK &FA37=21 GOTO 1250
1270:IF PEEK &FA37=16 GOTO 1440
1280:IF PEEK &FA38<65 AND PEEK &FA38>32 OR PEEK &FA38>90 AND PEEK &FA38
<>32 GOTO 1230
1290:T=PEEK &FA38:PAUSE CHR$ T;"":M$(0):Y$=CHR$ T
1300:Q=1:IF LEN Y$<>1GOTO 1220
1310:IF Y$=B$(Q)LET S$(Q)=B$(Q):Z=Z+1:N=N+1
1320:Q=Q+1:IF Q>LEN A$(0) GOTO 1340
1330:GOTO 1310
1340:IF Z>=1 GOSUB 1630:GOTO 1380
1350:Q=1:GOTO 1680
1360:W=W+1:GOSUB 1460:F$(W)=Y$:Z=1:IF W=5 GOSUB 1660:PAUSE "LETZTER VER
SUCH !"
1370:IF W>=6 GOSUB 1660:PAUSE "GAME OVER !":PAUSE "LOESUNG ":":GOTO 1560
1380:BEEP P*Z:M$(0)=S$(1)+S$(2)+S$(3)+S$(4)+S$(5)+S$(6)+S$(7)+S$(8)+
S$(9)+S$(10)
1390:M$(0)=M$(0)+S$(11)+S$(12)+S$(13)+S$(14)+S$(15)+S$(16)+S$(17)+S$(18)
+S$(19)
1400:M$(0)=M$(0)+S$(20)+S$(21)+S$(22)
1410:IF MID$(M$(0),2,LEN A$(0))=A$(0) GOSUB 1630:PAUSE "BRAVO - GEWONN
EN !":GOTO 1600
1420:IF PEEK &FA37=36 POKE &FA37,0:GOTO 1360
1430:GOTO 1220
1440:BEEP P:PAUSE "FALSCHER BUCHSTABEN ":":M$(0)=F$(1)+V$+F$(2)+V$+F$(3)
+V$+F$(4)+V$
1450:M$(0)=M$(0)+F$(5):PRINT CHR$ 91;M$(0);CHR$ 93:CALL &1494:GOTO 1380
1460:IF P=1 GOSUB 1660
1470:PRINT "VERSUCH ";STR$ W
1480:POKE 12351,8,127,127,14,11,9,8,8,8,8,8,8,62,34,127,54,42,65,28
1490:POKE 12370,34,65,62
1500:IF W>=2 POKE 12373,28,28,107,1,1,1,1,1:POKE 12396,1,1,1,1
1510:IF W>=3 POKE 12376,65,65,65,65,65:POKE 12396,65,65,65,65
1520:IF W>=4 POKE 12376,93,93,93,93,93:POKE 12396,93,93,85,93
1530:IF W>=5 POKE 12400,6,6,6,6,6,6,4,4,4,4,4:POKE 12381,4,6,3
1540:IF W>=6 POKE 12400,54,54,54,54,54,54,20,20,20,20,20:POKE 12381,20,
54,99
1550:POKE 12328,127,6,14,21:CALL &1494:RETURN
1560:GOSUB 1710:FOR Q=1 TO LEN A$(0)+1:M$(0)=CHR$ 91:FOR J=1 TO LEN A$
(0):M$(0)=M$(0)+S$(J):NEXT J
1570:M$(0)=S$(1)+S$(2)+S$(3)+S$(4)+S$(5)+S$(6)+S$(7)+S$(8)+S$(9)+S$(10)
+S$(11)
1580:M$(0)=M$(0)+S$(12)+S$(13)+S$(14)+S$(15)+S$(16)+S$(17)+S$(18)+S$(19)
+S$(20)
1590:M$(0)=M$(0)+S$(21)+S$(22):PRINT CHR$ 91;M$(0);CHR$ 93:CALL 1208:
S$(Q)=B$(Q):NEXT Q:CALL &1494
1600:PRINT "NOCHMAL (J/N) ?":CALL &FA30:IF PEEK &FA37=8 GOTO 1050
1610:IF PEEK &FA37=0 END
1620:GOTO 1600
```

Fischel GmbH

Do not - 43 - Sale !

Pocket-Computer

```
1630:IF P<>1 RETURN
1640:CALL &FA00:RETURN
1650:GOTO 1640
1660:IF P<>1 RETURN
1670:CALL &FA00:RETURN
1680:IF Y$=F$(Q) GOSUB 1630:PAUSE "SCHON BEBUTZT !":GOTO 1430
1690:Q=Q+1:IF Q>W GOTO 1360
1700:GOTO 1680
1710:I$=CHR$ 95:FOR Q=1 TO LEN A$(0):B$(Q)=MID$(A$(0),Q,1):S$(Q)=I$:
NEXT Q:FOR Q=1 TO 5:F$(Q)=I$:NEXT Q
1720:IF LEN A$(0)<22 FOR Q=LEN A$(0)+1 TO 22:B$(Q)="" :S$(Q)="" :NEXT Q
1730:BEEP P:RETURN
1740:END
```

PS: Den einen oder anderen ist es vielleicht aufgefallen, dass dieses Spiel stark dem "HANG-MAN" auf dem PC-1401/02 gleicht, und das ist richtig. Denn "GALGEN-MAN" ist eigentlich das selbe Spiel - nur eben auf dem PC-1403.

VIEL SPASS BEIM RATEN UND SPIELEN WÜNSCHT

No link

Zum Schluss noch Erläuterungen zu den beiden Maschinen-Programmen

```
(1)FA00: 03 LIB   FF
FA02: 02 LIA    FF
FA04: 10 LIDP   FA0E
FA07: 52 STD
FA08: 12 LIP    5F
FA0A: 61 ORIM  10
FA0C: DF OUTC
FA0D: 4E WAIT  90
FA0F: 12 LIP    5F
FA11: 60 ANIM  EF
FA13: DF OUTC
FA14: 4E WAIT  FF
FA16: 6B TEST  08
FA18: 7C JPNZ  FA2A
FA1B: 42 INCA
FA1C: 7C JPNZ  FA04
FA1F: 10 LIDP   FA15
FA22: DA EXAB
FA23: 52 STD
FA24: 75 SBIA  10
FA26: DA EXAB
FA27: 7D JPNC  FA04
FA2A: 12 LIP    5F
FA2C: 61 ORIM  20
FA2E: DF OUTC
FA2F: 37 RTN
```

```
(2)FA30: F4 CAL14 94
FA32: 10 LIDP  FA37
FA35: 52 STD
FA36: 37 RTN
```

Programm (1) erzeugt einen aufsteigenden Ton, dessen WAIT-Intervall sich auf 0 verkleinert. Das Programm wird mit CALL &FA00 gestartet, kann aber dann jederzeit mit "BRK" gestoppt werden. Die Anzahl der Durchläufe ist folgendermassen definiert: 255-PEEK &FA25: Will man also die Anzahl der Durchläufe bestimmen, muss man den Wert in die Speicherzelle &FA25 poken. Programm (2) habe ich entwickelt, da ich nicht wusste, in welche Speicherzelle der Computer die Tasten-Werte nach CALL &1494 bzw. CALL &14DA poket. Ich habe das Problem dann so umgangen, indem ich den Tasten-Wert in der Speicherzelle &FA37 ablege und die dann nach ihrem Wert abfrage.

Spruch des Monats

NIEMAND, DER NICHT WEISS,
FISCHELS SOFTWARE IST GANZ HEISS!



Gunter Albrecht
Zugspitzstraße 25
8901 Langweid

PC-1403 AUTORENNEN

Das folgende Programm 'Autorennen' wurde bereits einmal von Herrn Horst Keller, bei dem ich mich an dieser Stelle auch gleich bedanken möchte, in "Alles für SHARP-Computer" Heft 3/87 Seite 31 für den Sharp PC-1401/02 veröffentlicht. Den Maschinenspracheteil habe ich nun auf den PC-1403 mit 24-stelliger Anzeige umgeschrieben. Auf eine nochmalige Erklärung des ML-Listings möchte ich an dieser Stelle verzichten und nur das dazugehörige Basic-Listing aufzeigen. Da dieses Programm einen sehr großen Datenspeicher für die Festlegung der Rennstrecken benötigt, muß der PC-1403 mit einer 32 KB-Speichererweiterung ausgerüstet sein. Gestartet wird das Programm mit 'RUN'. Dadurch werden das Maschinenprogramm und die Rennstrecken automatisch eingelesen. Sind diese bereits im Speicher vorhanden kann das Programm auch mit 'DEF .' begonnen werden. Die Steuerung des Rennwagens erfolgt über die 'X->M' Taste (Fahrzeug steuert nach oben) und über die '=' Taste (Fahrzeug steuert nach unten). Mit der '*' Taste kann das Spiel nach einem Fahrfehler unterbrochen werden. Den Rest erklärt das Programm selber. Nun wünsche ich viel Spaß beim ausprobieren.



```
10: REM Autorennen
20: CLEAR:Z=&F9E0:PAUSE "Autorennen":PAUSE "Bitte warten Sie !"
   :CALL 1208
30: POKE Z,&80.2.8.&DB.&12.6.2.0.&DB.&12.7.2.0.&DB.&12.4.2.&FF.&DB,
   &12.5.2.&2F.&DB,3
40: POKE Z+25.0.6.&57.4.&C2.&52.&DA.&67.&1E.&DA.&29.&0A.&12.4.2.&2C
   ,&DB.&12.5.2.&30
50: POKE Z+46.&DB.3.0.6.&57.4.&C2.&52.&DA.&67.&0F.&DA.&29.&0A.&12.
   4.2.&1D.&DB,3.0.6
60: POKE Z+68.&57.4.&C2.&52.&DA.&67.&0F.&DA.&29.&0A.&12.4.2.&6D.&DB
   .3.0.6.&57.5.&C2
70: POKE Z+89.&52.&DA.&67.&0F.&DA.&29.&0A.&12.4.2.&7C.&DB,3.0.6.&57
   .5.&C2.&52.&DA.&67
80: POKE Z+110.5.&DA.&29.&0A
90: POKE Z+114.&EE.&68.&80.&67.&37.&28.9.&DB.&5A.&2A.2.&37.&DB.&2C,
   &0B.&67
100: POKE Z+130.&1F.&28.7.&DB.&D2.&2A.2.&37.&DB.&59.&88.&DB.&10.&30
   .&0B.&57.&46.&63,0
110: POKE Z+149.&38.2.&37.&80.&59.&88.&DB.&57.&44.&59.&52.&10.&30,
   &0C.&52.&10.&30.&0D
120: POKE Z+167.&52.&86.&10.&FB.&0A.&53.&87.&11.&0B.&53.&78.4.&B8,
   &87.&63.0.&28.7.&86
130: POKE Z+186.&63.0.&28.2.&37.2.0.7.&42.&67.&4F.&29.5.2.0.&34.&4E
   .&58.&2F.3.&2D.&C1
140: POKE Z+208.0.0.0.0.0,0
150: GOSUB "A":GOSUB "S":GOSUB "D":GOSUB "F":GOSUB "G":GOSUB "H"
   BEEP 3
160: ", " INPUT "Welche Bahn (1-6) ? ";I:WAIT 0:PRINT ""
170: IF I=1 LET A=62800:PAUSE "Rennbahn":GOTO 240
180: IF I=2 LET A=61700:PAUSE "Kurven":GOTO 240
190: IF I=3 LET A=60600:PAUSE "Engstellen":GOTO 240
200: IF I=4 LET A=59500:PAUSE "Gegenverkehr":GOTO 240
210: IF I=5 LET A=58400:PAUSE "Hindernisse":GOTO 240
220: IF I=6 LET A=57300:PAUSE "Kombination 1-5":GOTO 240
230: GOTO 160
240: H=INT((A-1)/256):L=A-1-256*H:POKE &F9E7,L:POKE &F9EC,H:
   INPUT "Geschwindigkeit < 250 ? ";V:PRINT ""
250: POKE &FAA8,(255-V)
260: H=INT((A+1074)/256):L=A+1074-256*H:POKE &FA96,H:POKE &FA9B,L
270: CALL Z:WAIT 0:PRINT "":P=(256*PEEK &FB0B+PEEK &FB0A-A-74)/5:
   IF P<200 WAIT 99:PRINT "Crash bei KM ";STR$ P:WAIT 0:GOTO 290
280: WAIT 100:PRINT "Strecke geschafft ! !":WAIT 0:GOTO 160
290: WAIT 100:PRINT "Spiel anhalten => (*) ?":QS=INKEYS:WAIT 0:
   PRINT "":IF QS="" THEN GOTO 160
300: GOTO 270
310: "A" A=62800:E=A+1005:P=0
320: RANDOM:Y=99:POKE A.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y.Y
   Y.Y.Y.Y.Y.Y,Y
330: FOR I=A+25 TO E STEP 5
340: IF R=2 LET R=RND 3:ON R GOTO 370,470,420
350: IF R=1 LET R=RND 2:ON R GOTO 370,470
360: IF R=3 LET R=RND 2:ON R GOTO 420,470
370: R=1:IF Y=120 LET Y=113:R=3:GOTO 470
380: IF Y=113 LET Y=120:GOTO 470
390: IF Y=99 LET Y=113:GOTO 470
400: IF Y=71 LET Y=99:GOTO 470
410: IF Y=15 LET Y=71:GOTO 470
420: R=3:IF Y=15 LET Y=71:R=1:GOTO 470
430: IF Y=71 LET Y=15:GOTO 470
440: IF Y=99 LET Y=71:GOTO 470
450: IF Y=113 LET Y=99:GOTO 470
460: IF Y=120 LET Y=113:GOTO 470
470: POKE I.Y.Y.Y.Y,Y
480: NEXT I
```

DURCH INFORMATION VORN

```
490: GOTO 940
500: "S" A=61700:E=A+975:P=0
510: Y=99:POKE A,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,
Y,Y,Y,Y
520: POKE A+20,71,71,71,71,71
530: FOR I=A+25 TO E STEP 50
540: POKE I,15,15,15,15,15,71,71,71,71,71,99,99,99,99,113,113,
113,113,113
550: POKE I+20,120,120,120,120,120,120,120,120,120,120,113,113,
113,113,113
560: POKE I+35,99,99,99,99,99,71,71,71,71,71,15,15,15,15,15
570: NEXT I
580: GOTO 940
590: "D" A=60600:E=A+1010:D=A+950:P=0
600: FOR I=A TO E:POKE I,65:NEXT I
610: RANDOM
620: FOR I=A+50 TO D STEP 25
630: Y=127-2^(RND 5):POKE I,Y,Y,Y,Y,Y
640: NEXT I
650: GOTO 940
660: "F" A=59500:E=A+1005:P=0
670: FOR I=A TO A+25:POKE I,65:NEXT I:RANDOM
680: FOR I=A+25 TO E STEP 10
690: R=RND 5:Y=65+2^R:POKE I,Y,Y,Y,Y,Y,65,65,65,65,65
700: NEXT I
710: GOTO 940
720: "G" A=58400:E=A+1005:P=0
730: FOR I=A TO A+25:POKE I,65:NEXT I:RANDOM
740: RANDOM:FOR I=A+25 TO E STEP 20
750: Y=65 OR 2^(RND 5) OR 2^(RND 5) OR 2^(RND 5):POKE I,Y,Y,Y,Y,Y
760: POKE I+5,65,65,65,65,65,65,65,65,65,65,65,65,65,65
770: NEXT I
780: GOTO 940
790: "H" P=1:A=57300
800: RANDOM:Y=99:POKE A,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y,
Y,Y,Y,Y,Y,Y,Y
810: E=A+205:GOSUB 330
820: A=A+200:FOR I=A TO A+15:POKE I,99:NEXT I:FOR I=A+15 TO A+25:
POKE I,71:NEXT I
830: E=A+225:GOSUB 530
840: A=A+200:E=A+205:D=A+200:GOSUB 600
850: A=A+200:E=A+205:GOSUB 670
860: A=A+200:E=A+205:GOSUB 730
870: POKE A-390,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,119,119,119,119,119,
119,119,119,119,119
880: POKE A-190,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,119,119,119,119,119,
119,119,119,119,119
890: POKE A-600,65,65,65,65,65
900: POKE A-210,93,93,93,93,93,93,93,93,93,93,73,73,73,73,73
910: POKE A-400,113,113,113,113,113,113,113,113,113,113,113
920: POKE A+5,119,119,119,119,119
930: P=0:A=A-800:GOTO 940
940: IF P=1 THEN RETURN
950: FOR I=A+1000 TO A+1079:POKE I,0:NEXT I
960: POKE A+1010,97,81,73,69,67,0,65,127,65,0,127,73,73,73,65,127,
,64,64,64,64,0,0,0,0
970: RETURN
```

Christian Reimann
 Erich-Ollenhauer-Str. 35
 6454 Bruchkoebel

* Squash - Training *
 (PC 1450)

Dieses Spielprogramm ist fast vollstaendig in Maschinensprache geschrieben. Deswegen ist das BASIC-Programm fuer Steuer- und Anzeigezwecke recht kurz. Das erste Mal wird das Programm mit RUN gestartet, damit das M.-Programm geladen wird. Danach kann mit DEF S gestartet werden. Nun wird der Schwierigkeitsgrad (Level 1-5) gewaehlt; auf dem Display erscheint *Bitte warten*. Nach einem kurzen Kontrollton und entsprechender Anzeige beginnt das Squashmatch. Der Computer schlaegt Baele von links auf. Der Spieler versucht mit den Tasten ,  den Schlaeger so zu bewegen, dass der Ball getroffen wird und zurueckfliegt. Jeder erfolgreiche Versuch wird akustisch angesagt und als 1 Punkt abgespeichert. Kurze und mehrere Steuerbefehle bewegen den Schlaeger am Praezisesten. Nach 50 ausgespielten Baellen erfolgt die Trefferanzeige und der Computer Passt das weitere Training dem jeweiligen Spielerfolg an. Soll das gleiche Spiel nochmals oder als Vergleichsmatch zu einem anderen Spieler ablaufen, ist mit DEF B zu starten. - Wer sich bis zur Meisterschaft vonspielt, hat wirklich eine schnelle Reaktion und gute Augen. (Notwendig sind auch gute Batterien oder noch besser eine externe Stromversorgung)

2. BASIC - Programm :

```

100:"S" WAIT : CLEAR : BEEP 1: PAUSE ">Squash-T
      raining": WAIT 0: PRINT "Level (1-5) ?":
      CALL 1440
110:Q#=INKEY$,L=VAL Q#: IF L<1 OR L>5 THEN 110
120:POKE &5828,30/L: POKE &5918,30/L
130:PRINT " Bitte warten !": CALL 1440
140:FOR I=0 TO 49: POKE &5A00+I,2^(RND 7-1):
      RANDOM : NEXT I: POKE &5A00+I,3
150:"B" CALL 1442: PAUSE "      Das": PAUSE "
      ## Match ##": PAUSE "      beginnt ": WAIT
      0: PRINT ""
160:POKE &7000,&7F,&55: POKE &703B,&08: POKE &5
      7FE,&04,&00: CALL &5800:J=PEEK &57FF
170:BEEP 1: WAIT 90: PRINT "      Du hast": PRINT
      "*" ;STR$ J;" Punkte *": PRINT "      bei Le
      vel ";STR$ L
180:PRINT "      erspielt !"
190:IF J<35 PRINT "      Ueben !": GOTO 130
195:IF L<5 PRINT "Neuer Einsatz":L=L+1: PRINT "
      bei Level ";STR$ L;" !": GOTO 120
200:BEEP 2: PRINT "*****": PRINT "Du
      bist Jetzt": PRINT "fit fuer die": PRINT "
      Meisterschaft !": END
  
```

1. Maschinenprogramm :

```

1:POKE &5800,&85,&02,&59,&0B,&84,&02,&FF,&0B,
  &87,&02,&70,&0B,&86
2:POKE &5800,&02,&03,&0B,&24,&05,&24,&06,&52,
  
```

```

&02,&00,&07,&07,&52,&06,&06,&86,&63
3:POKE &581E,&3A,&38,&43,&78,&05,&A0,&02,&50,
  &34,&4E,&05,&2F,&03,&78,&12,&01,&29
4:POKE &582F,&1E,&67,&0A,&28,&0D,&10,&70,&3B,
  &57,&02,&89,&10,&57,&FE,&55,&C9,&53
5:POKE &5840,&67,&03,&28,&0D,&10,&70,&3B,&57,
  &5A,&89,&10,&57,&FE,&55,&C8,&53,&10
6:POKE &5851,&57,&FE,&67,&80,&7E,&58,&E8,&67,
  &00,&7E,&58,&F0,&10,&70,&3B,&52,&2D,&51
7:POKE &5863,&57,&67,&01,&28,&03,&02,&01,&67,
  &02,&28,&03,&02,&02,&67,&04,&28,&03
8:POKE &5874,&02,&03,&67,&08,&28,&03,&02,&04,
  &67,&10,&28,&03,&02,&05,&67,&20,&28
9:POKE &5885,&03,&02,&06,&67,&40,&28,&03,&02,
  &07,&89,&10,&57,&FE,&55,&C7,&28
10:POKE &5895,&62,&53,&78,&58,&83,&83,&10,&57,
  &FF,&55,&C2,&53,&08,&07,&02,&00
11:POKE &58A5,&52,&02,&00,&07,&52,&24,&67,&03,
  &28,&02,&37,&05,&2D,&A9,&12,&5F,&61
12:POKE &58B6,&20,&0F,&02,&FF,&34,&4E,&06,&2F,
  &03,&78,&05,&A0,&86,&07,&05,&24,&07
13:POKE &58C7,&52,&02,&00,&06,&06,&52,&07,&07,
  &02,&90,&34,&4D,&2F,&02,&63,&03,&29
14:POKE &58D8,&14,&06,&06,&12,&5F,&61,&30,&0F,
  &02,&FF,&34,&4E,&06,&2F,&03,&37,&02
15:POKE &58E9,&07,&52,&02,&40,&79,&58,&5D,&02,
  &01,&52,&02,&01,&79,&58,&5D,&53,&06
16:POKE &58FA,&07,&02,&00,&52,&02,&00,&07,&52,
  &86,&02,&7C,&0B,&05
17:POKE &5907,&24,&07,&52,&02,&00,&06,&06,&52,
  &07,&07,&78,&05,&A0,&02,&75,&34,&4E
18:POKE &5918,&05,&2F,&03,&86,&63,&68,&29,&19,
  &02,&00,&52,&02,&00,&06,&52
19:POKE &5927,&79,&58,&8A
  
```

Sicher ist jedem das erste aller Computerspiele bekannt, sodaß es zum Spielverlauf selbst keiner langen Erklärung bedarf. Nach dem Abtippen muß das erste Mal mit DEF "A" gestartet werden (initialisieren). Jedes weitere Spiel kann dann mit DEF "B" begonnen werden. Spieler 1 steuert seinen "Schläger" mit [A] hinauf u. mit [Z] hinunter, Spieler 2 mit [-] u. [+]. Gewonnen hat, wer zuerst 3 Punkte erreicht.

```

10: "A" WAIT 0: CLEAR: CLS: DIM H(13)
20: CURSOR 5,0: PAUSE "T ";
30: PAUSE "E ";
40: PAUSE "H ";
50: PAUSE "H ";
60: PAUSE "I ";
70: PAUSE "S ";
80: CURSOR 3,0: GPRINT "10223A261C"
90: CURSOR 17,0: GPRINT "10223A261C"
100: CURSOR 4,1: PRINT "Wait a Moment ! "
110: FOR B=0 TO 6
120: H(B)=2*B+2*(B+1): H(B+7)=2*B+2*(B+1)
130: NEXT B
140: "B" WAIT 30: RANDOM: S0=0
150: CURSOR 0,1: INPUT " Sound ? (J/N) "; S0$
160: IF S0$="J" LET S0=1
170: CLS
180: POKE 10555,127
190: POKE 10619,127
200: POKE 10496,127
210: POKE 10560,127
220: XX=2: YY=1: PE=0: PZ=0
230: X=29: Y=6: V1=6: Y2=6: XE=10497: XZ=10554: GOSUB
240: X=X+XX: Y=Y+YY: BEEP 50,10,5
250: A$=INKEY$
260: IF A$="H" OR A$="Z" GOSUB 300
270: IF A$="+" OR A$="-" GOSUB 450
280: IF X>56 GOTO 520
290: IF X<2 GOTO 590
300: IF Y<0 LET YY=-YY: Y=0
310: IF Y>12 LET YY=-YY: Y=12
320: Y3=INT(Y)

```

```

330: IF Y>6 LET X1=X+10560
340: IF Y<7 LET X1=X+10496
350: POKE X2,Y: X2=X1
360: POKE X1,H(Y3): H(Y3)
370: GOTO 240
380: POKE XE,0
390: IF A$="A" AND V1>1 LET V1=V1-2
400: IF A$="Z" AND V1<12 LET V1=V1+2
410: IF Y1<7 LET XE=10497
420: IF Y1>6 LET XE=10561
430: POKE XE,H(Y1)
440: RETURN
450: POKE XZ,0
460: IF A$="-" AND Y2>1 LET Y2=Y2-2
470: IF A$="+" AND Y2<12 LET Y2=Y2+2
480: IF Y2<7 LET XZ=10554
490: IF Y2>6 LET XZ=10618
500: POKE XZ,H(Y2)
510: RETURN
520: IF Y3=Y2 OR Y3=Y2-1 OR Y3=Y2+1 LET XX=-XX-
1: BEEP 50,100,7: GOTO 240
530: POKE XZ,0: POKE XE,0
540: BEEP 50,10,200
550: YY=(RND(6)+4)/10
560: PE=PE+1: CURSOR 15,0: PRINT PE," "; PZ
570: IF PE>7 CURSOR 15,1: BEEP 50,100,100: PRINT "E N
D": CALL 18006: END
580: XX=2: GOTO 230
590: IF Y3=Y1 OR Y3=Y1-1 OR Y3=Y1+1 LET XX=-
XX+1: BEEP 50,60,3: GOTO 240
600: POKE XZ,0: POKE XE,0
610: BEEP 50,5,200
620: YY=(RND(6)+4)/10
630: PZ=PZ+1: CURSOR 15,0: PRINT PE," "; PZ
640: IF PZ>7: CURSOR 15,1: BEEP 50,100,100: PRINT "E N
D": CALL 18006: END
650: XX=-2: GOTO 230

```

Länge: 1661 Bytes
 Stefan Meindl
 Duorakg. 40a/1/1, A1130 Wien / Österreich

Do not Sale !

Spielanleitung: Sechsendsechzig / PC-1500

Gespielt wird zu zweit (Mensch gegen Computer) mit einem französischen Blatt zu 32 Karten, die der PC-1500 mischt und verteilt. Dabei sind die Karten folgendermaßen bewertet: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun, Acht und Sieben = 0. Jeder erhält 6 Karten, 1 Karte gibt die Trumpffarbe an, und die restlichen 19 Karten sind als Talon verdeckt über der Trumpfkarte (20. Karte) abgelegt.

Der menschliche Spieler beginnt nun mit dem Ausspielen. Der Computer muß nun - wenn möglich - Farbe bekennen. Den Stich macht der Spieler mit der höheren Karte. Ist es nicht möglich, Farbe zu bekennen, muß Trumpf gespielt werden, der dann auf jeden Fall sticht. Kann weder getrumpft noch bekannt werden, muß eine beliebige andere (niedrige) Karte abgeworfen werden, die aber verloren geht.

Wer den Stich einkassiert hat, darf die oberste Karte des Talons aufnehmen, der andere die folgende. Als nächstes spielt dann der Spieler aus, der den letzten Stich gemacht hat. Die Trumpfkarte (unterste Talonkarte) erhält somit immer der, der bei einem Rest von 2 Talonkarten den Stich verliert.

Wer eine "Mariage" (Dame und König gleicher Farbe) ansagen kann, unmittelbar nachdem er einen Stich gemacht hat, bekommt 20 Punkte (bzw. 40 Punkte bei einer Trumpfmariage) zusätzlich gutgeschrieben. Er muß dann beide Karten gleichzeitig vorzeigen und anschließend eine davon ausspielen.

So versucht jeder, mindestens 66 Punkte zu erreichen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Hat dann der Gegenspieler weniger als 66 Punkte erreicht, so erhält der Gewinner einen Gutpunkt für dieses Spiel. Ist der Gegenspieler Schneider (bis 32 Punkte), gibt es 2 Gutpunkte, ein Schwarzspiel (0 Punkte) wird mit 3 Gutpunkten belohnt.

Endsieger ist, wer (nach beliebig vielen Einzelspielen) 7 Gutpunkte erreicht hat.

Wer im Verlauf des Spiels glaubt, die 66 Punkte ohne Aufnahme weiterer Talonkarten zu erreichen, kann - sobald er am Ausspielen ist - "zumachen". Von diesem Zeitpunkt an ist der Talon für beide Spieler gesperrt. Das Spiel ist somit nach weiteren 6 Stichen beendet, da dann die Karten, die noch "auf der Hand" waren, ausgespielt sind.

Die Bedienung des Programms läuft folgendermaßen ab:

Nachdem das Programm mit "RUN" gestartet wurde, zeigt der Computer die Trumpfkarte auf dem Display an. Sie kann auch später durch Drücken der Taste "T" wieder ins Gedächtnis zurückgerufen werden. Dann erscheint der Punktestand (noch 0 : 0, Computer : Mensch) und die Anzahl der noch verbleibenden Talonkarten (anfangs 20). Daraufhin werden die eigenen 6 Karten angezeigt, von denen eine durch Drücken der zugehörigen Funktionstaste auszuspielen ist, und dann invers erscheint. Bei einer "Mariage" muß als erstes die Karte, die hinterher ausgespielt werden soll, ausgewählt werden, um dann sofort (noch während des Invers-Schreibvorgangs) das passende Gegenstück auch noch zu aktivieren.

Der Computer übernimmt das Summieren beider Punktestände, die nach jedem Stich angezeigt werden. Falls der Computer gerade ausgespielt hatte, kann dies durch Betätigen der Taste "L" geprüft werden. "Zugemacht" wird mit der Taste "Z".

Am Schluß jedes Einzelspiels erscheint dann der Gesamtpunktestand, bei dem beide Spieler versuchen, 7 Punkte zu erringen.

Eckhart Baum

7713 Hüfingen,

An der Gierhalde 8

```

10: CLEAR :CLS :
    WAIT 0
15: RANDOM
20: DIM W$(7)*1, F$(
    3)*14, K(1, 7),
    W(7), M(3), F(31
    )
23: FOR I=0 TO 7:
    READ U$:W$(I)=
    U$:NEXT I
24: FOR I=0 TO 7:
    READ U:W(I)=U:
    NEXT I
25: F$(0)="081C3E7
    F3E1C08"
26: F$(1)="0C1E3E7
    C3E1E0C"
27: F$(2)="181C4E7
    F4E1C18"
28: F$(3)="081C4A7
    F4A1C08"
29: FOR I=0 TO 3:
    GPRINT F$(I);0
    ;:NEXT I
30: PRINT "SECHSUN
    DSECHZIG";
31: FOR I=0 TO 3:
    GPRINT F$(I);0
    ;:NEXT I
32: FOR I=1 TO 7:
    READ H:BEEP 1,
    H, 200:NEXT I
35: FOR I=0 TO 31:F
    (I)=0:NEXT I:P
    1=0:P2=0:N=0:Z
    1=0:ZU=0:D=0:Z
    =0:X=0
40: USING "####"
45: FOR I=0 TO 1:
    FOR J=1 TO 6
50: GOSUB 500:K(1,
    J)=A:NEXT J:
    NEXT I
52: GOSUB 500:T=A:
    GOSUB 440
55: IF N>15GOTO 32
    0
56: E=20-2*N:CLS :
    PAUSE P1;";";P
    2;" ";STR$(
    E*(E>0));" Tal
    onkarten"
57: G=0:GOSUB 560:
    GOSUB 400
60: GOSUB 610:K=K(
    0, J):F=INT (K/
    8):W=K-8*F
61: IF U<>10LET P1
    =P1+20+(F=H)*2
    0
63: M$=""
65: IF ZGOTO 201
67: Q=-23:S=0
70: FOR I=1 TO 6:L=
    K(1, I)
75: IF L=100GOTO 1
    10
80: O=INT (L/8):IF
    O<>FGOTO 110
90: P=L-8*O:M=P-W:
    IF M>0GOTO 100
95: IF -8-M+RND 2>
    QLET Q=-8-M:S=
    I
97: GOTO 110
100: M=M+4*(M=4)+3*
    (M=5)
105: IF 8-M+RND 2>0
    LET Q=8-M:S=I
110: NEXT I:IF Q<>-
    23GOTO 200
115: Q=12:TN=0:SZ=0
120: FOR I=1 TO 6:L=
    K(1, I)
122: IF L=100GOTO 1
    50
125: O=INT (L/8):P=
    L-8*O
130: IF O<>HGOTO 15
    0
135: TN=TN+1:IF P=6
    LET SZ=I
140: IF P-RND 2<0
    LET Q=P:S=I
150: NEXT I:IF SZ>0
    AND TN=2LET S=
    SZ:Q=6
152: IF Q<>12GOTO 2
    00
155: Q=12
160: FOR I=1 TO 6:L=
    K(1, I)
165: IF L=100GOTO 1
    90
170: O=INT (L/8):P=
    L-8*O
180: IF P-RND 2<0
    LET Q=P:S=I
190: NEXT I
200: GOSUB 470
201: K=K(0, J):Y=INT
    (K/8):U=K-8*Y
202: A=K(1, S):F=INT
    (A/8):W=A-8*F:
    G=1
203: IF F=YAND U>W
    LET G=0:GOTO 2
    06
204: IF Y=HAND Y<>F
    LET G=0
205: IF Z=0AND F<>Y
    AND F<>HLET G=
    0
206: K(0, J)=100:K(1
    , S)=100
207: IF D=1GOSUB 56
    0:GOTO 217
208: IF N<9GOTO 212
210: IF Z1GOTO 217
211: K(1-G, (G=1)*J+
    (G=0)*S)=T:X=1
    :Z1=3:IF G=1
    GOTO 215
212: GOSUB 500:K(0,
    J)=A:GOSUB 560
213: IF X=1LET X=0:
    GOTO 217
215: GOSUB 500:K(1,
    S)=A
217: N=N+1:IF N>9
    LET D=1
220: IF G=0LET P1=P
    1+W(W)+W(U):Z=
    0:BEEP 1, 200, 3
    0:CLS :PAUSE "
    Dein Stich !":
    BEEP 1, 200, 30:
    GOTO 55
225: P2=P2+W(W)+W(U
    ):BEEP 1, 50, 10
    0:CLS :PAUSE "
    Mein Stich !":
    Z=1:BEEP 1, 50,
    100
226: IF N>15GOTO 32
    0
227: E=20-2*N:CLS :
    PAUSE P1;";";P
    2;" ";STR$(
    E*(E>0));" Tal
    onkarten"
230: J=0:FOR I=1 TO
    6:L=K(1, I):O=
    INT (L/8):P=L-
    8*O:J=J+P*(P>6
    )+P*(O=H):NEXT
    I
234: S=0:M$="":FOR
    I=1 TO 6:L=K(1,
    I)
236: O=INT (L/8):P=
    L-8*O
238: IF L=100GOTO 2
    45
240: IF P=4OR P=5
    LET M(O)=M(O)+
    P:IF M(O)=9LET
    S=1:C=20+20*(O
    =H):M$=", meld
    e "+STR$(C):J=J
    +C
242: IF P=7AND O<>H
    AND C=0AND RND
    0<.8LET S=1
245: NEXT I:IF 66-P
    2<JAND P2-P1+J
    >30LET ZU=1
247: IF S<>0GOTO 30
    0
250: M=13:FOR I=1 TO
    6:L=K(1, I)
252: IF L=100GOTO 2
    65

```

```

255:O=INT (L/8):P=
    L-8*O
260:IF P-RND 2<M
    LET M=P:S=I
265:NEXT I
300:Z=1:GOSUB 470
310:GOTO 57
320:USING
325:CLS :PAUSE "Du
    hast ";P1;"Pu
    nkte":BEEP 1,2
    00,25
330:PAUSE "Ich hab
    e ";P2;"Punkte
    ":BEEP 1,50,10
    0
340:IF P2>=66AND P
    1<66PAUSE "Ich
    habe gewonnen
    ":P4=P4+1:BEEP
    1,50,40:GOTO 3
    47
341:GOTO 350
342:IF P1<33LET P4
    =P4+1:PAUSE "u
    nd Du bist Sch
    neider !"
343:IF P1=0LET P4=
    P4+1:PAUSE "un
    d S C H W A R
    Z !!!"
350:IF P1>=66AND P
    2<66PAUSE "Du
    hast gewonnen"
    :P3=P3+1:BEEP
    1,200,10:GOTO
    352
351:GOTO 354
352:IF P2<33LET P3
    =P3+1:PAUSE "u
    nd ich bin Sch
    neider !"
353:IF P2=0LET P3=
    P3+1:PAUSE "un
    d S C H W A R
    Z !!!"
354:IF (P1-65.5)*(
    P2-65.5)>=0
    PAUSE "--- REM
    IS ---"
355:USING "##":P4=
    P4-3*(Z1=2AND
    P2<66):P3=P3-3
    *(Z1=1AND P1<6
    6)
360:PAUSE "Spielst
    and (Sp:Co) ";
    P3;"":P4:BEEP
    1,100,100
370:IF P3>6PAUSE "
    Du bist Endsie
    ger !":BEEP 4,
    200,250:END
380:IF P4>6PAUSE "
    Ich bin Endsie
    ger !":BEEP 4,
    50,1000:END
390:GOTO 35
400:CLS
405:FOR J=0TO 5:
    GCURSOR J*24+6
410:A=K(0,J+1):IF
    A=100GOTO 420
415:GOSUB 530
420:NEXT J
430:RETURN
440:CLS :PRINT "Tr
    umpfkarte: ";:
    GCURSOR 82
445:A=T:H=INT (A/8
    )
450:GOSUB 530:
    PAUSE
460:RETURN
470:CLS :IF ZUAND
    Z1=0PRINT "Ich
    mache zu !":
    BEEP 3,50,500:
    N=10:Z1=2
475:PRINT "Ich spi
    ele ";:GCURSOR
    71
480:A=K(1,S):GOSUB
    530:PRINT M$:
    IF M$BEEP 1,50
    ,800
485:P2=P2+C:C=0:
    FOR I=0TO 3:M(
    I)=0:NEXT I
490:RETURN
500:REM
510:A=RND 32-1:IF
    F(A)<>0GOTO 51
    0
515:F(A)=1
520:RETURN
530:F=INT (A/8):W=
    A-8*F
540:GPRINT F$(F);0
    ;0;:PRINT W$(W
    );
545:IF F=HLET Q=
    PEEK &7875-18:
    GCURSOR Q:
    GPRINT "FFFF";
    :GCURSOR Q+18:
    GPRINT "FFFF";
550:RETURN
560:I=0
580:A=K(0,I):IF A>
    K(0,I+1)LET K(
    0,I)=K(0,I+1):
    K(0,I+1)=A:I=I
    -1:GOTO 580
590:I=I+1:IF I>5
    RETURN
600:GOTO 580
610:U=10
620:IF INKEY$=""
    GOTO 620
630:A=ASC INKEY$ :
    J=A-17:IF J=67
    GOSUB 440:
    GOSUB 400:GOTO
    620
635:IF J=59AND Z
    GOSUB 470:
    GOSUB 400:GOTO
    620
637:IF J=73AND Z1=
    0AND Z=0AND N>
    0CLS :PRINT "Z
    ugemacht !":
    BEEP 3,200,125
    :GOSUB 400:Z1=
    1:N=10:GOTO 62
    0
640:IF J<0OR J>5
    BEEP 2:GOTO 62
    0
642:IF J+N>15BEEP
    2:GOTO 620
645:FOR I=J*24+5TO
    I+15:A=POINT I
650:GCURSOR I:
    GPRINT 127-A;:
    NEXT I
660:IF INKEY$ "<")=""
    AND U=10LET U=
    J:GOTO 630
665:IF U=10GOTO 67
    0
666:K=K(0,J+1):F1=
    INT (K/8):W1=K
    -8*F1
667:K=K(0,U+1):F2=
    INT (K/8):W2=K
    -8*F2
668:IF F1=F2AND
    ABS (W1-W2)=1
    AND W1+W2=9AND
    N>0LET J=U:
    BEEP 1,200,200
    :GOTO 670
669:BEEP 2:GOTO 61
    0
670:J=J+1:RETURN
800:DATA "7","8","
    9","B","D","K"
    ,"Z","A"
810:DATA 0,0,0,2,3
    ,4,10,11
820:DATA 50,45,50,
    45,48,42,40

```

PC-1500 * INVISIBLE FLIGHT

PROGRAMMERKLAERUNG

Ein Verbrechen hat sich in London abgespielt, nun muessen Sie als einer der wichtigsten Dedektive von Scotland Yard (als Inspector Trout) den Gauner finden. Doch die Sache ist nicht einfach, der Verbrecher hat die Begabung sich unsichtbar zu machen.

<DEF> <A> - PROGRAMMPRESENTATION

<DEF> - SPIELBEGINN
Auf der Anzeige koennen Sie ein Maennchen erkennen, das ist Ihre Person, Inspector Trout. Rechts daneben steht <READY?> geschrieben, wonach der Rechner fragt, ob Sie bereit sind, dem unsichtbaren Gauner auf die Spur zu kommen.

***** Weiter rechts daneben ist ein vertikaler Trennbalken
* sichtbar, welcher das Fluchtgelaende und das Aufspuergeraet
* voneinander abtrennt.
SENSOR- AUFSPUERGERAET * Das Aufspuergeraet das Ihre Person bei sich traegt,
* dient zum schnellen Aufspueren des Feindes, in welcher
* Richtung er geflohen sein koennte.
* Sie koennen ein Pfeil erkennen, entweder nach links
* (Westen) oder rechts (Osten) deutend.
<N> = nahe * Daneben steht ein grosser <N> oder ein <F>, der angibt,
1km, 2km * ob sich der Feind nahe (Near) oder weit (Far) von Ihnen
* aufhaelt.
<F> = weit * Sie haben nun zwei Tasten des PC-1500 zur Verfuegung:
ueber 2km * ganz einfach die Tasten mit den numerischen Ziffern 2 + 3.
* (2 steht fuer 2km, also 2km in oestlicher oder westlicher
* Richtung). Dasselbe gilt fuer die Taste 3.
* Sollte sich nun der Verbrecher nahe (Near) von Ihnen auf-
***** halten, so waehlen sie besser 2km.
Es ist jedoch nur moeglich den Feind jeden Kilometer zu erwischen.
Sie koennen fuenf mal entweder 2- oder 3km gehen, wenn Sie ihn bis dann nicht gefunden haben hat er sich aus der Fluchtzone zurueckgezogen und Sie haben verloren.

```
10:REM : INVISIB
LE FLIGHT
20:REM : written
by R.Blaser
30:REM : (c) 198
8 REALISTIC SO
FTWARE
40:"A":CLS :BEEP
1,10,20
50:WAIT 200:PRINT
"REALISTIC SOF
TWARE present"
60:BEEP 1,10,20:
WAIT 200:PRINT
" YOU as INSP
ECTOR TROUT"
70:CLS :FOR G=150
TO 30STEP -1
80:A$="INVISIBLE
FLIGHT "
90:G:CURSOR G:BEEP
1,50,1:WAIT 0:
PRINT A$
100:NEXT G
110:FOR A=0TO 2
120:FOR B=20TO 0
STEP -1
130:BEEP 1,B,1:
NEXT B:NEXT A
140:BEEP 1,10,10:
WAIT 200:PRINT
" written 4/88
by R.Blaser"
```

```
150:"B":WAIT 0:
CLEAR :P=100
170:X2=RND 18
180:FOR Z=4TO 0
STEP -1:CLS
182:IF Z=4LET X1=9
:CURSOR 11:
PRINT "READY?"
185:CURSOR 19:
GPRINT 127
186:IF X1>18LET X1
=18
190:CURSOR X1:
GPRINT 8;123;6
3;123;8
195:IF X1>X2CURSOR
23:GPRINT 8;28
;62;8;8:GOTO 2
20
200:CURSOR 23:
GPRINT 8;8;62;
28;8
210:IF (X2-X1)>2
CURSOR 25:
PRINT "F":GOTO
240
215:CURSOR 25:
PRINT "N":GOTO
240
220:IF (X1-X2)>2
CURSOR 21:
PRINT "F":GOTO
240
```

```
300:IF X1=X2BEEP 1
,50,10:BEEP 4,
100,10:WAIT 20
0:PRINT "GOOD,
MR.TROUT..."
302:IF X1=X2WAIT 2
00:PRINT "Poin
ts =";P:WAIT 0
:GOTO 170
305:IF Z=0BEEP 2,2
00,10:BEEP 2,5
0,10:WAIT 200:
PRINT "bad Mr.
Trout he is Go
ne...":GOTO 10
310:NEXT Z
```



TARZAN + JANE

Hans-Otto Gabriel-Jürgens
Hemelinger Rampe 51
28 Bremen 44

Ich habe das sehr schöne Reaktionsspiel 'Joungle Life' aus Heft 28 für den PC 1500 bearbeitet. Die Spielidee ist hier nochmals in Kürze angegeben:

JANE, die Heimweh hat und ständig wegläuft, muß von Tarzan 3x eingefangen werden (JANE!), 2 Fehlversuche sind erlaubt. Gelingt das nicht, stirbt T. an Einsamkeit. Für jede BANANE erhält T. 1 Kraftpunkt, bei mehr als 15 verliert er alle bis auf 1. Beim Abschub von MOUSE, MONKEY verliert T. 1 Kraftpunkt, bei TIGER, LION, RATTLESNAKE, KINGKONG 5, die aber als Gewinnpunkte nötig sind. JANE verpassen kostet 1, JANE fangen 2 Bananen. Hat T. nicht genügend Bananen (DESTROYED?), stirbt er. Das Spieltempo nimmt von Runde zu Runde zu. Alle Eingaben erfolgen über ENTER.

```

5:"TARZAN":BEEP          55:IF C=23PRINT "      125:IF INKEY$ =      180:IF N>4PAUSE "
   ON :BEEP 1:           .  MOUSE":GOTO 9      CHR$ 13LET Q=0      * PLAY ON *":W
   CLEAR :WAIT :0       60:IF C=7PRINT "      +1:M=M+1:PAUSE    =10:Z=5:PRINT
  =-6:Z=25:H=11:        LION !":GOTO 1      " JANE CAUGHT     " * GOD OF JUNG
   PRINT "* TARZA      85:IF C=14PRINT "    ;M=B=2:IF M=3    LE *"
   N + JANE *"          KINGKONG":          GOTO 155           185:PRINT " POINTS
10:W=1:T=25:           COTO 105          130:NEXT B:Q=Q+1:0  ";Y*N*W:IF Y*
   RANDOM              70:IF C=26IF RND   =0+1:IF Q=5LET    W*N>8000LET I
15:IF Q>=0PAUSE "      6=1PAUSE "* BO     Q=5:WAIT 180:     =20:Z=2:PRINT
   TARZANS END "      NUS 10 *":Y=Y+    PRINT " LONELI    " ! TURBO TROP
   :WAIT :GOSUB 2      10:GOTO 15          NESS !"          IC !":GOTO 200
20:PRINT " PO!        75:IF X<5THEN 15   135:GOTO 15        190:IF Y*W*N>15000
   NTS";Y*W*N:         80:IF C=60R X>20   145:IF INKEY$ =    LET Z=3:PRINT
   GOTO 5              PRINT " JANE !    CHR$ 13LET Q=0    " SUPER TROPIC
20:CLS :C=RND H:      ":X=0:GOTO 120     -1:PAUSE " BON    !":GOTO 200
   WAIT T              85:GOTO 15          US ";ABS Q:       195:IF Y*N*W>8000
25:IF Q<-15LET Q=     90:FOR B=1TO 15   GOTO 15           PRINT " TROPIC
  -1:FOR B=1TO 2      95:IF INKEY$ =    150:NEXT B:GOTO 15  !":Z=4
  :PAUSE " OVLRE     CHR$ 13LET Q=0    155:GOSUB 205:WAIT 200:GOTO 15
   ATEN !":NEXT B    +1:PAUSE " BAN    :O=0:M=0:N=N+1   205:BEFP 1,125,340
30:X=X+1              G !";ABS Q:Y=Y    :0=0:M=0:N=N+1   :BLEP 1,70,90
35:IF C=10R C=4      +2:B=15          160:IF N=1PRINT "  210:BEFP 1,105,100
   PRINT " MONKEY     100:NEXT B:GOTO 15  JUNGLE MAN":Z    :BEFP 1,70,100
   ":GOTO 90          105:FOR B=1TO 2   =15:H=15          215:BEFP 1,125,380
40:IF C=10PRINT "    110:IF INKEY$ =    165:IF N=2PRINT "  :RETURN
   RATTLESNAKE":     CHR$ 13WAIT 50   JUNGLE MASTER"   220:BEFP 2,200,200
   GOTO 105          :PRINT " DESTR    :Z=12:H=15       :BEFP 1,200,10
45:IF C=30R C=20R    115:NEXT B:GOTO 15  KING OF JUNGL    0
   C=240R C=15       120:FOR B=1TO 7   E *":Z=6:H=28:    225:BEFP 1,200,200
   PRINT " BANANA     STATUS 1: 1614   W=5              :BEFP 1,170,16
   ":GOTO 140        0
50:IF C=8PRINT "      0
   TIGER!":GOTO 1    0
   05

```

KINGKONG LONELINESS ! JUNGLE MASTER BANANA

Do not Sale !

Mit diesem Programm macht selbst das Abrechnen der Punkte beim Canasta-Spielen Spaß. Es berechnet von selbst den Gesamtpunktstand und sagt, ob jemand schon die 5000-Punkte-Grenze überschritten hat und mit wieviel man 'raus muß. Außerdem wird angezeigt, an welcher Stelle die einzelnen Spieler stehen.

Wenn man ein neues Spiel beginnt, muß man die Namen der Spieler eingeben. Nachher wird dann der Name des Spielers angezeigt, für den die Punkte eingegeben werden sollen. Man muß alle Textausgaben mit ENTER bestätigen. Um Strom zu sparen kann man während des Spiels den Rechner ausschalten. Man sollte in dem Moment, wo der Rechner "PUNKTE EINGEBEN" schreibt, den Schalter betätigen und nach der Runde das Programm mit DEF+A wieder starten. Vorsicht! Kein RUN oder DEF+D eingeben, wenn das Spiel noch nicht beendet ist, sonst werden alle Daten gelöscht.

Nach der Eingabe der Punkte wird eine Statusanzeige für jeden einzelnen Spieler erstellt, die folgendermaßen aufgebaut ist:

Punktstand, Raus (mit wievielen Punkten man 'raus muß), Platzierung
Und hier noch einmal die Tastenkombis des Programms im Überblick:

RUN - Neues Spiel mit neuen Spielern starten.

DEF+D - Neues Spiel mit den gleichen Spielern wie beim vorhergehenden Spiel.

DEF+S - Statusanzeige.

DEF+A - Punkte einer neuen Runde eingeben.

DEF+H - Kleine Hilfstexte zur DEF-Tastenbelegung.

```
2 FOR I=1 TO 10 STEP.5
3 WAIT I
5 PRINT "CANASTARECHNER":NEXT I
6 PAUSE "CANASTARECHNER":WAIT
7 PRINT "(C) 86 CUBE-SOFT:PRINT "AND H.AMBROSIUS"
10 INPUT "ANZ.SPIELER:":Z
20 DIM P$(Z)*16,S(Z),J$(0)*16
21 FOR I=1 TO Z
22 PRINT "NAME V. SP. ";I:INPUT ">";P$(I)
23 NEXT I
25 "D"6=0:FOR I=1 TO Z:S(I)=0:NEXT I:E=0
30 "A"
40 PRINT "PUNKTE EINGEBEN":G=G+1
45 PRINT G;"RUNDE"
50 FOR I=1 TO Z
60 PRINT P$(I):INPUT ">";C:S(I)=S(I)+C
70 NEXT I
80 "S" FOR I=1 TO Z
82 PRINT "STATUSANZEIGE F.":PRINT P$(I)
85 J$(0)=" "
90 J$(0)=J$(0)+STR$(S(I))
200 IF S(I)<0 THEN LET J$(0)=J$(0)+" 30"
210 IF S(I)>=1500 AND S(I)<3000 THEN LET J$(0)=J$(0)+" 90"
220 IF S(I)>=3000 THEN LET J$(0)=J$(0)+" 120"
225 IF S(I)>=0 AND S(I)<1500 THEN LET J$(0)=J$(0)+" 50"
230 O=0:FOR K=1 TO Z
240 IF S(K)>S(I)THEN LET O=O+1
250 NEXT K:O=O+1
255 IF O=1 AND S(I)>=5000 THEN LET E=I
260 J$(0)=J$(0)+" "+STR$(O)
270 PRINT J$(0):NEXT I
275 IF E<>0 THEN PRINT P$(E):PRINT "HAT GEWONNEN !":CALL 1444:BEEP 2:PRINT "ICH GRATULIERE !":END
279 PRINT "NEUES SPIEL,":PRINT " NEUES GUECK !"
280 GOTO "A"
300 "H"
310 PRINT "DEF-H HILFE"
320 PRINT "DEF-A NEUE PUN-":PRINT "KTE EINGEBEN"
330 PRINT "DEF-S STATUSANZ.":PRINT "ANSEHEN"
350 PRINT "RUN NEUES SPIEL"
360 PRINT "DEF-D NEUES":PRINT "SPIEL MIT DEN":PRINT "GLEICHEN":PRINT "SPIELERN"
```

INVADE RS für alle SHARP PC-14XX Computer
Geschrieben von Hendrik Ambrosius
(c)1986 by Cube-Soft, Lübeck

Hendrik Ambrosius
Goerdelerstraße 29
2400 LOBECK 1

Jetzt ziehen die Ballerspiele aus der Daddelhalle auch in Deinen Sharp ein!
Dies ist eine Version des bekannten Space-Invaders-Spiels. Die ganze An-
zeige wurde aber aus Gründen der Displayform in die Horizontale gekippt.
Man muß mit seiner Rakete die angreifenden Ufos abwehren. Die Rakete wird
so gesteuert:

8 - hoch
5 - Feuer
2 - runter

Der Rest erklärt sich wohl selbst. Leider ist das Spiel, weil es in Basic
geschrieben wurde, recht langsam. Du mußt deshalb so lange auf die Tasten
drücken, bsi die Rakete reagiert hat. Trotz dieses Mankos ist das Spiel
wirklich spielenswert und animierend.

```
1 "A"
2 REM INVADERS FOR SHARP PC-14XX
3 REM COPYRIGHT 1986 BY
4 REM ATARI-COMPUTER-CLUB "THE CUBE"
5 REM WRITTEN BY HENDRIK AMBROSIUS
10 WAIT 0:PRINT " CUBE-SOFT":CALL 1442
14 POKE &600A,28,58,113,58,28
16 POKE &6045,28,58,113,58,28
18 FOR P=1 TO 200:NEXT P
20 WAIT 200:PRINT " PRESENTS":PRINT "--> INVADERS <--":CALL 1442
21 FOR P=1 TO 50
22 NEXT P:PRINT " BY H.AMBROSIUS"
24 PRINT " (C)1986 BY"
26 PRINT "A.C.C. THE CUBE"
28 INPUT "ANLEITUNG(J/N)?";I$
29 IF I$="J" GOTO 34
30 IF I$="N" GOTO 80
32 GOTO 28
34 WAIT 200:PRINT " ZERSTOERE MIT ":PAUSE "DEINER RAKETE( )":CALL 1442
35 POKE &6045,8,28,20,28,20:FOR P=1 TO 300:NEXT P:PRINT "DIE ANGREIFENDEN"
36 PAUSE "UFOS ( ) !":CALL 1442:POKE &6020,8:FOR P=1 TO 300:NEXT P
37 PRINT " STEUERUNG :":PRINT "STEIGEN = 8":PRINT "SINKEN = 2":PRINT "SCHIESSEN = 5"
38 PRINT " VIEL GLUECK !!"
80 Y=4:SC=0:RANDOM
84 PAUSE "":CALL 1442:K$="":POKE &6005,127,65,65,73,73,64,79,73,73,121:GOTO 116
86 K$="":FOR P=&6067 TO &6041 STEP-1:POKE P,PEEK(P-1):NEXT P
88 P=RND 7
90 IF P=1 THEN POKE &6040,2
92 IF P=2 THEN POKE &6040,4
94 IF P=3 THEN POKE &6040,8
96 IF P=4 THEN POKE &6040,16
98 IF P=5 THEN POKE &6040,32
100 IF P=6 OR P=7 THEN POKE &6040,0
102 K$=INKEY$
104 IF PEEK &6067<>0 BEEP 2:GOTO 160
106 IF K$="" GOTO 86
108 IF K$="8" THEN LET Y=Y-1:IF Y<=2 THEN LET Y=2
110 IF K$="2" THEN LET Y=Y+1:IF Y>=6 THEN LET Y=6
111 IF K$="5" THEN 130
112 IF Y=2 THEN POKE &6023,5,7,5,7,2
114 IF Y=3 THEN POKE &6023,10,14,10,14,4
116 IF Y=4 THEN POKE &6023,20,28,20,28,8
118 IF Y=5 THEN POKE &6023,40,56,40,56,16
120 IF Y=6 THEN POKE &6023,80,112,80,112,32
124 GOTO 86
130 X=&6069
132 X=X-1
134 IF X<=&6040 THEN POKE &6041,PEEK &6041-PEEK &6027:GOTO 86
136 LET U=PEEK X:LET G=PEEK(X+1)-PEEK &6027:IF G<=0 THEN LET G=0
138 POKE X+1,G
140 IF U=2 THEN LET P=2
142 IF U=4 THEN LET P=3
144 IF U=8 THEN LET P=4
146 IF U=16 LET P=5
148 IF U=32 LET P=6
150 IF Y=P THEN LET SC=SC+10:POKE X,0:GOTO 86
152 POKE X,(U+PEEK &6027)
154 GOTO 132
160 BEEP 3:WAIT 200:PRINT " GAME OVER":PRINT "SCORE: ";SC
162 WAIT 0:INPUT "NOCH EIN SPIEL?";I$
164 IF I$="J" GOTO 80
166 IF I$="N" WAIT 200:BEEP 2:PRINT " TSCHUESS! ":END
168 GOTO 162
```


Dies ist eine weitere Variante des bekannten Hangman-Spiels, bei dem es darum geht, mit möglichst wenig Versuchen ein Wort zu erraten. Der Reiz bei dieser Version liegt darin, daß man auch mit seinem Freund um die Wette spielen kann, indem man sich gegenseitig Wörter vorgibt. Man kann aber natürlich auch allein spielen und der Computer sucht per Zufall ein Wort aus der Liste aus.

Die Bedienung ist sehr einfach und dürfte sich wohl selbst erklären. Nur noch ein paar Anmerkungen: wenn "(=ENDE)" erscheint, wartet der Rechner auf die Eingabe eines Buchstabens oder des ganzen Wortes. Die Eingabe wird dann bearbeitet.

Das erste Mal muß das Programm mit "RUN" gestartet werden, alle weiteren Spiele kann man den Vorspann mit "A" überspringen.

```

10 DIM A$(0)*14,B$(0)*14,C$(0)*14,D$(0)*14,H$(0)*80:Q=25
15 ",
20 RESTORE 800
30 READ H$(0)
40 FOR I=1 TO LEN(H$(0)):WAIT 20:PRINT MID$(H$(0),I,16):NEXT I:WAIT
100 "A"
102 PRINT "RATEWORT...":PRINT "1)SELBST EINGEB.":PRINT "2)ZUFALLSWAHL":INPUT "1 ODER 2: ";W
104 IF W<>1 THEN 107
105 INPUT "WORT: ";A$(0):IF LEN(A$(0))<2 OR LEN(A$(0))>14 THEN GOTO 105
106 GOTO 110
107 RANDOM:Y=RND Q:RESTORE 610:FOR I=1 TO Y:READ A$(0):NEXT I
110 L=LEN(A$(0)):B$(0)="
120 Z=0:V=0:FOR I=1 TO L
130 B$(0)=B$(0)+ "-"
140 NEXT I
200 "S"
202 IF V=L*1.5+2 THEN "J"
205 V=V+1
210 WAIT 0:PRINT " ";B$(0):CALL &141F:WAIT:INPUT "(=ENDE): ";C$(0)
220 IF C$(0)="*" THEN "F"
230 K=LEN(C$(0))
240 IF K<1 OR K>L THEN BEEP 1:PRINT "WAS SOLL DAS ??":GOTO "S"
250 IF K=1 THEN "D"
260 IF C$(0)=A$(0) THEN BEEP 3:CALL 1444:BEEP 2:PRINT "BRAVO!! RICHTIG.
!":PRINT "VERSUCHE: ";V:SC=INT(2*L/V)
265 IF C$(0)=A$(0) THEN PRINT "PUNKTE: ";SC:GOTO "A"
270 PRINT "DAS IST LEIDER":PRINT "NICHT KORREKT!":GOTO "S"
280 "D"
290 FOR I=1 TO L
300 IF C$(0)=MID$(B$(0),I,1) THEN PRINT "WURDE SCHON":PRINT "EINMAL GEFRAGT!":GOTO "S"
310 NEXT I
320 D$(0)="":X=0
330 FOR I=1 TO L
335 D$(0)=MID$(A$(0),I,1)
340 IF C$(0)=D$(0) THEN LET D$(0)=D$(0)+D$:Z=Z+1:X=1
350 IF C$(0)<>D$(0) THEN LET D$(0)=D$(0)+MID$(B$(0),I,1)
360 NEXT I:B$(0)=D$(0)
370 IF X=0 THEN PRINT "LEIDER FALSCH!":GOTO "S"
380 PRINT "KOMMT VOR !"
385 IF Z<>L THEN "S"
390 BEEP 3:CALL 1444:BEEP 2:SC=INT(2*L/V)
390 PRINT "DAS RAETSEL IST":PRINT "GELOEST. DAS GE-":PRINT "SUCHTE WORT WAR: "
400 PRINT " ";A$(0)
410 PRINT "BRAVO! BRAVO!":PRINT "VERSUCHE: ";V:PRINT "PUNKTE: ";SC
420 GOTO "A"
430 "F"
440 PRINT "DU HAST NACH":PRINT V;"VERSUCHEN":PRINT "AUFGEGEBEN.DAS"
450 PRINT "RICHTIGE WORT":PRINT "WAERE GEWESEN: ";PRINT " ";A$(0)
460 PRINT "ICH WUENSCHTE DIR":PRINT "MEHR GLUECK":PRINT "FUERS NAECHSTE":PRINT "MAL...":GOTO "A"
470 "J"

```

480 PRINT "DU IS ABER GENUG":PRINT V;"VERSUCHE":PRINT "HAETTEN AUSREI-"
490 PRINT "CHEN MUESSEN.DAS":PRINT "ZU FINDENDE WORT":PRINT "WAR GEWESEN: ";PRINT " ";A\$(0)
500 GOTO 460
610 DATA "TELEFON","COMPUTER","FERNSEHER","RADIOSTATION","LANDKARTE"
620 DATA "FENSTER","OHRENSESEL","SCHEINWERFER","SALZSTANGEN","STAUBSAUGER"
630 DATA "SCHOKOLADE","ANKERKETTE","BUECHEREI","KOFFERTRAEGER","WASCHMITTEL"
640 DATA "SCHIRMUETZE","HUNDEHUETTE","KERZENLICHT","BLUMENVASE","ZITRONensaFT"
650 DATA "STRANDKORB","MANTELTASCHE","EISVERKAUEFER","UHRENARMBAND","ELEFANTENOHHR"
700 "H"
710 PRINT "DEF-BELEGUNGEN: ";PRINT "A-SPIELSTART":PRINT ",-VORSPANN":PRINT "S-ABGEBROCHENES"
720 PRINT "SPIEL FORTSETZEN"
800 DATA " HANGMAN FOR SHARP 14XX (C) 1987 CUBE-SOFT+H.AMBROSIOUS

Das Programm POKER dient dazu, aus Maschinenprogrammen Basic-Programme (100:POKE &XXXX,&XX,...) zu machen. Die Zeilen fünf bis achtzig können nach dem Programmlauf gelöscht werden. Das BASIC-Programm ist dann, meiner Meinung nach, leichter zu handhaben. Dies gilt vor allen Dingen in bezug auf Cassettspeicherung. Ausserdem ist POKER ein gutes Beispiel für die Verwendung des KBUFF\$-Befehls.

Mit dem Programm LOKINA ist es über ein Menü möglich sich den Inhalt der RAM-DISK (Diskette: "S2:"="X:") anzusehen, Files umzubenennen, zu laden oder zu löschen.

POKER

```

5:CLS :CLEAR :WAIT 0:BEEP ON
10:DIM B$(0)*32:I=100
15:GCursor 0,0:GPRINT "7F7F1B1B1B1F0E003E7F6363637F3E007F7F081C366341";
20:GPRINT "007F7F6B6B6B6363007F7F1B1B3B7F4E"
25:CURSOR 0,1:INPUT "Anfangsadresse : ";A
30:CURSOR 0,2:INPUT "Endadresse      : ";E
35:IF A<0OR A>65534OR E<=AOR E>65536CLS :GOTO 15
40:OUT &50,&3E
45:A$="POKE"+HEX$ A:B$="":B$(0)="":KBUFF$=""
50:FOR J=0TO 7:B$=HEX$ (PEEK A):IF LEN B$=1LET B$="0"+B$
55:B$(0)=B$(0)+",&"+B$:A=A+1:NEXT J
60:KBUFF$ =CHR$ 31+STR$ I+A$+B$(0)+CHR$ 13+CHR$ 31+"GOTO70"+CHR$ 13
65:END
70:I=I+5:IF A<EGOTO 45
75:OUT &50,&3F
80:CLS :BEEP 1,100,100:KBUFF$ ="":END

```

LOKINA

```

5:CLS :CLEAR :WAIT 0
10:PRINT "          UTILITY":PRINT :LINE (0,0)-(155,6),X,,BF
15:PRINT "  1: LOOK          3: NAME":PRINT "  2: LOAD          4: KILL"
20:GOSUB 150:A=VAL A$:IF A<10R A>5GOTO 20
25:ON AGOTO 35,40,50,105,30
30:CLS :KBUFF$ ="":END
35:CLS :KBUFF$ ="":FILES "S2:*. *":GOSUB 150:GOTO 5
40:B$="geladen":GOSUB 115:PRINT "(J/ )":GOSUB 150:IF A$<>"J"GOTO 5
45:CLS :KBUFF$ ="":LOAD C$
50:CLS :KBUFF$ ="":INPUT "alter Filename : ";F$
55:IF LEN F$>8LET F$=LEFT$ (F$,8)
60:E$="BAS":KBUFF$ ="":INPUT "Extension      : ";E$
65:IF LEN E$>3LET E$=LEFT$ (E$,3)
70:KBUFF$ ="":INPUT "neuer Filename : ";F1$
75:IF LEN F1$>8LET F1$=LEFT$ (F1$,8)
80:E1$=E$:KBUFF$ ="":INPUT "Extension      : ";E1$
85:IF LEN E1$>3LET E1$=LEFT$ (E1$,3)
90:CLS :PRINT "Soll '";F$;". ";E$;" in":PRINT "'";F1$;". ";E1$;" umbenannt"
95:PRINT "werden ? (J/ )":GOSUB 150:IF A$<>"J"GOTO 5
100:C$="S2:"+F$+"."+E$:D$="S2:"+F1$+"."+E1$:NAME C$AS D$:GOTO 5
105:B$="gelöscht":GOSUB 115:PRINT "(J/ )":GOSUB 150:IF A$<>"J"GOTO 5
110:CLS :KILL C$:GOTO 5
115:CLS :KBUFF$ ="":INPUT "Filename : ";F$
120:IF LEN F$>8LET F$=LEFT$ (F$,8)
125:E$="BAS":KBUFF$ ="":INPUT "Extension : ";E$
130:IF LEN E$>3LET E$=LEFT$ (E$,3)
135:C$="S2:"+F$+"."+E$
140:CLS :PRINT "Soll '";C$;"":PRINT B$;" werden ?"
145:RETURN
150:A$=INKEY$ :IF A$=""GOTO 150ELSE RETURN

```

Dirk Mahrholz
Goethestr. 86
2850 Bremerhaven

ENERGIEHAUSHALT

Ein raffiniertes Sharp-Adventure für Spieler mit Köpfchen und Durchblick in wirtschaftliche Zusammenhänge. Sie sind der verantwortliche Direktor eines energieliefernden Konzerns und haben den Auftrag erhalten, die Stadt Kulmbach mit elektrischem Strom zu versorgen. Ihr Problem ist nun, aus der Fülle der Angebote, das Richtige herauszusuchen. Sie können Kernkraftwerke bauen, diese sind äußerst preiswert und effektiv; aber unpopulär, werden daher häufig mit Sondersteuern belegt. Weniger unpopulär sind Kohlekraftwerke, aber auch sie sind während der Umweltdiskussionen oft zerrissen worden, werden daher auch (wenn auch nicht so stark) mit Sondersteuern belegt. Die Solarenergieanlagen kosten mehr als Kohlekraftwerke, sind aber nicht einmal so effektiv wie ein Pumpspeicherwerk; also nur als Zusatzenergie-lieferer zu verwenden. Als angenehme Mittellösung bietet sich das Pumpspeicherwerk an: es kostet nicht sehr viel und ist einigermassen effektiv. Dieses benötigt aber sehr viel Baugebäude (mehr als Kulmbach zur Verfügung hat (max. 25 !)). Sie müssen ständig die Tagespresse beobachten, sonst wird ihre Unachtsamkeit (teuer) bestraft. Überproduzierte Energie können Sie in Speichertürmen (welche Sie allerdings erst kaufen müssen) aufspeichern und an Nachbarstädte verkaufen (die einzige Möglichkeit, außer den mit der Überproduktion wachsenden Zuschüssen, Geld zu verdienen, haben Sie nicht). Ziel des Spiels ist es a) die Stadt Kulmbach mit Strom zu versorgen und b) die Ausgaben durch Einnahmen zu amortisieren (da die Anlagen 50 % ihres Wertes verlieren müssen Sie 500 Mio DM Firmenkapital und einen Kreditrahmen über mind. 50 Mio DM besitzen). Viel Spaß !

```
© 1989 by M. Grastert
20:CLS : WAIT 0: CLEAR
25:E=75,K=1E3,Z=3.5,R=1
30:CURSOR (25): INPUT "
Firma: ";J#
50:CLS : PRINT "Die Fir
ma ";J#;" hat"
60:PRINT "den Auftrags d
ie Stadt"
70:PRINT "Kulmbach mit
Strom zu": WAIT 150
80:PRINT "versorgen!":
WAIT 0
100:0=0+1: GOTO 510
101:E=E+(( RND E)/25):E=
```

ENERGIEHAUSHALT

Ein raffiniertes Sharp-Adventure für Spieler mit Köpfchen und Durchblick in wirtschaftliche Zusammenhänge. Als verantwortlicher Direktor eines energieliefernden Konzerns, ist es Ihre Aufgabe, die Stadt Kulmbach mit Strom zu versorgen. Wie Sie das tun (z.B. Ankauf von Kohlekraftwerken), ist Ihrer Strategie überlassen. Da sich das Spiel von selbst erklärt, müßten Sie damit schnell zu recht kommen. Beachten müssen Sie allerdings folgenden Punkte: a) Kredite müssen innerhalb einer bestimmten Zeit zurückgezahlt werden und b) die Tagespresse muß regelmäßig beachtet werden; sonst drohen in beiden Fällen Strafen. Es folgen einige für das Spiel interessante Daten und die Erklärungen der Scheitergründe:

- 1) Die Stadt (Kb) muß möglichst schnell mit ausreichend Strom versorgt werden.
- 2) Sie können nicht mehr als Ihr Firmenkapital, Ihren Zuschuß und Ihren Kredit ausgeben.
- 3) Aufgrund mangelnden Bauplatzes können maximal 25 Pumpspeicherwerke gekauft werden.
- 4) Die einzige Möglichkeit Geld zu verdienen (außer dem stetig wachsenden Zuschuß (bei ausreichender Energieversorgung)) ist, Speichertürme zu kaufen, welche die überschüssige Energie auffangen.
- 5) Bei Verkauf erhalten Sie nur 50% des Kaufpreises.
- 6) Die Kredite werden mit 10% verzinst.
- 7) Ziel des Spiels ist:
 - a) Die Stadt (Kb) ausreichend zu versorgen.
 - b) Einen Kreditrahmen über 50 Mio DM zu erlangen.
 - c) Ein Firmenkapital von mind. 500 Mio DM zu besitzen.

ZUVIELE TAGE OHNE STROM: Zu häufig (oder zu lange hintereinander) wurde die Aufg. 1) nicht vollständig erfüllt. SIE SIND BANKROTT : Firmenkapital+Zuschuß+Kredit sind in den Miesen und Sie hätten Geld gebraucht.

SCHULDEN NICHT BEZAHLT: Der aufgenommene Kredit wurde über einen längeren Zeitraum nicht getilgt. Kb KÜNDIGT XYZ: Sie haben zulange gebraucht um das Problem (Energieversorgung und Aufbau des Firmenkapitals) in Griff zu bekommen; die Stadt Kulmbach ist an Ihrer Mitarbeit nicht mehr interessiert.

```

160:PRINT "Verkauf
(3)"
170:PRINT "Menue weiter
180:A$= INKEY$: IF A$="
" THEN 180
190:IF A$="1" OR A$="2"
OR A$="3" THEN A$
200:PRINT "Tagespresse
(4)"
210:PRINT "Vertrauenssta
nd (5)"
220:PRINT "Kredit
(6)"
225:PRINT "Zuschuss
(+)"
230:A$= INKEY$: IF A$="
" THEN 230
240:IF A$="4" OR A$="5"
OR A$="6" OR A$="*"
THEN A$
250:GOTO 100
320:"1"
330:PRINT "Kernreaktor (
2 MWh) 20 Mio DM
": WAIT
340:PRINT "Kohlekraftw.
(1.7 MWh) 25 Mio DM
"
350:PRINT "Solaranlage
(1 MWh) 24 Mio DM
"
360:PRINT "Pumpspeicherw
(1.4 MWh) 23 Mio DM
"
370:PRINT "Speichert. (2
MWh) 8 Mio DM"
: WAIT 0
380:GOTO 100
390:"2" CLS
400:CURSOR (25): INPUT "
Objekt: ";0$
410:CURSOR (49): INPUT "
Anzahl: ";B
415:IF B<0 OR INT B<>B
THEN 700
420:P$= LEFT$ (0$,2)
430:IF P$<>"KE" AND P$<>
"KO" AND P$<>"SO"
AND P$<>"PU" AND P$<
">"SP" THEN 700
440:GOTO P$
450:"KE"K=K-B*20:U=U+B:
GOTO 500
460:"KO"K=K-B*25:V=V+B:
GOTO 500
470:"SO"K=K-B*24:W=W+B:
GOTO 500
480:"PU"K=K-B*23:X=X+B:
IF X>25 THEN LET K=K
+(-25*X)*23:X=25:
GOTO 500
485:GOTO 500
490:"SP"K=K-B*8:Y=Y+B
500:Q=Q+1: IF K<0 THEN "
/

```

```

510:F=U*2+V*1.7+W*X*1.4
515:IF Q>20 THEN WAIT 25
0: PRINT "Kb kuendis
t ";J$: CLS : END
520:CLS : CURSOR (25):
WAIT : PRINT F;" - "
;E;" = ";IF-E: WAIT 0
: CLS : GOTO 101
530:"3" CLS
540:CURSOR (25): INPUT "
Objekt: ";0$
550:CURSOR (49): INPUT "
Anzahl: ";B
555:IF B<0 OR INT B<>B
THEN 700
560:P$= LEFT$ (0$,2)
570:IF P$<>"KE" AND P$<>
"KO" AND P$<>"SO"
AND P$<>"PU" AND P$<
">"SP" THEN 700
580:GOTO P$+"V"
590:"KEV" IF B>U THEN 70
0
600:U=U-B:K=K+B*10:
GOTO 510
610:"KOV" IF B>V THEN 70
0
620:V=V-B:K=K+B*12.5:
GOTO 510
630:"SOV" IF B>W THEN 70
0
640:W=W-B:K=K+B*12:
GOTO 510
650:"PUV" IF B>X THEN 70
0
660:X=X-B:K=K+B*11.5:
GOTO 510
670:"SPV" IF B>Y THEN 70
0
680:Y=Y-B:K=K+B*4: GOTO
510
700:CLS : CURSOR (25):
WAIT 250: PRINT "Ihn
en ist ein Fehler
unterlaufen!":
WAIT 0: GOTO 100
710:"4" CLS :D=0
720:RANDOM :C= RND 3:
GOTO STR$ (C)+"T"
730:"1T" PRINT "Keine AK
Ws in Kulmbach":
PRINT "Jeder Reaktor
wird mit": WAIT 250
732:PRINT "3 Mio Sonders
teuer bel.!" :K=K-U*3
: GOTO 100
735:"3T" PRINT "Weiterhi
n Sonnenschein":
WAIT 250: PRINT "Tem
peratur mild!":
GOTO 100
750:"2T": PRINT "Kohle v
erp. die Natur": "Jed
es Kohlekr. wird mit
": WAIT 250

```

```

660:PRINT "2 Mio Sonders
teuer bel.":K=K-V*2:
GOTO 100
770:"5"
780:PRINT "Freies Kapita
l in Mio "; INT (K
+Z);" DM": WAIT
790:PRINT "Kreditrahmen
in Mio ";R;" DM"
800:PRINT "Kernreaktoren
";U
810:PRINT "Kohlekraftwer
ke ";V
820:PRINT "Solarenergiea
nlagen ";W
830:PRINT "Pumpspeicherw
erke ";X
840:PRINT "Speichertuerm
e ";Y
850:PRINT "prod.Energie
in MWh "; INT (U*2+
V*1.7+W*X*1.4)
860:WAIT 0: GOTO 140
870:"6" CLS : CURSOR (25
): PRINT "Tilsen / A
usschoeffen"
880:IF K<0 THEN 900
890:G$= INKEY$: IF G$="
" THEN 890
895:IF G$="T" THEN 920
897:IF G$<>"A" THEN 890
900:IF K+R<0 THEN WAIT 2
50: PRINT "Sie sind
bankrott!": CLS :
END
910:K=K+R+Z:T=R:R=0:Z=0:
GOTO 100
920:IF K<(T+10) THEN 700
925:M= RND 75
930:K=K-(T+10):R=100-M:H
=0: GOTO 100
940:IF Z=0 THEN LET Z=
RND 5: GOTO 943
941:Z=Z+ RND (N+300)/3
943:IF Y=0 THEN 105
945:IF ((F-E)-Y*2)>0
THEN LET K=K+(Y/2):F
=F-Y*2: GOTO 106
950:K=K+(F-E)*.5:F=F-Y*2
: GOTO 106
970:CLS : WAIT 0: PRINT
"Die Firma ";J$:
PRINT "hat das Probi
em": WAIT 350
980:PRINT "bewaeltigt!
"; STR$ ((21-Q)
*10);" P.": CLS :
END
990:"*"K=K+Z:Z=0: GOTO 1

```

NEW YORK - DEFENDER

Zum Spiel:

Manhattan wird von einem Meteoritenhagel heimgesucht. Sie haben nun die schwere Aufgabe, die Stadt zu retten indem Sie mit Ihrem Raumschiff die Meteoriten abschießen.

Die Steuerung:

(- links rechts -)
ENTER - Schießen

Die Meteoriten:

Es gibt 5 verschiedene Arten von Meteoriten:

☒ Dieses sind die einzigen Meteoriten, die New York zerstören können. Bei Abschluß bringen sie 150 Punkte ein.

☒ Diese sind die einzigen Meteoriten, die das Raumschiff nicht zerstören können. Sie bringen sowohl bei Abschluß als auch bei Kollision mit dem Raumschiff 50 Punkte.

☒ Wenn man diese abschießt, bekommt man 100 Punkte.

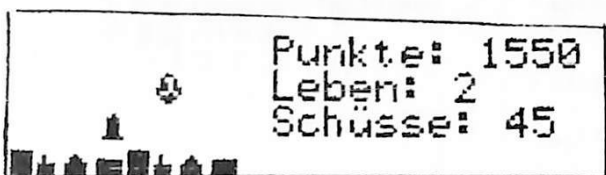
☒ Diese bringen einen Zeitbonus, d.h., daß insgesamt mehr Meteoriten kommen sodaß man mehr Punkte hohlen kann.

☒ Diese Meteoriten ergeben einen Schußbonus von 10 Schüssen.

Wenn es anfängt zu ticken ist die Zeit bald abgelaufen, wenn man nicht noch einen Zeitbonus abschießt.

Man sollte auch immer darauf achten, daß einem die Schüsse nicht aus gehen.

Alle 1000 Punkte bekommt man ein Bonusleben.



```

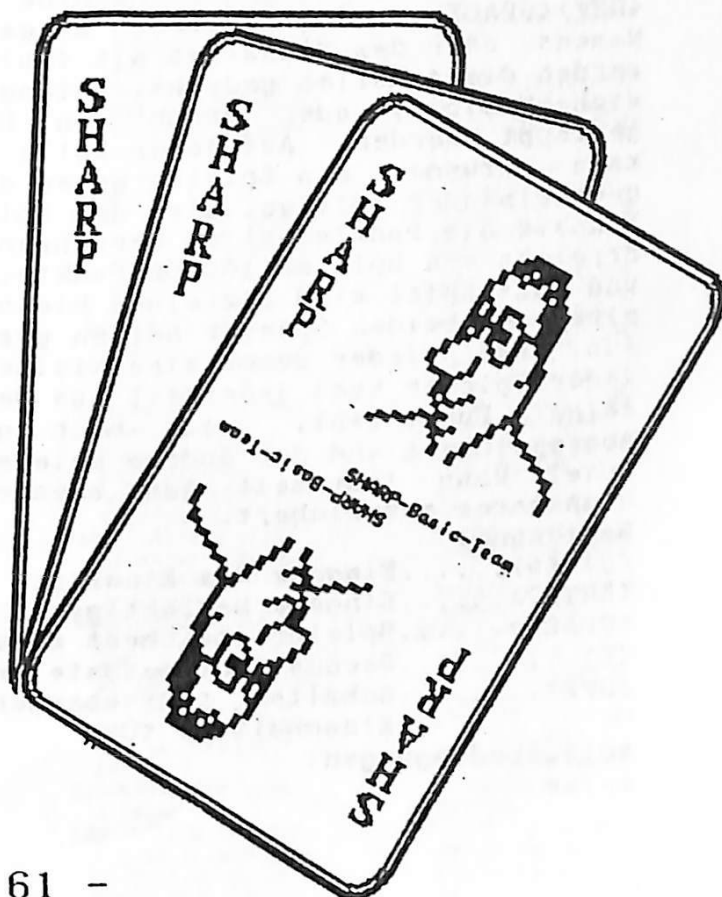
1:REM *****
2:REM * NEW-YORK-DEFENDER *
3:REM * c 1988 by O.HOFFMEISTER *
4:REM *****
5:CLEAR
6:DIM M$(5)
7:L=1:B=0:RX=24
10:M$(0)="305CDAE25C30"
15:M$(1)="0060F0F06000"
20:M$(2)="0070F0700000"
25:M$(3)="0030F0F03000"
30:M$(4)="009060609000"
40:CLS
45:FOR I=0TO 2:CURSOR 0,I:WAIT 0:PRINT " "
46:GOSUB "SKYLINE"
49:CURSOR 10,0:PRINT "Punkte: ";P
50:CURSOR 10,1:PRINT "Leben: ";L
52:CURSOR 10,2:PRINT "Schüsse: ";20-S
55:M=RND 3-1
57:Z=RND 16
60:IF Z=1THEN LET M=3
65:IF Z=2THEN LET M=4
80:MX=RND 50
95:T=T+1
97:IF T=40THEN "ENDE"
100:WAIT 0:GOCURSOR RX,18:GPRINT "000000203E3F3E20000000"
105:IF T>34THEN BEEP 1,50,7
110:WAIT 5:GOCURSOR MX,MY:GPRINT M$(M)
115:IF B>=1000THEN GOSUB "BONUS"
120:Q$=INKEY$:IF Q$=""THEN 190
125:IF Q$=")"LET RX=RX+3
130:IF Q$="("LET RX=RX-3
135:IF RX<0LET RX=0
137:IF RX>50LET RX=50
140:IF Q$=CHR$ 8DTHEN "SCIUSS"
180:MY=MY+1
192:IF M=0LET MY=MY-0.25
193:IF M>2LET MY=MY+0.25
194:IF M=1LET MY=MY+0.4
195:IF MY>=10THEN 500
200:GOTO 100
500:IF (RX>MX-7AND RX<=MX+3)AND M<>1THEN "KNALL"
503:IF INT MY=10AND M=0THEN "FEUER"
505:IF (RX>MX-7AND RX<=MX+3)AND M=1THEN 650
506:IF INT MY=16THEN 600
507:GOTO 100
510:"KNALL"GOCURSOR MX-3,MY:GPRINT "30F8F0E00000183C20"
515:GOCURSOR RX-1,16:WAIT 0:GPRINT "4062AE1204024FAB18"
520:BEEP 1,150
521:IF MX<3THEN LET MX=3
522:GOCURSOR MX-3,MY:GPRINT "000000000000000000"
525:GOCURSOR RX-1,16:WAIT 0:GPRINT "000000000000000000"
535:MY=0:L=L-1
537:IF L=0THEN "ENDE"
540:GOTO 49
550:MY=0
560:GOTO 45
600:WAIT 0:GOCURSOR MX,16:GPRINT "0000000000"
605:MY=0
610:GOTO 49
650:IF MX<2THEN LET MX=2
652:GOCURSOR MX-2,MY:GPRINT "30F8F0E00000183C20"
654:WAIT 0:GOCURSOR RX,18:GPRINT "000000203E3F3E20000000"
655:BEEP 1
657:GOCURSOR MX-2,MY:GPRINT "000000000000000000"
658:WAIT 0:GOCURSOR RX,18:GPRINT "000000203E3F3E20000000"
660:P=P+50:B=B+50
665:MY=0
670:GOTO 49
700:"FEUER"
710:FOR I=0TO 48STEP 8
720:WAIT 0:GOCURSOR I,20:GPRINT "2090608080A04000"
730:NEXT I
740:GOTO "ENDE"

```

```

800:"ENDE"FOR I=0TO 2:CURSOR 0,1:PRINT "
802:WAIT 100:CURSOR 0,0:PRINT "GAME OVER Punkte: ";P
810:WAIT 8:CURSOR 0,2:PRINT "nochmal? (J/N)"
815:Q=INKEY$:IF Q="J"THEN 2
817:IF Q="N"THEN CLS :END
818:P=0
820:GOTO 815
1000:"SKYLINE"
1005:IF S=20THEN 100
1010:FOR J=0TO 20STEP 20
1020:FOR I=J+1TO J+5
1022:WAIT 0:LINE (I,20)-(I,31)
1024:NEXT I
1025:FOR I=J+7TO J+10
1026:LINE (I,29)-(I,31)
1027:NEXT I
1028:LINE (J+8,27)-(J+8,29)
1030:FOR I=0TO 2
1031:LINE (I+J+13,29-I)-(I+J+13,31)
1032:NEXT I
1033:LINE (J+16,28)-(J+16,31)
1034:LINE (J+17,29)-(J+17,31)
1035:FOR I=J+20TO J+25
1037:LINE (I,28)-(I,31)
1040:NEXT I
1045:NEXT J
1050:RETURN
1100:"SCHUSS"
1105:IF S=20THEN 100
1107:S=S+1
1110:WAIT 0:LINE (RX+5,16)-(RX+5,MY+3)
1112:BEEP 1,50
1115:LINE (RX+5,16)-(RX+5,MY+3),R
1116:CURSOR 19,2:PRINT " "
1117:CURSOR 10,2:PRINT "Schüsse: ";20-S
1120:IF RX+5<MX+5AND RX+8>MX+1THEN 1140
1130:GOTO 100
1140:IF MX<2LET MX=2
1141:GOCURSOR MX-2,MY:GPRINT "30F8F0E00000103C20"
1142:IF M>2THEN BEEP 1,40:BEEP 1,30:BEEP 1,20:GOTO 1140
1145:BEEP 1,100
1150:GOCURSOR MX-2,MY:GPRINT "0000000000000000"
1151:IF M=0LET P=P+150:B=B+150
1152:IF M=1LET P=P+50:B=B+50
1153:IF M=2LET P=P+100:B=B+100
1154:IF M=3LET T=T-15
1155:IF M=4LET S=S-10
1157:MY=0
1160:GOTO 49
1200:"BONUS"
1210:CURSOR 11,3:PRINT "**BONUS*LEBEN**"
1220:FOR I=0TO 2
1230:BEEP 1,70:BEEP 1,80
1240:NEXT I
1245:CURSOR 11,3:PRINT "
1246:L=L+1
1247:CURSOR 10,1:PRINT "Leben: ";L
1250:B=B-1000
1260:RETURN

```





SLOT:
PC-1600
Aufgabe:
Spiel
Ablauf:

STATUS 1 = 7069

Michael Smetana
Staargasse 16
1140 Wien

"Einarmiger Bandit"; "Slot-Machine": Starten des Programmes mit <DEF><SPACE>; Angeforderte Eingaben taetigen; Korrektur des Namens oder des Einsatzes mit <BS>; dann beginnt das Spiel: Es werden die 4 Rollen gedreht, solange, bis sie entweder von selbst stehenbleiben, oder durch den Druck einer beliebigen Taste gestoppt werden. Auf jeder Rolle befinden sich 15 Zeichen. Es kann entweder ein Spieler gegen den Computer, oder 2 Spieler gegeneinander spielen. Ziel des Spieles ist es, durch geschickten Einsatz die Punktezahl zu vermehren. Man beginnt mit 100 Punkten. Erreicht ein Spieler 100000 Punkte, so hat er die Bank gesprengt und das Spiel wird mit einer kleinen Melodie beendet. Verliert einer der beiden Spieler seinen gesamten Einsatz, so scheidet er aus, was wieder durch eine kleine Melodie gekennzeichnet wird. Jeder Spieler kann jederzeit aus dem Spiel aussteigen. Dann wird seine Punktezahl, wenn hoch genug in der Highscoreliste abgespeichert und der andere Spieler spielt alleine weiter. Das Spiel kann jederzeit ganz beendet werden. Dann werden keine Highscores gespeichert.

Bedienung:

<0>-<9>.....Eingabe des Einsatzes
<ENTER>.....Eingabe bestaetigen
<SPACE>.....Spieler speichert ab und steigt aus
<E>.....Beendet das gesamte Programm
<OFF>.....Schaltet vorruebergehend den Computer aus
Einschalten: <ON>

Ablaufbedingungen:

keine


```

1:(27)-#-----
-----#-
2:(27)-#- SLOT-NA
CHINE -#-
3:(27)-#-----
-----#-
4:(27)-#- G1<81>ck
spiel mit-#-
5:(27)-#- 15 Zeich
en auf -#-
6:(27)-#- 4 Rollen
-#-
7:(27)-#- (C)1988
by -#-
8:(27)-#- Michael
Smetana-#-
9:(27)-#-----
-----#-
10:END
20:DATA "SHERIFF "
,"000070", "00A4"
30:DATA "SMETANA "
,"0000710", "015"
40:DATA "SHERIFF "
,"0000570", "038"
50:DATA "SHERIFF "
,"0000410", "030"
60:" ":CLEAR:CLS:W
AIT 0:USING "###
###":BREAK OFF:D
IM H$(4)%,P(4),
R(4)
70:DIM N$(1)%,G(1
),E(1),Z$(20)%,I4
,G$(0)%,P$(1)%,
18,C(3),S(1),B$(
0)%,I8,Z(3)
80:AE=PEEK# (0,650
85)%,256+PEEK# (0
,65084):A1=254:A
2=265:A3=275:ST=
32
90:PRINT "*****
*****
**":PRINT "*****
* S L O T *
*****"
100:PRINT "*****
*****
**":PRINT "(C)1
988 by Michael S
metana"
110:J%=INKEY#:IF J
#="" GOTO 110
120:IF J%=CHR# &F
CALL 5:GOTO 110
130:CURSOR 0,3:PRI
NT "
":
CURSOR 8,1:PRINT
"Ton (J/N):"
140:J%=INKEY#
150:IF J%="J" OR J
#="N" GOTO 180
160:IF J%=CHR# &F
CALL 5
170:GOTO 140
180:IF J%="J" BEEP
ON:ELSE BEEP OFF
190:CURSOR 6,1:PRI
NT "Spieler (1/2
):"
200:J%=INKEY#
210:IF J%="1" GOTO
250
220:IF J%="2" GOTO
450
230:IF J%=CHR# &F
CALL 5
240:GOTO 200
250:CURSOR 5,1:PRI
NT "Name:
"
260:Y=1:GOSUB 270:
N$(0)=S$:N$(1)=""
PC=1600:S(0)=S:
S(1)=S:GOTO 430
270:S$="" :S=0
280:IF J%=INKEY# G
OTO 280

```

```

290:J%=INKEY#
300:IF J%=CHR# &F
CALL 5:GOTO 290
310:IF J%=CHR# &I
GOTO 410
320:IF J%=CHR# &D
AND LEN (S%)>0 R
ETURN
330:IF J%=CHR# &J
GOTO 380
340:IF J%<"0" OR J
#="2" GOTO 290
350:IF LEN (S%)=8
LET S%=LEFT$ (S%
,7)
360:S%=S%+J%:CURSO
R 12,Y:PRINT S%
370:IF J%=INKEY# G
OTO 370:ELSE GOT
O 290
380:IF LEN (S%)=0
GOTO 290
390:S%=LEFT$ (S%,L
EN (S%)-1):CURSO
R 12,Y:PRINT S%:
"
400:IF J%=INKEY# G
OTO 400:ELSE GOT
O 290
410:IF J%=INKEY# G
OTO 410
420:J%=INKEY#:IF J
#="" GOTO 420
430:IF J%=CHR# &D
LET S%=1:RETURN
440:GOTO 330
450:CURSOR S,1:PRI
NT "Name:
":CURSOR 5,2
:PRINT "Name:
"
460:CURSOR 0,3:PRI
NT "*****
*****
**":PRINT "*****
* S L O T *
*****"
470:Y=1:GOSUB 270:
N$(0)=S$:S(0)=S:
Y=2:GOSUB 270:N$(
1)=S$:S(1)=S
480:IF N$(0)=N$(1)
CURSOR 11,1:PRI
NT "
":CUR
SOR 11,2:PRINT "
":GOTO 4
60
490:CLS:RESTORE 20
:FOR J=0 TO 3:RE
AD H$(1),A$,B$:P
(J)=VAL (A$):R(1
)=VAL (B%):NEXT
J
500:FOR J=0 TO 3:P
RINT " ";H$(J):"
- ";USING "####
###";P(1):" - ";
USING "####";R(1
):NEXT J
510:J%=INKEY#:IF J
#="" GOTO 510
520:IF J%=CHR# &F
CALL 5:GOTO 510
530:USING "#####"
540:CLS:RESTORE 76
0:G(0)=100:G(1)=
100:E(0)=0:E(1)=
0:C(0)=56:C(1)=6
8:C(2)=80:C(3)=9
2
550:Z$(0)=""
560:Z$(1)=""
570:Z$(2)=""
580:Z$(3)=""
590:Z$(4)=""
600:Z$(5)=""
610:Z$(6)=""

```

```

620:Z$(7)=""
630:Z$(8)=""
640:Z$(9)=""
650:Z$(10)=""
660:Z$(11)=""
670:Z$(12)=""
680:Z$(13)=""
690:Z$(14)=""
700:Z$(15)=""
710:Z$(16)=""
720:Z$(17)=""
730:Z$(18)=""
740:Z$(19)=""
750:Z$(20)=""
760:DATA "E0FBFCFE
FEFFFF7F7F7F7F7
7F7F7F7F7F7F7F7
4F67736773797367
CFE7"
770:DATA "CF677379
736773674F5FFFFF
FF7F7F7F7F7F7F7
7F7FFFFFEFCFB
E000"
780:DATA "FFFFFFF
FFFFFF00FFFFFF00
FFFFFF00FFFFFF00
FFFF"
790:DATA "FF00FFFF
FFFFFFFF00FFFF
FF00FFFFFFFFFFFF
FF00FFFFFFFFFFFF
FF00"
800:DATA "071F3F7F
7FFFFFFE7E7E7E7E
FEFEFEFEFEFEFFFA
F2E6CEE6CE9ECE6
F3E7"
810:DATA "F3E6CE9E
CEE6CEE6F2FAFFFF
FFFEFEFEFEFEFEFE
FEFEFFFF7F7F3F1F
0700"
820:FOR I=0 TO 16
STEP 8:FOR J=48
TO 78 STEP 30:RE
AD G$(0):GCURSOR
J,I:GPRINT G$(0)
:NEXT J:NEXT I
830:Z$="5049637763
49507F"
840:W$="7F7F7F7F
7F7F7F"
850:P$(0)=""
860:P$(1)=""
870:B$(0)=""
880:CURSOR 0,0:PRI
NT N$(0):CURSOR
18,0:PRINT N$(1)
:S1=0:S2=1
890:CURSOR 0,1:PRI
NT "6:";G(0):CUR
SOR 18,1:PRINT "
6:";G(1)
900:CURSOR 0,2:PRI
NT "E:";E(0):CUR
SOR 18,2:PRINT "
E:";E(1)
910:R=R+1:FOR SP=S
1 TO S2
920:IF SP=0 GCURSO
R C(0)-1,16:GPRIN
T P$(0):ELSE GC
URSOR C(3)-1,16:
GPRINT P$(1)

```

```

930:IF SP=0 GCURSO
R C(3)-1,16:GPRIN
T B$(0):ELSE GC
URSOR C(0)-1,16:
GPRINT B$(0)
940:IF N$(SP)=""PC=
1600 GOTO 1400
950:CURSOR 0,3:PRI
NT N$(SP);"(27)S
Einsatz:"
960:S$=""
970:J%=INKEY#
980:IF J%="" GOTO
1770
990:IF J%="E" GOTO
2010
1000:IF J%=CHR# &D
GOTO 1100
1010:IF J%=CHR# &S
GOTO 1070
1020:IF J%=CHR# &F
CALL 5
1030:IF J%<"0" OR
J#="9" GOTO 970
1040:IF LEN (S%)=5
LET S%=LEFT$ (S%
,4)
1050:S%=S%+J%:CURS
OR 26-LEN (S%),3
:PRINT S%
1060:IF J%=INKEY#
GOTO 1060:ELSE G
OTO 970
1070:IF LEN (S%)=0
GOTO 970
1080:S%=LEFT$ (S%,
LEN (S%)-1):IF L
EN (S%)=0 CURSOR
25,3:PRINT " ":G
OTO 1060
1090:CURSOR 25-LEN
(S%),3:PRINT " "
:S$:GOTO 1060
1100:IF S$="" GOTO
1120
1110:E(SP)=VAL (S%
)
1120:IF E(SP)=0 OR
E(SP)>6(GSP)GOTO
970
1130:CURSOR 0,3:PR
INT "
"
1140:FOR I=0 TO 3:
GCURSOR C(1),8:G
PRINT Z$(0):NEXT
I
1150:GCURSOR C(SP*
3),0:GPRINT W$
1160:CURSOR SP*18+
2,1:PRINT G(SP)-
E(SP):CURSOR SP*
18+2,2:PRINT E(S
P)
1170:A=20:F=20-A:1
F S(SP)=1 LET A=
16:F=20-A
1180:FOR I=3 TO 0
STEP -1:Z=0:E=20
+RND (10):N=0
1190:Z=Z+RND (A-1)
:IF Z>A LET Z=Z-
A
1200:GCURSOR C(1),
8:GPRINT Z*(Z+F)
:BEIP 1,10,10:N=
N+1:IF N=E LET N
=0:GOTO 1230
1210:J%=INKEY#:IF
J#="" GOTO 1190
1220:IF J%=CHR# &F
CALL 5:GOTO 1190
1230:BEIP 1,10,500
:Z(1)=Z:NEXT I
1240:Z0=Z(0):Z1=Z(
1):Z2=Z(2):Z3=Z(
3):B=0
1250:IF Z0=Z1 AND
Z0=Z2 AND Z0=Z3
LET B=20:GOTO 13
50

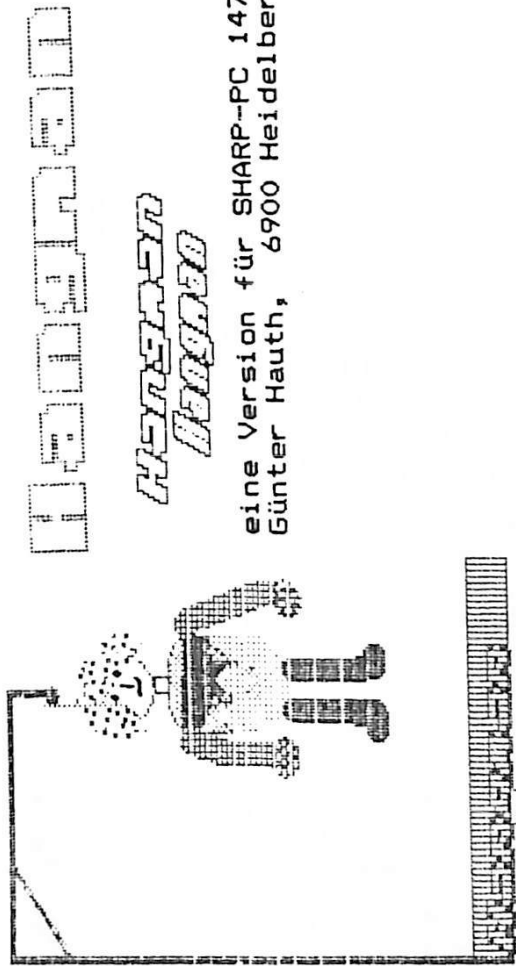
```

```

1260: IF Z0=Z1 AND
Z0=Z2 LET B=10:G
OTO 1350
1270: IF Z0=Z1 AND
Z0=Z3 LET B=10:G
OTO 1350
1280: IF Z0=Z2 AND
Z0=Z3 LET B=10:G
OTO 1350
1290: IF Z1=Z2 AND
Z1=Z3 LET B=10:G
OTO 1350
1300: IF Z0=Z1 AND
Z2=Z3 LET B=5:GO
TO 1350
1310: IF Z0=Z2 AND
Z1=Z3 LET B=5:GO
TO 1350
1320: IF Z0=Z3 AND
Z1=Z2 LET B=5:GO
TO 1350
1330: IF Z0=Z1 OR Z
0=Z2 OR Z0=Z3 OR
Z1=Z2 OR Z1=Z3 O
R Z2=Z3 LET B=3:
GOTO 1350
1340: G(SP)=G(SP)-E
(SP): IF G(SP)=0
GOTO 1500: ELSE 1
390
1350: C=SP*18+2: GCU
RSOR C(SP*3), 0: G
PRINT 2*: 1=0
1360: FOR I=1 TO 8:
BEEP 1, 12, 200: G(
SP)=G(SP)+E(SP)
1370: IF G(SP)>=100
000 GOTO 1380: EL
SE CURSOR C, 1: PR
INT G(SP)
1380: BEEP 1, 5, 200:
NEXT I: IF G(SP)<
100000 GOTO 1390
: ELSE 1650
1390: NEXT SP: GOTO
910
1400: IF G(SP)>=10
AND G<1 LET G=1
1410: IF G(SP)>=100
AND G<10 LET G=1
0
1420: IF G(SP)>=100
0 AND G<100 LET
G=100
1430: IF G(SP)>=100
00 AND G<1000 LE
T G=1000
1440: IF G(SP)>P(3)
AND RND (20)=1 C
URSOR 0, 3: PRINT
"-?Highscore sp
e:chern-?": GOTO
1770
1450: IF B>0 LET E(
SP)=G: GOTO 1480
1460: IF LEFT$(STR
$(E(SP)), 1)="5"
LET G=6*10: E(SP)
=G: GOTO 1480
1470: E(SP)=E(SP)+G
1480: IF E(SP)>G(SP
)LET E(SP)=G(SP)
1490: GOTO 1140
1500: CURSOR 0, 3: WA
IT 10: PRINT "!!!
!! U E R L O R E
N !!!": WAIT 0:
T=5/6
1510: DATA 107, 520,
107, 390, 107, 130,
107, 520, 83, 460, 9
5, 145, 95, 435, 107
, 130, 107, 390, 114
, 122
1520: DATA 107, 1040
: RESTORE 1510: FO
R I=1 TO 11: READ
X, Y: BEEP 1, X, Y*
T
: NEXT I
1530: IF G(0)=0 AND
G(1)=0 GOTO 1590
1540: U=SP+1: IF U=2
LET U=0
1550: IF N$(U)="PC-
1600" GOTO 1590
1560: CURSOR 0, 3: PR
INT "
"
1570: IF SP=0 LET S
1=1: GOTO 1390
1580: IF SP=1 LET S
2=0: GOTO 1390
1590: CURSOR 0, 3: PR
INT " Nochmal (
J/N)
1600: I$=INKEY$
1610: IF I$="J" GOT
O 60
1620: IF I$="N" CLS
: END
1630: IF I$=CHR$ &F
CALL 5
1640: GOTO 1600
1650: CLS: PRINT "B
A N K G E S P R
E N G T": PRINT
"=====
=====
"
1660: K$="-": FOR I=
1 TO LEN (N$(SP)
): M$=MID$ (N$(SP
), I, 1): K$=K$+M$+
"-": NEXT I
1670: L=(26-LEN (K$
))/2: CURSOR L, 2:
PRINT K$
1680: CURSOR 1, 3: PR
INT "H A T G E
W O N N E N !":
T=1/6
1690: DATA 68, 397, 7
3, 370, 68, 793, 95,
580, 95, 580, 95, 29
0, 107, 260, 114, 24
5, 95, 290, 68, 793,
68
1700: DATA 793, 73, 3
70, 68, 397, 60, 878
, 95, 580, 95, 580, 6
0, 439, 68, 397, 73,
370, 83, 329, 95, 58
0
1710: DATA 95, 580, 8
3, 329, 73, 370, 68,
397, 73, 370, 83, 32
9, 95, 290, 83, 329,
95, 290, 107, 260, 1
14
1720: DATA 245, 107,
260, 114, 245, 129,
218, 146, 194, 129,
218, 146, 194, 155,
184, 175, 164, 198,
145
1730: DATA 175, 164,
155, 184, 146, 154,
129, 218, 114, 245,
107, 260, 114, 245,
146, 387, 114, 485
1740: DATA 146, 774:
RESTORE 1690: FOR
I=1 TO 51: READ X
, Y: BEEP 1, X, Y*
T
: NEXT I: BA=1: GOTO
1770
1750: IF LEN (A$)=8
GOTO 1760: ELSE L
ET A$=A$+" ": GOT
O 1750
1760: IF LEN (B$)=7
1770: H$(4)=N$(SP):
P(4)=G(SP): R(4)=
R
1780: FOR I=4 TO 1
STEP -1
1790: IF P(I)=P(I-1
)GOTO 1980
1800: IF P(I)<P(I-1
)LET I=0: GOTO 18
40
1810: A$=H$(I): H$(I
)=H$(I-1): H$(I-1
)=A$
1820: A=P(I): P(I)=P
(I-1): P(I-1)=A
1830: A=R(I): R(I)=R
(I-1): R(I-1)=A
1840: NEXT I: IF BA=
1 GOTO 1910
1850: U=SP+1: IF U=2
LET U=0
1860: IF N$(U)="PC-
1600" GOTO 1910
1870: IF G(0)=0 OR
G(1)=0 GOTO 1910
1880: G(SP)=0
1890: IF SP=0 LET S
1=1: GOTO 1390
1900: IF SP=1 LET S
2=0: GOTO 1390
1910: FOR I=0 TO 3:
A$=H$(I)
1920: IF LEN (A$)=8
GOTO 1930: ELSE L
ET A$=A$+" ": GOT
O 1920
1930: FOR J=1 TO 8:
M$=MID$ (A$, J, 1)
: POKE #0, AE+A1+S
T*J+J, ASC (M$): N
EXT J: A$=STR$ (P
(I))
1940: IF LEN (A$)=7
GOTO 1950: ELSE L
ET A$="0"+A$: GOT
O 1940
1950: FOR J=1 TO 7:
M$=MID$ (A$, J, 1)
: POKE #0, AE+A2+S
T*J+J, ASC (M$): N
EXT J: A$=STR$ (R
(I))
1960: IF LEN (A$)=3
GOTO 1970: ELSE L
ET A$="0"+A$: GOT
O 1960
1970: FOR J=1 TO 3:
M$=MID$ (A$, J, 1)
: POKE #0, AE+A3+S
T*J+J, ASC (M$): N
EXT J: NEXT I: GOT
O 2010
1980: IF R(I)<R(I-1
)GOTO 1810: ELSE
1840
1990: CLS: FOR I=0 T
O 3: PRINT " "; H$
(I); " - "; USING
"#####"; P(I); "
- "; USING "####"
; R(I): NEXT I
2000: IF INKEY$ =" "
GOTO 2000
2010: CLS: BREAK ON:
END
STATUS 1 = 7069

```

Do not Sale !



In dem Spiel müssen Worte durch eingeben von Buchstaben erraten werden. Das Programm sucht aus 50 Worten eines per Zufall aus. Nur der 1. Buchstabe des Wortes wird angezeigt.
 Nach starten des Spieles durch 'DEF V' erscheint folgender Bildschirmaufbau:

```

1. ? *S-----*
F: 0 ***** 1.
  
```

Zeile 1
 Zeile 2

Zeile 1 bedeutet: Versuch Nr. 1, für das '?' wird ein Buchstabe eingegeben und mit 'ENTER' bestätigt. Das Wort beginnt mit 'S' und besteht aus 12 Buchstaben, die bis zur Eingabe durch '_' zwischen den '*' Zeichen ersetzt werden.
 Zeile 2 bedeutet: Im Moment hat man noch '0' Fehlerpunkte und ist im Spiel Nr. 1 (letzte Zahl der Zeile). Wurde ein falscher Buchstabe eingegeben, so erscheint dieser in Zeile 2 anstelle eines '*'. Mit 10 Fehlern ist das Spiel verloren.
 Nach Ende eines Spieles kann man den 'Normal-Modus' oder den 'Super-Modus' wählen. Beim Normal-Modus beginnt ein neues Spiel. Beim Super-Modus beginnt ein neues Spiel, wobei die Fehlerzahl des vorigen Spieles übernommen wird, d.h. mit jedem weiteren Spiel wird die maximale mögliche Fehlerzahl geringer. So kann man z.B. in der Gruppe wettstreiten, wer die meisten Spiele bei 10 möglichen Fehlern schafft.
 Bei Eingabe eines richtigen oder eines falschen Buchstabens ertönen verschiedene Piepssignale. Ein Buchstabe kann erst nach erscheinen des '?' in Zeile 1 eingegeben werden. Das Programm benötigt ca. 2KB Speicherplatz.
 Viel Spaß.

Das Programm 'H a n g m a n':

```

10 "V":CLS:CLEAR:USING:REM FOR SHARP-1475
15 WAIT 0:BEEP 3:PRINT " ** H A N G M A N **":REM G.HAUTH 1989
20 WAIT 50:PRINT "HANGMAN#HANGMAN#HANGMAN":REM 6900 HEIDELBERG
25 DIM W$(0)*15,B$(15),Y$(15):T=1:REM T=SPIEL NR.?
30 Z=(RND 50)+1+F:IF Z>50 LET Z=50
35 RESTORE 270
40 FOR X=1 TO Z:READ W$(0):NEXT X
45 X=LEN W$(0)
50 FOR Z=1 TO X:B$(Z)=MID$(W$(0),Z,1):NEXT Z
55 CLS:WAIT 0:CURSOR 6,0:PRINT "*"
60 FOR Z=1 TO X
65 Y$(Z)="-":CURSOR Z+6,0:PRINT Y$(Z)
70 CURSOR 0,1:PRINT "F":CURSOR 4,1:PRINT F
75 CURSOR 10,1:PRINT "*****":CURSOR 22,1:PRINT T
80 NEXT Z
85 Y$(1)=B$(1)
90 CURSOR 7,0:PRINT B$(1):CURSOR Z+6,0:PRINT "*"
95 REM
100 WAIT 0:N=N+1:CURSOR 0,0:PRINT N:CURSOR 4,0:INPUT A$
105 IF LEN(A$)>1 BEEP 1:GOTO 100
110 REM **RICHTIG/GEWONNEN**
115 Q=1
120 FOR Z=2 TO X
125 IF A$=B$(Z) LET Y$(Z)=B$(Z):BEEP 1:Q=0
130 NEXT Z
135 REM ANZEIGE
140 FOR Z=2 TO X
145 CURSOR Z+6,0:PRINT Y$(Z)
150 NEXT Z
155 U=0
160 FOR Z=1 TO X
165 IF Y$(Z)=B$(Z) LET U=U+1
170 NEXT Z
175 IF X<>U GOTO 215
180 CLS
185 FOR Q=1 TO 2
190 FOR J=0 TO 9:WAIT 25:CLS:CURSOR 0+J,1:PRINT "G E W O N N E N"
195 L=10+(J*10):BEEP 1,L,100:NEXT J
200 NEXT Q
205 BEEP 2:GOTO 320
210 REM **FEHLERBEHANDLUNG**
215 IF Q=0 GOTO 260
220 F=F+1:CURSOR 4,1:PRINT F:F=P+1:CURSOR P+9,1:PRINT A$
225 WAIT
230 IF F>0 BEEP 1,115,280:REM FEHLERPIEPSE
235 IF F>3 BEEP 1,64,310
240 IF F>6 BEEP 1,29,370:REM NOCH 3 VERSUCHE
245 IF F>9 CLS:WAIT 0:CURSOR 1,0:PRINT "*** V E R L O R E N ***":BEEP 2
250 IF F>9 CURSOR 5,1:WAIT 100:PRINT W$(0):F=0:N=0:P=0:T=0:A$="":GOTO 320
255 USING:IF Q=1 LET Q=0
260 GOTO 100
265 REM
270 DATA "EISMERINGE","WASSERBALL","AFTERSHAVE","COMPUTER","KNALLBOMBON"
275 DATA "DUDELSACK","HAMPFMANN","SCHWEINEBRATEN","OMNIBUS","UHRENRADIO"
280 DATA "AUTO","GEISTERSTUNDE","LUMPENSAMMLER","SCHWEINELENDE","KAMERA"
285 DATA "PHOTOGRAPHIE","VIDEOFILM","STUHLREIN","TELEFON","SEEFFERDCHEN"
290 DATA "WOCHENENDE","FERNSEHER","EISENBahn","GELDBEUTEL","GUGELHUPF"
295 DATA "HAMPFMANN","AUTORENNEN","EISRECHER","SCHLANGE","SCHLUMPF"
300 DATA "PIANO","HEIDELBEEREIS","SCHACHSPIEL","UHRZEIT","DRUCKER"
305 DATA "BUCHHALTER","GESETZBUCH","ATARI","PLEITEGEIER","KALKULATION"
310 DATA "SCHALLMAUER","SPASSVogel","KUGELSCHREIBER","PAPIER","SOFTWARE"
315 DATA "SPUKSCHLOSS","AUTOSCHLOSSER","COMPUTERFREAK","BIERGLAS","SCHERE"
320 INPUT "Neues Spiel (J/N) ":S$:IF S$="N" CLS:END
325 CLS:WAIT 0:PRINT "SCHWIERIGKEIT:":INPUT "NORMAL / SUPER? ";S$
330 IF S$="N" LET F=0:N=0:P=0:A$="":T=1
335 IF S$="S" LET N=0:A$="":T=T+1
340 CLS:GOTO 30

```


HELON:
PC-1600

STATUS 1 = 10880

Michael Smetana
Staargasse 16
1140 Wien

Aufgabe:

Spiel

Ablauf:

Starten des Programmes mit <DEF><SPACE>; Wird bei der Namenseingabe der Name des Users eingegeben (siehe Zeile 730), so besteht die Moeglichkeit, den Highscore zu reseten, was nach jedem Neuladen durchgefuehrt werden sollte. Nach dem Spiel zeigt der Computer die erreichten Punkte an, und wartet auf den Druck einer beliebigen Taste. Dann erscheint nochmal die Punkteanzeige und eine Information ueber die Nummer des eben gespielten Bildschirmes und die Geschwindigkeit, mit der gespielt wurde. Ausserdem erscheint auf der rechten Seite ein Pfeil, der anzeigt an welcher Seite man angestossen ist, oder 2 Quadrate, die anzeigen, dass es der Feind war. (Ein Tip, der nur zum Durchtesten verwendet werden sollte: Wenn man jetzt "P" drueckt kommt man in den selben Bildschirm, in dem man gerade den Fehler gemacht hat. Mit "O" kann ein beliebiger Bildschirm in einer beliebigen Geschwindigkeit gespielt werden, bei Stufe kann "100" eingegeben werden, was eine Schusszahl von 100 Schuss bewirkt und solange der Helikopter faellt kann er mit "P" wieder aufgefangen werden.) Wenn man jetzt <SPACE> drueckt, so wird das Spiel neu gestartet; drueckt man jedoch <E>, so beendet man damit das Spiel.

Ziel des Spieles:

1. Bildschirm:

Mit dem Helikopter zur Kugel nach rechts, ohne dabei von den Feinden beruehrt zu werden. Bei Erreichen der Kugel oeffnet sich der Schacht, und man kann in den Schacht hineinfliegen.

2. Bildschirm:

Durch den Schacht bis zum rechten Ende fliegen, ohne dabei von den Feinden beruehrt zu werden.

3. Bildschirm:

Vorsicht geht nach Zeit. Man muss zuerst die Mauer oeffnen, indem man durch das Schluesselloch schieisst. Dann muss man zuerst zur rechten und dann zur linken Kiste. Dann oeffnet sich eine Mauer zum Weiterfliegen. Waehrend dieser Zeit waechst ein Tropfstein zu.

4. Bildschirm:

Man muss den Felsbrocken ausweichen, die einem entgegen geflogen kommen. (koennen zurueckgeschossen werden.) Dann muss ein Loch durch die Mauer geschossen und durchflogen werden. Sobald man die Mauer passiert hat, wird man vom Computer wieder hinauskatapultiert und muss nun genuegend Abstand zwischen den Helokopter und den Stromgenerator bringen (ca. Bildschirmhaelfte). Dann kann der Torpedo abgefeuert werden (mit <.>) und der Stromgenerator zerstoert werden. Ist der Abstand zu klein, so explodiert der Helikopter mit. Hat man nun den rechten Rand erreicht, ist der Durchgang beendet und man kann das Ganze mit der naechsten Geschwindigkeit spielen.

Bedienung:

Steuerung des Helikopters mit den Tasten: 7 8 9
4 5 6
1 2 3

<.>.....Feuer(vorsicht begrenzte Schusszahl)

<O>.....Pause

<=>.....Pause aus

</>.....Ton ein

<*>.....Ton aus

Ablaufbedingungen:

keine


```

10: " ":GOTO 670
20: "T":I$=INKEY$
30: IF I$("<>")="5" THEN
50
40: SX=0:SY=0:RETURN
N
50: IF I$("<>")="6" THEN
70
60: SX=W:SY=0:RETURN
N
70: IF I$("<>")="4" THEN
90
80: SX=-W:SY=0:RETU
RN
90: IF I$("<>")="8" THEN
110
100: SX=0:SY=-W:RET
URN
110: IF I$("<>")="2" THE
N 130
120: SX=0:SY=W:RETU
RN
130: IF I$("<>")="1" THE
N 150
140: SX=-W:SY=W:RET
URN
150: IF I$("<>")="3" THE
N 170
160: SX=W:SY=W:RETU
RN
170: IF I$("<>")="9" THE
N 190
180: SX=W:SY=-W:RET
URN
190: IF I$("<>")="7" THE
N 210
200: SX=-W:SY=-W:RE
TURN
210: IF I$="/" BEEP
OFF
220: IF I$="*" BEEP
ON
230: IF I$="0" THEN
250
240: RETURN
250: IF INKEY$ "="
RETURN
260: GOTO 250
270: "P"
280: IF SX=W GOSUB
330
290: IF SX=-W GOSUB
410
300: IF SY=W GOSUB
370
310: IF SY=-W GOSUB
450
320: RETURN
330: FOR I=X+10 TO
X+10+W: IF POINT
(I,Y+1)=1 LET F=
1: RETURN
340: NEXT I: IF POIN
T (X+10+W,Y+4)=1
LET F=1: RETURN
350: FOR I=X+10 TO
X+10+W: IF POINT
(I,Y+6)=1 LET F=
1: RETURN

```

```

360: NEXT I: RETURN
370: FOR I=Y+7 TO Y
+7+W: IF POINT (X
+9,I)=1 LET F=3:
RETURN
380: NEXT I: FOR I=Y
+6 TO Y+6+W: IF P
OINT (X+5,I)=1 L
ET F=3: RETURN
390: NEXT I: FOR I=Y
+3 TO Y+3+W: IF P
OINT (X,I)=1 LET
F=3: RETURN
400: NEXT I: RETURN
410: FOR I=X+2 TO X
+2-W STEP -1: IF
POINT (I,Y+1)=1
LET F=2: RETURN
420: NEXT I: FOR I=Y
TO Y-W STEP -1: I
F POINT (I,Y+2)=
1 LET F=2: RETURN
430: NEXT I: FOR I=X
+5 TO X+5-W STEP
-1: IF POINT (I,Y
+6)=1 LET F=2: RE
TURN
440: NEXT I: RETURN
450: FOR I=Y TO Y-W
STEP -1: IF POINT
(X+9,I)=1 LET F=
4: RETURN
460: NEXT I: FOR I=Y
TO Y-W STEP -1: I
F POINT (X+3,I)=
1 LET F=4: RETURN
470: NEXT I: FOR I=Y
+1 TO Y+1-W STEP
-1: IF POINT (X,I
)=1 LET F=4: RETU
RN
480: NEXT I: RETURN
490: IF B=2 THEN 16
00
500: IF B=3 THEN 20
30
510: IF B=4 THEN 24
90
520: GOTO 1170
530: "F": FOR Y=Y TO
25: GCURSOR X,Y:G
PRINT "040C080A1
A3A6E4A4A32": BEE
P 1,Y+W,200: IF P
OINT (X+B,Y+B)=1
THEN 560
540: IF INKEY$ ="P"
LET F=0: SX=0: SY=
0: GOTO 490
550: NEXT Y
560: "E": X=X-1: GCUR
SOR X,Y:GPRINT "
00020A0809193B69
49493100": BEEP 1
,RND 50,10: BEEP
1,RND 50,10
570: GCURSOR X,Y:GP
RINT "0610090908
5919694A481800":

```

```

BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
580: GCURSOR X,Y:GP
RINT "0823122E9A
0AAA0A88480408":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
590: GCURSOR X,Y:GP
RINT "1048250414
14245824108012":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
600: GCURSOR X,Y:GP
RINT "2088481630
18480048288044":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
610: GCURSOR X,Y:GP
RINT "4010000864
30906090500088":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
620: GCURSOR X,Y:GP
RINT "A000A010C0
7020C020A00010":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
630: GCURSOR X,Y:GP
RINT "4000402080
E0408040400020":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
640: GCURSOR X,Y:GP
RINT "8000804000
C0800080000040":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
650: GCURSOR X,Y:GP
RINT "0000008000
00800000008000":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0
660: GCURSOR X,Y:GP
RINT "0000000000
00000000000000":
BEEP 1,RND 50,10
:BEEP 1,RND 50,1
0: GOTO "B"
670: CLS: CLEAR: WAIT
0: DIM H$(0)*20: H
$(0)="040C080A1A
3A6E4A4A32"
680: CURSOR 7,0: PRI
NT "=H=E=L=O=N="
: GCURSOR 72,7: GP
RINT H$(0)
690: FOR I=0 TO 68:
GCURSOR I,8: GPR1
NT XOR "28824428
10": GCURSOR 152-

```

```

I,8:GPRINT XOR "
1028448228":NEXT
I
700: FOR I=0 TO 38:
GCURSOR I,8:GPR1
NT "008202AAAA":
GCURSOR 152-I,8:
GPRINT "AAA8282
00":NEXT I
710: CURSOR 0,3:PRI
NT "
":
CURSOR 5,3: INPUT
"Name: ";N$
720: IF LEN (N$)>8
THEN 710
730: IF N$="SHERIFF"
LET N=1
740: IF N(<>1) THEN >
80
750: CURSOR 3,3:WAI
T:PRINT "Bei Stu
fe: <100>":WAIT
0:CURSOR 3,3:INP
UT "Hiscore rese
t? ";H$
760: IF H$="J" LET
N$=" ":SC=0:GOSU
B 2840
770: IF H$="J" LET
N$="SHERIFF"
780: CURSOR 0,3:PRI
NT "
":
CURSOR 5,3: INPUT
"Stufe(1-3): ";S
T
790: IF ST=1 OR ST=
2 OR ST=3 OR ST=
100 THEN 810
800: GOTO 780
810: IF ST<4 THEN "
B1"
820: CURSOR 0,3:PRI
NT "
":
CURSOR 5,3: INPUT
"Geschwindigkeit
: ";W
830: IF W=1 OR W=2
OR W=3 THEN "B1"
840: GOTO 820
850: CURSOR 1,1:PRI
NT "
":CU
RSOR 1,2:PRINT "
"
860: CURSOR 4,1:INP
UT "Bildschirm:
";B:CURSOR 1,2:1
NPUT "Geschwindi
gkeit: ";W
870: IF B=2 THEN "B
2"
880: IF B=3 THEN "B
3"
890: IF B=4 THEN "B
4"

```

```

900:GOTO "B1"
910:"B":GOSUB "G"
920:IF INKEY$="" THEN 920
930:CURSOR 1,1:PRINT
NT ""
" :CU
RSOR 1,2:PRINT ""
"
940:CURSOR 2,1:PRINT
W:CURSOR 2,2:
PRINT B:CURSOR 1
,1:PRINT "G":CU
RSOR 1,2:PRINT "
B:"
950:CURSOR 7,1:PRINT
NT "Du hast ";SC
:CURSOR 7,2:PRINT
T "Punkte erreicht"
960:IF F=1 GCURSOR
140,11:GPRINT "0
80808082A1C0800"
970:IF F=2 GCURSOR
140,11:GPRINT "0
010385410101010"
980:IF F=3 GCURSOR
140,11:GPRINT "0
00010207F201000"
990:IF F=4 GCURSOR
140,11:GPRINT "0
00804FE04080000"
1000:IF F=5 GCURSOR
R 140,11:GPRINT
"FF81B0A5A5B081F
F"
1010:IF INKEY$=""
" THEN 1060
1020:IF INKEY$=""E
" CLS:END
1030:IF INKEY$=""P
" THEN 870
1040:IF INKEY$=""O
" THEN 850
1050:GOTO 1010
1060:IF B=5 AND W=
3 THEN "G"
1070:IF F>0 LET SC
=0:GOTO "B1"
1080:W=W+1
1090:"B1":WAIT 0:C
LS:IF W=0 LET W=
ST
1100:B=1:X=0:Y=31:
SX=0:SY=-W:F=0:K
U=0:FX=156:FY=RN
D 20:FF=0
1110:L=15-3*W:IF S
T=100 LET L=100
1120:LINE (14,31)-
(14,26):FOR I=20
TO 136 STEP 4:LJ
NE -(1,32-RND 4)
:NEXT I:LINE -(1
40,31)
1130:FOR I=15 TO 1
40:FOR H=31 TO 2
7 STEP -1:IF POI

```

```

NT (1,H)=1 NEXT
I
1140:IF I>140 THEN
1160
1150:PSET (1,H):NE
XT H:NEXT I
1160:GCURSOR 147,2
4:GPRINT "609090
60":LINE (1,0)-(
L,0)
1170:GOSUB "T"
1180:IF I$="" AND
Y>24 THEN "F"
1190:IF I$="" GOS
UB 1370
1200:IF Y>20 AND K
U=0 LINE (0,29)-
(14,29)
1210:IF X<4 AND Y>
21 AND KU=0 BEEP
1,255,25:SY=-W
1220:IF Y<-1 LET Y
=0:F=4:GOTO "F"
1230:IF X=0 AND SX
=-W LET SX=0
1240:IF X>143 AND
SX=W LET SX=0
1250:IF X<141 AND
Y>19 AND X>4 LET
F=3
1260:IF X>140 AND
SY=W AND Y>24 LE
T SY=0
1270:IF Y>30 AND K
U=1 LET SC=SC+L*
20+50:BEEP 5:GOT
O "B2"
1280:IF X<143 OR Y
<18 OR KU=1 THEN
1300
1290:KU=1:SX=0:SY=
0:SC=SC+20:BEEP
5,10,50:LINE (0,
29)-(13,29),R:GC
URSOR 147,24:GPR
INT XOR "6090906
0"
1300:GOSUB 1420
1310:IF F=5 THEN "
F"
1320:GCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H$(0)
1330:X=X+SX:Y=Y+SY
1340:GCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H$(0)
1350:IF F>0 THEN "
F"
1360:GOTO 1170
1370:IF L=0 RETURN
1380:LINE (X+10,Y+
5)-(X+60,Y+5),,2
6214:L=L-1:BEEP
1,10,500:PRESET
(L+1,0)
1390:IF Y>5)FY AND
Y+5<FY+6 AND X+1
0<FX AND X+60)FX
GCURSOR FX,FY:GP
RINT XOR "082A3E

```

```

2A0814"
1400:IF Y>5)FY AND
Y+5<FY+6 AND X+1
0<FX AND X+60)FX
BEEP 1,100,100:S
C=SC+10:FX=156
1410:LINE (X+10,Y+
5)-(X+60,Y+5),R:
RETURN
1420:IF W=1 THEN 1
450
1430:IF FY<Y LET F
F=1
1440:IF FY>Y LET F
F=-1
1450:IF W>1 THEN 1
490
1460:IF FX>X-6 THE
N 1490
1470:IF FX>X-60 AN
D X>120 THEN 149
0
1480:GCURSOR FX,FY
:GPRINT XOR "082
A3E2A0814":FX=15
6:FY=Y:RETURN
1490:IF FX<-6 LET
FX=156
1500:IF FY>20 LET
FF=-1
1510:IF FY<1 LET F
F=1
1520:IF FY>Y-5 AND
FY<Y+6 AND FX<X+
10 AND FX+6)X LE
T F=5
1530:GCURSOR FX,FY
:GPRINT XOR "082
A3E2A0814"
1540:FX=FX-2*W:FY=
FY+FF
1550:GCURSOR FX,FY
:GPRINT XOR "082
A3E2A0814"
1560:RETURN
1570:"B2":CLS:WAIT
0:X=0:Y=-9:SX=0:
SY=W:F=0:FX=157:
FY=15:FF=-W:L=5-
W:IF ST=100 LET
L=100
1580:LINE (14,0)-(
156,12),,,BF:LIN
E (0,22)-(110,31
),,,BF:LINE (110
,30)-(124,31),,,
BF:B=2
1590:LINE (125,22)
-(156,31),,,BF:L
INE (156,0)-(156
-L,0),R
1600:GOSUB "T"
1610:IF I$="" AND
Y<12 THEN "E"
1620:IF I$="" GOS
UB 1800
1630:IF X>4 AND Y<
12 LET F=4
1640:IF X<111 AND

```

```

Y>15 LET F=3
1650:IF X>115 AND
Y>15 LET F=3
1660:IF Y>23 LET F
=3
1670:IF X>156 LET
SC=SC+L*20+50:BE
EP 5:GOTO "B3"
1680:GOSUB 1740
1690:IF F>0 THEN "
E"
1700:GCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H$(0)
1710:X=X+SX:Y=Y+SY
1720:GCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H$(0)
1730:GOTO 1600
1740:IF FY=8 BEEP
1,100,25:FF=1
1750:IF FY=15 BEEP
1,100,25:FF=-1
1760:IF FX<-1 LET
FX=157
1770:IF FX<X+10 AN
D FX>X-2 AND FY<
Y+1 AND FY>Y-4 L
ET F=5
1780:GCURSOR FX,FY
:GPRINT XOR "606
0":FX=FX-W:FY=FY
+FF:GCURSOR FX,F
Y:GPRINT XOR "60
60"
1790:RETURN
1800:IF L=0 RETURN
1810:LINE (X+10,Y+
5)-(X+60,Y+5),,2
6214:BEEP 1,10,5
00:L=L-1:PSET (1
55-L,0)
1820:IF Y+5=FY+5 O
R Y+5=FY+6 AND F
X>X+10 AND FX<X+
60 THEN 1840
1830:GOTO 1850
1840:BEEP 1,100,10
0:SC=SC+10:GCUR
SOR FX,FY:GPRINT
XOR "6060":FX=15
7
1850:LINE (X+10,Y+
5)-(X+60,Y+5),R:
RETURN
1860:"B3":WAIT 0:C
LS:X=-10:Y=10:SX
=W:SY=0:F=0:B=3:
FY=-5:FX=36:L=4-
W:IF ST=100 LET
L=100
1870:CD=0:K1=0:DD=
0:DW=9:FF=2
1880:LINE (0,0)-(1
,0):LINE -(6,1),
,,BF:LINE (7,2)-
(9,0),,,BF:LINE
-(14,3),,,BF:PSE
T (14,4)
1890:LINE (15,5)-(
24,0),,,BF:LINE

```

Helena

```

10)-(42,20):LINE
(65,26)-(70,28),
,,B
2020:LINE (149,28)
-(154,30),,,B
2030:GOSUB "T"
2040:IF I#="" GOS
UB 2170
2050:GOSUB "P"
2060:IF X>135 AND
Y>21 AND KI=0 LE
T KI=1:BEEP 5,10
,100:LINE (149,2
8)-(154,30),R,,B
:SC=SC+20
2070:IF X>155 LET
SC=SC+50:BEEP 5,
10,100:GOTO "B4"
2080:IF X>60 AND X
<65 AND Y>17 AND
KI=1 LET KI=2:BE
EP 5,10,100:SC=S
C+20:GOSUB 2290
2090:IF CD=0 GOSUB
2230
2100:IF W=2 GOSUB
2300
2110:IF W=3 GOSUB
2320
2120:GDCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H*(0)
2130:X=X+SX:Y=Y+SY
2140:GDCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H*(0)
2150:IF F>0 THEN "
F"
2160:GOTO 2030
2170:IF L=0 RETURN
2180:L=L-1:BEEP 1,
10,500:FOR I=X+1
0 TO 50 STEP 2:I
F POINT (I,Y+5)=
1 OR POINT (I+1,
Y+5)=1 GOTO 2200
2190:PSET (I+1,Y+5
):NEXT I
2200:H=1:WAIT 5:FO
R I=X+11 TO H ST
EP 2:PRESET (I,Y
+5):NEXT I:WAIT
0
2210:IF H>39 GOSUB
2270
2220:RETURN
2230:IF FY=5 LET F
F=2
2240:IF FY=17 LET
FF=-2
2250:BEEP 1,FY+10,
40
2260:GDCURSOR FX,FY
:GPRINT XOR "18"
:FY=FY+FF:GCURSO
R FX,FY:GPRINT X
OR "18":RETURN
2270:FOR I=FY+4 TO
34:PRESET (36,I)
:PRESET (36,34-I
):NEXT I:SC=SC+L

```

```

*20:L=0:CD=1
2280:FOR I=20 TO 1
0 STEP -1:PRESET
(42,1):BEEP 2,1,
20:NEXT I:RETURN
2290:LINE (65,26)-
(70,28),R,,B:KI=
2:FOR I=14 TO 5
STEP -1:PRESET (
150,1):BEEP 2,1+
5,20:NEXT I:RETR
RN
2300:DD=DD+1:IF DD
MOD 21=0 LET DW=
DW+1:PSET (91,DW
):PSET (91,DW-1)
:DD=0:BEEP 1,10,
100
2310:RETURN
2320:DD=DD+1:IF DD
MOD 17=0 LET DW=
DW+1:PSET (91,DW
):PSET (91,DW-1)
:DD=0:BEEP 1,10,
100
2330:RETURN
2340:"B4":WAIT 0:C
LS:X=-10:SY=W:SY
=0:F=0:Y=6:KI=0:
B=4:IF D1=0 DIM
X(3),Y(3):D1=1
2350:FOR I=0 TO 3:
X(I)=100:Y(I)=8+
I*4:NEXT I:L=5-W
:IF ST=100 LET L
=100
2360:LINE (0,4)-(1
0,0),,,BF:LINE -
(47,3),,,BF:LINE
(47,4)-(64,0),,,
BF:LINE -(105,5)
,,,BF
2370:LINE (23,3)-(
25,3),R:LINE (33
,3)-(35,3),R:LIN
E (41,3)-(43,3),
R:LINE (76,5)-(8
1,5),R
2380:LINE (106,4)-
(123,0),,,BF:LIN
E -(137,6),,,BF:
LINE (138,7)-(15
5,0),,,BF:LINE (
143,8)-(149,8)
2390:LINE (109,4)-
(115,4),R:LINE (
123,6)-(130,6),R
:PSET (155,23):P
SET (155,24):PSE
T (154,24)
2400:LINE (155,25)
-(129,31),,,BF:L
INE -(109,26),,,
BF:LINE (108,24)
-(85,31),,,BF
2410:LINE -(64,25)
,,,BF:LINE (118,
26)-(125,26),R:L
INE (105,24)-(10

```

```

8,24),R:LINE (96
,23)-(99,23)
2420:PRESET (102,2
4):LINE (67,25)-
(68,25),R:LINE (
19,25)-(20,25)
2430:LINE (63,26)-
(16,31),,,BF:LIN
E -(15,24),,,BF:
LINE (55,26)-(59
,26),R:LINE (22,
26)-(25,26),R
2440:PRESET (30,26
):PRESET (16,24)
:LINE (14,23)-(8
,32),,,BF:LINE -
(0,21),,,BF:PSET
(8,21):PSET (8,2
2)
2450:PSET (9,22):F
OR I=0 TO 5:LINE
(0,I+15)-(-1,I+15
):NEXT I:FOR I=8
TO 20 STEP 4:LIN
E (100,I)-(-101,I
+1),,,BF
2460:NEXT I:LINE (
120,5)-(-121,26),
,,BF:LINE (134,1
9)-(-150,25),,,BF
:LINE (137,10)-(-
147,18),,,BF
2470:FOR I=136 TO
148 STEP 2:LINE
(1,21)-(-1,23),R:
NEXT I
2480:FOR I=139 TO
145 STEP 2:FOR H
=12 TO 18 STEP 2
:PRESET (I,H):NE
XT H:NEXT I
2490:GOSUB "T"
2500:IF I#="" GOS
UB 2680
2510:GOSUB "P"
2520:IF X>121 AND
KI=1 LINE (120,5
)-(-121,26),R,,BF
:SC=SC+L*20+50:K
I=2:SY=-W:L=1
2530:IF X>155 BEEP
5:SC=SC+100:B=5:
GOTO "G"
2540:IF X>90 AND K
I=0 LET SC=SC+L*
20+50:L=9:KI=1:I
F ST=100 LET L=1
00
2550:IF X>100 AND
KI=4 FOR I=0 TO
3:GDCURSOR X(I),Y
(I):GPRINT XOR "
0303":NEXT I:KI=
5
2560:IF KI<5 GOSUB
2620
2570:GDCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H*(0)
2580:X=X+SX:Y=Y+SY

```

```

-(34,6),,,BF:PRE
SET (0,1):PSET (
18,6):PSET (19,6
):PSET (20,6)
1900:LINE (38,7)-(
39,0),,,BF:LINE
-(43,8),,,BF:LIN
E (44,7)-(45,0),
,,BF:LINE -(77,6
),,,BF
1910:LINE (76,7)-(
88,0),,,BF:LINE
-(115,8),,,BF:PS
ET (40,9):PSET (
41,9):PSET (42,9
):PSET (90,9)
1920:LINE (116,10)
-(117,0),,,BF:LI
NE -(119,20),,,B
F:PSET (91,9):PS
ET (92,9):PSET (
121,5):PSET (128
,4)
1930:LINE (120,9)-
(120,0),,,BF:LIN
E -(123,4),,,BF:
LINE (124,3)-(14
2,0),,,BF:LINE -
(155,4),,,BF
1940:LINE (137,15)
-(155,20),,,BF:L
INE (150,5)-(150
,15),,,BF:PSET (
129,4):PSET (130
,4):PSET (131,4)
1950:LINE (155,20)
-(155,31):LINE -
(100,31):PSET (1
32,4):PSET (72,2
2):PSET (78,22)
1960:LINE (100,22)
-(81,31),,,BF:LI
NE -(75,23),,,BF
:LINE (74,29)-(6
0,31),,,BF:LINE
-(58,24),,,BF
1970:LINE (58,22)-
(45,31),,,BF:LIN
E -(40,21),,,BF:
LINE (40,22)-(39
,31),,,BF:LINE -
(38,23),,,BF
1980:PSET (76,22):
PSET (59,23):PSE
T (0,31)
1990:LINE (34,23)-
(32,31),,,BF:LIN
E -(30,24),,,BF:
LINE (29,25)-(28
,31),,,BF:LINE -
(26,26),,,BF
2000:LINE (25,27)-
(24,31),,,BF:LIN
E -(20,28),,,BF:
LINE (19,29)-(8,
31),,,BF:LINE -(
1,30),,,BF
2010:LINE (36,0)-(-
36,31):LINE (42,

```

Do not Sale !

Helon (5)

```

2590:GDCURSOR X,Y:G
PRINT XOR H*(0)
2600:IF F>0 THEN "
F"
2610:GOTO 2490
2620:FOR I=0 TO 3:
GDCURSOR X(1),Y(1)
:GPRINT XOR "03
03":NEXT I
2630:FOR I=0 TO 3:
IF X(1)<30 LET X
(1)=100
2640:NEXT I:FOR I=
0 TO 3:GDCURSOR X
(1)-W,Y(1):GPRIN
T XOR "0303":NEX
T I
2650:FOR I=0 TO 3:
X(1)=X(1)-W:IF P
OINT (X(1)-W,Y(1)
)=1 LET F=5
2660:IF POINT (X(1)
)-W,Y(1)+1)=1 LE
T F=5
2670:NEXT I:RETURN
2680:IF L=0 RETURN
2690:IF K1>0 THEN
2700
2700:FOR I=0 TO 3:
IF Y+5=Y(1)OR Y+
5=Y(1)+1 THEN 27
20
2710:NEXT I:GOTO 2
730
2720:GDCURSOR X(1),
Y(1):GPRINT XOR
"0303":O=1:X(1)=
100:GDCURSOR X(1)
,Y(1):GPRINT XOR
"0303"
2730:LINE (X+10,Y+
5)-(99,Y+5),,262
14:BEEP 1,10,500
:L=L-1:IF O=1 BE
EP 1,100,100:O=0
2740:LINE (X+10,Y+
5)-(99,Y+5),R:RE
TURN
2750:IF K1>1 THEN
2780
2760:FOR I=Y+6-W T
O Y+5:LINE (X+10
,1)-(130,1),,262
14:L=L-1:BEEP 1,
10,500:LINE (X+1
0,1)-(130,1),R
2770:NEXT I:RETURN
2780:IF X>70 LET F
=5:GOTO "F"
2790:FOR I=X+10 TO
155:GDCURSOR I,Y+
3:GPRINT XOR "05
070202":BEEP 1,1
55-1,10:IF POINT
(I+4,Y+4)=1 THEN
2810
2800:GDCURSOR I,Y+3
:GPRINT XOR "050
70202":NEXT I

```

```

2810:IF K1<28 LET
L=0:RETURN
2820:GDCURSOR I,Y+3
:GPRINT XOR "050
70202":FOR I=10
TO 24:LINE (133,
1)-(151,1),R:BEE
P 1,1-10,20:NEXT
I:KI=4:RETURN
2830:"S":IF A>SC O
R ST=100 RETURN
2840:A$="" ":FOR I=
LEN (N$)TO 9:N$=
N$+A$:NEXT I:SC$
=STR$ SC:FOR I=L
EN (SC$)TO 5:SC$
=SC$+A$:NEXT I
2850:FOR I=1 TO 10
:R=65520+I:S$=MI
D$ (N$,I,1):S=AS
C (S$):POKE R,S:
NEXT I
2860:FOR I=1 TO 5:
R=65530+I:S$=M10
$(SC$,I,1):S=AS
C (S$):POKE R,S:
NEXT I:RETURN
2870:"L":M$="":FOR
I=1 TO 10:R=6552
0+I:S=PEEK R:S$=
CHR$ S:M$=M$+S$:
NEXT I
2880:A$="":FOR I=1
TO 5:R=65530+I:S
=PEEK R:S$=CHR$
S:A$=A$+S$:NEXT
I:A=VAL (A$):RET
URN
2890:"G":WAIT 0:GO
SUB "L"
2900:CLS:LINE (2,2
)-(153,28),,BF
2905:FOR I=25 TO 5
STEP -1:LINE (5,
1)-(150,1),R:NEX
T I:IF A>SC THEN
2950
2910:CURSOR 4,1:PR
INT "Du hast ein
en neuen":CURSOR
3,2:WAIT 100:PRI
NT "Highscore au
fgestellt"
2920:BEEP 10:GOSUB
"S"
2930:GOSUB "L"
2940:WAIT 0:CURSOR
1,1:PRINT "
":CURSOR 1,2:
PRINT "
":GOSUB "L"
2950:CURSOR 3,1:PR
INT "H I G H - S
C O R E :":CURS
OR 6,2:PRINT M$;
:CURSOR 15,2:PRI
NT "-";A

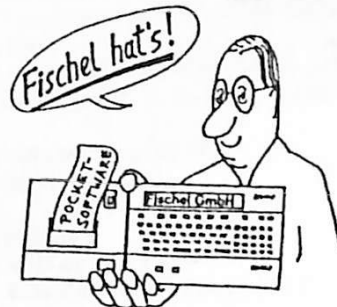
```

```

2960:IF F>0 RETURN
2970:IF INKEY$=""
" THEN 3020
2980:IF INKEY$=""O
" THEN 860
2990:IF INKEY$=""P
" THEN 870
3000:IF INKEY$=""E
" CLS:END
3010:GOTO 2970
3020:IF W<3 LET W=
W+1:GOTO "B1"
3030:IF W=3 AND B=
4 THEN 3050
3040:SC=0:W=ST:IF
ST=100 LET W=1:G
OTO "B1"
3050:CURSOR 1,1:PR
INT "
":C
URSOR 1,2:PRINT
"
":GOSUB
"L"
3060:CURSOR 7,1:PR
INT "SPIEL BEEND
ET":CURSOR 3,2:1
NPUT "Nochmal(J/
N): ";NO$
3070:IF NO$=""J" TH
EN " "
3080:IF NO$=""N" CL
S:END
3090:CURSOR 16,2:P
RINT "
":GOTO 3060

```

STATUS 1 = 10880



Do not Sale !

Reinhard Haak
Karl Marx Str. 200
1000 Berlin 44

```

5:GOTO 20
10:X$=INKEY$(1):IF X$<>CHR$(8)GOTO 10
  ELSE RETURN
20:"A"CLS:CLEAR:RANDOM:DIM C(3):
  CURSOR 9,1:PRINT "CHICAGO":LINE(0,2)
  -(155,22)
25:LINE(52,7)-(96,15),X,,BF
30:CURSOR 0,3:PRINT "Anzahl der Spiele
  ?":X$=INKEY$(1):A=VAL X$:IF A<10R A
  >9GOTO 30
40:D=3:N1=1:N2=1:R=R+1:S1=0:S2=0:S4=0
50:REM ***SPIEL SPIELER***
60:CLS:PRINT " SPIELER:":PRINT N1;".WU
  RF= "
65:LINE(0,0)-(55,7),X,,BF
70:P=0:FOR I=1TO D
80:GOCURSOR 52+I*15,7:GOSUB 1050
90:LINE(52+I*15-1,5)-(52+I*15+10,16),,
  ,B:P=I
100:NEXT I
110:IF P=3GOTO 140
120:I=P+1:GOCURSOR 100+I*15,7:GOSUB 1070
130:LINE(100+I*15-1,5)-(100+I*15+10,16)
  ,,B:P=P+1:GOTO 110
140:LINE(0,22)-(155,22)
150:IF D=1GOTO 200
160:IF N1<3CURSOR 0,3:PRINT "Würfel raus
  ? (J/N)"ELSE GOTO 240
170:X$=INKEY$(1):IF X$<>"J"IF X$<>"N"
  GOTO 170
180:IF X$="J"GOSUB 800:ELSE GOTO 200
190:S1=S1+G:GOTO 230
200:IF N1<3CURSOR 0,3:PRINT "Neuer Wurf
  ? (J/N)"ELSE GOTO 240
210:X$=INKEY$(1):IF X$<>"J"IF X$<>"N"
  GOTO 200
220:IF X$="N"OR N1=3GOTO 240
230:N1=N1+1:GOTO 60
240:REM ***SPIELER ABRECHNUNG***
250:FOR I=1TO D
260:IF C(I)=1LET C(I)=100
270:IF C(I)=6LET C(I)=60
280:S1=S1+C(I)
290:NEXT I
300:IF S1=300LET S4=1:WAIT 50:GOTO 750
310:CURSOR 0,3:PRINT R;".SPIEL : ";S1;"
  PUNKTE":GOSUB 10
320:REM ***SPIEL RECHNER***
330:D=3
340:CLS:PRINT " RECHNER:":PRINT N2;".WU
  RF= "
345:LINE(0,0)-(54,7),X,,BF
350:P=0:FOR I=1TO D
360:GOCURSOR 52+I*15,7:GOSUB 1050
370:LINE(52+I*15-1,5)-(52+I*15+10,16),,
  ,B:P=I
380:NEXT I
390:IF P=3GOTO 420
400:I=P+1:GOCURSOR 100+I*15,7:GOSUB 1070
410:LINE(100+I*15-1,5)-(100+I*15+10,16)
  ,,B:P=P+1:GOTO 390
420:LINE(0,22)-(155,22)
430:IF N2=N1OR N2=3GOTO 550
440:CURSOR 19,3:PRINT "<ENTER>":GOSUB 10
450:IF C(1)=1IF C(2)=1IF C(3)GOTO 750
460:IF N2=2IF C(1)=1OR C(1)=6IF C(2)=1OR
  C(2)=6GOTO 540
470:IF S2>S1GOTO 520
480:W$="":FOR I=1TO D
490:IF C(I)=1OR C(I)=6LET W$=W$+STR$ I
500:NEXT I
510:IF W$<>"GOSUB 850:S2=S2+G
520:IF N2=N1OR N2=3GOTO 550
530:N2=N2+1:GOTO 340
540:REM ***RECHNER ABRECHNUNG***
550:FOR I=1TO D
560:IF C(I)=1LET C(I)=100
570:IF C(I)=6LET C(I)=60
580:S2=S2+C(I)
590:NEXT I
600:IF S2=300WAIT 50:GOTO 750
610:CURSOR 0,3:PRINT R;".SPIEL : ";S2;"
  PUNKTE ":GOSUB 10
620:REM ***ENDVERGLEICH***
630:IF S1=S2LET S1=S1+1
640:CLS:IF S1>S2PRINT R;".Spiel Sieger
  : SPIELER":P1=P1+1:A=A-1
641:IF S1<S2GOTO 650
645:LINE(0,0)-(48,7),X,,BF:GOTO 660
650:CLS:PRINT R;".Spiel Sieger: RECHNE
  R":P2=P2+1:A=A-1
655:LINE(0,0)-(48,7),X,,BF
660:PRINT "SPIELER=";S1;" RECHNER=";S2:
  LINE(0,15)-(155,15)
670:PRINT "Punktestand:":PRINT "SPIELER="
  ";P1;" RECHNER=";P2:GOSUB 10
680:IF A=0GOTO 690ELSE GOTO 40
690:CLS:CURSOR 8,0:PRINT "SPIELLENDE"
700:REM ***SPIELLENDE***
710:IF P1=P2CURSOR 3,2:PRINT " UNENTSCHI
  EDEN"
720:IF P1>P2CURSOR 5,2:PRINT "SIEGER: SP
  IELER"
730:IF P2>P1CURSOR 5,2:PRINT "SIEGER: RE
  CHNER"
740:WAIT 0,P:END
750:REM ***CHICAGO***
760:CLS:IF S4=1LET A$="SPIELER"ELSE LET
  A$="RECHNER"
770:FOR I=1TO 8:WAIT 40:CURSOR 9,1:PRINT
  "CHICAGO":CURSOR 5,3:PRINT "SIEGER:
  ";A$
780:WAIT 8:CURSOR 9,1:PRINT " " "
  CURSOR 5,3:PRINT " " "
  NEXT I
790:WAIT 0,P:END
800:REM ***WÜRFEL RAUS***
810:CURSOR 0,3:PRINT "Welche Würfel?
  "
820:FOR I=1TO D:CURSOR 12+(I*2),3:PRINT
  I:NEXT I
830:LINE(130,23)-(130,31):CURSOR 23,3:
  INPUT W$

```

POCKET COMPUTER

```

840: IF LEN W$ > 2 GOTO 800
850: B=LEN W$: U=VAL W$: G=0: T=0: ON BGOTO 8
    70, 950
860: REM ***1 WÜRFEL RAUS***
870: ON UGOTO 880, 890, 900
880: T=C(1): C(1)=C(2): C(2)=C(3): C(3)=T:
    GOTO 900
890: T=C(2): C(2)=C(3): C(3)=T
900: IF C(3)=6 LET G=G+60
910: IF C(3)=1 LET G=G+100
920: IF C(3) < 1 IF C(3) < 6 LET G=G+C(3)
930: D=D-1: RETURN
940: REM ***2 WÜRFEL RAUS***
950: IF U=120R U=21 LET T=C(1): C(1)=C(3): C
    (3)=T: GOTO 970
960: IF U=130R U=31 LET T=C(1): C(1)=C(2): C
    (2)=T
970: D=D-2: IF C(3)=6 IF C(2)=6 IF N1=1 LET C
    (3)=1
975: IF C(3)=6 IF C(2)=6 IF N2=1 LET C(3)=1
980: IF C(3)=6 LET G=G+60
990: IF C(3)=1 LET G=G+100
1000: IF C(2)=6 LET G=G+60
1010: IF C(2)=1 LET G=G+100
1020: IF C(3) < 1 AND C(3) < 6 LET G=G+C(3)
1030: IF C(2) < 1 AND C(2) < 6 LET G=G+C(2)
1040: RETURN
1050: REM ***ZIEHUNG***
1060: C(I)=RND 6
1070: IF C(1)=1 GPRINT 0; 0; 0; 0; 24; 24; 0; 0;
    0
1080: IF C(1)=2 GPRINT 0; 0; 6; 6; 0; 0; 96; 96; 0;
    0
1090: IF C(1)=3 GPRINT 0; 3; 3; 0; 24; 24; 0; 192;
    192; 0
1100: IF C(1)=4 GPRINT 0; 0; 102; 102; 0; 0; 102;
    102; 0; 0
1110: IF C(1)=5 GPRINT 0; 195; 195; 0; 24; 24; 0;
    195; 195; 0
1120: IF C(1)=6 GPRINT 0; 0; 219; 219; 0; 0; 219;
    219; 0; 0
1130: RETURN
    
```



Hierbei handelt es sich um ein Würfelspiel für 1 bis 3 Spieler und den Computer.

Es ist auf dem PC-1600 geschrieben, müsste aber nach geringfügigen Änderungen auch auf dem PC-1350, PC-1360 und dem PC-2500 laufen.

Es werden 24 Chips unter den Spielern verteilt. Aufgabe eines jeden Spielers ist es nun alle seine Chips wieder loszuwerden. Wer dies zuerst geschafft hat ist der Sieger.

Das Spielfeld besteht aus 6 Feldern (1-6). Ist ein Feld inventiert, so liegt ein Chip darauf. Auf dem Feld '6' bleibt kein Chip liegen, sondern wird aus dem Spiel genommen.

Jeder Spieler kann solange weiterwürfeln, bis es ihm auf dem Spielfeld zu voll wird.

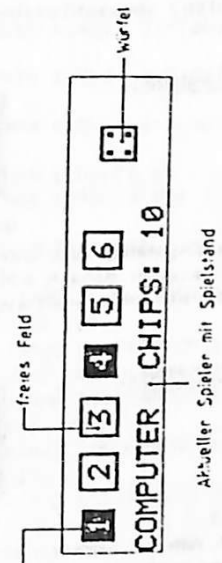
Würfelt er eine 6 so ist der nächste Spieler an der Reihe. Aufhören muss er auch, wenn er die Augenzahl eines belegten Feldes wirft.

Während im ersten Fall ein Chip abgezogen wird, bekommt man im anderen Fall den Chip und das Feld ist danach wieder frei.

Jeder Spieler muss mindestens einmal würfeln.

```

1:REM *****
2:REM * SECHSER RAUS *
3:REM * (C) 1987 BY *
4:REM * *
5:REM * FRANK DITZ *
6:REM * PFALZSPRUNG 29 *
7:REM *655 BAD KREUZNACH*
9:REM *****
10:"S"CLS :CLEAR :PRINT "SECHS
    ER RAUS":PRINT
12:INPUT "ANZAHL D. SPIELER: ";
    Z
14:IF Z<1OR Z>3GOTO 12
16:DIM C(Z+1),Ns(Z+1)*8
17:Ns(Z+1)="COMPUTER"
18:C=24/(Z+1):FOR I=1TO Z+1
20:C(I)=C
21:IF I=Z+1THEN GOTO 24
22:CLS :PRINT :PRINT "NAME SPI
    ELER";I;";":INPUT Ns(I)
24:NEXT I
25:CLS :CURSOR 1,1:PRINT "1 2
    3 4 5 6"
28:X=2:Y=5:FOR I=1TO 6
30:LINE (X,Y)-(X+12,Y+12),,,B
32:X=X+18:NEXT I
34:DIM F(5):FOR I=1TO 5:F(I)=0
    :NEXT I
36:SP=RND (Z+1)
38:USING "###"
50:CURSOR 0,3:PRINT "
    "
51:CURSOR 0,3:PRINT Ns(SP)
52:CURSOR 10,3:PRINT "CHIPS: ";
    C(SP)
54:LINE (128,10)-(139,21),,,B
56:IF SP=Z+1GOTO 500
58:GOCURSOR 130,12:GPRINT 0;0;0
    ;0;0;0;0
100:AS=INKEY$
102:IF AS=""GOTO 100
104:IF AS=CHR$ 82OGOTO 200
105:IF AS=CHR$ 80OGOTO 400
109:GOTO 100
200:REM *** WÜRFELN ***
202:X=130:Y=12:U=U+1
204:RANDOM :W=RND (6)
205:GOCURSOR X,Y
206:IF W=1THEN GPRINT 0;0;0;24;
    24;0;0;0
208:IF W=2THEN GPRINT 192;192;0
    ;0;0;0;3;3
210:IF W=3THEN GPRINT 192;192;0;24;24;0;3;3
212:IF W=4THEN GPRINT 195;195;0
    ;0;0;0;195;195
214:IF W=5THEN GPRINT 195;195;0
    ;24;24;0;195;195
216:IF W=6THEN GPRINT 219;219;0
    ;0;0;0;219;219
218:IF W=6GOTO 300
220:X=2+((W-1)*18)
222:FOR Y=5TO 17
224:LINE (X,Y)-(X+12,Y),X
226:NEXT Y
227:FOR I=1TO 50:NEXT I
228:IF F(W)=0LET F(W)=1:C(SP)=C
    (SP)-1:GOTO 350
230:IF F(W)=1LET F(W)=0:C(SP)=C
    (SP)+1:SP=SP+1:U=0
232:IF SP>(Z+1)LET SP=1
234:GOTO 50
300:BEEP 3,100,200
301:C(SP)=C(SP)-1:IF C(SP)=0
    GOTO 500
302:SP=SP+1:U=0
303:FOR I=1TO 50:NEXT I
304:IF SP>(Z+1)LET SP=1
306:GOTO 50
350:IF C(SP)=0GOTO 600
352:GOTO 50
400:IF U=0BEEP 1,196,400:GOTO 5
    0
401:SP=SP+1:U=0:IF SP>(Z+1)LET
    SP=1
402:GOTO 50
500:FOR I=1TO 200:NEXT I
501:IF U=0GOTO 200
502:AN=0:FOR I=1TO 5
504:IF F(I)=1LET AN=AN+1
505:NEXT I
507:FOR I=1TO 200:NEXT I
508:IF AN=3GOTO 400
510:GOTO 200
600:CLS :LINE (0,0)-(155,31),,,
    B
602:LINE (2,2)-(153,29),,,B
604:CURSOR 4,1:PRINT "DER SIEGE
    R HEISST:"
605:CURSOR 9,2:PRINT Ns(SP)
609:GOTO 600
    
```



Tastenebelegung:

DEF S
<SPACE>
<ENTER>

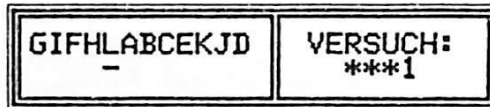
Spieleranzahl
Würfeln
Nächster Spieler

Für Freunde von Geschicklichkeitspielen dürfte dieses kleine Programm genau das richtige sein. Es ist auf dem PC-1600 geschrieben, müsste aber nach geringfügigen Änderungen auch auf dem PC-1350, PC-1360 und PC-2500 laufen.

Die Aufgabe des Spiels besteht darin, eine Reihe von Buchstaben richtig zu ordnen. Dies hört sich im ersten Augenblick einfacher an, als es in Wirklichkeit ist.

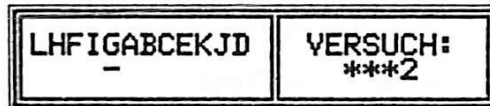
Den Spielablauf und die Schwierigkeiten des Spiels erkläre ich an den folgenden Hardcopies.

1. Hardcopy:



Mit den Tasten und kann man den Cursor unter dem gewünschten Buchstaben postieren. Ist dies geschehen, so wird der erste Versuch mit abgeschlossen.

2. Hardcopy:



Das Ergebnis ist, der ausgewählte Buchstabe steht nun am Anfang, die Buchstaben danach blieben unverändert aber die Buchstaben davor wurden untereinander vertauscht.

3. Hardcopy:



Hat man es dennoch endlich geschafft die 12 Buchstaben richtig zu ordnen, erscheint am Ende des Spiels die Angabe der benötigten Versuche.



Listing: Super-Hirn

```

1:REM *****
2:REM ** **
3:REM ** SUPER-HIRN **
4:REM ** (C)'1987 BY **
5:REM ** FRANK DITZ **
6:REM ** **
7:REM *****
8:"S"CLS :CLEAR :LINE (0,0)-
  155,31),,,B
10:LINE (2,2)-(84,29),,,B
12:LINE (86,2)-(153,29),,,B
14:C=1:V=1:DIM B(1,12),Z(12):
  RANDOM
16:FOR I=1TO 12
18:Z(I)=RND (12)
20:IF I=1GOTO 30
22:FOR J=1TO (I-1)
24:IF Z(I)=Z(J)LET X=1
26:NEXT J
28:IF X=1LET X=0:GOTO 18
30:B(1,I)=(Z(I)+64)
32:NEXT I
34:CURSOR 16,1:PRINT "VERSUCH:
  "
35:CURSOR 17,2:USING "#####":
  PRINT U
36:FOR I=1TO 12
38:CURSOR I,1:PRINT CHR$ (B(1,
  I))
40:NEXT I
42:CURSOR C,2:PRINT "-"
50:A$=INKEY$
52:IF A$=""GOTO 50
54:IF A$=CHR$ &08GOTO 100
56:IF A$=CHR$ &0CGOTO 110
58:IF A$=CHR$ &0DGOTO 120
60:GOTO 50
62:END
100:C1=C-1:IF C1<1LET C1=12
102:CURSOR C,2:PRINT " ":CURSOR
  C1,2:PRINT "-"
104:C=C1:GOTO 50
110:C1=C+1:IF C1>12LET C1=1
112:CURSOR C,2:PRINT " ":CURSOR
  C1,2:PRINT "-"
114:C=C1:GOTO 50
120:DIM P(12)
122:P(1)=Z(C):IF (C+1)>12GOTO 1
  26
123:FOR I=(C+1)TO 12
124:P(I)=Z(I):NEXT I
126:J=1:FOR I=(C-1)TO 1STEP -1:
  J=J+1
128:P(J)=Z(I):NEXT I

130:K=0:FOR I=1TO 12:Z(I)=P(I)
132:B(1,I)=(Z(I)+64)
134:IF B(1,I)=(64+I)LET K=K+1
136:NEXT I
138:IF K=12GOTO 200
140:V=V+1:ERASE P(1)
142:GOTO 35
200:CLS :LINE (0,0)-(155,31),,,
  B
202:LINE (2,2)-(153,29),,,B
204:CURSOR 1,1:PRINT "ALLE ACHT
  UNG, DAS WAREN"
205:USING
206:CURSOR 1,2:PRINT V;" VERSUC
  HE !!!"
208:GOTO 208
    
```

PC-1600

STRASSE

PC-1600

Die Mitspieler dieses Würfelspiel-Programmes sind der Computer und ein Spieler. Ausser auf dem PC-1600 dürfte es nach einigen Änderungen auch auf anderen PC's laufen.

Es handelt sich hier um ein Spiel mit 5 Würfeln. Aufgabe ist es möglichst schnell die Punktzahl 10000 zu erreichen. Das Spiel ist aber sofort beendet, wenn ein Spieler eine Strasse wirft.

1. FRANK	10200
2. COMPUTER	8750
SPIELEND	

FRANK HAT EINE STRASSE					
SPIELEND					

Nun zum Punkte sammeln:
Es zählen nur '1er' und '5er', Ausnahme sind 3 Würfel mit derselben Augenzahl, diese müssen aber mit einem mal gewürfelt werden.

Hier nun ein Beispiel:

Brauchbar wären die drei '2er' und der '5er'. Um sie aus dem Spiel zu nehmen muss man die Funktionstasten unter diesen drücken. Bei drei Würfeln derselben Augenzahl genügt das Drücken einer Taste, die restlichen Würfel sucht das Programm alleine. Die erreichte Punktzahl wird nun oben angezeigt.

FRANK	0 PUNKTE				

FRANK	250 PUNKTE				

Um Punkte aufschreiben zu lassen, muss man <SPACE> drücken. Als Limit gilt dabei eine Punktzahl von 300. Hat man diese Punktzahl noch nicht erreicht, so muss man mit <ENTER> weiterwürfeln. Dabei wird aber nur mit den noch im Spiel verbliebenen (nicht invertierten) Würfeln weitergemacht. Ist nun nichts brauchbares mehr dabei, so ist der Computer an der Reihe. Hat man alle 6 Würfel invertiert, so muss mindestens noch einmal gewürfelt werden. Nach jeder Runde wird der aktuelle Spielstand angezeigt, um das Spiel fortzusetzen muss man <SPACE> drücken.

Punkte:

- 1 * '1er' = 100 Punkte
- 1 * '5er' = 50 Punkte
- 3 * '1er' = 1000 Punkte
- 3 * '2er' = 200 Punkte
- 3 * '3er' = 300 Punkte
- usw.

Listing: Strasse

```

2:REM *****
3:REM * STRASSE *
4:REM * (C) 1987 BY *
5:REM * *
6:REM * FRANK DITZ *
7:REM * PFALZSPRUNG 29 *
8:REM *655 BAD KREUZNACH*
9:REM *****
10:"Z"CLS :CLEAR :PRINT "STRAS
SE":PRINT
12:DIM N$(2)*8,P(2),W(6),Z(6),
X(6),Y(1)
14:INPUT "DEIN NAME:";N$(1)
18:N$(2)="COMPUTER"
48:SP=1:PU=0
49:CLS
    
```

```

50:REM
51:CURSOR 1,0:PRINT N$(SP):
USING "#####":CURSOR 12,0:
PRINT PU;" PUNKTE"
52:FOR I=1TO 6
54:X(I)=8+((I-1)*24)
56:RANDOM :W(I)=RND (6)
58:IF Z(I)=1GOTO 76
60:LINE (X(I),19)-(X(I)+11,30)
,,,B
62:GDCURSOR (X(I)+2),21
64:IF W(I)=1GPRINT 0;0;0;24;24
;0;0;0
66:IF W(I)=2GPRINT 192;192;0;0
;0;0;3;3
68:IF W(I)=3GPRINT 192;192;0;2
4;24;0;3;3
70:IF W(I)=4GPRINT 195;195;0;0
;0;0;195;195
72:IF W(I)=5GPRINT 195;195;0;2
4;24;0;195;195
74:IF W(I)=6GPRINT 219;219;0;0
;0;0;219;219
76:NEXT I
78:ERASE S(:):DIM S(6):FOR I=1
TO 6:S(I)=0:NEXT I
80:FOR I=1TO 6:FOR J=1TO 6
    
```

```

82:IF Z(I)=1GOTO 86
84:IF W(I)=JLET S(J)=S(J)+1
85:NEXT J
86:NEXT I
87:O=0:IF S(1)=0LET O=O+1
88:IF S(2)<3LET O=O+1
89:IF S(3)<3LET O=O+1
90:IF S(4)<3LET O=O+1
91:IF S(5)=0LET O=O+1
92:IF S(6)<3LET O=O+1

93:IF O=6GOTO 500
94:KO=0:FOR I=1TO 6
95:IF S(I)=1LET KO=KO+1
96:NEXT I
97:IF KO=6GOTO 1000
98:IF SP=2GOTO 600
100:A$=INKEY$
102:IF A$=""GOTO 100
104:IF A$=CHR$ &11LET S=1:GOTO
140
106:IF A$=CHR$ &12LET S=2:GOTO
140
108:IF A$=CHR$ &13LET S=3:GOTO
140
110:IF A$=CHR$ &14LET S=4:GOTO
140
112:IF A$=CHR$ &15LET S=5:GOTO
140
114:IF A$=CHR$ &16LET S=6:GOTO
140
116:IF A$=CHR$ &20GOTO 50
118:IF A$=CHR$ &20GOTO 350
130:GOTO 100
140:IF Z(S)=1BEEP 1,196,400:
GOTO 100
142:IF W(S)=2AND S(2)<3BEEP 1,1
96,400:GOTO 100
144:IF W(S)=3AND S(3)<3BEEP 1,1
96,400:GOTO 100
146:IF W(S)=4AND S(4)<3BEEP 1,1
96,400:GOTO 100
148:IF W(S)=6AND S(6)<3BEEP 1,1
96,400:GOTO 100
150:IF W(S)=1AND S(1)<3GOTO 300
152:IF W(S)=5AND S(5)<3GOTO 300
153:IF W(S)=1LET PU=PU+1000
154:IF W(S)>1LET PU=PU+(W(S)*10
0)
155:I=1:K=0:IF S(W(S))>3LET S(W
(S))=S(W(S))-3
158:IF Z(I)=1GOTO 165
159:IF W(S)<>W(I)GOTO 165
160:FOR Y=18TO 31
161:LINE (X(I)-1,Y)-(X(I)+12,Y)
,X
162:NEXT Y
163:Z(I)=1:K=K+1:IF K=3GOTO 400
165:I=I+1:IF I>6GOTO 400
168:GOTO 158
300:FOR Y=18TO 31
302:LINE (X(S)-1,Y)-(X(S)+12,Y)
,X
304:NEXT Y
306:Z(S)=1
308:IF W(S)=1LET PU=PU+100
310:IF W(S)=5LET PU=PU+50
312:GOTO 400
350:IF PU<300GOTO 500
351:P(1)=P(1)+PU
352:IF P(1)>10000GOTO 1200
354:GOTO 500
400:USING "#####":CURSOR 12,0:
PRINT PU;" PUNKTE"
401:UO=0:FOR I=1TO 6
402:IF Z(I)=1LET UO=UO+1
    
```


Fortsetzung Listing: Strasse

```
404: NEXT I
406: IF V0<6GOTO 412
408: FOR I=1 TO 6: Z(I)=0: NEXT I
410: GOTO 49
412: GOTO 100
500: IF SP=2GOTO 800
501: IF SP=1LET SP=2: PU=0: GOTO 5
    03
502: IF SP=2LET SP=1: PU=0
503: FOR I=1 TO 6: Z(I)=0: NEXT I
504: IF SP>2LET SP=1
508: GOTO 49
500: REM *** COMPUTER ***
602: FOR I=1 TO 6
604: IF S(I)>=3GOSUB 700
605: CURSOR 12,0: PRINT PU; " PUNK
    TE"
606: NEXT I
608: FOR I=1 TO 6
610: IF S(1)<3AND W(I)=10R W(I)=
    5GOSUB 750
611: CURSOR 12,0: PRINT PU; " PUNK
    TE"
612: NEXT I
614: V0=0: FOR I=1 TO 6
616: IF Z(I)=1LET V0=V0+1
618: NEXT I
620: IF V0<6GOTO 630
622: FOR I=1 TO 6: Z(I)=0: NEXT I
624: GOTO 49

630: IF PUK<450GOTO 50
640: P(2)=P(2)+PU
642: IF P(2)>1000GOTO 1200
645: SP=2
650: GOTO 800
699: END
700: J=1: K=0: IF S(I)>3LET S(I)=S
    (I)-3
701: IF I=1LET PU=PU+1000
702: IF I>1LET PU=PU+(I*100)
703: IF W(J)<>IGOTO 712
704: FOR Y=18 TO 31
706: LINE (X(J)-1, Y)-(X(J)+12, Y)
    ,X
709: NEXT Y
710: Z(J)=1: K=K+1: IF K=3RETURN
712: J=J+1: IF J>6RETURN
720: GOTO 703
750: IF Z(I)=1RETURN
751: FOR Y=18 TO 31
752: LINE (X(I)-1, Y)-(X(I)+12, Y)
    ,X
754: NEXT Y
755: IF W(I)=1LET PU=PU+100
756: IF W(I)=5LET PU=PU+50
757: Z(I)=1
758: RETURN
800: CLS : PRINT "SPIELSTAND: "
802: CURSOR 1,2: PRINT N$(1):
    CURSOR 12,2: PRINT P(1); " PU
    NKTE"

804: CURSOR 1,3: PRINT N$(2):
    CURSOR 12,3: PRINT P(2); " PU
    NKTE"
806: B$=INKEY$
808: IF B$=""GOTO 806
810: IF B$=CHR$ &20GOTO 501
812: GOTO 806
1000: CURSOR 0,0: PRINT "
    "
1001: CURSOR 1,0: PRINT N$(SP); " H
    AT EINE STRASSE"
1002: CURSOR 5,1: PRINT "S P I E L
    E N D E"
1004: X1=0: X2=155
1006: FOR Y=0 TO 15: IF Y>7LET X1=2
    7: X2=133
1008: LINE (X1, Y)-(X2, Y), X
1010: NEXT Y
1012: GOTO 1012
1200: X=2: Y=1
1202: IF P(1)>P(2)LET X=1
1203: IF P(1)>P(2)LET Y=2
1204: CLS : PRINT " 1. "; N$(X)
1205: USING "####": CURSOR 18,0:
    PRINT P(X)
1206: PRINT " 2. "; N$(Y)
1207: CURSOR 18,1: PRINT P(Y):
    PRINT
1208: CURSOR 5,3: PRINT "S P I E L
    E N D E"
1210: FOR Y=23 TO 31
1212: LINE (27, Y)-(133, Y), X
1214: NEXT Y
1216: GOTO 1216
```

```

*****
* ----- *      EIN SPIEL VON :      *
* - WUERFEL-BECHER - *                *
* ----- *      THOMAS KORNE        *
*****      DIEFFLERSTR.5          *
*                *      6630 SAARLOUIS 2 *
* FUER PC 1401/02 *****
*                *      LHA Enterprises *
*****

```

Nach langem Warten kommt hier wieder ein tolles Spiel fuer den PC 1401/02 .Es handelt sich hierbei um ein Grafikspiel, das dem Speicher 2836 Bytes abringt.

Spielanleitung:

=====

Ziel des Spiels ist es, mit moeglichst wenig Versuchen den Jackpot zu erreichen, der bei 5000 Punkten angesiedelt ist. Um an Punkte heranzukommen muß man mit fuenf Wuerfeln sein Glueck versuchen. Ein Versuch besteht immer aus drei Wuerfen, bei denen man die Wuerfel die man braucht behalten, und mit den Uebrigen weiterwuerfeln kann .

Der Display zeigt hierbei den entsprechenden Wurf sowie nebenstehend die Wuerfel an.

Um einen oder mehrere Wuerfel zu halten drueckt man einfach eine der fuenf Tasten unten links auf der Tastatur (Buchstaben Z,X,C,V,B). Daraufhin erscheint ueber dem entsprechenden Wuerfel ein Balken der signalisiert, daß der Wuerfel gehalten wird. Bei nochmaligen Druck auf die Taste verschwindet dieser Balken wieder. Mit Space kommt man zum naechsten Wurf. Nach dem dritten Wurf kommt dann die Auswertung. Sie muessen versuchen , eine der folgenden Wuerfelkombinationen zu erhalten (mit Punktezahl) :

- Fuenfer : 1000 Punkte
Fuenf gleiche Zahlen
- Vierer : 500 Punkte
Vier gleiche Zahlen
- Dreier : 100 Punkte
Drei gleiche Zahlen
- Full House : 300 Punkte
Drei gleiche und zwei gleiche Zahlen
- Straße : 200 Punkte
Fuenf Zahlen in steigender Reihenfolge
(12345 od. 23456)

Vielleicht sind diese Kombinationen ja dem einen oder anderen aus dem Poker-spiel bekannt .

Ich habe das Program gut durchstrukturiert damit, wer will, das Spiel nach seinen individuellen Vorstellungen abaendern kann (z.B.Tastaturabfrage,Wertung,u.s.w.).

Viel Spaß beim spielen !!!

P.S.:Das Program wurde fuer uninteressante Schulstunden ausgelegt; deshalb habe ich auf den monotonen BEEP verzichtet !!!

(Printed by CODAX on Amiga)

```

10 WAIT 0
20 PRINT " WUERFEL-BECHER"
30 POKE 24576,62,125,125,125,62:
   POKE 24640,62,125,125,125,62
40 CALL 1442
50 FOR W=1 TO 200:NEXT W
60 WAIT 150:PRINT "VON THOMAS KORNE"
   :WAIT 0
70 DIM A(4),B(4):LET VER=0:LET PU=0
80 REM ** 3 VER
90 FOR E=1 TO 3
100 REM ** RND
110 FOR I=0 TO 4
120 RANDOM
130 A(I)=RND 6
140 IF B(I)<>0 THEN LET A(I)=B(I)
145 B(I)=0
150 NEXT I
160 REM ** AUSD
170 PRINT " ";E
180 ADR=24640
190 FOR I=0 TO 4
200 IF A(I)=1 THEN POKE ADR,124,68,84
   ,68,124
210 IF A(I)=2 THEN POKE ADR,124,76,68
   ,100,124
220 IF A(I)=3 THEN POKE ADR,124,76,84
   ,100,124
230 IF A(I)=4 THEN POKE ADR,124,108,6
   8,108,124
240 IF A(I)=5 THEN POKE ADR,124,108,8
   4,108,124
250 IF A(I)=6 THEN POKE ADR,124,124,6
   8,124,124
260 ADR=ADR+5
270 NEXT I
280 CALL 1442
290 REM ** TASA
295 IF E=3 THEN 350
300 IF INKEY$ ="Z" THEN LET ADR=24660
   :LET Y=4:GOSUB 380
310 IF INKEY$ ="X" THEN LET ADR=24655
   :LET Y=3:GOSUB 380
320 IF INKEY$ ="C" THEN LET ADR=24650
   :LET Y=2:GOSUB 380
330 IF INKEY$ ="V" THEN LET ADR=24645
   :LET Y=1:GOSUB 380
340 IF INKEY$ ="B" THEN LET ADR=24640
   :LET Y=0:GOSUB 380
350 REM ** RAUS
360 IF INKEY$ =" " THEN GOTO 530
370 GOTO 280
380 IF PEEK(ADR)=124 THEN 410
390 IF PEEK(ADR)=125 THEN 470
400 RETURN
410 FOR X=0 TO 4
420 A=PEEK (ADR+X)
430 POKE ADR+X,A+1
440 NEXT X
450 B(Y)=A(Y)

```

```

460 RETURN
470 FOR X=0 TO 4
480 A=PEEK (ADR+X)
490 POKE ADR+X,A-1
500 NEXT X
510 B(Y)=0
520 RETURN
530 NEXT E:WAIT 120
540 REM ** AUSW
545 WAIT 0:PRINT "BIN AM DENKEN !!!"
550 REM ** FUE
560 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(2) AND
A(2)=A(3) AND A(3)=A(4) THEN 930
570 REM ** VIE
580 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(2) AND
A(2)=A(3) THEN 960
590 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(2) AND
A(2)=A(4) THEN 960
600 IF A(0)=A(2) AND A(2)=A(3) AND
A(3)=A(4) THEN 960
610 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) AND
A(3)=A(4) THEN 960
620 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(3) AND
A(3)=A(4) THEN 960
630 REM ** DRE
640 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(2) THEN
LET S=0:GOTO 830
650 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) THEN
LET S=1:GOTO 830
660 IF A(1)=A(3) AND A(3)=A(4) THEN
LET S=2:GOTO 830
670 IF A(0)=A(2) AND A(2)=A(4) THEN
LET S=3:GOTO 830
680 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(3) THEN
LET S=4:GOTO 830
690 IF A(0)=A(1) AND A(1)=A(4) THEN
LET S=5:GOTO 830
700 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(4) THEN
LET S=6:GOTO 830
705 IF A(2)=A(3) AND A(3)=A(4) THEN
LET S=7:GOTO 830
706 IF A(0)=A(2) AND A(2)=A(3) THEN
LET S=8:GOTO 830
707 IF A(0)=A(3) AND A(3)=A(4) THEN
LET S=9:GOTO 830
710 REM ** STR
720 IF A(0)<>A(1) AND A(0)<>A(2) AND
A(0)<>A(3) THEN 740
730 GOTO 800
740 IF A(0)<>A(4) AND A(1)<>A(2) AND
A(1)<>A(3) AND A(1)<>A(4) THEN 760
750 GOTO 800
760 IF A(2)<>A(3) AND A(2)<>A(4) AND
A(3)<>A(4) THEN 780
770 GOTO 800
780 LET A=A(0)+A(1)+A(2)+A(3)+A(4)
790 IF A=15 OR A=20 THEN 990
800 REM ** WEI
810 LET VER=VER+1:GOTO 1050
820 REM ** D-FH
830 IF S=0 THEN IF A(3)=A(4) THEN 1020
840 IF S=1 THEN IF A(0)=A(4) THEN 1020
850 IF S=2 THEN IF A(0)=A(2) THEN 1020
860 IF S=3 THEN IF A(1)=A(3) THEN 1020
870 IF S=4 THEN IF A(2)=A(4) THEN 1020
880 IF S=5 THEN IF A(2)=A(3) THEN 1020
890 IF S=6 THEN IF A(0)=A(3) THEN 1020
895 IF S=7 THEN IF A(0)=A(1) THEN 1020
896 IF S=8 THEN IF A(1)=A(4) THEN 1020
897 IF S=9 THEN IF A(1)=A(2) THEN 1020
900 WAIT 120:PRINT "DREIER !!!"
910 PU=PU+100:LET VER=VER+1
920 GOTO 1050
930 WAIT 120:PRINT "FUENFER !!!"
940 PU=PU+1000:LET VER=VER+1
950 GOTO 1050
960 WAIT 120:PRINT "VIERER !!!"
970 PU=PU+500:LET VER=VER+1
980 GOTO 1050
990 WAIT 120:PRINT "STRASSE !!!"
1000 PU=PU+200:LET VER=VER+1
1010 GOTO 1050
1020 WAIT 120:PRINT "FULL HOUSE !!!"
1030 PU=PU+300:LET VER=VER+1
1040 REM *****
1050 REM ** END
1060 WAIT 120:PRINT "PUNKTE: ";PU
1070 PRINT "VERSUCHE: ";VER
1080 IF PU >=5000 THEN 1100
1090 WAIT 0:GOTO 80
1100 WAIT 0:PRINT "          JACKPOT"
1110 FOR W=1 TO 20
1115 POKE 24640,8,8,54,8,8,8,8,54,8,8
,8,8,54,8,8,8,8,54,8,8
1120 POKE 24576,0,0,8,0,0,0,0,8,0,0,0
,0,8,0,0,0,0,8,0,0
1125 CALL 1442
1130 POKE 24640,0,0,8,0,0,0,0,8,0,0,0
,0,8,0,0,0,0,8,0,0
1135 POKE 24576,8,8,54,8,8,8,8,54,8,8
,8,8,54,8,8,8,8,54,8,8
1137 CALL 1442:NEXT W
1138 WAIT :PRINT "VERSUCHE: ",VER
1140 INPUT "NOCHMAL?(J/N)";N$
1150 IF N$="J" THEN GOTO 10
1160 END

```

LHA

Enterprises



```

+++++
+ POST-LIEFERANT +
=====
Fuer PC 1401/02
-----
EIN SPIEL VON :
-LHA Enterprises-
THOMAS KORNE
DIEFFLERSTR.5
6630 SAARLOUIS 2

```

#####

> POST-LIEFERANT < ist ein taktisches Grafikspiel fuer den PC 1401/02 und benoetigt 2706 KBytes Speicherplatz.

Spielanleitung:

=====

Sie sind Otto der Brieftraeger. Ihr Chef hat Ihnen fuenf Briefe gegeben, bei denen die Hausnummer vergessen worden ist. Ihre Aufgabe ist es, diese Briefe innerhalb von 70 Min zu deren Besitzer zu tragen. Schaffen Sie dies nicht in der verlangten Zeit so weden Sie gefeuert; andernfalls behalten sie ihren Arbeitsplatz. Um an das gesuchte Haus zu kommen muessen Sie sich von Haus zu Haus durchfragen. Da die Nachbarn sehr wortkarg sind, sagen sie Ihnen nur in welcher Richtung das gesuchte Haus liegt. Jeder Hausbesuch kostet Sie 5 Minuten Zeit. Das Spiel ist in 5 Level geteilt (fuer die 5 Briefe), die sich in Art und Anzahl der Haeuser unterscheiden. Es gibt Einfamilienhaeuser und Zweifamilienhaeuser. Um in ein Haus hineinzugelangen stellt man sich vor den Eingang und drueckt die Taste "8". Um Otto nach links oder rechts zu steuern drueckt man die Tasten "4" bzw. "6". Der Display zeigt die Strasse und die Hausnummer des gerade besuchten Hauses an. Die Null steht dabei fuer eine falsche Eingabe.

Level mit Strasse und Haeuserzahl:

Level 1:Kirchstrasse	6 H
Level 2:Saarwellingerstrasse	8 H
Level 3:Wilhelm-Roentgen-Viertel	12 H
Level 4:Diefflerstrasse	14 H
Level 5:Roemerstrasse	16 H

Wer will kann in Zeile 460 ff die Tasten und in Zeile 1095 die Zeitgrenze abaendern. Weil der monotone BEEP-Ton mit der Zeit nervenaufreibende Wirkung hat, habe ich ihn ganz weggelassen.

Noch einen Tip: am besten immer mit dem Haus in der Mitte der Strasse anfangen !!

Nun viel Spass beim Spielen !!!

(Printed once again by CODAX)

```

10 WAIT 0
20 PRINT " POST-LIEFERANT"
30 FOR W=1 TO 10
40 POKE 24576,0,127,127,127,0:POKE 24640
,0,127,127,127,0:CALL 1442
50 POKE 24576,0,0,127,0,0:POKE 24640,0,0
,127,0,0:CALL 1442
60 POKE 24576,127,73,127,73,127:POKE 246
40,127,73,127,73,127:CALL 1442
70 NEXT W
80 WAIT 150:PRINT "VON THOMAS KORNE"
90 REM ** HPRG
100 VER=0:LE=0
110 REM ** LEVEL
120 LE=LE+1:ZE=0:ST=24658
130 IF LE=1 THEN GOSUB 190
140 IF LE=2 THEN GOSUB 230
150 IF LE=3 THEN GOSUB 270
160 IF LE=4 THEN GOSUB 310
170 IF LE=5 THEN GOSUB 350
180 GOTO 390
190 REM ** LE1
200 PRINT "LEVEL 1:":PRINT "KIRCHSTRASSE
"
210 RANDOM :WO=RND 6:GR=24669
212 FOR I=24640 TO 24665 STEP 5
214 POKE I,12,14,7,14,12
216 NEXT I
220 RETURN
230 REM ** LE2
240 PRINT "LEVEL 2: SAAR-":PRINT "WELLI
NGERSTRASSE"
250 RANDOM :WO=RND 8:GR=24679
252 FOR I=24640 TO 24675 STEP 5
254 POKE I,12,14,7,14,12
256 NEXT I
260 RETURN
270 REM ** LE3
280 PRINT "LEVEL 3:WILHELM-":PRINT "ROEN
TGEN-VIERTEL"
290 RANDOM :WO=RND 12:GR=24679
291 FOR I=24640 TO 24655 STEP 5
292 POKE I,12,6,15,6,12
293 NEXT I
294 FOR I=24660 TO 24675 STEP 5
295 POKE I,12,14,7,14,12
296 NEXT I
300 RETURN
310 REM ** LE4
320 PRINT "LEVEL 4:":PRINT "DIEFFLERSTRA
SSE"
330 RANDOM :WO=RND 14:GR=24679
331 FOR I=24640 TO 24665 STEP 5
332 POKE I,12,6,15,6,12
333 NEXT I
334 FOR I=24670 TO 24675 STEP 5
335 POKE I,12,14,7,14,12
336 NEXT I
340 RETURN
350 REM ** LE5
360 PRINT "LEVEL 5:":PRINT "ROEMERSTRASS
E"

```

Do not Sale !


```

370 RANDOM :WO=RND 16:GR=24679
372 FOR I=24640 TO 24675 STEP 5
374 POKE I,12,6,15,6,12
376 NEXT I
380 RETURN
390 REM ** TASA
400 WAIT 0:PRINT " ";ZE
401 IF LE=1 THEN GOSUB 212
402 IF LE=2 THEN GOSUB 252
403 IF LE=3 THEN GOSUB 291
404 IF LE=4 THEN GOSUB 331
405 IF LE=5 THEN GOSUB 372
406 CALL 1442
410 A=PEEK (ST)
420 POKE ST,112+A
430 IF ST>=GR THEN GOTO 460
440 IF INKEY$="4" THEN POKE ST,A:ST=ST+1
:GOTO 410
450 IF ST<24641 THEN GOTO 440
460 IF INKEY$="6" THEN POKE ST,A:ST=ST-1
:GOTO 410
470 IF INKEY$="8" THEN GOTO 490
480 CALL 1442:GOTO 420
490 REM ** INHA
500 IF LE=1 THEN GOSUB 560
510 IF LE=2 THEN GOSUB 610
520 IF LE=3 THEN GOSUB 660
530 IF LE=4 THEN GOSUB 760
540 IF LE=5 THEN GOSUB 860
550 GOTO 940
560 REM ** ALE1
570 ZE=0:E=0:FOR I=24642 TO 24667 STEP 5
580 E=E+1:IF ST=I THEN LET ZE=E
590 NEXT I
600 RETURN
610 REM ** ALE2
620 ZE=0:E=0:FOR I=24642 TO 24677 STEP 5
630 E=E+1:IF ST=I THEN LET ZE=E
640 NEXT I
650 RETURN
655 REM ** ALE3
660 ZE=0:E=0:FOR I=24662 TO 24677 STEP 5
670 E=E+1:IF ST=I THEN LET ZE=E+8
680 NEXT I
690 E=-1:FOR I=24641 TO 24656 STEP 5
700 E=E+2:IF ST=I THEN LET ZE=E
710 NEXT I
720 E=0:FOR I=24643 TO 24658 STEP 5
730 E=E+2:IF ST=I THEN LET ZE=E
740 NEXT I
750 RETURN
760 REM ** ALE4
770 ZE=0:E=0:FOR I=24672 TO 24677 STEP 5
780 E=E+1:IF ST=I THEN LET ZE=E+12
790 NEXT I
800 E=-1:FOR I=24641 TO 24666 STEP 5
810 E=E+2:IF ST=I THEN LET ZE=E
820 NEXT I
830 E=0:FOR I=24643 TO 24668 STEP 5
840 E=E+2:IF ST=I THEN LET ZE=E
850 NEXT I

```

```

855 RETURN
860 REM ** ALE5
870 ZE=0:E=-1:FOR I=24641 TO 24676 STEP
5
880 E=E+2:IF ST=I THEN LET ZE=E
890 NEXT I
900 E=0:FOR I=24643 TO 24678 STEP 5
910 E=E+2:IF ST=I THEN LET ZE=E
920 NEXT I
930 RETURN
940 REM ** AUSW
950 WAIT 150:IF ZE=0 THEN PRINT "DAS GEH
T NICHT":GOTO 390
960 IF ZE<WO THEN PRINT "WEITER LINKS"
970 IF ZE>WO THEN PRINT "WEITER RECHTS"
980 VER=VER+5
990 IF ZE=WO THEN 1010
1000 GOTO 390
1010 REM ** LEGE
1020 IF ST<=24645 OR ST>GR-5 THEN GOTO 1
080
1030 FOR W=1 TO 5
1040 POKE ST-5,0,72,82,4,8,115,8,4,82,72
,0
1050 CALL 1442
1060 POKE ST-5,2,20,41,2,0,112,0,2,41,20
,2
1070 CALL 1442:NEXT W
1080 WAIT 150:PRINT "ENDLICH GEFUNDEN"
1090 PRINT "ZEIT: ";VER;" MIN"
1095 IF VER>70 THEN WAIT 150:PRINT "SIE
SIND GE-":PRINT "FEUERT WORDEN!!!":
PRINT " --IHR CHEF--":GOTO 1150
1100 IF LE=5 THEN GOTO 1120
1110 GOTO 110
1120 REM ** END
1130 WAIT 150:PRINT "SIE BEHALTEN ":PRIN
T "IHREN JOB !!!"
1140 PRINT "ZEIT: ";VER;" MIN"
1150 REM ** ABF
1160 INPUT "NOCHMAL (J/N)? ";Z$
1170 IF Z$="J" THEN GOTO 10
1180 END

```

LHA

Enterprises



Do not Sale !

SCHNELLBOOT

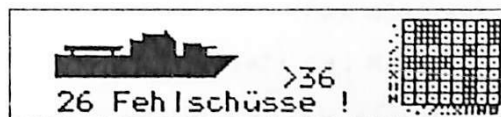
07/15/88

```

5:"S"CLS :CLEAR :WAIT 0:RESTORE :RANDOM :BEEP ON
10:DIM Z(7,8),S(5),D*(7)*8
15:GCURSOR 14,4:GPRINT "6060E0606060606060606060606060E06060200000F8F8F8F8";
20:GPRINT "FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFCF80000F0F0F0F0F0E0E0202020":GCURSOR 11,12
25:GPRINT "FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF";
30:GPRINT "FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7F3F1F0F070301"
35:FOR I=0TO 7:READ D*(I):NEXT I
40:LINE (123,0)-(155,28),,,B:FOR Y=4TO 24STEP 4
45:LINE (124,Y)-(154,Y):NEXT Y:FOR X=127TO 151STEP 4:LINE (X,1)-(X,27):NEXT X
50:FOR I=0TO 6:GCURSOR 119,I*4+1:GPRINT D*(I):NEXT I
55:FOR I=0TO 7:GCURSOR 124+I*4,29:GPRINT D*(I):NEXT I
60:FOR I=0TO 71:Z(I)=0:NEXT I:FOR P=5TO 1STEP -1:CURSOR 1,3:PRINT P;"er";:K=0
65:FOR F=1TO 70:X=RND (?):Y=RND (8):IF Z(X,Y)<>0NEXT F:GOTO 60
70:S(1)=X+Y/10:FOR A=2TO P:H=RND (4):R=0
75:ON HGOTO 80,90,100,110
80:R=1:Y=Y+1:IF Y>8LET Y=Y-1
85:IF Z(X,Y)=0GOTO 135ELSE LET Y=Y-1:GOTO 125
90:X=X+1:IF X>7LET X=X-1
95:IF Z(X,Y)=0GOTO 135ELSE LET X=X-1:GOTO 125
100:Y=Y-1:IF Y<1LET Y=Y+1
105:IF Z(X,Y)=0GOTO 135ELSE LET Y=Y+1:GOTO 125
110:X=X-1:IF X<1LET X=X+1
115:IF Z(X,Y)=0GOTO 135ELSE LET X=X+1:GOTO 125
120:IF R=1GOTO 65ELSE GOTO 80
125:H=H+1:IF H>4LET H=1
130:K=K+1:IF K>10GOTO 60ELSE GOTO 75
135:U=X+Y/10:FOR Q=1TO A-1:IF S(Q)=UGOTO 125ELSE NEXT Q
140:S(A)=U:NEXT A:FOR U=1TO P:X=INT S(U):Y=10*(S(U)-INT (S(U))):Z(X,Y)=P
145:FOR I=-1TO 1:FOR J=-1TO 1
150:IF Y+J<1OR Y+J>8OR X+I<1OR X+I>7GOTO 165
155:IF Z(X+I,Y+J)<>0GOTO 165
160:Z(X+I,Y+J)=?
165:NEXT J:NEXT I:NEXT U:NEXT P:FOR X=1TO 5:S(X)=X:NEXT X:CURSOR 2,3:BEEP 1
170:PRINT " ";:FOR X=1TO 7:FOR Y=1TO 8:IF Z(X,Y)=0LET Z(X,Y)=?
175:NEXT Y:NEXT X:R=0
180:CURSOR 1,3:PRINT R;:CURSOR 14,2:PRINT " ";:CURSOR 14,2
185:KBUFF$="":INPUT " ";:A$:A=VAL A$:X=INT (A/10):Y=10*(A/10-INT (A/10))
190:IF X<1OR Y<1OR X>7OR Y>8GOTO 180
195:U=Z(X,Y):IF (U-INT (U))<>0GOTO 180
200:IF U=7GOTO 220
205:S(U)=S(U)-1:LINE (120+4*Y,4*X-2)-(122+4*Y,4*X-2)
210:LINE (121+4*Y,4*X-3)-(121+4*Y,4*X-1):Z(X,Y)=U+.1
215:IF S(U)=0GOTO 225ELSE GOTO 180
220:PSET (121+4*Y,4*X-2):Z(X,Y)=7.1:R=R+1:GOTO 180
225:FOR Q=1TO 5:IF S(Q)=0NEXT Q:GOTO 265ELSE BEEP 3
230:FOR X=1TO 7:FOR Y=1TO 8:IF INT Z(X,Y)=UGOSUB 240
235:NEXT Y:NEXT X:GOTO 180
240:A=X-1:B=X+1:C=Y-1:D=Y+1:IF A<1LET A=1ELSE IF B>7LET B=7
245:IF C<1LET C=1ELSE IF D>8LET D=8
250:FOR I=A TO B:FOR J=C TO D:IF Z(I,J)<>?GOTO 260
255:PSET (121+4*J,4*I-2):Z(I,J)=7.1
260:NEXT J:NEXT I:RETURN
265:BEEP 2:BEEP 2,125:CURSOR 1,3:PRINT R;" Fehlschüsse !";:GOSUB 280
270:CLS :KBUFF$="":CURSOR 3,1:PRINT "Neues Spiel (J ) ?":GOSUB 280
275:IF N$="J"GOTO SELSE CLS :END
280:N$=INKEY$ :IF N$=""GOTO 280ELSE RETURN
285:DATA "000200","040001","040201","050005"
290:DATA "050205","070007","070207","070507"

```

2145 Bytes



Do not Sale !

SHARP PC-1600 Hangman V1.3

Michael Smarz
Seyn 8
2370 Westerrönfeld

Als Grundlage für das Spiel "HANGMAN" diente das Programm aus Heft 56 Seite 23. Dieses wurde von mir für den PC-1600 umgeschrieben und erweitert. Die Bedienung ist selbsterklärend.

Start mit "RUN" oder "DEF A".

Spielmöglichkeiten : >1< Gegen den Computer (Zufallsauswahl).
>2< Gegen einen Mitspieler.

Bei Eingabe eines falschen Ratebuchstabens wird in dem rechten Displaybereich der Galgen langsam aufgebaut.

Die Rateworte, die der Zufallsgenerator aus den DATA-Zeilen entnimmt, können selbsterklärend individuell geändert werden.

Viel Spaß beim Abtippen und Glück im Spiel.

SHARP PC-1600 Hangman V1.3

```

10 '*** HANGMAN *** M.SMARZ
20 "A"CLEAR :CLS :DIM F$(0)*70:KEYSTAT ,0,0
30 F$(0)="***** H A N G M A N *****" 5-21 BUCHSTABEN . ** MAX 6 FEHLER"
40 FOR G=1TO 70:CURSOR 0,0:PRINT LEFT$(F$(0),G):NEXT G:WAIT 200
50 PRINT "*****":WAIT 0
60 CLEAR :DIM B$(0)*21,D$(0)*21,Z$(21),K$(0)*60,L$(21)
70 CLS :WAIT 0:PRINT " * * * H A N G M A N * * *":PRINT "<1> GEGEN DEN COMPUTER"
80 PRINT "<2> GEGEN EINEN MITSPIELER"
90 CURSOR 5,3:PRINT ">BITTE WAEHLLEN<":BEEP 1,30,40
100 W$=INKEY$
120 IF W$="1"THEN 150
130 IF W$="2"THEN 210
140 GOTO 100
150 RESTORE 940:Q=RND (31)
160 FOR I=1TO Q
170 READ X$
180 NEXT I
190 B$(0)=X$
200 GOTO 220
210 CLS :Y$=" ":INPUT "Bitte geben Sie ein Ratewort ein : ",B$(0)
220 IF LEN (B$(0))<5OR LEN (B$(0))>21THEN 60
230 IF B$(0)=""THEN 60
240 CLS :A=LEN (B$(0))
250 FOR P=1TO A:L$(P)=MID$( B$(0),P,1):Z$(P)="*"
260 IF Y$=L$(P)THEN LET Z$(P)=Y$
270 NEXT P
280 K$(0)=""
290 H=0:U$=STR$( H)
300 D$(0)="" :FOR P=1TO A:D$(0)=D$(0)+Z$(P):NEXT P
310 D$(0)=D$(0)+" "+U$
320 FOR B=0TO (30-(LEN (D$(0)))-1):D$(0)=D$(0)+" ":NEXT B
330 GOSUB 570
340 PRINT "BUCHSTABEN EINGEBEN !":BEEP 1,30,40
350 E$="":CURSOR 0,2:PRINT D$(0):CURSOR 2,3:PRINT K$(0)
360 X7=0:F=0:G=0:E$=INKEY$ :IF E$=""OR E$=" "THEN 350
370 X1=LEN (K$(0)):X6=X1:IF X1=0THEN 440
380 FOR X2=1TO X6
390 X3=0:IF MID$( K$(0),X1,1)=E$THEN LET X3=1
400 IF X3=1THEN LET X7=1:GOSUB 700
410 X1=X1-1:IF X1=0THEN LET X1=1
420 NEXT X2
430 IF X7=1THEN GOTO 300
440 FOR P=1TO A
450 IF E$=L$(P)THEN LET Z$(P)=E$:G=1
460 IF Z$(P)="*"THEN LET F=F+1
470 NEXT P
480 IF G=0THEN LET H=H+1:U$=STR$( H)
490 IF F=0THEN 540
500 IF H=6THEN 590

```

```

510 GOSUB 700
520 K$(0)=K$(0)+E$
530 GOTO 300
540 CLS :BEEP 3,10,350:PRINT "***** E R R A T E N !*****"
550 CURSOR 0,2:WAIT 200:PRINT B$(0);" ";LEFT$(U$,1)
560 WAIT 0:GOTO 610
570 CURSOR 0,0:PRINT " "
580 RETURN
590 GOSUB 570:CURSOR 0,0:PRINT "++ G E H A E N G T ++":T=4000:RESTORE 597
591 FOR I=0 TO 10:READ L,N
592 ON ERROR GOTO 600
593 BEEP 1,N,(T/N)*L
594 NEXT I
595 GOTO 600
597 DATA 8,206,8,206,4,206,8,206,8,169,4,180,8,180,4,206,8,206,4,218,8,206
600 CURSOR 0,2:WAIT 200:PRINT B$(0):WAIT 0
610 K$(0)="":B$(0)="":D$(0)="":U$=""
620 FOR G=0 TO 20:L$(G)="":LET Z$(G)="":NEXT G
630 CURSOR 0,3:PRINT "NOCH EINMAL ? (J/N)":BEEP 1,40,30
640 W$=INKEY$
660 IF W$="J" THEN 70
670 IF W$="N" THEN 690
680 GOTO 640
690 CLS :BEEP 3:PRINT " AUF WIEDERSEHEN":KEYSTAT .1,1:END
700 GOSUB 570
710 IF X3=1 THEN PRINT "DEN HATTEST DU SCHON!":GOTO 930
720 IF G=1 THEN PRINT " SUPER, WEITER SO !!!":GOTO 930
730 IF H=1 AND G=0 THEN 790
740 IF H=2 AND G=0 THEN 810
750 IF H=3 AND G=0 THEN 820
760 IF H=4 AND G=0 THEN 840
770 IF H=5 AND G=0 THEN 850
780 GOTO 930
790 PRINT "DAS WAR WOHL NICHTS !":LINE (153,31)-(153,3):LINE (152,31)-(152,3)
800 LINE (129,0)-(129,31):GOTO 930
810 PRINT "SCHON WIEDER FALSCH !":LINE (153,1)-(137,1):LINE (153,2)-(137,2):GOTO 930
820 PRINT "DAS WAR SCHON DER 3.":PRINT "FALSCHER BUCHSTABE !"
830 LINE (145,3)-(151,9):LINE (144,3)-(151,10):GOTO 930
840 PRINT " KONZENTRIEREN,":PRINT " SCHON 4. FEHLER !!!":LINE (138,3)-(138,9):GOTO 930
850 PRINT "BEIM NAECHSTEN FEHLER":PRINT "WIRD DIE LUFT KNAPP !"
860 RESTORE 880
870 FOR I=0 TO 22:READ P,S:PSET (P,S):NEXT I
880 DATA 137,9,139,9,136,10,140,10,135,11,141,11,134,12,142,12,134,13,142,13
890 DATA 135,14,141,14,136,15,140,15,137,16,139,16,138,13,137,11,139,11,138,12
900 DATA 137,14,139,14,138,14
905 LINE (138,16)-(138,24):LINE (137,17)-(133,21)
910 LINE (139,17)-(143,21):LINE (137,25)-(133,29)
920 LINE (139,25)-(143,29):LINE (129,0)-(129,31)
930 FOR I=0 TO 500:NEXT I:RETURN
940 DATA "ABENDSTERN","HUFEISEN","APFELKUCHEN","BADEHOSE","KEHRBESEN","FAHRRADLENKER"
950 DATA "HASENSTALL","ROSENBEET","SONNENSCHIRM","ABENTEUER","AUTODACH","KUCHENBLECH"
960 DATA "OFENROHR","EISSCHOLLE","GABELSTABLER","ETAGENWOHNUNG","FENSTERBANK"
970 DATA "LEUCHTFARBE","EINSCHREIBEN","GONGSCHLAG","BETTDECKE","FUCHSPELZ"
980 DATA "TISCHPLATTE","GARTENZAUN","DACHANTENNE","COMPUTERSPIEL","SEGELYACHT"
990 DATA "MULTIPLIKATION","URLAUB","FRAGEZEICHEN","HAMBURG","SHARP PC1600"

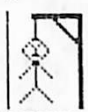
```

```

BUSY          DES          RUN          II
***** H A N G M A N * * *
<1> GEGEN DEN COMPUTER
<2> GEGEN EINEN MITSPIELER
>BITTE WAELLEN<

```

```

BUSY          DES          RUN          II
BEIM NAECHSTEN FEHLER
WIRD DIE LUFT KNAPP !
DECKB#A** 4
ABCDEFGHIK


```

```

BUSY          DES          RUN          II
***** E R R A T E N !*****
BASICPROGRAMM 4
NOCH EINMAL ? (J/N)

```

17 & 4 - Dieses Spiel ist eine Umsetzung des bekannten Glücksspiels, für den PC-1600. Obwohl die Regeln dieses Spieles weithin bekannt sein dürften, hier nochmal ein kleiner Überblick über diese:

1. Bei diesem Spiel tritt ein Spieler gegen den Rechner an, der die Bank hält.
2. Ziel des Spieles ist es, 21 Punkte, oder mehr als der Rechner, aber weniger als 22 zu erreichen. Dabei haben die einzelnen Karten folgende Werte: Bube: 2, Dame: 3, König: 4, Ass: 11. Der Werte der Zahlenkarten entspricht Ihrem aufgedruckten Wert, es wird mit einem französischen Skatblatt gespielt. Die Farben der Karten haben keinen Einfluß auf ihren Wert.
3. Das Grundkapital des Spielers beträgt, zu Beginn des Spieles, 1000 \$. Der Einsatz beträgt 100 \$ pro Spiel, d.h. falls Sie gewinnen erhalten Sie 100 \$, falls Sie aber verlieren, werden Ihnen 100\$ von Ihrem Konto abgebogen.
4. Sie können solange Karten ziehen, wie Sie wollen und Sie noch unter 21 Punkte haben. Falls Sie über 21 Punkte haben, verlieren Sie automatisch. Bei 21 Punkte gewinnen Sie automatisch. Ansonsten gewinnen Sie wenn Sie mehr Punkte als die Bank, aber weniger als 22 haben. Bei Gleichstand gewinnt die Bank.

Diese Regeln entsprechen zwar nicht den, in den Spielbanken verwendeten, aber sie dürften doch für einige interessante Spielrunde gut sein.

Listing zum Programm 17 & 4

```

10:CLS :CLEAR :WAIT 0:RANDOM
20:D=1000
30:DIM K$(32)*13,W$(32)*2,X$(75),KK$(32
)
40:X$(55)="01390503"
50:X$(56)="36494936"
60:X$(57)="2649493E"
70:X$(49)="02017F003E41413E"
80:X$(66)="7F494936"
90:X$(68)="3F21211E"
100:X$(75)="1F040A11"
110:X$(65)="3E09093E"
120:K$(1)="Karo 7 7"
130:K$(2)="Karo 8 8"
140:K$(3)="Karo 9 9"
150:K$(4)="Karo 10 10"
160:K$(5)="Karo Bube 2"
170:K$(6)="Karo Dame 3"
180:K$(7)="Karo König 4"
190:K$(8)="Karo Ass 11"
200:K$(9)="Herz 7 7"
210:K$(10)="Herz 8 8"
220:K$(11)="Herz 9 9"
230:K$(12)="Herz 10 10"
240:K$(13)="Herz Bube 2"
250:K$(14)="Herz Dame 3"
260:K$(15)="Herz König 4"
270:K$(16)="Herz Ass 11"
280:K$(17)="Pik 7 7"
290:K$(18)="Pik 8 8"
300:K$(19)="Pik 9 9"
310:K$(20)="Pik 10 10"
320:K$(21)="Pik Bube 2"
330:K$(22)="Pik Dame 3"
340:K$(23)="Pik König 4"
350:K$(24)="Pik Ass 11"
360:K$(25)="Kreuz 7 7"
370:K$(26)="Kreuz 8 8"
380:K$(27)="Kreuz 9 9"
390:K$(28)="Kreuz 10 10"
400:K$(29)="Kreuz Bube 2"
410:K$(30)="Kreuz Dame 3"
420:K$(31)="Kreuz König 4"
430:K$(32)="Kreuz Ass 11"
440:X=3:Y=3:A=1:AA=2:B=25:BB=1
450:LINE (A,32)-(B,BB),,,B
460:I=INT (RND 32)
470:Z=VAL RIGHT$ (K$(I),2):WT=WT+Z
480:IF K$(I)=""GOTO 460
490:O=ASC MID$ (K$(I),7,1)
500:K$=LEFT$ (K$(I),11):KK$(I)=K$(I):K$(
I)=""
510:IF LEFT$ (K$,4)="Karo"LET B$="081C3E
7F3E1C08":GOTO 550
520:IF LEFT$ (K$,4)="Herz"LET B$="060F1F
3E1F0F06":GOTO 550
530:IF LEFT$ (K$,3)="Pik"LET B$="183CBEF
540:IF LEFT$ (K$,5)="Kreuz"LET B$="0E044
57F45040E"
550:GOCURSOR X,Y:GPRINT B$
560:GOCURSOR X+1,Y+9:GPRINT X$(O)
570:IF K=1LET S$=" Bank "
580:IF K=0LET S$="Spieler "
590:CURSOR 15,1:PRINT S$;WT
600:IF K=1WAIT 100
610:CURSOR 18,3:PRINT D;" $"
620:WAIT 0

```

```

630: IF K=1GOTO 680
640: IF WT=21BEEP 3:WAIT 100:CURSOR 5,2:
    PRINT "du hast GEWONNEN...":D=D+100:
    GOTO 770
650: IF WT>21BEEP 3:WAIT 100:CURSOR 0,2:
    PRINT "du hast leider verloren":D=D-
    100:GOTO 770
660: CURSOR 13,0: INPUT "Neue Karte ";A$:
    IF A$="J"GOTO 730
670: CLS :K=1:Z=0:WK=WT:WT=0:GOTO 440
680: IF WT<WKAND K=1GOTO 730:GOTO 460
690: IF WT>21AND K=1BEEP 3:WAIT 100:
    CURSOR 5,2:PRINT "DU hast gewonnen":
    D=D+100:GOTO 770
700: IF WT>=WKBEEP 3:WAIT 0:CLS :PRINT "
    Die Bank hat mit":PRINT " ";
    WT;" :";WK
710: WAIT 100:PRINT "          gewonnen":D=D
    -100:GOTO 770
720: IF K=1GOTO 730
730: A=A+15:AA=AA+3:B=B+15:BB=BB+3
740: LINE (A,32)-(B,BB),,,B:LINE (A+9,AA)
    -(B-15,32),X
750: X=X+15:Y=Y+3
760: GOTO 460
770: IF DK=0CLS :WAIT 0:PRINT :PRINT "Du
    bist jetzt pleite":END
780: CLS :WAIT 0:PRINT "Du hast jetzt";D;
    " $":PRINT
790: INPUT "Noch ein Spiel ? (J/N) ";N$
800: IF N$="N"CLS :END
810: WAIT 0:CLS :FOR I=0TO 32
820: IF LEN KK$(I)>0LET K$(I)=KK$(I)
830: NEXT I
840: CLS :K=0:Z=0:O=0:WT=0:WK=0:GOTO 40

```



Do not Sale !

Star Wars |

Star Wars: Ist ein Grafikspiel für den PC-1600, in Verbindung mit der Floppy CE-1600F. Ziel dieses Weltraumabenteuers ist es, feindliche Raumschiffe zu zerstören. Dazu steuern Sie Ihren eigenen Raumer mit den Tasten 7, 9 und SPACE. Da das Programm eine Bedienungsanleitung enthält ist hier wohl nicht mehr viel zu sagen. Wichtig ist nur noch, daß sich beim Programmstart eine formatierte Diskette im Laufwerk befinden muß. Auf dieser wird die Highscore-Liste gespeichert. Da das Programm aber rein in BASIC geschrieben ist, dürfte es kein Problem sein, die entsprechenden Zeilen weg zu lassen, um das Programm auch ohne Floppy benutzen zu können.

Listing zum Programm Star Wars:

```
10:"STAR-WARS"
20:"====="
30:USING :KEYSTAT 0,1,0
40:CLS :CLEAR :WAIT 0:RANDOM :A=8:Y=11:D=-7:B=100:TS=50
50:PRINT "Bitte vergessen Sie nicht,"
60:PRINT "die entsprechende Diskette"
70:PRINT "ungesichert einzulegen!"
80:PRINT "O.K.:<ENTER>":CALL &166
90:LET T1s=LEFT$(TIMES,2)+MID$(TIMES,4,2)+RIGHT$(TIMES,2)
100:LET T2=VAL(T1s)
110:LET T2=T2/100
120:CLS :BEEP 1
130:PRINT "*****":PRINT "* STAR WARS *":PRINT "*****"
FOR WT=1TO 800:NEXT WT
140:CURSOR 18.0:PRINT DATES;" /87"
150:CURSOR 18.1:PRINT TIMES
160:PRINT :INPUT "NAME: ";Is:CLS
170:PAUSE "Written by Markus Goese,"
180:PAUSE "Augsburg, in August 1987.":PAUSE :CLS
190:PAUSE " STEUERUNG:"
200:PAUSE " -----"
210:PAUSE "'7'-->CBEN"
220:PAUSE "'9'-->UNTEN"
230:PAUSE "'SPACE'==>FEUER"
240:PAUSE "'N'-->NEUSTART"
250:PAUSE "'E'-->ABBRUCH"
260:PAUSE :CLS
270:MAXFILES =1
280:OPEN "X:PUNKTE"FOR INPUT AS #1
290:IF EOF(1)THEN 320
300:INPJ #1,PU
310:GOTO 290
320:LET PA=PU:CLOSE #1
330:PAUSE "REKORD: ";PA;" PUNKTE":PAUSE
340:LINE (0,0)-(155,31),,,BF
350:LINE (0,21)-(77,10),X
360:LINE (77,10)-(155,21),X
370:LINE (0,10)-(155,10),R
380:LINE (77,30)-(77,11),X,26214
390:FOR E1=150TO 0STEP -2
400:FOR E2=1TO 15
410:BEEP 1,E1,10
420:NEXT E2
```

Do not Sale !

```

430:NEXT E1
440:LINE (0,0)-(155,31),R,,BF
450:FOR E=1TO 50:BEEP 1:PSET (RND (155),RND (20)):NEXT E
460:LINE (9,29)-(155,31),,,BF
470:PRESET (9,29)
480:LINE (20,28)-(65,28):LINE (70,29)-(95,29),X
490:LINE (105,28)-(115,28):LINE (107,27)-(110,27)
500:LINE (125,29)-(140,29),X:LINE (130,30)-(136,30),X
510:WAIT 0:RESTORE :FOR C=1TO 20:READ J,L
520:DATA 9,4,10,12,24,18,32,9,44,8,50,10,56,15,70,8,77,11,83,14
530:DATA 90,10,95,6,100,8,107,19,110,16,128,3,130,8,134,14,140,4,150,10
540:GDCURSOR J,L:GPRINT 1:NEXT C
550:GDCURSOR 100,0
560:GPRINT 0;128;128;64;64;64;64;192;224;240;240;248;248;248;248;240;240;224;1
92
570:GDCURSOR 119,0:GPRINT 64;64;64;64;128;128
580:GDCURSOR 100,8:GPRINT 1;2;2;4;4;4;4;7;11;27;27;59;59;59;59;27;27;11;7;4;4;4
;4;2;2;1
590:IF Q>5THEN 960ELSE GDCURSOR 0,Y:GPRINT 24;24;60;60;24;24;24;24
600:LINE (0,0)-(155,31),,,B:LINE (1,31)-(8,31),X
610:CURSOR 4,0:PRINT W:CURSOR 10,0:PRINT " -";Q;" -"
620:BEEP 1,15,100:A$=INKEY$
630:LET D=D+1:IF D=22THEN LET D=-7:LINE (9,29)-(155,31),,,BF:LINE (150,20)-(15
4,28),R,,BF
640:PRESET (9,29):PRESET (10,29)
650:GDCURSOR 152,D:GPRINT 32;112;248
660:R=RND (10):IF R>ATHEN LINE (155,D+5)-(1,D+5)
670:IF R>AAND D=Y-1THEN BEEP 1,255,300:LINE (0,0)-(155,31),,,BF:Q=Q+1
680:IF R>AAND D=Y-1AND Q<=5THEN CLS :FOR Z=1TO Q:CURSOR 0,0:PAUSE "Attention!!
":CLS :FOR R=0TO 250:NEXT R:NEXT Z
690:IF R>AAND D=Y-1THEN CLS :PAUSE Q;" . GEGENTREFFER":PAUSE :FOR CC=1TO 100:
BEEP 1,25,10:NEXT CC:CLS
700:IF R>AAND D=Y-1THEN LET TT=VAL (LEFT$(TIMES ,2)+MID$(TIMES ,4,2)+RIGHT$(
TIMES ,2))
710:IF R>AAND D=Y-1THEN LET TT=TT/100:LET TD=DEG (TT)-DEG (T2):LET TE=DMS (TD)
720:IF R>AAND D=Y-1THEN LET TE=TE*100:LET TF=INT (TE+.5):LET TG=TF/100:PAUSE "
TIME:";TG:CLS :GOTO 460
730:IF R>ATHEN LINE (151,D+5)-(1,D+5),X
740:IF A$="7"THEN LET Y=Y-2:IF Y<-4THEN LET Y=-4
750:IF A$="7"THEN LET TS=TS-1:BEEP 1,TS,11
760:IF A$="7"THEN GDCURSOR 0,Y:GPRINT 24;24;60;60;24;24;24;24:GOTO 800
770:IF A$="9"THEN LET Y=Y+2:IF Y>27THEN LET Y=27
780:IF A$="9"THEN LET TS=TS+1:BEEP 1,TS,11
790:IF A$="9"THEN GDCURSOR 0,Y:GPRINT 24;24;60;60;24;24;24;24:GOTO 800
800:IF A$=" "THEN 840
810:IF A$="E"THEN CLS :END
820:IF A$="N"THEN 10
830:GOTO 620
840:IF Y>22THEN 620ELSE LINE (8,Y+4)-(154,Y+4),,26214
850:IF Y=D+1THEN GOTO 860ELSE LINE (8,Y+4)-(154,Y+4),R:GOTO 550
860:GDCURSOR 154,D:GPRINT 0:GDCURSOR 153,D-1:GPRINT 0:GDCURSOR 152,D-2:GPRINT 0
870:GDCURSOR 154,D+1:GPRINT 129:GDCURSOR 153,D+2:GPRINT 18
880:FOR Z=255TO 0STEP -10:BEEP 1,Z,10:NEXT Z
890:CLS
900:W=W+B:CURSOR 4,0:PRINT W:CURSOR 10,0:PRINT " -";Q;" -":LET TS=50
910:IF W=10500OR W=30000THEN CLS :PRINT "-SPITZE!-":BEEP 5:GOSUB 1310ELSE LET
Y=11:LET D=-7:GOTO 920

```

```

920: IF W>5000 THEN LET A=6:B=150
930: IF W>15000 THEN LET B=250
940: IF W=5000 THEN LET Q=Q-1
950: GOTO 460
960: PRINT " =FINAL HIT="
970: FOR L=0 TO 80 STEP 1
980: LINE (76-L,15-L)-(76+L,15+L),X,,B: BEEP 1
990: NEXT L
1000: LINE (0,0)-(155,31),,,BF
1010: FOR S=0 TO 255 STEP 2: BEEP 1,S,20: NEXT S
1020: FOR L=0 TO 80 STEP 2
1030: LINE (76-L,15-L)-(76+L,15+L),R,,B
1040: NEXT L
1050: FOR L=80 TO 0 STEP -1
1060: LINE (76-L,15-L)-(76+L,15+L),R,,B
1070: NEXT L
1080: PRINT U$;";": FOR C=0 TO 250: NEXT C
1090: PRINT "DIE GESAMTE EIGENFLOTTE "
1100: PRINT "IST VOM FEIND ZERSTÖRT": PRINT "WORDEN!"
1110: FOR X=0 TO 1000: NEXT X
1120: CLS : PRINT " ="; W; " PUNKTE ="
1130: IF W=PATHEN PAUSE "REKORD EINGESTELLT!": PAUSE : BEEP 3
1140: IF W>PATHEN PAUSE "NEUER REKORD!!!!": PAUSE : BEEP 5: GOTO 1380
1150: LET I=0
1160: CLS : I=I+1: IF I>10 THEN 1280
1170: PRINT " * * * * * "
1180: PRINT "          GAME OVER          *"
1190: PRINT "x"
1200: PRINT " * * * * * "
1210: FOR E=1 TO 300: NEXT E: CLS
1220: PRINT " * * * * * "
1230: PRINT "x          GAME OVER"
1240: PRINT "          *"
1250: PRINT " * * * * * "
1260: FOR E=1 TO 300: NEXT E
1270: GOTO 1160
1280: CLS : FOR E=1 TO 7: READ E$: PAUSE E$; " "; : BEEP 1: NEXT E: CLOSE : END
1290: REM --- E n d e ---
1300: DATA "~","C","I","A","O","?", "~"
1310: CLS
1320: IF W=10500 THEN LET Q=Q-2: PRINT U$;";": PRINT "FEIND FAST BESIEGT;": PRINT " -
      KAMPF GEHT WEITER!"
1330: IF W>=10500 THEN LET A=7
1340: IF W=10500 THEN RETURN
1350: IF W=30000 THEN PRINT "*** S I E G ? ***": BEEP 25: PRINT " - FEIND TOTAL ZERS
      TÖRT!?"
1360: LINE (0,0)-(155,31),X,,BF
1370: GOTO 1280
1380: LET PU=W
1390: OPEN "X:PUNKTE" FOR OUTPUT AS #1
1400: PRINT #1,PU
1410: CLOSE #1
1420: GOTO 1150

```

Sechser raus /

Sechser raus: ist ein Würfelspiel für einen bis drei Spieler. Es wurde auf dem PC-1600 geschrieben, mußte aber, mit geringen Änderungen, auch auf dem PC-1350, PC-1360 und PC-2500 laufen.

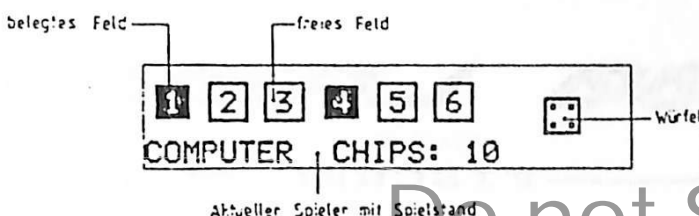
Es werden 24 Chips gleichmäßig an die Teilnehmer verteilt. Ziel des Spieles ist es nun, seine Chips möglichst schnell wieder los zu werden. Der Teilnehmer, der dies zuerst geschafft hat, gewinnt das Spiel.

Das Spielfeld besteht aus sechs Felder die mit 1 bis 6 bezeichnet sind. Wird ein Feld invertiert dargestellt, so bedeutet das, daß ein Chip auf ihm liegt. Auf dem Feld 6 bleibt kein Chip liegen, sondern wird aus dem Spiel genommen.

Jeder Spieler kann solange weiter würfeln, bis es ihm auf dem Spielfeld zu voll wird. Würfelt er eine 6, ist der nächste Spieler an der Reihe. Aufhören muß er auch, wenn er die Augenzahl eines belegten Feldes wirft. Während im ersten Fall ein Chip abgezogen wird, bekommt man im zweiten Fall den Chip und das Feld ist wieder frei. Jeder Spieler muß mindestens einmal würfeln.

```

1:REM *****
2:REM * SECHSER RAUS *
3:REM * (C) 1987 BY *
4:REM * *
5:REM * FRANK DITZ *
6:REM * PFALZSPRUNG 29 *
7:REM *655 BAD KREUZNACH*
9:REM *****
10:"S"CLS :CLEAR :PRINT "SECHS
    ER RAUS":PRINT
12:INPUT "ANZAHL D. SPIELER: ";
    Z
14:IF Z<1OR Z>3GOTO 12
16:DIM C(Z+1),N$(Z+1)*8
17:N$(Z+1)="COMPUTER"
18:C=24/(Z+1):FOR I=1TO Z+1
20:C(I)=C
21:IF I=Z+1THEN GOTO 24
22:CLS :PRINT :PRINT "NAME SPI
    ELER";I;" ";:INPUT N$(I)
24:NEXT I
26:CLS :CURSOR 1,1:PRINT "1 2
    3 4 5 6"
28:X=2:Y=5:FOR I=1TO 6
30:LINE (X,Y)-(X+12,Y+12),,B
32:X=X+16:NEXT I
34:DIM F(5):FOR I=1TO 5:F(I)=0
    :NEXT I
36:SP=RND (Z+1)
38:USING "###"
50:CURSOR 0,3:PRINT "
    "
51:CURSOR 0,3:PRINT N$(SP)
52:CURSOR 10,3:PRINT "CHIPS:";
    C(SP)
54:LINE (120,10)-(130,21),,B
56:IF SP=Z+1GOTO 500
58:GOCURSOR 130,12:GPRINT 0;0;0
    ;0;0;0;0;0
100:AS=INKEYS
102:IF AS=""GOTO 100
104:IF AS=CHR$ &20GOTO 200
105:IF AS=CHR$ &0GOTO 400
108:GOTO 100
200:REM *** WÜRFELN ***
202:X=130:Y=12:U=U+1
204:RANDOM :W=RND (6)
205:GOCURSOR X,Y
206:IF W=1THEN GPRINT 0;0;0;24;
    24;0;0;0
208:IF W=2THEN GPRINT 192;192;0
    ;0;0;0;3;3
210:IF W=3THEN GPRINT 192;192;0;24;
    24;0;3;3
212:IF W=4THEN GPRINT 195;195;0
    ;0;0;0;195;195
214:IF W=5THEN GPRINT 195;195;0
    ;24;24;0;195;195
216:IF W=6THEN GPRINT 219;219;0
    ;0;0;0;219;219
218:IF W=5GOTO 300
220:X=2+((W-1)*10)
222:FOR Y=5TO 17
224:LINE (X,Y)-(X+12,Y),X
226:NEXT Y
227:FOR I=1TO 50:NEXT I
228:IF F(W)=0LET F(W)=1:C(SP)=C
    (SP)-1:GOTO 350
230:IF F(W)=1LET F(W)=0:C(SP)=C
    (SP)+1:SP=SP+1:U=0
232:IF SP>(Z+1)LET SP=1
234:GOTO 50
300:GEEP 3,100,200
301:C(SP)=C(SP)-1:IF C(SP)=0
    GOTO 600
302:SP=SP+1:U=0
303:FOR I=1TO 50:NEXT I
304:IF SP>(Z+1)LET SP=1
306:GOTO 50
350:IF C(SP)=0GOTO 600
352:GOTO 50
400:IF U=0BEEP 1,196,400:GOTO 5
    0
401:SP=SP+1:U=0:IF SP>(Z+1)LET
    SP=1
402:GOTO 50
500:FOR I=1TO 200:NEXT I
501:IF U=0GOTO 200
502:AN=0:FOR I=1TO 5
504:IF F(I)=1LET AN=AN+1
505:NEXT I
507:FOR I=1TO 200:NEXT I
508:IF AN=3GOTO 400
510:GOTO 200
600:CLS :LINE (0,0)-(155,31),,
    B
602:LINE (2,2)-(153,29),,B
604:CURSOR 4,1:PRINT "DER SIEGE
    R HEISST:"
605:CURSOR 9,2:PRINT N$(SP)
608:GOTO 600
    
```



Tastenbelegung:

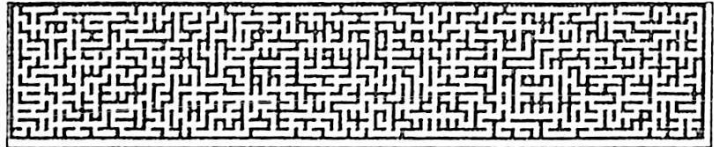
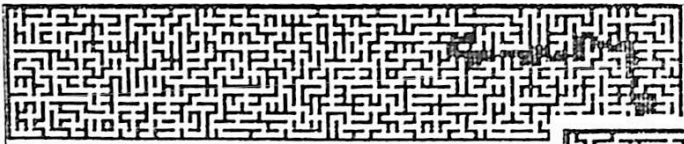
DEF S	Spielstart
<SPACE>	Würfeln
<ENTER>	Nächster Spieler

PC-1600 LABY

Bei diesem Spiel entwirft Ihr PC-1600 ein Labyrinth auf dem Display, das Sie von unten rechts nach oben links durchqueren müssen. Dabei stehen Ihnen zwei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. In der Ersten erscheint nur ein blinkender Punkt, der durch das Labyrinth gesteuert werden muß, und Sie haben die Möglichkeit, Ihren Weg auch wieder zurück zu gehen, falls Sie sich verlaufen haben. In der zweiten Schwierigkeitsstufe zieht der blinkende Punkt, bei jedem Schritt, eine Linie, die Sie nicht wieder betreten können.

Die Steuerung erfolgt über die Tasten 2, 4, 6 und 8. Hat der Rechner das Labyrinth aufgebaut, können Sie sich jederzeit - mit der Taste H - eine Hardcopy des Displays ausdrucken lassen. Das Programm wird mit RUN gestartet, und nach jedem Neustart entwirft und zeichnet der Rechner ein neues Labyrinth.

Dieses kurze - nur 999 Bytes lange - Programm, zeigt, daß es schon mit wenigen Zeilen möglich ist, ein interessantes Spiel, auf dem PC-1600, zu programmieren.



```

1:'EIN PROGRAMM VON
2:'J.GARTINGER
3:'46)DORTMUND 30
4:'AUF DER KUHWEIDE 13
5:CLS :CLEAR :WAIT 100:CURSOR 1,2:PRINT "P C - 1 6 0 0  L A B Y":WAIT 0
6:CLS :KBUFF$ = "":PRINT "SCHWIERIGKEITSSTUFE          < 1 oder 2 > "
7:I$=INKEY$ :IF I$=""GOTO 7
8:IF I$="1"OR I$="2"GOTO 9ELSE 6
9:S=VAL (I$)
10:CLS :CURSOR 1,2:PRINT "P C - 1 6 0 0  L A B Y
11:WAIT 100:X=153:Y=29:DIM M(1):LINE (0,0)-(154,30),,B:WAIT 0
12:CURSOR 1,2:PRINT "
13:FOR F=2TO 153STEP 2:FOR G=2TO 28STEP 2:M(RND 2-1)=VAL (MID$ ("-",RND 2,1)+
"1")
14:LINE (F,G)-(F+M(0),G+M(1)):M(0)=0:M(1)=0:NEXT G:NEXT F:BEEP 5
15:A=0:B=0
16:T=T+1:I$=INKEY$ :PRESET (X,Y):WAIT 6:PSET (X,Y):WAIT 3
17:IF I$="H"GOSUB 23
18:IF I$="8"LET A=-1ELSE IF I$="4"LET B=-1ELSE IF I$="2"LET A=1ELSE IF I$="6"
LET B=1ELSE 16
19:IF S=1GOTO 22
20:IF POINT (X+B,Y+A)=0LET X=X+B:Y=Y+A:PSET (X,Y):IF X+Y=2GOTO 21ELSE 15ELSE
15
21:WAIT 100:PRINT "ZIEL !!!":WAIT 0:CLS :PRINT "ZEITPUNKTE = ";INT (T/100):
END
22:BEEP 1:IF POINT (X+B,Y+A)=0THEN PRESET (X,Y):X=X+B:Y=Y+A:PSET (X,Y):IF X+Y
=2GOTO 21ELSE 15ELSE 15
23:GRAPH :GLCURSOR (200,0):SORGN :LLINE (0,3)-(471,-96),,B:YY=-1
24:YY=YY+1:FOR XX=0TO 155
25:IF POINT (XX,YY)=1GLCURSOR (3*XX,-3*YY):LPRINT CHR$ &2E
26:NEXT XX:IF YY<32GOTO 24
27:RETURN
    
```



Zeile	Inhalt
13-14	Entwurf des Zufallslabirinthes
16	Blinkenden Punkt erzeugen
16-18	Tastatursteuerung
19	Abfrage der Schwierigkeitsstufe
20	Stufe 2
21	Ziel erreicht - Punktwertung
22	Stufe 1
23-27	Hardcopy

Hier noch einige Erläuterungen zum Aufbau des Programmes:

PC-1600 LABY

Vier gewinnt

Vier gewinnt - Dieses Strategiespiel bietet - wohl gerade wegen seiner einfachen Regeln - immer wieder interessante Unterhaltung. Diese Regeln lassen sich leicht erklären: Ziel des Spieles ist es vier seiner Spielsteine in eine vertikale, horizontale oder diagonale Reihe zu bringen, während der Gegenspieler - entweder ein menschlicher oder der PC-1600 - das gleiche versucht.

Das Programm wird mit RUN oder DEF A gestartet, danach erfolgt die Frage, nach den Namen der beiden Spieler. Gibt man hier *COMPUTER*, als einen der beiden Namen, ein, so spielt man gegen den Rechner.

Das Setzen der Steine erfolgt, durch Eingabe der entsprechenden Spalte, wonach der Stein, so weit als möglich, nach unten fällt.

Listing zum Programm Vier gewinnt:

```
10:"A" CLEAR :DIM LI(7)
20:FOR I=1TO 7:LI(I)=6:NEXT I
30:DIM TA(7,6)
40:FOR I=0TO 7:FOR J=0TO 6:TA(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
50:GO=1:CLS :GOSUB "GRID"
60:CURSOR 13,1:PRINT CHR$ 87F
65:LINE (78,24)-(82,30),,,B
70:CURSOR 1,0:PRINT "1      7"
80:KBUFF$ ="":CURSOR 15,1:INPUT N1$
90:CURSOR 18,2:PRINT "gegen"
100:KBUFF$ ="":CURSOR 15,3:INPUT N2$
110:IF GO=1LET NA$=N1$
120:IF GO=2LET NA$=N2$
130:IF NA$="COMPUTER"GOTO 920
140:GOSUB "OUT"
150:CURSOR 16,0:PRINT "      "
160:CURSOR 16,0:PRINT NA$;:INPUT "":CO
170:IF CO<1OR CO>7GOTO 160
180:IF LI(CO)=0GOTO 160
190:LI(CO)=LI(CO)-1
200:GOSUB "OUT"
210:TA(CO,LI(CO))=GO
220:WI=0
230:GOSUB 330
240:IF WI=1GOTO 280
250:IF GO=1LET GO=2:GOTO 110
260:IF CT=20CLS :PRINT "Unentschieden!!":GOSUB "GRID":GOSUB "OUT":GOTO 290
270:GO=1:CT=CT+1:GOTO 110
280:CLS :GOSUB "GRID":GOSUB "OUT":PRINT NA$;" ist Sieger!!"
290:CURSOR 10,1:PRINT "Noch ein Spiel":CURSOR 15,2:PRINT " J/N ?"
300:IF INKEY$ ="J"GOTO "A"
310:IF INKEY$ ="N"CLS :CLEAR :POWER OFF
320:GOTO 300
330:X=CO
340:Y=LI(X)
350:NO=1
360:X=X-1
370:IF X=0GOTO 430
380:SQ=TA(X,Y)
390:IF SQ<>GOGOTO 430
400:NO=NO+1
410:IF NO=4LET WI=1:RETURN
420:GOTO 360
```

Listing zum Programm Vier gewinnt (Fortsetzung):

```
430: X=CO
440: X=X+1
450: IF X=8GOTO 510
460: SQ=TA(X,Y)
470: IF SQ<>GOGOTO 510
480: NO=NO+1
490: IF NO=4LET WI=1:RETURN
500: GOTO 440
510: X=CO:Y=LI(X):NO=1
520: Y=Y+1
530: IF Y=6GOTO 590
540: SQ=TA(X,Y)
550: IF SQ<>GOGOTO 590
560: NO=NO+1
570: IF NO=4LET WI=1:RETURN
580: GOTO 520
590: X=CO:Y=LI(X):NO=1
600: Y=Y+1:X=X-1
610: IF X=0OR Y=6GOTO 670
620: SQ=TA(X,Y)
630: IF SQ<>GOGOTO 670
640: NO=NO+1
650: IF NO=4LET WI=1:RETURN
660: GOTO 600
670: X=CO:Y=LI(X)
680: Y=Y-1:X=X+1
690: IF X=8OR Y<0GOTO 750
700: SQ=TA(X,Y)
710: IF SQ<>GOGOTO 750
720: NO=NO+1
730: IF NO=4LET WI=1:RETURN
740: GOTO 680
750: X=CO:Y=LI(X):NO=1
760: Y=Y-1:X=X-1
770: IF X=0OR Y<0GOTO 830
780: SQ=TA(X,Y)
790: IF SQ<>GOGOTO 830
800: NO=NO+1
810: IF NO=4LET WI=1:RETURN
820: GOTO 760
830: X=CO:Y=LI(X)
840: Y=Y+1:X=X+1
```

```
850: IF X=8OR Y=6GOTO 910
860: SQ=TA(X,Y)
870: IF SQ<>GOGOTO 910
880: NO=NO+1
890: IF NO=4LET WI=1:RETURN
900: GOTO 840
910: RETURN
920: CO=1
930: IF LI(CO)=0GOTO 1000
940: LI(CO)=LI(CO)-1
950: TA(CO,LI(CO))=GO
960: GOSUB 330
970: TA(CO,LI(CO))=0
980: LI(CO)=LI(CO)+1
990: IF WI=1GOTO 190
1000: CO=CO+1
1010: IF CO<8GOTO 930
1020: ST=GO
1030: IF GO=1LET GO=2:GOTO 1050
1040: GO=1
1050: CO=1
1060: IF LI(CO)=0GOTO 1130
1070: LI(CO)=LI(CO)-1
1080: TA(CO,LI(CO))=GO
1090: GOSUB 330
1100: TA(CO,LI(CO))=0
1110: LI(CO)=LI(CO)+1
1120: IF WI=1LET GO=ST:GOTO 190
1130: CO=CO+1
1140: IF CO<8GOTO 1060
1150: GO=ST
1160: CO=RND 7
1170: IF LI(CO)=0GOTO 1160
1180: GOTO 190
1190: "OUT"
1200: FOR A=1TO 7
1210: FOR B=0TO 5
1220: IF TA(A,B)=1GOSUB "PLAYER"
1230: IF TA(A,B)=2GOSUB "COMPUTER"
1240: NEXT B
1250: NEXT A:RETURN
```

```
1260: "PLAYER"LINE (A*7,B*4+8)-(A*7+2,B*4+10),,,BF:RETURN
1270: "COMPUTER"LINE (A*7,B*4+8)-(A*7+2,B*4+10),,,B:BEEP 1:RETURN
1280: "GRID"
1290: FOR I=1TO 50STEP 7
1300: LINE (I+4,7)-(I+4,32)
1310: NEXT I
1320: FOR I=3TO 26STEP 4
1330: LINE (6,I+8)-(53,I+8)
1340: NEXT I:RETURN
```

Shooter

Shooter: Dieses einfache und doch interessante Schießspiel bedarf wohl keiner besonderen Anleitung. Zu sagen ist hier nur, daß das Spiel über verschiedene Level verfügt.

Listing zum Programm Shooter:

```
110 BEEP 0:CLS:CLS:DIM A$(6)*2,L$(0)*20
120 PK$="0":S=1
130 A$(0)="01":A$(1)="02":A$(2)="04"
131 A$(3)="08"
140 A$(4)="10":A$(5)="20":A$(6)="40"
150 L$(0)="007B5F1B6A481C060404"
160 WAIT 0:BEEP 1:GDCURSOR(0,0)
161 PRINT CHR$ &7F;:GDCURSOR(5,0)
162 GPRINT L$(0);:GDCURSOR(52,0)
163 GPRINT CHR$ &7F
170 GDCURSOR(I,15):CURSOR 2,0
171 PRINT CHR$ &7F;" *** SHOOTER ***";CHR$ &7F
180 WAIT 0:PRINT
190 REM WAIT 0: FOR I=16 TO 54: GDCURSOR (I,0):
  GPRINT "04"
200 REM NEXT I
210 A=POINT(I+55,155):A=127-A:GDCURSOR(I,0):
  GPRINT ABS A:BEEP 1
220 WAIT 0:PRINT
230 WAIT 0
240 REM "BEEP" GOTO "LEVEL"
250 REM LEVEL
260 WAIT 0:CURSOR 0,1:PRINT "Spiel -
  Level (0-9) ?"
270 SL=ASC INKEY$-48
280 IF SL>-1 AND SL<10 GOTO 310
290 GOTO 270
300 REM SCHUSS.
310 WAIT 30:CURSOR 0,2:PRINT "Wieviele
  Schuesse(3-9) ?"
320 SC=ASC INKEY$-48
325 WAIT 0
330 IF SC>2 AND SC<10 GOTO 350
340 GOTO 320
350 IF S>SC GOTO 600
360 S1$=STR$ S
370 CLS:GDCURSOR(9,15):PRINT CHR$ &7F
380 CURSOR 3,2
390 WAIT SL:GDCURSOR(50-(5*S),15):GPRINT L$(0);:
  GDCURSOR(102,20):PRINT CHR$ &7F;"Punkte:";
495 PRINT PK$;CHR$ &7F;"Schuss:";S1$
400 LINE(0,0)-(149,31),B
410 LINE(2,2)-(147,29),B
420 REM SCHLEIFE
430 V=0:GDCURSOR(100,15)
440 GDCURSOR(100,15):GPRINT A$(V)
450 A=ASC INKEY$:IF A<>0 GOTO 540
460 V=V+1
470 IF V=7 THEN GOTO 430
480 GOTO 440
490 REM V=5
500 A=ASC INKEY$:IF A<>0 GOTO 540
510 IF V>1 THEN GOTO 430
520 IF V=1 THEN LET V=6:GOTO 430
530 REM ABSCHUSS
540 WAIT 3:FOR I=(60-(S*5)) TO 99:GDCURSOR(I,15):GPRINT "0004"
550 NEXT I:S=S+1
560 IF V=2 GDCURSOR(99,15):GPRINT "040A04":WAIT
  25:PK=PK+1:PK$=STR$ PK
570 IF V=2 GDCURSOR(96,15):GPRINT "040004005500040004":WAIT 25
580 GOTO 350
590 CLS
601 WAIT 30:CURSOR 0,0:PRINT "Sie haben mit....."
605 PRINT " ";SC;"Schuessen....."
610 PRINT " ";PK;" Mal getroffen....."
620 WAIT 0:PRINT "Koch ein Spiel (J/K) ?"
630 A=ASC INKEY$
640 IF A=74 CLS:GOTO "S"
650 IF A=78 GOTO 670
660 GOTO 601
670 CLS:WAIT 0:CURSOR 0,0:PRINT "***** SHOUTER *****"
680 " " BEEP 1:CHAIN "X:MENU.BAS"
700 STOP .
705 "S" REM SAVE
710 SAVE "X:SHOUTER.BAS"
```

Lander

Lander: Bei diesem Spiel können Sie Ihr Raumschiff auf vier verschiedenen Planeten landen. Durch die dort herrschenden unterschiedlichen Schwerkraftverhältnisse, müssen Sie natürlich Ihre Strategie an die vorhandenen Gegebenheiten anpassen. Weitere Variationsmöglichkeiten erhalten Sie dadurch, daß Sie eine Spielgeschwindigkeit, zwischen eins und neun wählen können. Die Steuerung des Spieles erfolgt durch die Zahlentasten. Die gedrückte Zahl entspricht dabei der Menge Treibstoff, die Sie pro Bremsmanöver verwenden.

Listing zum Programm Lander:

```
10 REM *- LANDER -*
20 REM THOMAS LANGE
30 REM ROTDORNWEG 3
40 REM 4722 ENNIGERLOH
50 REM PROGRAMMSTART
60 BEEP 3:CLS:CLEAR:WAIT 0:DIM D1$(1)*60:DIM D2$(1)*60
70 DIM A2$(4):DIM A3$(4)
80 A2$(1)="zur Erde"
90 A2$(2)="zum Mond"
100 A2$(3)="zum Mars"
110 A2$(4)="zur Venus"
120 CURSOR 0,0:PRINT "Wohin wollen sie Reisen?"
130 CURSOR 2,1:PRINT "1=Erde 2=Mond "
140 CURSOR 2,2:PRINT "3=Mars 4=Venus "
150 CURSOR 0,3:LET NR=0:INPUT "Nr. des Planeten = ";NR
160 REM ANZIEHUNGSKRAFT DER PLANETEN
170 IF NR=1 THEN LET G=-9.81
180 IF NR=2 THEN LET G=-1.6
190 IF NR=3 THEN LET G=-3.8
200 IF NR=4 THEN LET G=-8.8
210 IF NR>4 OR NR<1 THEN GOTO 150
220 CLS
230 CURSOR 6,1:PRINT "PC-1360"
240 REM BILD
250 LINE(0,0)-(149,23),B
260 LINE(35,6)-(100,16),B
270 LINE(100,6)-(115,10)
280 LINE(115,10)-(100,16)
290 LINE(35,8)-(25,6)
300 LINE(25,6)-(25,16)
310 LINE(25,16)-(35,14)
320 SP=0:CURSOR 0,3:INPUT "Spielgeschw. 1-9 :";SP
330 IF SP<1 OR SP>9 THEN GOTO 320
340 SP=ABS(SP-10)
350 REM WERTZUWEISUNGEN
360 REM ZEITINTERVALL
370 LET T=1
375 REM F = TREIBSTOFF
380 LET F=1100
385 REM V = STARTGESCHWINDIGKEIT
390 LET V=0
400 REM H = HOEHE UEBER DEM PLANETEN
410 LET H=2000
420 REM M = MASSE DES RAUMSCHIFFES + MASSE DES TREIBSTOFFES
430 LET M=1800+F
440 LET G=G+T
450 CLS
460 GOSUB 970:CLS
470 REM D I S P L A Y
480 USING "####"
490 Y=(H/100)*-1+28
492 GCURSOR(2,Y-8)
494 GPRINT "0000000000000000"
500 GCURSOR(2,Y)
510 GPRINT D2$(1)
520 CURSOR 3,0:PRINT "Hoehe.....: ";INT H;" m"
530 GPRINT D2$(1)
540 CURSOR 3,1:PRINT "SPEED.....: ";INT V;" KM/H"
550 GPRINT D1$(1)
560 CURSOR 3,2:PRINT "Bremsung...: ";INT B;" Iq."
570 GPRINT D2$(1)
580 CURSOR 3,3:PRINT "Treibstoff: ";INT F;" Iq"
590 GPRINT D2$(1)
600 REM BERECHNUNG
610 IF H<0 THEN GOTO 770
620 IF F<0 THEN LET F=0:PRINT "*Treibstoff verbraucht*"
630 LET B=0:IF F>0 THEN LET A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN LET B=VAL A$
640 IF A$="*" THEN LET B=18
650 CURSOR 3,2:PRINT "Bremsung...: ";INT B;" Iq."
660 GPRINT D1$(1)
670 IF B>F THEN LET B=0
680 LET H=H+V*T
690 IF H>9999 THEN GOTO 910
700 LET V=V+G
710 LET V=V+(B*3000)/M
720 LET F=F-B:LET M=M-B
730 REM ZEITSCHLEIFE
740 FOR I=1 TO(5*SP):NEXT I
750 GPRINT D2$(1)
760 GOTO 470
```



```
770 REM LANDUNG
780 IF V>-10 THEN CLS:PRINT:PRINT"* Saubere landung      *":BEEP 4:GOTO 840
790 GOSUB 1260
800 IF V>-20 THEN PRINT "*Bruchlandung Crew lebt*":GOTO 840
810 WAIT 0:PRINT "Sie haben den Planeten angebohrt!!!!!"
820 PRINT "Und einen Krater von D=";INT(-V**2.1);" km erzeugt"
830 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 830
840 REM ABRUCH JA/NEIN
850 WAIT 0
860 CLS:CORSOR 04,1:PRINT "neues Spiel J/N "
870 WAIT 0:LET A$="":LET A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 870
880 IF A$="j" OR A$="J" THEN GOTO 50
890 IF A$="n" OR A$="N" THEN END
900 GOTO 840
910 REM AM PLANETEN VORBEI
920 CLS:PRINT "Sie sind am Planeten vorbeigeflogen !!!":BEEP 4
930 CLS:PRINT "Wollen sie auf einen "
935 P." anderen Planeten eine Landung probieren J/N ? "
940 LET A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 870
950 IF A$="j" OR A$="J" THEN GOTO 20
960 IF A$="n" OR A$="N" THEN END
970 REM COUNT DOWN
980 CLS
990 CURSOR 0,3:PRINT "Enter = Start ";
1000 PRINT A2$(NR)
1010 CURSOR 0,1:PRINT "SHARP"
1020 LINE(0,0)-(149,23),B
1030 D2$(1)="0000000814087E424448484848585060000000"
1040 D1$(1)="0000001408147F424448484848585060000000"
1050 LINE(36,08)-(53,20),BF
1060 LINE(01,04)-(53,07)
1070 LINE(00,24)-(149,31),X,BF
1080 LINE(53,19)-(053,23)
1090 PSET(137,12):PSET(120,16):PSET(90,10)
1100 PSET(110,9):PSET(070,12):PSET(70,18)
1110 PSET(105,8):PSET(085,06):PSET(75,04)
1120 LET N$=INKEY$:IF ASC N$<13 THEN GOTO 1090
1130 FOR I=1 TO 7:LINE(37,10)-(53,19),X,B
1140 LINE(38,11)-(52,18),X,B
1150 LINE(39,12)-(51,17),X,B
1160 LINE(40,13)-(50,16),X,B
1170 LINE(41,14)-(49,15),X,B:NEXT I
1180 Y=17:BEEP 1
1190 FOR X=37 TO 107 STEP 3
1200 Y=Y-.5
1210 GCORSOR(X,Y)
1220 IF X<47 THEN GCORSOR(X,18):LET Y=18
1230 GPRINT D1$(1)
1240 NEXT X
1250 RETURN
1260 REM BRUCHLANDUNG
1270 FOR I=1 TO 2
1280 LINE(00,00)-(149,31),X,B
1290 LINE(01,01)-(148,30),X,B
1300 LINE(02,02)-(147,29),X,B
1310 LINE(03,03)-(146,28),X,B
1320 LINE(04,04)-(145,27),X,B
1330 LINE(05,05)-(144,26),X,B
1340 LINE(06,06)-(143,25),X,B
1350 LINE(07,07)-(142,24),X,B
1360 LINE(08,08)-(141,23),X,B
1370 LINE(09,09)-(140,22),X,B
1380 LINE(10,10)-(139,21),X,B
1390 LINE(11,11)-(138,20),X,B
1400 LINE(12,12)-(137,19),X,B
1410 LINE(13,13)-(136,18),X,B
1420 LINE(14,14)-(135,17),X,B
1430 LINE(15,15)-(134,16),X,B
1440 NEXT I
1450 RETURN
5000 "Z" LET YA=0:LET YE=31
5010 XA=0:XE=149
5020 LPRINT CHR$ 27;"b"
5030 FOR Y=YA TO YE
5040 FOR X=XA TO XE
5050 P=POINT(X,Y)
5055 IF P=0 THEN NEXT X
5060 LPRINT "M";3*X;" ";3*Y
5070 IF P=1 LPRINT "J",0,0,-3,-3,0,0,3":NEXT X
5090 NEXT Y
5100 LPRINT "A";
5200 END
5210 "S" SAVE "X:LANDER.BAS"
5220 END
5300 " " CHAIN "X:MENU.BAS"
```


Raumbasis

RAUMBASIS: Ziel des Spieles ist es die feindliche Raumstation *Tofallas* zu finden und zu zerstören, dabei steht Ihnen aber leider nur eine begrenzte Menge an Energie zur Verfügung, so daß das Programm beendet wird, wenn Ihre Energie Null erreicht hat. Die zur Verfügung stehende Energie wird jederzeit im Display angezeigt (Bsp.: E = 55). Falls sie die feindliche Basis finden sollten und auch zerstören können, erhalten Sie einen Punkt und das Programm wird, mit einer neuen Raumbasis, erneut gestartet.

Das Spielfeld ist ein Koordinatensystem mit 256, also 16 mal 16, Feldern, auf dem Sie sich mit den Tasten 2, 4, 6 und 8 bewegen können. Nach jeder Bewegung erfolgt eine Ausgabe der neuen X- und Y-Koordinaten, sowie eine Ortungsmeldung. Sind Sie dabei auf einen Jet gestoßen, wird dessen Position durch Pfeile an den Displayrändern und links neben der Energieanzeige (E) angezeigt. Mit der Taste 5 kann nun der Laser Ihres Raumschiffes aktiviert werden. Es ist allerdings nur dann möglich, den feindlichen Jet zu treffen, wenn sich Ihr Raumschiff genau hinter diesem befindet, daß heißt, die X-Koordinaten beider Objekte identisch sind und die Y-Koordinate des Jets größer ist, als die Ihres eigenen Raumschiffes.

Falls Ihre Energiereserve schon recht niedrig ist, können Sie, über die Taste T den Wert von E erhöhen, bei T=0 kann ein Sprung erfolgen. Wenn Sie *Tofallas* entdeckt haben, können Sie diese Raumbasis beschießen, indem Sie die Tasten 5 und T benutzen, wobei T den Energiewert der Basis um RND 70 und 5 um RND 15 verringert. Auch hier kann ein Sprung erfolgen, wenn T=0 ist.

Das erste Spiel wird mit RUN gestartet, danach erfolgt die Eingabe eines der nebenstehenden Werte, und die Anfangsmenge an Energie festzusetzen. Wenn sie den so festgesetzten Wert, für weitere spiele, nicht verändern wollen, starten Sie diese bitte mit DEF A, ansonsten wieder mit RUN. Unterbrochene Spiele önnen Sie mit DEF B fortsetzen.

8 = oben

links = 4 - - 6 = rechts

2 = unten

E verringert sich durch

Taste 5	um 1
Energiefalle	um RND 10
Asteroidenfeld	um RND 50
Black Hole	um RND 50
Einschuß	um RND 40

E erhöht sich durch

Taste T	um RND 50
Rücksturz	um RND 100
Zeile 490, wenn T>4	um RND 50

Anfangsenergie

1: E = 250
 2: E = 200
 3: E = 150
 4: E = 100

Listing zum Programm Raumbasis:

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * RAUN-
40 REM * ABENTEUER *
50 REM *
60 REM * BY FRANK
70 REM * KLAUDIUS *
80 REM * 1987 *
90 REM *
100 REM *****
110 REM
120 REM 5191 BYTES
130 REM
140 REM
150 DIM D(16,16):DIM QS(0)*16:DIM RS(4):DIM R(1)

160 S=0:W=0
170 INPUT "SPIELSTUFE? ";N
180 IF N>4 THEN 170
190 "A":IF N=1 THEN LET E=250
200 IF N=2 THEN LET E=200
210 IF N=3 THEN LET E=150
220 IF N=4 THEN LET E=100
230 S=0:T=2
240 RANDOM:P=150
250 FOR X=1 TO 16
260 FOR Y=1 TO 16
270 B(X,Y)=RND 4
280 NEXT Y
290 NEXT X
300 X=RND 16:Y=RND 16
    
```

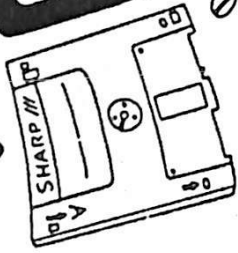
```

310 IF B(X,Y)=B(1,1) THEN 300
320 B(X,Y)=5:Z=Y:B(1,1)=1
330 "B":X=1:Y=1
340 IF P<1 THEN 1170
350 IF E<1 THEN 1120
360 PAUSE X;Y;" E=":E:IF P<1 THEN 1170
370 P=RND 15:IF P>2 THEN 410
380 IF P=1 THEN LET X=X+1:IF X>16 THEN LET X=RND 16:GOTO 360
390 IF P=2 THEN LET Y=Y+1:IF Y>16 THEN LET Y=RND 16:GOTO 360
400 A$=INKEY$:GOTO 430
410 A$=INKEY$
420 IF A$="" THEN 350
430 BEEP 1
440 IF A$="8" THEN LET Y=Y+1:IF Y>16 THEN BEEP 1:LET Y=16
450 IF A$="6" THEN LET X=X+1:IF X>16 THEN BEEP 1:LET X=16
460 IF A$="2" THEN LET Y=Y-1:IF Y<1 THEN BEEP 1:LET Y=1
470 IF A$="4" THEN LET X=X-1:IF X<1 THEN BEEP 1:LET X=1
480 IF B(X,Y)=1 THEN PAUSE "ORTUNG NEGATIV":GOTO 350
490 IF B(X,Y)=3 THEN PAUSE "ORTUNG JET":GOTO 530
500 IF B(X,Y)=4 THEN 930
510 IF B(X,Y)=5 THEN PAUSE "ORTUNG":BEEP 2:PAUSE "!!! TOLPALAS !!!":GOTO 530
520 IF B(X,Y)=2 THEN PAUSE "ORTUNG NEGATIV":GOTO 360
530 IF P<0 THEN 1170
540 U=RND 10:V=RND 10:G=RND 10:H=RND 10
550 K=U-G:L=V-H:IF E<0 THEN GOTO 1120
560 IF RND 6=5 THEN GOTO 1040
570 IF SGN K=0 THEN LET R$(0)="":LET R$(4)=" ("
580 IF SGN K=1 THEN LET R$(0)="(:":LET R$(4)=" "
590 IF SGN K=-1 THEN LET R$(0)=" ":LET R$(4)=" )"
600 IF SGN L=1 THEN LET R$(1)=" "
610 IF SGN L=-1 THEN LET R$(1)=" "
620 IF SGN K=0 AND SGN L=0 THEN PAUSE "!!!! SPRUNG !!!!":LET Y=RND 16:LET X=RND 16:LET Y=Y+1:GOTO 360
630 R$(2)="E":R(0)=E:R$(3)=" T":R(1)=T
640 QS(0)="#####":USING
650 WAIT 20:PRINT R$(0);R$(1);R$(2);R(0);R$(3);R(1);R$(4)
660 IF K=0 AND L=0 THEN 860
670 A$=INKEY$:IF P<1 THEN 1170
680 IF A$="" THEN 550
690 BEEP 1
700 IF A$="8" THEN LET V=V+1:IF V>10 THEN BEEP 1:LET V=10:GOTO 550
710 IF A$="6" THEN LET U=U+1:IF U>10 THEN BEEP 1:LET U=10:GOTO 550
720 IF A$="2" THEN LET V=V-1:IF V<1 THEN BEEP 1:LET V=1:GOTO 550
730 IF A$="4" THEN LET U=U-1:IF U<1 THEN BEEP 1:LET U=1:GOTO 550
740 IF A$="5" THEN LET E=E-1:GOTO 820
750 IF A$="T" THEN 870
760 GOTO 550
770 P=RND 5:IF P=5 THEN GOTO 1040
780 IF P=1 THEN LET G=G+1:IF G>8 THEN BEEP 1:GOTO 540
790 IF P=2 THEN LET G=G-1:IF G<1 THEN BEEP 1:GOTO 540
800 IF P=3 THEN LET H=H+1:IF H>8 THEN BEEP 1:GOTO 540
810 IF P=4 THEN LET H=H-1:IF H<1 THEN BEEP 1:GOTO 540
820 IF RND 4=2 THEN 850
830 IF K=0 AND L<0 THEN LET P=RND 15:LET F=P-P:PAUSE "TREPFER ";P:IF B(X,Y)=3 THEN 340
840 IF B(X,Y)=5 THEN 530
850 PAUSE "DANEHEN":GOTO 1040
860 PAUSE "!! EINSCHUSZ !!":E=E-RND 40:GOTO 540
870 IF T<1 THEN PAUSE "!!!! SPRUNG !!!!":LET X=RND 16:LET Y=RND 16:GOTO 360
880 IF B(X,Y)=3 THEN LET T=T-1:E=E+RND 50:GOTO 630
890 IF B(X,Y)=5 THEN LET T=T-1:IF RND 4=2 THEN 920
900 IF K=0 AND L<0 THEN LET F=F-RND 70:IF P<0 THEN 1170
910 PAUSE "FEINDBASIS E=":P:GOTO 550
920 PAUSE "DANEHEN":GOTO 540
930 P=RND 9
940 IF P=1 THEN LET B(X,Y)=1:PAUSE "ORTUNG NEGATIV":GOTO 360
950 IF P=2 THEN PAUSE "ASTEROIDENFELD":LET E=E-RND 50:GOTO 350
960 IF P=3 THEN PAUSE "BLACK HOLE":LET X=RND 16:LET Y=RND 16:LET E=B-RND 50:GOTO 350
970 IF P=4 THEN PAUSE "RUECKSTURZ":LET E=B+RND 100:LET
X=1:LET Y=1:GOTO 360
980 IF P=5 THEN PAUSE "FEINDBASIS E=":P:GOTO 360
990 IF P=6 THEN LET T=T+1:IF T>4 THEN LET T=4:LET E=B+RND 50:GOTO 360
1000 IF P=7 THEN LET B(X,Y)=3:GOTO 480
1010 IF P=8 THEN PAUSE "FEINDBASIS Y=":Z:GOTO 360
1020 IF P=9 THEN PAUSE "FEINDBASIS Y=":Z:GOTO 360
1030 PAUSE "ORTUNG NEGATIV":GOTO 360
1040 P=RND 10:IF P=8 THEN 1070
1050 IF RND 15=4 THEN LET K=0:LET L=1:GOTO 570
1060 G=RND U:H=RND 10:BEEP 1:GOTO 550
1070 PAUSE "ENERGIEFALLE":P=RND 10:J=E-P
1080 FOR I=E TO J STEP -1:LET E=B-1:IF E<1 THEN GOTO 1120
1090 PAUSE E
1100 NEXT I
1110 GOTO 540
1120 WAIT 100:PRINT "#### E=0 ####"
1130 PRINT "DU HAST EIHE":PRINT "PUNKTZAHL VON"
1140 PRINT S;" BEI STUFE ";H
1150 IF S>V THEN PRINT "!!!! REKORD !!!!":LET V=S:GOTO 1200
1160 GOTO 1200
1170 WAIT 100:PRINT "FEINDBASIS IST"
1180 PRINT "ZERSTOERT":LET S=S+1:PRINT "PUNKTESTAND=":S
1190 PRINT "NEUER EINSATZ!!!":GOTO 240
1200 PRINT "!! GAME OVER !!":END

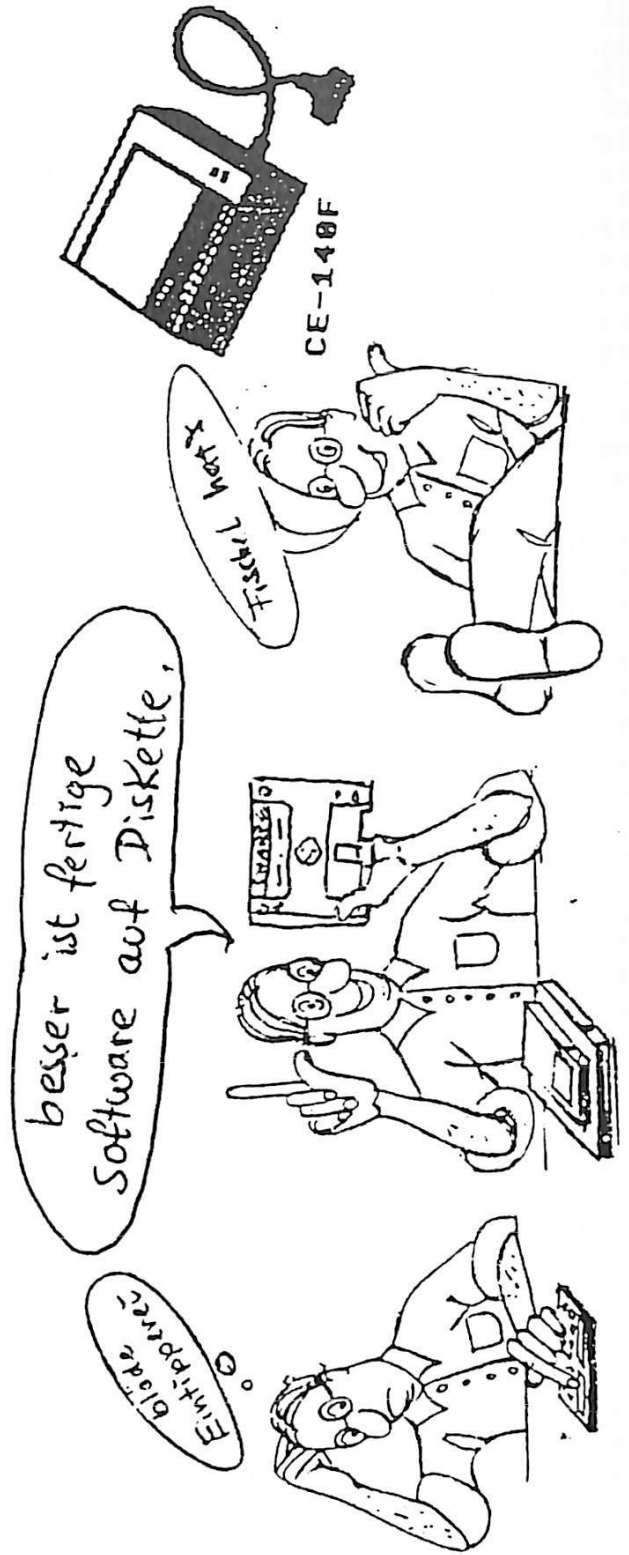
```



SOFTWARE VON FLS IST



Do not Sale !

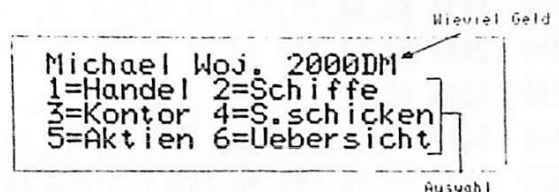
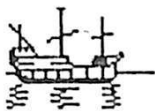
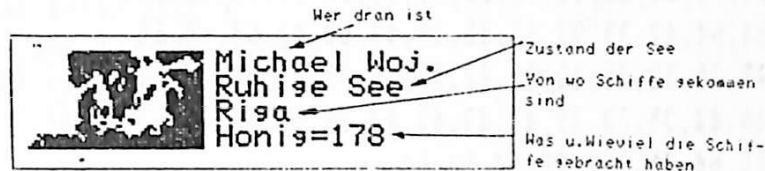




Lübek

Lübek: Ist eine Handelssimulation - für den PC-1360 mit 32 kBytes Speicherweiterung - die zur Zeit der Hanse spielt. Es können zwischen einem und vier Spielern gegeneinander antreten. Ziel der Simulation ist es, mit dem Handel durch Salz, zu Reichtum zu kommen. Dazu schicken Sie Ihre, mit Salz beladenen, Schiffe zu Ihren Kontoren. Jedes Schiff kann mit 100 Einheiten Salz beladen werden, und Sie können Ihre Schiffe nur zu Städten schicken, in denen Sie bereits ein Kontor - also eine Handelsniederlassung - besitzen. Nach einer Runde kommen die verschickte Schiffe dann, mit anderen Handelsgütern beladen, nach Lübek zurück. Diese Güter können Sie entweder sofort verkaufen, oder - sofern vorhanden - in einem Ihrer Lagerhäuser zwischengelagern. Jedes Lagerhaus faßt dabei 2000 Einheiten an Waren. Ziel des Spieles ist es, wie bereits gesagt, möglichst viel Geld zu erwirtschaften. Zu beachten ist noch, das auch das Aussenden von Schiffen Kosten verursacht. Jeder Spieler Beginnt mit einem Schiff, einem Kontor, in Riga, und einem Startkapital von 2000DM.

Das Programm wird mit RUN gestartet. Darauf erscheint, nach kurzer Wartezeit, die Titelgrafik und wiederum etwas später die Titelmusik. Diese können Sie mit ENTER abbrechen. Danach erfolgen einige Eingaben, nachdem Sie diese erledigt haben, beginnt das eigentliche Spiel. Am Anfang jeder Runde erscheint die erste der unten abgebildeten Grafiken. Sie können diese mit der ENTER-Taste verlassen und gelangen darauf in das unten abgebildete Menue. Die einzelnen Menuepunkte können Sie durch Betätigen der entsprechenden Zahlentasten anwählen. Natürlich bietet das Programm noch weitere Möglichkeiten und Überraschung, aber die wollen wir hier nicht verraten, um dem Programm nicht viel von seinem Reiz zu nehmen.



Lübeck CAE

FISCHEL GMBH

Do not Sale!

10 "LUEBECK" CLS:WAIT 0:CLEAR:RANDOM:DIM NO(184),SP(184):B=60
20 GCURSOR(0,7)
30 GPRINT "00204080E000000000000000000000001FF010000808000000000000000";
40 GPRINT "F80000000000000018CCE616EED608040C040000008030003080000002FCFE";
50 GPRINT "01000080000000000000808000000000000008080000002FCFE0180408000";
60 GPRINT "000000000000000000003048440440301C5454482038147C54545454140400";
70 GPRINT "0000000000000000000000000000043E002E2A3E003E2A3E003E2A3E0000";
80 GCURSOR(0,15)
90 GPRINT "00E0F090BF92B498B0C080808084828282FF8181010000000000000028282";
100 GPRINT "FF8181818040C0006F9F103F6FC0C0C040200021FF7F2041FF4000207FFF";
110 GPRINT "4241613F1F0000227FFF8849270200227FFF80412702207FFF49047EFB40";
120 GPRINT "2000000000000000001028C808080808D0F0F0F0F0F0F0F0F0F07010101010";
130 GPRINT "1010F0F0F0F0F0F0F07030202020202040800000000000384CDE7C00000000";
140 GCURSOR(0,23)
150 GPRINT "1013173D7AEAEACAFAC8C8C8F8C8CACAFACACACBFAC4C4C4C4FCC4C7C7C7";
160 GPRINT "FFC7C4423E1110101010101010101010100000000000000000000000000";
170 GPRINT "0008080808080";
180 GPRINT "80C0C0E0E0E0F0F0F0301C03000060803FFFFFFFFFFFF878130F0F0640E7F";
190 GPRINT "7F3E00030F07070F0600000000000000001FEF0F0F0FE01011DC2221C0000";
200 GCURSOR(0,31)
210 GPRINT "A0AA4A55555414000000000000000282AAAD6565252424200000000000000";
220 GPRINT "8AAAAAAF555100";
230 GPRINT "00038C412A1252022702022";
240 GPRINT "A009E7FFFFBF8FD3C0E8E0E8E0E8E080C0EBFFFFFFFFFFFFFECCE0E0C0E8";
250 GPRINT "F8F8FCFEFEFAFCFDFAE0C0C0E0E0F8FFFFFFFFFFFFE0C0FFC0EFFFECF8";
260 DATA 75,86,86,64,55,46,42,35,32,35,42,42,42,42
270 DATA 50,59,64,75,59,64,64,75,86,64,75,107,86,64,64,64
280 DATA 75,86,86,64,55,46,42,35,32,35,42,42,42,42,50,59
290 DATA 64,75,59,64,64,75,86,64,75,107,86,64,64,64
300 DATA 64,64,42,35,32,35,42,35,42,50,42,64,64,64
310 DATA 42,35,32,35,42,35,42,50,35,32,32,50,59,64,75,86,86,64,55
320 DATA 46,42,35,32,35,42,42,42,50,59,64,75,59,64,64,75
330 DATA 86,64,75,107,86,64,64,64
340 DATA 64,64,42,35,32,35,42,35,42,50,42,64,64,64
350 DATA 42,35,32,35,42,35,42,50,35,32,32,50,59,64,75,86,86,64,55
360 DATA 46,42,35,32,35,42,42,42,50,59,64,75,59,64,64,75
370 DATA 86,64,75,107,86,64,64,64,75,64,75,107,86,64,64,64
380 DATA 50,50,250,50,50,50,50,50,75,25,250,50,50
390 DATA 50,50,50,50,100,50,150,100,100,50,150,100,100,50,50,200
400 DATA 50,50,250,50,50,50,50,50,75,25,250,50,50,50,50
410 DATA 50,50,100,50,150,100,100,50,150,100,100,50,50,100
420 DATA 200,200,100,100,100,50,50,150,50,100,100,400,200,200
430 DATA 100,100,100,50,50,150,50,100,100,400,100,100,100,50,50,250,50,50
440 DATA 50,50,50,50,75,25,250,50,50,50,50,100,50,150,100
450 DATA 100,50,150,100,100,50,50,200


```

460 DATA 200,200,100,100,100,50,50,150,50,100,100,400,200,200
470 DATA 100,100,100,50,50,150,50,100,100,400,100,100,100,50,50,250,50,50
480 DATA 50,50,50,50,75,25,250,50,50,50,50,50,100,50,150,100
490 DATA 100,50,150,100,100,50,50,200,100,100,100,100,50,50,200
500 FOR A=1 TO 184:READ NO(A):NEXT A:FOR A=1 TO 184:READ SP(A):NEXT A
510 FOR A=1 TO 184:BEEP 1,NO(A),SP(A)+B:Z$=INKEY$:IF Z$="" NEXT A:GOTO 530
520 A=184:NEXT A
530 FOR A=1 TO 150:Z$=INKEY$:IF Z$="" NEXT A:GOTO 550
540 GOTO 570
550 B=B-10:IF B<0 LET B=5
560 GOTO 510
570 CLS:WAIT 0:CLEAR:RANDOM:CURSOR 0,1:INPUT "Wieviele Spieler ?";WS
580 IF WS<1 OR WS>4 THEN 570
590 DIM NA$(WS),GR(WS,7),SA(WS),AL(WS),AV(WS)
600 FOR A=1 TO WS:CURSOR 0,2:PRINT "Name von Spieler nr.":A:INPUT NA$(A):NEXT A
610 DIM LA$(7),WA$(7),SC(WS),WR(7,WS),KO(7,WS),LG(7,WS),WG(7,WS),SL(7,WS),DG(WS)
620 DATA "Luebeck","Novgorot","Riga","Reval","Bergen","Visby","Bruegge","London"
630 DATA "Salz","Pelz","Honig","Wachs","Tran","Flachs","Leinen","Wolle"
640 FOR A=0 TO 7:READ LA$(A):NEXT A:FOR A=0 TO 7:READ WA$(A):NEXT A
650 DIM GE(WS),GS(7),KP(7),LP(7),SK(7),OF(WS),ZV(WS),SH(WS)
660 DIM ZS(WS),KA(WS),UL(WS),WP(7),GT(WS),AT(WS),AZ(WS,WS),WZ(WS),GO(WS,7)
670 FOR A=1 TO WS:AT(A)=50:AZ(A,A)=95:WZ(A)=5:NEXT A
680 FOR A=1 TO WS:SC(A)=1:GE(A)=2000:WR(0,A)=100:ZS(A)=100:KO(2,A)=1:WG(2,A)=1
690 LG(0,A)=1:LG(2,A)=1:SL(2,A)=100:KO(0,A)=1:DG(A)=10000:GR=25000
700 NEXT A
710 DATA 2,25,21,18,16,19,20,23
720 FOR A=0 TO 7:READ WP(A):NEXT A
730 DATA 8600,5300,6200,7200,9200,5900,8550
740 FOR A=1 TO 7:READ KP(A):NEXT A
750 DATA 520,600,500,650,430,720,640,530
760 FOR A=0 TO 7:READ LP(A):NEXT A
770 DATA 430,250,320,520,280,480,500
780 FOR A=1 TO 7:READ SK(A):NEXT A
790 PR=5:FP=1000
800 "ANFANG" CLS:RU=RU+1:IF RU>WS LET RU=1
810 IF SH(RU)=1 LET SH(RU)=0:GOTO "ANFANG"
820 SC(RU)=SC(RU)+GT(RU):IF GT(RU)>0 LET BB=1:GT(RU)=0:GE(RU)=INT(GE(RU))
830 GCURSOR(0,7)
840 GPRINT "0000000000000000000000000000000007EFFFFFFFFFFFFFFF7F7FFFFFFFFF7F7F";
850 GPRINT "FFFFFFFFBFC7C38000C1C0800078F1F9FDFCF7C7C38387CFEFFF"
860 GCURSOR(0,15)
870 CPRINT "000000000000000000000000000000000307GFOFC7E7F3F1380000071FF8FCFEE7";
880 GPRINT "F9FFFFFFFF3F8000C0F0781800000DE4F1F3E38FFFFFFFFFFFFFFFF"
890 GCURSOR(0,23)
900 GPRINT "000000000000000000000000000000000BFFFFFFFFF073B0498BC1C003F3F7F";

```

Do not Sale !


```

1370 IF C<7 THEN 1350
1380 PRINT "1=Kaufen 2=Verkaufen"
1390 Z$=INKEY$
1400 IF Z$="1" THEN "KAUFEN"
1410 IF Z$="2" THEN "VERKAUFEN"
1420 IF Z$=CHR$ &OD THEN 1180
1430 GOTO 1390
1440 "VERKAUFEN"
1450 INPUT "Was verkaufen ?";W
1460 PRINT WA$(W);":":STR$ WR(W,RU);" Wieviel ";WA$(W);:INPUT " verkaufen?";WW
1470 IF WW>WR(W,RU) THEN PRINT "Geeht nicht":GOTO 1180
1480 WR(W,RU)=WR(W,RU)-WW:GE(RU)=GE(RU)+WW*WP(W):GOTO 1340
1490 "KAUFEN"
1500 INPUT "Was kaufen ?";W
1510 PRINT STR$ GE(RU);"DM ";WA$(W);" ";STR$ WP(W);"DM"
1520 INPUT "Wieviel kaufen?";WW
1530 IF WW*WP(W)>GE(RU) PRINT "Geht nicht":GOTO 1180
1540 WR(W,RU)=WR(W,RU)+WW:GE(RU)=GE(RU)-WW*WP(W):GOTO 1340
1550 "SCHIFFE" CLS
1560 CURSOR 0,1:PRINT STR$ ZS(RU);"%";" ";STR$ FP;"DM"
1570 CURSOR 0,2:PRINT "1=S.kaufen 2=S.verkaufen"
1580 CURSOR 0,3:PRINT "3=Reparieren 1%=";STR$ PR
1590 Z$=INKEY$
1600 IF Z$="1" THEN "S.KAUFEN"
1610 IF Z$="2" THEN "S.VERKAUFEN"
1620 IF Z$="3" THEN "REPARIEREN"
1630 IF Z$=CHR$ &OD THEN 1180
1640 GOTO 1590
1650 "S.VERKAUFEN" CLS
1660 GW=(ZS(RU)*FP)/100
1670 CURSOR 0,0:PRINT STR$ SC(RU);" Schiffe"
1680 CURSOR 0,1:PRINT STR$ GW;"DM Wert"
1690 CURSOR 0,2:INPUT "W.Schiffe V.kaufen ?";S
1700 IF S>SC(RU) THEN CURSOR 0,3:PRINT "Geht nicht":GOTO 1170
1710 SC(RU)=SC(RU)-S:GE(RU)=GE(RU)+S*FP
1720 GOTO 1180
1730 "S.KAUFEN" CLS
1740 CURSOR 0,1:PRINT STR$ FP;"DM Schiffspreis"
1750 CURSOR 0,2:INPUT "W.Schiffe kaufen ?";S
1760 IF S*FP>GE(RU) CURSOR 0,3:PRINT "Geht nicht":GOTO 1180
1770 GT(RU)=GT(RU)+S:GE(RU)=GE(RU)-S*FP:GOTO 1180
1780 "REPARIEREN" CLS
1790 CURSOR 0,2:PRINT "Zustand ";STR$ ZS(RU);"%
1800 CURSOR 0,3:INPUT "Wieviel %?";PO
1810 IF PO*PR*SC(RU)>GE(RU) OR ZS(RU)+PO>100 CURSOR 0,3:PRINT "Geht nicht":GOTO 1170
1820 GE(RU)=GE(RU)-PO*PR*SC(RU)

```

```

1830 ZS(RU)=ZS(RU)+PO:GOTO 1180
1840 "KONTOR" CLS
1850 CURSOR 0,1:PRINT "1=Lager kaufen 2=v.kauf.":CURSOR 0,2:PRINT "3=Kontor eroeffnen"
1860 PRINT "4=Geld spenden"
1870 Z$=INKEY$
1880 IF Z$="1" THEN "L.KAUFEN"
1890 IF Z$="2" THEN "L.VERKAUFEN"
1900 IF Z$="3" THEN "KONTOR EROEFFNEN"
1910 IF Z$="4" THEN "SPENDEN"
1920 IF Z$=CHR$ &OD THEN 1180
1930 GOTO 1870
1940 "L.KAUFEN" CLS:C=-1
1950 C=C+1:IF KO(C,RU)>0 PRINT C;LA$(C);" ";STR$ LP(C);"DM":GOTO 1970
1960 IF C<7 GOTO 1950
1970 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 1970
1980 IF C>6 THEN 2000
1990 GOTO 1950
2000 INPUT "Wo Lager kaufen?";W:INPUT "W.Lager kaufen?";WW
2010 IF KO(W,RU)<1 OR GE(RU)<(LP(W)*WW) OR LG(W,RU)+WW>5 PRINT "Geht nicht!":GOTO 1170
2020 GE(RU)=GE(RU)-(LP(W)*WW):LG(W,RU)=LG(W,RU)+WW:GOTO 1170
2030 "L.VERKAUFEN" CLS:C=-1
2040 C=C+1:IF LG(C,RU)>0 PRINT C;LA$();" ";STR$ LG(C,RU):GOTO 2060
2050 IF C<7 GOTO 2040
2060 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 2060
2070 IF C>6 THEN 2090
2080 IF C<7 GOTO 2040
2090 INPUT "Wo Lager v.kauf.?" ;W
2100 INPUT "Wieviele?";WW
2110 IF LG(W,RU)<1 OR WW>LG(W,RU) PRINT "Geht nicht!":GOTO 1170
2120 LG(W,RU)=LG(W,RU)-WW:GE(RU)=GE(RU)+LP(W)*WW:GOTO 1180
2130 "KONTOR EROEFFNEN" CLS:C=0
2140 C=C+1:IF KO(C,RU)<1 PRINT C;LA$(C);" ";STR$ KP(C);"DM":GOTO 2160
2150 IF C<6 GOTO 2140
2160 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 2160
2170 IF C<7 GOTO 2140
2180 INPUT "Wc?";W
2190 IF KO(W,RU)>0 PRINT "Geht nicht!":GOTO 1180
2200 KO(W,RU)=1:GE(RU)=GE(RU)-KP(W):GOTO 1170
2210 "SCHICKEN" CLS:C=0
2220 CURSOR 0,0:PRINT STR$ GE(RU);"DM"
2230 CURSOR 0,1:PRINT "Ladungen:";STR$(WR(0,RU)/100);" Schiffe:";STR$ SC(RU)
2240 C=C+1:IF KO(C,RU)>0 PRINT C;LA$(C);" ";SK(C);" ":GOTO 2260
2250 IF C<7 GOTO 2230
2260 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 2260
2270 IF C<7 GOTO 2230

```

```

2280 CURSOR 0,3:INPUT "Wohin?";W
2290 IF KO(W,RU)<1 PRINT "Geht nicht!":GOTO 1170
2300 INPUT "Wieviele Ladungen?";WW
2310 IF SK(W)*WW>GE(RU) OR SC(RU)<WW OR WR(0,RU)/100<WW PRINT "Geht nicht!":GOTO 1170
2320 WR(0,RU)=WR(0,RU)-WW*100:GE(RU)=GE(RU)-SK(W)*WW:SC(RU)=SC(RU)-WW
2330 WG(W,RU)=WG(W,RU)+WW:GT(RU)=GT(RU)+WW:SL(W,RU)=SL(W,RU)+WW*100
2340 GOTO 1170
2350 "ENTER"
2360 Z$=INKEY$
2370 IF Z$=CHR$ &OD THEN "ENDE"
2380 IF Z$<>" " THEN 1180
2390 GOTO 2360
2400 "ENDE" CLS:C=-1:E=0
2410 C=C+1:E=E+WR(C,RU)
2420 IF E>(LG(0,RU)*2000) LET EE=(E-(LG(0,RU)*2000)):WR(C,RU)=WR(C,RU)-EE:EE=0:AE=5
2430 IF AE=5 LET E=(LG(0,RU)*2000):AE=0
2440 IF C<7 THEN 2410
2450 C=RND 25:AE=0
2460 IF C>12 GOTO "ENDE1"
2470 ON C GOTO 2480,2530,2550,2570,2590,2610,2680,2700,2790,2840,2860,2890
2480 INPUT "Wollen Sie versuchen ein Schiff zu bergen(J/N)?";J$
2490 IF J$<>"J" THEN "ENDE1"
2500 C=RND 2:IF C=1 PRINT "Geglueckt":SC(RU)=SC(RU)+1:GOTO "ENDE1"
2510 D=RND 2000+1500:PRINT "Missglueckt!":PRINT "Kosten ";STR$ D;"DM":GE(RU)=GE(RU)-D
2520 GOTO "ENDE1"
2530 C=RND 7:IF LG(C,RU)>0 PRINT "Ein Lager in ";LA$(C);" ist":PRINT "abgebrannt !":CC=5
2540 IF CC=5 LET CC=0:LG(C,RU)=LG(C,RU)-1:GOTO "ENDE1"
2550 C=RND 2000+500:PRINT "Der Koenig v.Daenmaerk":PRINT "fordert ";STR$ C;"DM Zoll"
2560 GE(RU)=GE(RU)-C:GOTO "ENDE1"
2570 IF LG(0,RU)<5 PRINT "Sie haben ein Lager in Luebeck geerbt.":LG(0,RU)=LG(0,RU)+1
2580 GOTO "ENDE1"
2590 C=RND 2500+2500:PRINT "Durch ein Tausch ge-          schaeft gewinnen sie          ";STR$ C;"DM"
2600 GE(RU)=GE(RU)+C:GOTO "ENDE1"
2610 C=INT(RND GE(RU)/10):PRINT "Ein Angestaelter hat          ";STR$ C;"DM veruntreut."
2620 INPUT "Wollen Sie ihn Anklag.?" ;J$
2630 IF J$<>"J" LET GE(RU)=GE(RU)-C:GOTO "ENDE1"
2640 CC=RND 3:IF CC=3 PRINT "Leider sind keine Bew. gefunden worden.Gerichts"
2650 IF CC<3 THEN 2670
2660 D=RND 1500+1500:PRINT "kosten ";STR$ D;"DM":GE(RU)=GE(RU)-(D+C):GOTO "ENDE1"
2670 PRINT "Sie haben gewonnen!":GOTO "ENDE1"
2680 IF SC(RU)<1 THEN "ENDE1"
2690 PRINT "Ein Schiff ist Gesunken":SC(RU)=SC(RU)-1:GOTO "ENDE1"
2700 IF OF(RU)=1 THEN "ENDE1"
2710 C=RND 15000+10000:PRINT "Wollen Sie in eine          reiche Familie einhei-"
2720 INPUT "raten?";J$

```



```

2730 IF J$(">")"J" THEN "ENDE1"
2740 OF(RU)=1:ZV(RU)=ZV(RU)+1:GE(RU)=GE(RU)+C
2750 PRINT "Sie sind um ";STR$ C;"DM":PRINT "Reicher geworden.":GOTO "ENDE1"
2760 C=RND 300+200
2770 PRINT "Der Daenische Koenig verlangt von ihnen";STR$ C;"DM":PRINT "Zoll"
2780 GE(RU)=GE(RU)-C:GOTO "ENDE1"
2790 INPUT "Ihne wird ein schmuggel Geschaeft vorgeschlagen.Nehmen Sie es an ?";J$
2800 IF J$(">")"J" THEN "ENDE1"
2810 C=RND 2
2820 IF C=1 PRINT "Pech gehabt!":GOTO "SCHULDTURM"
2830 C=RND 15000+15000:PRINT "Gewinn ";STR$ C;"DM":GE(RU)=GE(RU)+C:GOTO "ENDE1"
2840 C=RND 4500+1000:PRINT "Ihr Kontor ist um ";STR$ C;"DM":PRINT " beraubt worden"
2850 GE(RU)=GE(RU)-C:GOTO "ENDE1"
2860 IF GE(RU)<10000 GOTO "ENDE1"
2870 C=RND 5000+5000:PRINT "Die Bank in der Sie ein Teil des Geldes angelegt"
2880 PRINT "haben ist Bankrott ver- lust ";STR$ C;"DM":GE(RU)=GE(RU)-C:GOTO "ENDE1"
2890 C=RND 2000+1000
2900 PRINT "Ein Goenner schenkt ihnen ";STR$ C;"DM":GE(RU)=GE(RU)+C:GOTO "ENDE1"
2910 "ENDE1"Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 2910
2920 IF GE(RU)<GR THEN 2980
2930 GR=GR*2:FP=FP+RND INT(GE(RU)/90)
2940 C=0
2950 WP(C)=WP(C)+RND INT(GE(RU)/7000):KP(C)=KP(C)+RND INT(GE(RU)/40)
2960 SK(C)=SK(C)+RND INT(GE(RU)/400):C=C+1
2970 IF C<8 GOTO 2950
2980 IF GE(RU)<0 THEN "SCHULDTURM"
2990 CLS:C=1
3000 IF AZ(RU,C)>0 AND C<>RU LET W=INT(2.5*AT(C)/100):W=W*AZ(RU,C):GE(RU)=GE(RU)+W
3010 C=C+1:IF C<=WS THEN 3000
3020 CURSOR 0,3:PRINT "Divinde ";STR$ W;"DM":W=0
3030 IF GE(RU)>DG(RU) LET AT(RU)=AT(RU)+INT((GE(RU)-DG(RU))/100)
3040 IF GE(RU)<DG(RU) LET AT(RU)=AT(RU)-INT((DG(RU)-GE(RU))/100)
3050 DG(RU)=GE(RU)
3060 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 3060
3070 GOTO "ANFANG"
3080 "AKTIEN" CLS:C=-1
3090 C=C+1:CURSOR 0,C:PRINT C+1;NA$(C+1);" ";STR$ AT(C+1);"DM ";STR$ AZ(RU,C+1);"
";STR$ WZ(C+1)
3100 IF C+1<WS THEN 3090
3110 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 3110
3120 PRINT "1=Kaufen 2=verkaufen."
3130 Z$=INKEY$
3140 IF Z$="2" THEN "A.VERKAUFEN"
3150 IF Z$="1" THEN "A.KAUFEN"
3160 IF Z$=CHR$ &0D THEN 1180

```

```

3170 GOTO 3130
3180 "A.KAUFEN" CLS:PRINT STR$ GE(RU);"DM "
3190 CURSOR 0,1:INPUT "Welche Aktien ?";WA
3200 IF WA>WS OR WA<1 BEEP 1:GOTO 3190
3210 CURSOR 0,3:PRINT NA$(WA);" ";STR$ AT(WA);"DM"
3220 CURSOR 0,2:INPUT "Wieviele ?";WW
3230 IF GE(RU)<AT(WA)*WW OR WZ(WA)<WW BEEP 1:GOTO 3190
3240 AZ(RU,WA)=AZ(RU,WA)+WW:GE(RU)=GE(RU)-AT(WA)*WW:WZ(WA)=WZ(WA)-WW:GOTO 1170
3250 "A.VERKAUFEN"
3260 CLS:CURSOR 0,0:INPUT "Welche Verkaufen ?";WA
3270 IF AZ(RU,WA)<1 OR WA>WS OR WA<1 BEEP 1:GOTO 3260
3280 CURSOR 0,1:PRINT WA;NA$(WA);" ";STR$ AT(WA);"DM ";STR$ AZ(RU,WA)
3290 CURSOR 0,2:INPUT "Wieviele ?";WW
3300 IF WW>AZ(RU,WA) BEEP 1:GOTO 3260
3310 AZ(RU,WA)=AZ(RU,WA)-WW:GE(RU)=GE(RU)+(AT(WA)*WW):WZ(WA)=WZ(WA)+WW:GOTO 1170
3320 "SCHULD TURM"
3330 CLS:WAIT 0:SH(RU)=1:GE(RU)=0
3340 GCURSOR(15,7)
3350 GPRINT "003EC20E08080EC28E48488E020E08080EC23E002040C0201000020488F80C86";
3360 GPRINT "60904000E0F866101814148A4AA0A0504000"
3370 GCURSOR(15,15)
3380 GPRINT "0000FF000000003F2A2A2A2A3F00000000FF004040901112148C8890FFFF0C030180F0";
3390 GPRINT "7F1F0804040A0A12130302020202020000"
3400 GCURSOR(15,23)
3410 GPRINT "0000FF0000000080C0C0C0C08000000000FF020201010101010000C027BFFCF8FEFF0B";
3420 GPRINT "08040C14162524040000000000"
3430 GCURSOR(15,31)
3440 GPRINT "00FE01000000FFFFFFFF8F8FFFFFFFF00000001FE0000000000000000C0FFFFFFFFF0000"
3450 CURSOR 10,0:PRINT "Sie sind":CURSOR 11,1:PRINT "im Schulturm"
3460 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 3460
3470 GOTO "ANFANG"
3480 "UEBERSICHT"
3490 S=0
3500 S=S+1:CLS:PRINT NA$(S);" ";STR$ GE(S);"DM"
3510 PRINT STR$ SC(S);"Schiffe ";STR$ AT(S);"Aktie"
3520 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 3520
3530 IF S<WS GOTO 3500
3540 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 3540
3550 GOTO 1180
3560 "SPENDEN" CLS
3570 CURSOR 0,0:PRINT NA$(RU);" ";STR$ GE(RU);"DM"
3580 CURSOR 0,1:INPUT "Wem Geld spenden ?";W
3590 IF W>WS OR W<1 GOTO 1170
3600 CURSOR 0,2:PRINT NA$(W);" ";STR$ GE(W);"DM"
3610 CURSOR 0,1:PRINT "":CURSOR 0,1:INPUT "Wieviel spenden ?";WW
3620 IF WW>GE(RU) CURSOR 0,3:PRINT "Geht nicht!!!":GOTO 3610
3630 GE(RU)=GE(RU)-WW:GE(W)=GE(W)+WW:GOTO 1170

```

Mastermind

Mastermind: Die Spielidee dieses Programmes bedarf wohl kaum einer näheren Erläuterung, das Sie wohl fast jedem bekannt sein dürfte. Hier nur ein paar Stichworte: Es muß - in möglichst wenig Versuchen - eine Zahl erraten werden. Nach jedem Versuch wird Ihnen bekannt gegeben ob Ziffern richtigwaren und ob Sie zusätzlich auch noch an der richtigen Stelle, innerhalb der Zahl, standen.

Neben der oben genannten Spielart, besteht noch die Möglichkeit, mit zwei Spielern zu spielen, wobei abwechselnd die zu erratende Zahl eingegeben wird.

Als Besonderheit verfügt das Programm noch über eine High-Score-Wertung.

Listing zum Programm Mastermind:

```

10 REM *****
20 REM * MASTERMIND *
30 REM *****
40 CLEAR:WAIT 50
50 DIM A(4),B(4),D$(4),G(4),P(3),P$(3)
60 FOR X=1 TO 3:LET P(X)=10:NEXT X
70 C=0:PRINT "SPIELEN SIE:"
80 PRINT " (1).....ALLEIN"
90 PRINT " (2)..ZU ZWEIT?"
100 INPUT E:IF E<1 OR E>2 GOTO 100
110 ON E GOTO 120,270
120 REM *** ALLEIN ***
130 FOR X=1 TO 4:RANDOM
140 LET A(X)=RND 6:NEXT X
150 LET F=A(1)*1000+A(2)*100+A(3)*10+A(4)
160 LET C=C+1:IF C=10 GOTO 390
170 CLS:PRINT C;"VERSUCH:"
180 INPUT S:LET B=S
190 IF S=F GOTO 320
200 LET Y=1:GOTO 590
210 FOR X=1 TO 4:IF G(X)=A(X) GOTO 230
220 LET D$(X)="I":GOTO 240
230 LET D$(X)="*"
240 NEXT X
250 WAIT 150:PRINT D$(1)
260 WAIT 50:GOTO 160
270 REM *** ZU ZWEIT ***
280 INPUT "IHRE ZAHL:";A
290 LET F=A:LET B=A:LET Y=2:GOTO 590
300 FOR X=1 TO 4:LET A(X)=G(X)
310 NEXT X:GOTO 160
320 BEEP 3:PRINT "*** GEWONNEN ***"
330 IF C<5 GOTO 400
340 PRINT "MIT ";C;" VERSUCHEN"
350 PRINT "NOCH EIN SPIEL?":WAIT 50
360 INPUT X$
370 IF X$="J" OR X$="JA" GOTO 70
380 END
390 PRINT "LEIDER VERLOREN!":GOTO 340
400 PRINT "BITTE GEBEN SIE"
410 PRINT "IHREN NAMEN EIN:":INPUT K$
420 IF C=P(2) LET P(3)=C:LET P$(3)=K$:GOTO 480
430 IF C=P(1) LET P(3)=P(2):LET P$(3)=P$(2):LET P(2)=C:LET
    P$(2)=K$:GOTO 480
440 IF C<P(1) LET P(3)=P(2):LET P(2)=P(1):LET
    P(1)=C:LET P$(3)=P$(2):LET P$(2)=P$(1)
450 LET P$(1)=K$
460 IF C>P(1) AND C<P(2) LET P(3)=P(2):LET P(2)=C:LET
    P$(3)=P$(2):LET P$(2)=K$:GOTO 480
470 IF C<P(3) AND C>P(2) LET P(3)=C:LET P$(3)=K$
480 WAIT 100:PRINT "DRUCKER? J/N "
490 INPUT L$:IF L$="J" GOTO 510
500 GOTO 520
510 PRINT=LPRINT
520 PRINT "*** HIGHSCORE ***"
530 IF P(2)=10 LET R=1:GOTO 560
540 IF P(3)=10 LET R=2:GOTO 560
550 LET R=3
560 FOR X=1 TO R
570 PRINT X;" ":"P(X);"v.";" " ;P$(X)
580 NEXT X:PRINT=PRINT:GOTO 350
590 LET J=0:FOR X=1 TO 4:LET G(X)=0
600 NEXT X:LET H=0:LET H=S
610 FOR X=1 TO 4
620 IF X=1 LET J=1000
630 IF X=2 LET J=100
640 IF X=3 LET J=10
650 LET G(X)=G(X)+1:LET H=H-J
660 IF H<0 LET H=H+J:LET G(X)=G(X)-1:GOTO 680
670 GOTO 640
680 NEXT X
690 LET G(4)=H:ON Y GOTO 210,300

```

680 NEXT X
 690 LET G(4)=H:ON Y GOTO 210,300

Do not Sale !

Seeschlacht-Spiel für PC 1403 und andere

Bei diesem Spiel ist man aktiv am Geschehen beteiligt. Als Kapitän eines Kriegsschiffes, müssen Sie Entscheidungen treffen, um die Feinde zu bekämpfen, bzw. um selbst zu überleben.

Spielablauf:

Als erstes werden die feindlichen Schiffe auf der gewünschten Feldgröße vom Computer gesetzt (max. 12). Zwischen den Schiffen verbleibt min. ein freies Feld. D.h.: die Schiffe grenzen nie aneinander, auch nicht Ecke an Ecke. Entweder wird die Anzahl Boote selbst, oder vom Computer auf Tastendruck J oder N bestimmt. Wird beim Kriegsschiffe setzen nach einer gewissen Anzahl Durchläufen keine leeren Felder mehr gefunden, erfolgt eine systematische Absuche von einer durch Zufall bestimmte Koordinate an. Kann die selbst bestimmte Anzahl Boote nicht gesetzt werden (ungünstige Feldbelegung), wird dies in Zeile 650 und 660 bekannt gegeben.

Beim Spielbeginn wird Anzahl Matrosen und Torpedos angezeigt. Das Ziel ist, möglichst alle Feindschiffe mit jeweils einer Zielkoordinate (z.B.: B5) zu versenken. Wurde weit daneben geschossen, wird dies mit >daneben< oder die ins Ziel gebrachten Torpedos mit >Treffer< angezeigt, und die nächste Zielkoordinate kann eingegeben werden. Wird jedoch ein von einem Boot benachbartes freies Feld getroffen erfolgt >angeschossen<. Dies bedeutet, der Feind wurde aufmerksam und schießt zurück. Auf dem eigenem Boot wird Alarm ausgelöst, und der Schaden vom Treffer angezeigt, welcher nun zweckgebunden mit den zur Verfügung stehenden Matrosen behoben werden muss.

Dabei ist unbedingt zu beachten, dass immer genügend Matrosen bzw. Torpedos vorhanden sein müssen. Ansonsten ist die Schlacht verloren. Anstelle einer Zielkoordinate kann auch >SOS< eingegeben werden. Damit wird Hilfe (Matrosen und Torpedos) angefordert. Danach sollte für eine gewisse Zeit Funkstille erfolgen. Muss trotzdem nochmals >SOS< eingegeben werden, hört der Feind mit, und dies bleibt nicht ohne Folgen.....

Bei Spielende (verloren oder gewonnen) werden die Koordinaten aller gesetzten Schiffe angezeigt.

Viel Vergnügen und viel Mut.

Alarm, Treffer

Abhilfe

Torpedolager getroffen
Feuer an Bord
Antrieb defekt

löschen und retten
löschen, Zielkoordinate mit Automatik
das Risiko getroffen zu werden erhöht sich,
da das Schiff langsamer wird
muss von Matrosen repariert werden
Ausfall für einige Zeit, bei SOS wird Feind
aufmerksam (Notruf)

Pumpe defekt
Funkanlage beschädigt

Beispiele von Feldbelegungen bei Feldgröße 3
(es können jeweils keine weiteren Boote mehr gesetzt werden)


```

100:REM *****
110:REM WRITTEN BY
120:REM Peter Eng
130:REM 1987
140:REM *****
150:"SEESCHLACHT"
160:CLEAR
170:WAIT 30
180:PRINT "Ton: Ein = E
      Aus = A"
190:S$=INKEY$
200:IF S$="E" THEN 250
210:IF S$="A" THEN 250
220:GOTO 180
230:D=1:M=2:P=3:Q=5:R=10
240:GOTO 260
250:CLEAR
260:INPUT "Feldgroesse =
      ";F
270:IF F>12 THEN GOTO 84
      0
280:W= INT ((F+1)/2)^2
290:PRINT "Eingabe d.Anz
      ahl Boote?"
300:PRINT " JA = J
      NEIN = N"
310:S$=INKEY$
320:IF S$="J" THEN 350
330:IF S$="N" THEN 820
340:GOTO 290
350:PRINT "Max.Anzahl Bo
      ote = ";W
360:INPUT "Anzahl Boote
      = ";N
370:IF N>W THEN 350
380:IF N=0 THEN 360
390:DIM A(F,F)
400:RANDOM
410:FOR I=1 TO N
420:E=E+1
430:IF E=N THEN 510
440:C=RND*F
450:D=RND*F
460:IF A(C,D)=10 OR A(C,
      D)=20 THEN 420
470:GOSUB 680
480:E=0
490:NEXT I
500:GOTO 860
510:U=RND F:V=RND F:Z=F:
      Y=F
520:GOSUB 570
530:U=1:V=1:Z=U:Y=V
540:GOSUB 570
550:IF S$="N" THEN 860
560:GOTO 650
570:FOR C=U TO Z
580:FOR D=V TO Y
590:IF A(C,D)=0 THEN
      GOSUB 680
600:IF B=N THEN 860
610:NEXT D
620:NEXT C
630:RETURN
640:IF N>0 THEN 860
650:PRINT "Es konnten nu
      r ";B
660:PRINT "Boote platzie
      rt werden."
670:GOTO 860
680:A(C,D)=10
690:A(C,D-1)=20
700:A(C-1,D)=20
710:A(C-1,D-1)=20
720:IF C=F THEN 750
730:A(C+1,D)=20
740:A(C+1,D-1)=20
750:IF D=F THEN 800
760:A(C,D+1)=20
770:A(C-1,D+1)=20
780:IF C=F THEN 800
790:A(C+1,D+1)=20
800:B=B+1
810:RETURN
820:N=RND W
830:GOTO 390
840:PRINT "Max.Feldgroes
      se =12"
850:GOTO 260
860:"S"
870:RANDOM
880:WAIT 30
890:T=RND (600*W/(F*F))
900:IF T<F*F THEN LET T=
      T+F*F
910:S=RND (F*W)
920:IF S<F*W THEN LET S=
      S+F*W
930:IF T=0 THEN 3150
940:GOSUB 3290
950:IF K>0 THEN PRINT "F
      unken verboten !"
960:INPUT "Ziel-Koordina
      te KX = ";Z$
970:IF Z$="SOS" THEN 166
      0
980:IF S<1 THEN PRINT "S
      OS keine Torpedos me
      hr!":GOTO 940
990:IF K=0 THEN 1010
1000:K=K-1
1010:S=S-1
1020:IF X=0 THEN 1100
1030:L=L-1
1040:IF L>0 THEN 1100
1050:PRINT Xi"Matrosen
      melden"
1060:PRINT "sich von de
      r"
1070:PRINT "Pumpenrepar
      atur"
1080:PRINT "zurueck !"
1090:T=T+X:X=0
1100:J=J+1
1110:D=VAL RIGHT$(Z$,
      LEN Z$-1)
1120:C=ASC LEFT$(Z$,1)
      -64
1130:IF C<1 OR C>F THEN
      1410
1140:IF D<1 OR D>F THEN
      1410
1150:IF A(C,D)- INT (A(
      C,D)/10)*10=1 THEN
      1360
1160:ON A(C,D)/10 GOTO
      1210,1270
1170:BEEP 0
1180:PRINT " Dan
      eben "
1190:A(C,D)=A(C,D)+1
1200:GOTO 930
1210:BEEP P
1220:H=H+1
1230:PRINT " Vollt
      reffer"
1240:A(C,D)=A(C,D)+1
1250:IF H=B THEN 1440
1260:GOTO 930
1270:BEEP M
1280:PRINT " Anzesc
      hossen"
1290:A(C,D)=A(C,D)+1
1300:G= INT (F*F/W)+B+H
      -N
1310:IF G<5 THEN LET G=
      5
1320:U=RND G
1330:IF U= INT (F*F/W+B
      +B/2) THEN GOSUB 1
      630
1340:ON U GOTO 1850,213
      0,2310,2430,3240
1350:GOTO 930
1360:A(C,D)=A(C,D)-1
1370:BEEP 0
1380:PRINT "Bereits auf
      ";Z$
1390:ON A(C,D)/10 GOTO
      1230,1280
1400:GOTO 1180
1410:BEEP 0
1420:PRINT " Auss
      erhalb"
1430:GOTO 930
1440:"N":BEEP R
1450:PRINT "Alle feindl
      icken Boote"
1460:PRINT "sind versen
      kt !"
1470:PRINT "Die Schlach
      t ist"
1480:PRINT " **GEWO
      NNEN**"
1490:GOTO 3160
1500:"K"
1510:PRINT "Die Koordin
      aten sind: "
1520:FOR C=1 TO F
1530:FOR D=1 TO F
1540:E= INT (A(C,D)/10)
1550:IF E=1 THEN GOSUB
      1590
1560:NEXT D
1570:NEXT C
1580:END
1590:BEEP Q
1600:Z$=CHR$(C+64)+
      STR$ D
1610:PRINT Z$
1620:RETURN
1630:GOSUB 2970
1640:GOTO 930
1650:END
1660:IF K=0 THEN 1710
1670:PRINT "Trotz Funku
      erbot"
1680:PRINT "wurde die F
      unkstille"
1690:PRINT "unterbroche
      n.Darum"
1700:GOTO 3050
1710:G= INT (F*F/W)+B+H
      -N
1720:U= INT RND (600/B)
1730:V=RND (F*W)
1740:PRINT "SOS-Hilfe k
      ommt!!"
1750:PRINT U;"Mann u.;"
      V;"Torpedos"
1760:PRINT "
1770:T=T+U
1780:S=S+V
1790:K=K+ INT RND H
1800:PRINT "Bis auf wei
      teres ist"
1810:PRINT "Funkstille
      notwendig;"
1820:PRINT "da der Fein
      d"
1830:PRINT "aufmerksam
      wurde!"
1840:GOTO 1310
1850:PRINT " A L
      A R M"
1860:PRINT "Feuer an Bo
      rd."
1870:GOSUB 3290
1880:PRINT "Feuer loesc
      hen = L"
1890:PRINT "Risiko eing
      ehen = R"
1900:E$=INKEY$
1910:IF E$="L" THEN 194
      0
1920:IF E$="R" THEN 201
      0
1930:GOTO 1890
1940:U=RND (600*(W-B+1)
      /(F*F))
1950:IF U>T THEN LET U=
      T
1960:T=T-U
1970:PRINT "Im Feuer si
      nd ";U
1980:PRINT "Matrosen um
      gekommen."
1990:A=A+U
2000:GOTO 930
2010:N=N+1
2020:L=L+B-H
2030:IF S<1 THEN 930
2040:C=RND (F)
2050:D=RND (F)
2060:Z$=CHR$(C+64)+
      STR$ D

```



```

2070:PRINT "Schlechte S
icht wesen"
2080:PRINT "starkem Rau
ch, darum"
2090:PRINT " wird mit A
utomatik"
2100:PRINT "auf die Koo
rdinate ";CHR$(C+
64)+STR$ D
2110:PRINT "geschossen."
2120:GOTO 990
2130:PRINT " A L
A R M"
2140:PRINT "Treffer, Ant
trieb defekt."
2150:N=N+1
2160:G= INT (F*F/W)+B+H
-N
2170:IF G<5 THEN 2230
2180:PRINT "Die Antrieb
leistung"
2190:PRINT "ist vermind
ert."
2200:PRINT "Das Risiko
getroffen"
2210:PRINT "zu werden s
teigt."
2220:GOTO 930
2230:U=RND (600*(W-B+1)
/(F*F))
2240:IF U>T THEN LET U=
T
2250:T=T-U
2260:PRINT "Bei der Rep
aratur des"
2270:PRINT "Antriebes w
erden ";U
2280:PRINT "Matrosen we
gen Unfall"
2290:PRINT "beurlaubt."
2300:GOTO 930
2310:PRINT " A L
A R M"
2320:PRINT "Treffer, Pum
pe defekt."
2330:IF L>0 THEN 2350
2340:L=0
2350:L=L+RND (5*B)
2360:X=X+RND (600*B/(F*
F))
2370:IF X>T THEN LET X=
T
2380:T=T-X
2390:PRINT "Wegen Repar
aturarbeiten"
2400:PRINT "fallen voru
bergehend"
2410:PRINT X;"Matrosen
aus."
2420:GOTO 930
2430:PRINT " A L
A R M"
2440:PRINT "Torpedolase
r getroffen."
2450:I=RND ( INT (W/B+H
/F))
2460:PRINT "Es sind ";I
;" Einsaetze"
2470:PRINT "notwendig u
m Verletzte"
2480:PRINT "und Torpedo
s zu retten"
2490:FOR Y=1 TO I
2500:IF T<1 THEN 2780
2510:E=RND (600*B/(F*F)
)
2520:IF E>T THEN LET E=
RND T
2530:C=RND (F*F/B)
2540:IF C>S THEN LET C=
RND S
2550:D=RND (600*B/(F*F)
)
2560:IF D>T-E THEN LET
D=T-E
2570:PRINT Y;" Einsatz"
2580:PRINT "Es sind ";E
;" Maenner"
2590:PRINT "noetig um"
;"D;" Verletzte"
2600:PRINT "und ";C;" g
efaehtete"
2610:PRINT "Torpedos zu
beroen."
2620:PRINT "Sollen die
Maenner den"
2630:PRINT "gefaehrlich
en Auftraag"
2640:PRINT "ausfuehren
?"
2650:GOSUB 3290
2660:PRINT "Ja = J
Nein = N"
2670:V$=INKEY$
2680:IF V$="J" THEN 271
0
2690:IF V$="N" THEN 280
0
2700:GOTO 2660
2710:ON RND 2 GOTO 2720
,2910
2720:S=S-C
2730:T=T-D-E
2740:PRINT "Explosion e
rfolgt!"
2750:PRINT "Dabei sind
";D+E
2760:PRINT "Menschen um
gekommen."
2770:A=A+D+E
2780:NEXT Y
2790:GOTO 930
2800:ON RND 2 GOTO 2810
,2830
2810:S=S-C
2820:T=T-D
2830:PRINT "Die Retter
hatten"
2840:PRINT "Glueck.Es e
rfolgte"
2850:PRINT "eine Explos
ion."
2860:A=A+D
2870:GOTO 2780
2880:PRINT "Es erfolgte
keine"
2890:PRINT "Explosion."
2900:GOTO 2780
2910:PRINT "Es konnten
rechtzeitig"
2920:PRINT D;" Maenner
und"
2930:PRINT C;" Torpedos"
2940:PRINT "gerettet we
rden."
2950:GOSUB 2970
2960:GOTO 2780
2970:D= INT (RND (600*B
)/(F*F))
2980:C= INT (RND (F*F/B
))
2990:PRINT "Verbundene
kommen zur"
3000:PRINT "Hilfe. ";D;
" Matrosen"
3010:PRINT "mit ";C;" T
orpedos"
3020:T=T+D
3030:S=S+C
3040:RETURN
3050:IF K<6 THEN 3100
3060:G=5
3070:PRINT "konnte der
Feind den"
3080:PRINT "Standort or
ten."
3090:GOTO 1720
3100:N=N+K
3110:PRINT "wurde der F
eind auf-"
3120:PRINT "merksam.Das
Risiko ge-"
3130:PRINT "troffen zu
werden steigt"
3140:GOTO 1710
3150:PRINT "D.Schlacht
ist verloren!"
3160:PRINT "Das Spiel i
st aus."
3170:GOSUB 3340
3180:PRINT "Die Schlach
t hat ";A
3190:PRINT "Todesopfer
gefordert!"
3200:PRINT "Es wurden a
it"
3210:PRINT J;" Schuesse"
3220:PRINT H;" Boote ve
rsenkt !"
3230:GOTO 1510
3240:PRINT " A L
A R M"
3250:PRINT "Funklase
beschaedigt!"
3260:PRINT "Ausfall f.e
inise Zeit."
3270:K=K+ INT RND H
3280:GOTO 930
3290:IF S<0 THEN LET S=
0
3300:IF T<0 THEN LET T=
0
3310:IF T<1 AND S=0
THEN GOTO 3150
3320:IF T<0 THEN LET T=
0
3330:IF S<0 THEN LET S=
0
3340:PRINT "Anzahl Matr
osen ";T
3350:PRINT "Anzahl Torp
edos ";S
3360:RETURN
3370:END

```

 ***** T E N N I S *****
 *****PC-1403*****

 Das folgende Programm
 ist speziell fuer den
 PC-1403 geschrieben.
 Die Anleitung entnehmen
 Sie bitte aus dem
 Listing.

 Juergen Mueller
 Postfach 100533
 4060 Viersen 1

```

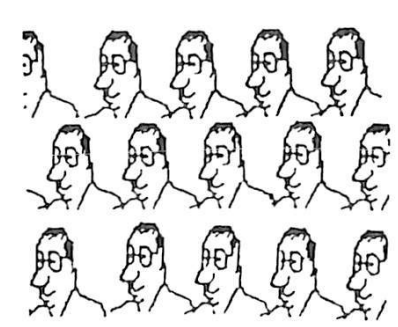
1:WAIT 120:PRINT " **
  * T E N N I S ***":
  INPUT "ANLEITUNG? J/
  N ";A$:IF A$<>"J"
  GOTO 50
10:PRINT "PROGR.START :
  <DEF Z>":PRINT "GES
  PIELT WIRD WIE BEIM"
  :PRINT "TELESPIEL"
20:PRINT "BEI DER WETTK
  AMPFVERSION":PRINT "
  SPIELEN ZWEI PARTEIE
  N ":PRINT "DIE TRAIN
  INGS-ODER"
30:PRINT "SQUASH-VERSIO
  N":PRINT "SPIELT NUR
  EINER":PRINT "WER A
  LS ERSTER 15 PUNKTE"
35:PRINT "ERREICHT,HAT
  GEWONNEN":PRINT "PAR
  TEI >A< LINKE SEITE"
  :PRINT "BENUTZT: <Q>
  FUER HOCH"
40:PRINT "<A> FUER RUNT
  ER":PRINT "PARTEI >B
  < BENUTZT:":PRINT "<
  P> UND <, >":PRINT "W
  IEL SPASS!"
50:"Z" CLEAR :RANDOM :
  INPUT "WETTK/TRAIN?
  W/T ";T$:I=127:V=1
55:IF T$="W" INPUT "AUF
  SCHLAG ? A/B ";K$:I=
  12:V=(K$="A"):Q=127
60:S=12317:B=S-2:D=1229
  3:C=D+2:Z=12:W=16:E=
  32:R=64:X=S-13
65:U=4:L=U:N=S-1:M=D+1:
  RESTORE 99+RND 7
66:WAIT 0:PRINT "":CALL
  1208:POKE S,127:POKE
  D,Q:GOTO 70
69:WAIT 0:PRINT "":CALL
  1208:RESTORE 99+RND
  7:X=S-13:POKE S,127:
  V=(V=0):POKE D,Q
70:"" POKE B,Z:POKE C,I
  :GOTO 74-((X=N)+(X=M
  ))*2
72:V=(X=M):X=X-4*(V=0)+
  4*(V=1):IF V=1 IF T$
  ="T" GOTO 94
73:GOTO 90+2*V
74:READ Y:POKE X,Y
75:IF V=0 POKE X+2,0:X=
  X-2:GOTO INKEY$

```

```

76:POKE X-2,0:X=X+2:
  GOTO INKEY$
80:"A" IF I<96 LET I=I*
  2:L=L*2
81:GOTO 70
82:"Q" IF I>3 LET I=I/2
  :L=L/2
83:GOTO 70
85:"P" IF Z>3 LET Z=Z/2
  :U=U/2
86:GOTO 70
87:", " IF Z<96 LET Z=2*
  2:U=U*2
88:GOTO 70
90:IF Y=U OR Y=U*2
  RESTORE (100*Z+Y):
  GOTO 74
91:BEEP 1:WAIT 30:F=F+1
  :PRINT " ";STR$
  F;" / ";STR$ G:GOTO 69
  +27*((G=15)+(F=15))
92:IF Y=L OR Y=L*2
  RESTORE (100*I+Y):
  GOTO 74
93:CALL 1200:CALL 1199:
  WAIT 30:G=G+1:PRINT
  " ";STR$ F;" / ";
  STR$ G:GOTO 69+27*((
  G=15)+(F=15))
94:IF Y=1 RESTORE
95:GOTO 74
96:WAIT 100:PRINT "END-
  PUNKTE-STAND":PRINT
  " A:";STR$ F;" /
  ";B:";STR$ G:PRINT
  "GAME OVER"
97:FOR I=1 TO 9:CALL 12
  00:FOR K=1 TO 5:NEXT
  K:CALL 1200:CALL 119
  9:NEXT I:BEEP 1:END
100:DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
101:DATA 4,4,4,4,4,4,4,4
102:DATA W,W,W,W,W,W,W,W
103:DATA R,R,R,R,R,R,R,R
104:DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
105:DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
106:DATA E,E,E,E,E,E,E,E
301:DATA 1,1,1,2,2,4,4,8
  ,8
302:DATA 2,4,8,8,W,W,E,E
  ,R
602:DATA 2,2,2,2,2,1,1
  ,1
604:DATA 4,4,4,8,8,8,W,W
  ,W
1204:DATA 4,4,4,2,2,2,1
  ,1,2
1208:DATA 8,8,W,W,E,E,R
  ,E,E
2408:DATA 8,8,4,2,2,1,2
  ,2,4
2416:DATA W,R,W,4,1,4,W
  ,E,R
4816:DATA W,8,4,2,1,2,1
  ,4,4
4832:DATA E,E,E,R,R,E,E
  ,E,W
9632:DATA E,W,8,4,2,1,2
  ,4,8
9664:DATA R,R,R,E,E,W,W
  ,4,1

```



Schiffe versenken

Schiffe versenken: Die Spielidee dieses Programmes dürfte allen Benutzern bekannt sein, daher können wir uns hier lange Vorreden sparen. Herausgestellt werden sollen hier nur einige Besonderheiten: Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen, zu diesem Thema, erhält hier der Computer auch die Möglichkeit, zurück zu schießen, so daß sich spannende Duelle entwickeln können. Den Spielverlauf verfolgen Sie am besten auf einem Blatt kariertem Papier, auf das Sie zwei zehn mal zehn Kästchen große Felder gezeichnet haben. Auf einem der Felder protokollieren Sie die Schüsse des Computers und auf dem anderen Ihre eigenen Schüsse.

Beschreibung des Spielfeldes: Das Spielfeld besteht aus zehn mal zehn Kästchen, mit den Koordinaten 1 bis 10 und A bis J. Sie können darin zehn Schiffe platzieren, die aus den folgenden Einheiten bestehen: Ein Schiff mit vier Kästchen, zwei Schiffe mit drei Kästchen, drei Schiffe mit zwei Kästchen und vier Schiffe mit einem Kästchen. Bei der Verteilung der Schiffe ist zu beachten, das sich die einzelnen Einheiten nicht berühren dürfen (siehe Skizze. Die dreier und vierer Einheiten brauchen nicht unbedingt auf einer Linie liegen, man kann Sie auch *um die Ecke* bauen. Die Schiffe dürfen aber auf keinen Fall über die Diagonale zusammengesetzt werden. Das gilt ebenso für die zweier Einheiten.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	■									
2					■				■	
3										
4	■	■	■							
5										
6		■								
7				■	■				■	
8										
9	■						■			
10										■

Programmbeschreibung: Gestartet wird das Programm mit DEF S, worauf der Computer etwas Zeit braucht, um die beiden Spielfelder zu berechnen. In das erste Feld setzt der Rechner seine Schiffe, im Zweiten merkt er sich, wohin er beim Spieler geschossen hat und ob diese Schüsse daneben gingen, Treffer waren oder zur Versenkung führten. Danach wird, durch RND, bestimmt, wer beginnen darf. Falls der Spieler beginnen darf, muß er - zum Beispiel - folgendes eingeben: **SPIELER: F1**. Sollte eine Eingabe mal falsch sein, so wird diese vom Computer wiederholt.

Auf dem Display erscheint nun eine von drei möglichen Rückmeldungen:

1. **Wasser:** Nach dieser Meldung hat der Rechner den nächsten Versuch.
2. **Treffer:** Der Spieler erhält den nächsten Versuch.
3. **Versenkt:** Der Spieler ist wieder an der Reihe.

Sollte der Spieler mal öfters auf die gleiche Stelle schießen, so macht ihn der Computer mit *schon hingeschossen* darauf aufmerksam. Der Spieler kann dann neue Schußkoordinaten eingeben.

Wenn der Rechner beginnen darf, sehen Sie - zum Beispiel - folgendes auf dem Display **COMPUTER: B1 (W/T/V)**. Wobei W für Wasser, T für Treffer und V für Versenkt steht. Der Spieler muß nun, nachdem er Seine Positionen überprüft hat, dies dem Computer, durch Drücken der entsprechenden Taste, melden. Es können keine Fehlinterpretationen entstehen, da alle anderen Tasten während des Spielverlaufes gesperrt sind. Allerdings darf man dem Computer keine falsche Rückmeldung geben, da er sonst in einer Suchroutine stecken bleibt. Nach der Eingabe von W, übergibt der Rechner an den Spieler, bei T versucht er, das getroffene Schiff ganz zu versenken und bei V beginnt er an einer neuen Stelle zu raten. Falls der Rechner das Spiel gewinnt, fragt er den Spieler: **Koordinaten?**, was soviel bedeutet, ob er wissen möchte, wo sich die Schiffe befinden, die er nicht versenkt hat (Eingabe J oder N). Diesen Teil des Programmes können Sie auch mit DEF S aufrufen.

Möchte man eine Paus einlegen, kann man das bei einer der zwei Abfragen, wobei man fogermaßen dort wieder beginnt, wo man abgeschaltet hat:

1. OFF bei **SPIELER:** Start mit DEF B
2. OFF bei **COMPUTER:** Start mit DEF C

```

1:*SCHIFFE YERSENKEN* 300:IF PEEK (Y+12)=0 LET
2:*EIN SPIEL GEGEN DEN Y=Y+12:RETURN
3:*COMPUTER.<ACHTUNG>! 310:IF PEEK (Y-12)=0 LET
4:*DER COMPUTER Y=Y-12:RETURN
5:*SCHIESST ZURUECK. 320:GOTO 280
6:*EIN SPIEL VON 330:FOR L=1 TO R:IF PEEK
7:*WALTER DIEHL Y<0 THEN 390
8:*MATHILDENSTR.14 340:IF PEEK (Y+12)=L OR
9:*78000 FREIBURG PEEK (Y-12)=L THEN 3
10:GOTO 100 90
20:RANDOM :Y=RND 118+63 350:IF PEEK (Y+1)=L OR
952:IF PEEK Y THEN 2 360:IF PEEK (Y+13)=L OR
0 PEEK (Y-13)=L THEN 3
30:RETURN 90
40:P=0:FOR U=0 TO 2: 370:IF PEEK (Y+11)=L OR
POKE B(U),0:B(U)=0: PEEK (Y-11)=L THEN 3
NEXT P:RETURN 90
50:B(J)=Y:POKE Y,(R+1): 380:NEXT L:RETURN
RETURN 390:A=L,L=R:GOTO 300
60:PRINT "TREFFER": 400:"B"A=1:F$=STR$ 0:
RETURN INPUT "SPIELER:";F$:
70:PRINT "VERSENKT":K=K IF H LET A=0
+1:RETURN
80:PAUSE "BITTE WARTEN" 410:IF LEN F$>3 OR VAL F
90:RETURN $ OR ASC F$<65 OR
100:"A" CLEAR :DIM B(2): ASC F$>74 OR VAL
GOSUB 80:FOR J=63952 MID$(F$,2,1)=0 OR
TO 64192 STEP 12: ASC MID$(F$,3,1)>40
POKE J,9,0,0,0,0,0, THEN 400
,0,0,0,0,9:NEXT J
110:FOR J=63940 TO 64204 420:Y=ASC F$+63996-(VAL
STEP 132:POKE J,9,9, MID$(F$,2,2)-1)*12:
9,9,9,9,9,9,9,9, ON PEEK Y GOTO 450,4
NEXT J:RANDOM 60,470,480,490,500,5
120:GOSUB 20:FOR J=1 TO 10,520
4:GOSUB 270:POKE Y,1 430:PAUSE "WASSER !":
:NEXT J:FOR R=1 TO 2 POKE Y,8:IF A THEN 5
:P=0,J=0 80
130:A=0:GOSUB 20:GOSUB 3 440:GOTO 810
30:IF A THEN 130
140:GOSUB 50:FOR J=1 TO 450:M=N+1:ON M GOSUB 60,
2:P=0 60,60,70:GOTO 530
150:Y=B(J-1):GOSUB 270: 460:L=L+1:ON L GOSUB 60,
GOSUB 330:IF A=0 60,70:GOTO 530
GOSUB 50:NEXT J:NEXT 470:O=O+1:ON O GOSUB 60,
R:GOTO 180 60,70:GOTO 530
160:A=0:P=P+1:IF P>3 LET 480:N=N+1:ON N GOSUB 60,
J=2:NEXT J:GOSUB 40: 70:GOTO 530
GOTO 130
170:GOTO 150 490:U=U+1:ON U GOSUB 60,
180:FOR R=3 TO 5:P=0:J=0 70:GOTO 530
190:A=0:GOSUB 20:GOSUB 3 500:T=T+1:ON T GOSUB 60,
30:IF A THEN 190 70:GOTO 530
200:GOSUB 50:J=1 510:GOSUB 70:GOTO 530
210:Y=B(0):GOSUB 270: 520:PAUSE "SCHON HINGESC
GOSUB 330:IF A=0 HOSSEN!":GOTO 400
GOSUB 50:NEXT R:GOTO 530:POKE Y,8:IF K=10
240 THEN 550
220:A=0:P=P+1:IF P>3 540:GOTO 400
GOSUB 40:GOTO 190 550:PRINT "DU HAST GEWON
230:GOTO 210 NEN!"
240:R=7:FOR V=1 TO 4 560:WAIT 0:PRINT "NOCHMA
250:A=0:GOSUB 20:GOSUB 3 L?":CALL 5311:WAIT :
30:IF A THEN 250 IF PEEK 65374=8 THEN
260:POKE Y,7:NEXT V:BEEP 100
1:CLEAR :DIM H(3): 570:END
RANDOM :ON RND 2 580:P=0,A=1:IF Q=10
GOTO 500,400 PRINT "ICH HABE GEWO
270:RANDOM :ON RND 4 NNEN!":INPUT "KOORDI
GOTO 290,300,310 NATEN? ";E$:IF ASC E
280:IF PEEK (Y+1)=0 LET $=74 GOSUB 1010:GOTO
Y=Y+1:RETURN 560
290:IF PEEK (Y-1)=0 LET 590:P=P+1:IF P=4 GOSUB 6
Y=Y-1:RETURN 20:GOTO 610
600:Y=RND 118+64084:IF
PEEK Y THEN 590
610:F$=CHR$(64+(Y-((
INT ((Y-64084)/12))*
12+64084))),Z$=STR$(
10- INT ((Y-64084)/
12)):GOTO 770
620:P=0:ON RND 8 GOTO 65
0,670,690,710,730,75
0,710
630:FOR R=64085 TO 64202 850:IF PEEK (Y-1)=0 LET
:IF PEEK R NEXT R Y=Y-1,J=C:NEXT J:
640:Y=R,R=64202:NEXT R: RETURN
RETURN
650:FOR R=64202 TO 64085 860:NEXT J
STEP -1:IF PEEK R 870:FOR J=C TO 0:Y=H(J):
NEXT R IF PEEK (Y-1)=0 LET
660:Y=R,R=64085:NEXT R: Y=Y-1,J=0:NEXT J:
RETURN RETURN
670:FOR W=0 TO 9:FOR R=6 880:IF PEEK (Y+1)=0 LET
4193 TO 64085 STEP - Y=Y+1,J=0:NEXT J:
12:IF PEEK (R+W) RETURN
NEXT R:NEXT W 890:IF PEEK (Y-12)=0 LET
Y=Y-12,J=0:NEXT J:
680:Y=R+W,R=64085,W=9: RETURN
NEXT R:NEXT W:RETURN 900:IF PEEK (Y+12)=0 LET
Y=Y+12,J=0:NEXT J:
690:FOR W=0 TO 9:FOR R=6 RETURN
4094 TO 64202 STEP 1 910:NEXT J:GOTO 820
2:IF PEEK (R-W) NEXT 920:IF PEEK (Y-12)<9
R:NEXT W POKE Y-12,8
700:Y=R-W,R=64202,W=9: 930:IF PEEK (Y+12)<9
NEXT R:NEXT W:RETURN POKE Y+12,8
710:FOR W=1 TO 64:READ R 940:IF PEEK (Y-1)<9 POKE
:R=R+64084:IF PEEK R Y-1,8
THEN 760 950:IF PEEK (Y+1)<9 POKE
Y+1,8
720:Y=R,W=64:NEXT W: 960:IF PEEK (Y-11)<9
RESTORE :RETURN POKE Y-11,8
730:FOR R=64193 TO 64094 970:IF PEEK (Y+11)<9
STEP -11:IF PEEK R POKE Y+11,8
NEXT R:GOTO 750 980:IF PEEK (Y-13)<9
740:Y=R,R=64094:NEXT R: POKE Y-13,8
RETURN 990:IF PEEK (Y+13)<9
POKE Y+13,8
750:FOR W=64202 TO 64085 1000:RETURN
STEP -13:IF PEEK W=0 1010:"S" FOR Y=63953 TO
LET Y=W,W=64085:NEXT 64070:IF PEEK Y=0
W:RETURN OR PEEK Y>7 NEXT Y
760:NEXT W:RESTORE :ON :RETURN
RND 4 GOTO 630,650,6 1020:F$=CHR$(65+(Y-((
70,690 INT ((Y-63953)/12)
) *12+63953))),Z$=
770:"C" WAIT 0:PRINT "CO STR$(10- INT ((Y-
MPUTER:";F$+Z$;" (W/ 63953)/12))
T/Y)":CALL 5311:B= 1030:PRINT "(;F$+Z$;")
PEEK 65374:WAIT :IF ":NEXT Y:RETURN
B=54 POKE Y,8:GOTO 4 1040:DATA 54,53,65,66,7
00 9,67,55,43,42,41,4
780:IF B=78 OR B=68 THEN 0,52,64,76,77,78,8
800 7,88,89,90,91,92,8
790:GOTO 770 0,68,56
800:H=H+1,H(H-1)=Y:POKE 1050:DATA 44,32,31,30,2
Y,8:IF B=68 LET Q=Q+ 9,28,27,39,51,63,7
1:FOR J=0 TO H-1:Y=H 5,14,15,16,17,18,1
(J):GOSUB 920:H(J)=0 9,20,21,33,45,57,6
:NEXT J:H=0:GOTO 580 9,81,93
810:C=H-1:A=0:ON RND 2 1060:DATA 105,104,103,1
GOSUB 820,870:GOTO 6 02,101,100,99,98,8
10 6,74,62,50,38,26
820:FOR J=0 TO C:Y=H(J):
IF PEEK (Y+12)=0 LET
Y=Y+12,J=C:NEXT J:
RETURN
830:IF PEEK (Y-12)=0 LET
Y=Y-12,J=C:NEXT J:
RETURN
840:IF PEEK (Y+1)=0 LET
Y=Y+1,J=C:NEXT J:
RETURN

```


Black Jack

Black Jack: auch unter dem Namen 17 & 4 bekannt, wird um - imaginäres - Geld gespielt. Der PC übernimmt dabei die Rolle des Bankhalters. Sowohl dem Spieler, als auch dem PC. steht dabei ein Anfangskapital von jeweils \$500 zur Verfügung. Der Grundeinsatz, der für jedes neue Spiel zu zahlen ist, beträgt \$10. Danach erhalten Sie zwei Karten zugeteilt und werden anschließend gefragt, ob Sie eine weitere Karte benötigen. Sobald Sie das ablehnen, erfahren Sie - zur Kontrolle - Ihre Punktesumme. Wenn Sie passen wollen, besteht nun die Möglichkeit dazu, wenn nicht, zieht der Rechner seine Karten.

Als nächstes müssen Sie Ihren Einsatz tätigen, der nicht geringer als \$5 und nicht höher als \$50 sein darf. Der PC kann nun passen, gleichziehen oder erhöhen, wenn der Pot gefüllt ist, erfahren Sie, wer gewonnen hat und den aktuellen Kontostand. Das Spiel endet erst, wenn einer der Spieler pleite ist.

Es bestehen zwei Unterschiede zu dem bekannten Kartenspiel:

1. Das As gilt immer als 11 und kann nicht zusätzlich als 1 gewertet werden.
2. Bei Gleichstand (gleiche Punkte mit gleichvielen Karten), gewinnt der PC.

```

1: *BLACKJACK* REM SIEB
ZEHN UND VIER UM GEL
D
10: WAIT 99: BEEP 1,100,
238: BEEP 1,75,287:
BEEP 1,59,333
20: PRINT * *** BLACK-
JACK ***: CLS
30: PRINT *Startkapital:
je $ 500*: PRINT *
Grundeinsatz: je $
10*: CLS
40: PRINT * Spielstands
anzeige*: PRINT *Ih
r Geld > Pot < PC-Ge
ld*: CLS
50: *A*: WAIT 120:
CLEAR: DIM K(32),V(
8): RANDOM: E=500:F=
500
60: T=0: IF E<10 OR F<10
THEN GOTO 870
70: L=0:C=0:P=0:W=2:U=0:
O=0:E=E-10:F=F-10:T=
T+20: GOSUB 610:X=24
:V=0:J=0
80: FOR I=0 TO 8:V(I)=0:
NEXT I
90: FOR I=1 TO 32
100: U=U+0.01: IF U=0.05
LET U=0.01:W=W+1:
IF W=5 LET W=7
110: K(I)=U+W
120: NEXT I
130: GOSUB 500:P=P+K:
GOSUB 630: GOSUB 500
:P=P+K: GOSUB 630
140: PRINT * *: INPUT *No
ch eine Karte? J/N:
*:C$: CLS: IF C$="J
* GOSUB 500:P=P+K:
GOSUB 630: GOTO 140
150: BEEP 1: PRINT * Sie
haben *: INT P:* Pun
kte !*
160: INPUT * Passen Sie ?
J/N: *:C$: IF C$="J
* THEN PRINT * I
ch passe !*: IF C$="
J* THEN GOTO 530
170: PRINT *Ich ziehe mei
ne Karten !*: GOSUB
500:O=O+K:V(V)=K:V=V
+1: GOSUB 500:O=O+K:
V(V)=K
180: V=V+1
190: IF INT O=22 LET B=3:
GOTO 280
200: IF INT O<15 GOTO 270
210: IF INT O=15 AND RND
2=1 GOTO 270
220: IF INT O=16 AND RND
4=1 GOTO 270
230: IF INT O=17 AND RND
8=1 AND F>99 GOTO 27
0
240: IF INT O=18 AND RND
30=1 AND F>99 GOTO 2
70
250: IF INT O>21 LET B=1
260: GOTO 280
270: GOSUB 500:O=O+K:V(V)
=K:V=V+1: GOTO 200
280: REM ALLE KARTEN GEZO
GEN
290: INPUT *Ihr Einsatz:
*:A: IF A<10 OR A>50
OR E-A<0 PAUSE * N
icht angenommen !*:
GOTO 290
300: E=E-A:T=T+A: GOSUB 6
10
310: IF B=1 AND RND 10=1
AND F>100 LET G=
RND 3*10: GOTO 410
320: IF B=1 AND F>50 AND
RND 20=1 LET G= RND
3*10: GOTO 410
330: IF B=3 LET G2= RND 5
*10: IF G<30 LET G=3
0: GOTO 410
340: IF INT O<17 AND RND
2=1 LET G=0: GOTO 41
0
350: IF INT O=18 AND RND
4=1 LET G=0: GOTO 41
0
360: IF INT O=19 LET G=
RND 3*10: GOTO 410
370: IF INT O=20 LET G=
RND 5*10: GOTO 410
380: G= RND 4*10-10

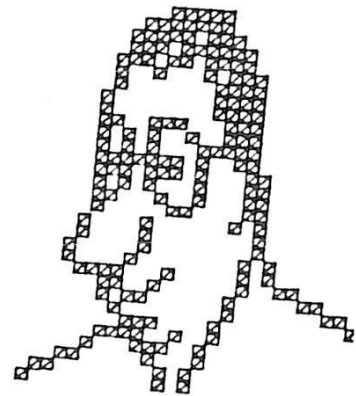
```


THE COMPUTER

```

390:IF B=1 AND A>30 AND
    RND 2=1 THEN PRINT "
        Ich Passe !":
    GOTO 570
400:IF B=1 AND A>20 AND
    RND 3=1 THEN PRINT "
        Ich Passe !":
    GOTO 570
410:IF G=0 AND F<30
    THEN PRINT "    Ic
        h Passe !": GOTO 570
420:IF E<10 OR (F-G)<10
    LET G=0
430:IF G=0 PRINT "Gehe m
        it und will sehen!":
    T=T+A:F=F-A: GOSUB 6
    10: GOTO 490
440:REM KONSEQUENZ
450:PRINT "    Erhoehe
        um "+STR$ G+" !"
460:F=F-G-A:T=T+G+A:
    GOSUB 610
470:INPUT "Gehen Sie mit
        ? J/N: ";A$: IF A$=
        "N" GOTO 530
480:E=E-G:T=T+G: GOSUB 6
    10
490:GOSUB 760: GOTO 60
500:REM KARTE ZIEHEN
510:U= RND 32:K=K(U):
    IF K=0 GOTO 500
520:J=J+1:K(U)=0:
    RETURN
530:REM SPIELER VERLIER
    T
540:BEEP 3: PRINT "    Sie
        haben verloren !"
550:PRINT "Der P.C. hat
        "; INT 0;" Punkte."
560:FOR I=0 TO 300:
    NEXT I:F=F+T: PRINT
        "": GOTO 60
570:REM PC VERLIERT
580:BEEP 3: PRINT "    Sie
        haben gewonnen !"
590:PRINT "Der P.C. hat
        "; INT 0;" Punkte."
600:FOR I=0 TO 300:
    NEXT I:E=E+T: PRINT
        "": GOTO 60
610:REM ANZEIGE SPIELST
    AND
620:PRINT "Sie: "+STR$
    E+" > "+STR$ T+" <
    PC: "; STR$ F: CLS :
    RETURN
630:REM ANZEIGE DER KART
    EN
640:IF INT K=2 LET D$="B
        ": GOTO 690
650:IF INT K=3 LET D$="D
        ": GOTO 690
660:IF INT K=4 LET D$="K
        ": GOTO 690
670:IF INT K=11 LET D$="
    AS": GOTO 690
680:D$= STR$ INT K
690:Q= VAL ( RIGHT$ (
    STR$ (K*100),2))
700:IF Q=1 LET H$= CHR$
    247
710:IF Q=2 LET H$= CHR$
    246
720:IF Q=3 LET H$= CHR$
    245
730:IF Q=4 LET H$= CHR$
    248
740:PRINT "    "+H$+" "
        "+D$+" ";
750:RETURN
760:REM AUSWERTUNG
770:FOR I=0 TO 150:
    NEXT I:S=0
780:IF (J-V)=2 AND INT P
    =22 AND V<>2 THEN 57
    0
790:IF (J-V)=2 AND INT 0
    =22 AND INT P=22
    LET S=0-P: IF S>0
    LET S=0: GOTO 530
800:IF S<0 LET S=0:
    GOTO 570
810:IF INT 0>21 AND INT
    P>21 AND INT P<>22
    AND V<>2 PRINT "Wir
        haben beide geblufft
        ": GOTO 70
820:IF INT 0=22 AND V=2
    GOTO 530
830:IF INT 0>21 THEN 570
840:IF INT P>21 THEN 530
850:IF 0>P THEN 530
860:GOTO 570
870:REM SPILENDE
880:PRINT "    Spielende"
        : END

```



DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 JÄGER 90

BEST.NR.: 1600/53

Dieses Programm ist die Simulation eines modernen Kampfflugzeuges: gestartet wird es mit RUN.

STARTEN: Gestartet wird, indem Sie mit der "I" Taste Gas geben, bis die Geschwindigkeit mindestens 200 Knoten beträgt. Dann muß das Flugzeug mit der Taste "CRSR-UP" abgehoben werden, bevor die Startbahn zu Ende ist. Auf dem Display werden jetzt die Flughöhe, der Kurs, die Geschwindigkeit, sowie die Zieldaten angezeigt. Diese beinhalten Zielhöhe, Zielkurs und Zielentfernung. Ausserdem werden die Stellung von Seiten- und Höhenruder angezeigt.

Die Seitensteuerung erfolgt mit den Tasten "SPACE" = links und "ENTER" = rechts. Sie nähern sich dem Ziel, indem Sie Ihre Flughöhe mit der Zielhöhe und Ihren Kurs mit dem Zielkurs in Übereinstimmung bringen. Aber Achtung: Höhen- bzw. Seitenruder laufen nach dem Loslassen der entsprechenden Tasten nicht in die Neutralstellung zurück, sondern müssen durch Gegensteuern in Neutralstellung gebracht werden. Stimmen nun Ihr Kurs und die Höhe, nimmt die Entfernung, je nach Geschwindigkeit, schnell oder langsam ab. Ist sie gleich Null, erscheint die Anzeige "Dist.OK" und Sie haben das Ziel im Display. Bringen Sie nun das Ziel, mit den Tasten 4, 6, 2 und 8, in die Mitte des Zielkreuzes und drücken Sie die rote "CL"-Taste. - Nach einem Abschluß bekommen Sie neue Zieldaten.

Wollen Sie jedoch den Einsatz abbrechen, z.B. wegen Spritmangel, drücken Sie die Taste "L" und anstatt der Zieldaten werden die Daten des nächsten Flugplatzes angezeigt.

Noch ein Tip: Wird Ihre Geschwindigkeit, beim Landeanflug, kleiner als 200 Knoten, so sinkt das Flugzeug von selbst. - Bringen Sie Ihre Maschine nach dem Aufsetzen zum Stehen, bevor die Runway zu Ende ist! Wenn Ihre Geschwindigkeit, beim Landeanflug, unter 110 Knoten sinkt, wird die Anzeige umgeschaltet und statt Ihrer Geschwindigkeit erfahren Sie nun die Länge der Runway.

Und nun guten Flug und "TALLY HO"!

Tastenbelegung:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| SPACE = Linkskurve | ENTER = Rechtskurve |
| CRSR-UP = Steigflug | CRSR-DOWN = Sinkflug |
| + = Beschleunigen | - = Langsamer werden |
| 4 = Flugziel nach rechts steuern | 6 = Flugziel nach links steuern |
| 8 = Flugziel nach oben steuern | 2 = Flugziel nach unten steuern |
| CL = Feuertaste | L = Landedaten anfordern |

JÄGER 90 - DISPLAY HARDCOPY - (- FLUGPHASEN -)

STARTEN

GESCHWINDIGKEIT: V 0
 RUNWAY-LÄNGE: R 3500
 TREIBSTOFFVORRAT: FUEL: 15000
 HED 0

FLUG :

FLUGHÖHE: V 266
 A 1638
 FUEL: 14930
 ANZEIGE: SEITENRUDER
 ANZEIGE: HÖHENRUDER
 HED 0
 21096
 DME 174
 RAD 354
 KOMPASSKURS
 ZIELHÖHE
 ZIELENTFERNUNG
 ZIELKURS

ABSCHUSS:
 V 1526
 A 26410
 FUEL: 10050
 HED 207
 Alt: OK
 Dist: OK
 RAD 207
 FLUGZIEL IM ZIELKREUZ

DAS FLUGZIEL WURDE MIT HILFE DER ZAHLENTASTEN (2,0,8,4) INS ZIELKREUZ GESTEUERT UND DURCH AUSLÖSEN DER WAFFEN (CL-TASTE) ABGESCHOSSEN

FLUGZIEL ERFASST:
 V 1526
 A 22120
 FUEL: 10940
 HED 86
 Alt: OK
 Dist: OK
 RAD 86
 DIESE ANZEIGE ERSCHEINT, WENN FLUGHÖHE UND ZIELHÖHE ÜBEREINSTIMMEN UND DIE ZIELENTFERNUNG = 0 IST.

LANDEANFLUG:
 V 210
 A 300
 FUEL: 14700
 HED 0
 DME 224
 RAD 61
 ENTFERNUNG ZUM FLUGPLATZ
 KURS ZUM FLUGPLATZ
 ZIELHÖHE = 0, DA PLATZHÖHE = 0

FISCHEL GMBH -

Do not Sale!

DISCOTHEK

PC-1600

Best. Nr.: 1000/95

PHARAO

Ein Display-Grafik-Spiel der Spitzenklasse auf dem PC-1600. Suchen Sie den Sarkophag des Pharaos und bewältigen Sie dabei viele Gefahren. Finden Sie Edelsteine und überwinden Sie Falltüren, um zum Ziel zu gelangen. Spielstart mit DEF_A oder mit DEF_B. Im Spiel werden Sie gefragt, in welche Richtung Sie gehen wollen. Hier wählen Sie die gefragte Ziffer und drücken ENTER.

PROGRAMMLÄNGE: 43 kBytes

FISCHEL GMBH -

Do not Sale !

DISCOTHEK

PC-1600

Best. Nr. 1600/94

Spukschloß

Spukschloß ist ein Grafikspiel, bei dem es darum geht die Räume eines Schloßes zu erforschen. Dabei wirst Du von einem Gespenst verfolgt! Deine Suche wird durch einige Gefahren erschwert, oder vorzeitig beendet. Dein Ziel ist es Einlaß in ein unbekanntes Land zu finden. Viele Details bereichern dieses aufwendige Spiel, für den PC-1600. So öffnen sich unversehends Falltüren, man kann Truhen öffnen, Geld finden, Gespenstern begegnen, Geld verlieren, Uhrzeiger bewegen sich, Türen öffnen sich und vieles andere mehr! Was an Grafik auf dem PC-1600 machbar ist wurde hier demonstriert. Spielstart mit RUN. Das Programm erklärt sich selbst.

PROGRAMMLÄNGE : ca 50 kBytes !!!!

UND NUN VIEL SPAß

FISCHEL GMBH -

Do not Sale !

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 P A C - M A N

BEST.NR.: 1600/45

Nach dem Einladen, starten Sie das Programm bitte mit RUN oder mit DEF A. Die Steuerung Ihrer Spielfigur erfolgt mit den Tasten 2, 4, 6 und 8. Eine weitere Erklärung benötigt dieses Spiel nicht. Ihre Punktezahl wird Ihnen am Ende des Spieles bekannt gegeben.

KENNEN SIE SCHON DEN KLEINEN "FLUGSIMULATOR" FUER DEN PC-1600 ? ER HEISST "JAEGER 90" UND KANN UNTER DER BEST.NR.: 1600/53 BEI DER FISCHEL GMBH IN BERLIN ZUM PREIS VON 69.-DM (inkl. 14% M.w.st.) BESTELLT WERDEN.

Unser Programmangebot auf Diskette, für die Rechner PC-1403, PC-1360 und PC-1600 wird ständig erweitert. Informationen über Neuerscheinungen entnehmen Sie bitte der Zeitschrift "Alles für SHARP Computer", in der monatlich eine Preisliste und Kurzbeschreibungen der neu erschienen Programme abgedruckt wird (ab Heft 11.'87). Falls Ihnen noch, bereits erschienene, Ausgaben dieser Zeitschrift fehlen, können Sie sie jederzeit bei der:
FISCHEL GmbH; Kaiser-Friedrich-Str. 54 a in 1000 Berlin 12 nachbestellen.

PC-1600 DISKOTHEK PC-1600

Preis 49.-DM
inkl. 14% M.w.st.
Best.Nr.: 1600/118



Drachentöter
Adventure

Ein Grafikadventure mit dem Sie sich einmal von dem Alltagsstress ablenken können. Programmlänge ca. 21 KBytes. Drachen, Ritter und Einhörner müssen beslegt werden. Das Spiel kann unterbrochen werden. Erforschen Sie das kleine Königreich.

Spiel doch
mal wieder

Dieses Programm erhalten Sie kostenlos, wenn Sie Programme, im Wert von über 100.-DM aus der PC-1600 Diskothek bestellen (Bitte auf Ihrem Bestellschein vermerken!).

Do not Sale!

DISCOTHEK

Disketten - Software - Angebot der FISCHEL GmbH, Berlin

PC-1600 KARTENTRICK

BEST.NR.: 1600/57

Kartentricks ist ein Programm, mit dem Sie bestimmt viele Freunde beeindrucken werden, denn der PC 1600 führt Ihnen einen Kartentrick vor, der immer wieder verblüffend ist. Er kann Ihnen genau sagen, welche Karte Sie sich gedacht haben.

Anleitung:

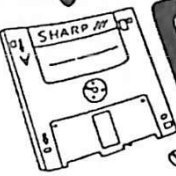
Sie denken sich eine Karte (z.B. Herz Dame). Nun lassen Sie den Computer alle 36 Karten (von 6 bis As) aufdecken. Falls die Karte erscheint, die sie sich gedacht haben, merken Sie sich die Kolonne, in der sie erschienen ist. Nach dem Aufdecken aller 36 Karten, werden Sie nach der Kolonnennummer gefragt.

Dieses Spiel wiederholt sich dreimal. Sie müssen aber immer an die gleiche Karte denken!

Zum Schluß zeigt der Computer Ihnen, an welche Karte Sie gedacht haben.

Und nun viel Spaß mit diesem Programm!

SOFTWARE
VON
FISCHEL
ist
SUPER



FISCHEL GMBH -

Do not Sale!

Spielprogramme aus der PC-1600 Diskothek

Best..Nr.	Programmname	Kategorie	Preis
1600/16	Lernspiel	Spiel	49.-DM
1600/44	Derby	Spiel	49.-DM
1600/45	Pac Man	Spiel	49.-DM
1600/46	Target	Spiel	49.-DM
1600/47	Chicago	Spiel	69.-DM
1600/48	Tausch	Spiel	49.-DM
1600/50	Vier Gewinnt	Spiel	49.-DM
1600/53	Jäger 90	Spiel	69.-DM
1600/54	17 und 4	Spiel	69.-DM
1600/55	Barrikade	Spiel	49.-DM
1600/57	Kartentrick	Spiel	49.-DM
1600/58	Hangman	Spiel	49.-DM
1600/59	TIK TAK TOE Display	Spiel	49.-DM
1600/60	TIK TAK TOE Plotter	Spiel	49.-DM
1600/64	Programmsammlung	Spiel	69.-DM
1600/69	Enterprise	Spiel	69.-DM
1600/70	2 Würfelspiele	Spiel	69.-DM
1600/73	3D-Laby	Spiel	69.-DM
1600/74	Raumbasis	Spiel	49.-DM
1600/75	H_NGM_N	Spiel	49.-DM
1600/77	House of Usher	Spiel	49.-DM
1600/78	Schiffe versenken	Spiel	69.-DM
1600/79	Mastermind	Spiel	69.-DM
1600/83	Knoble mit mir	Spiel	49.-DM
1600/92	Star Wars	Spiel	69.-DM
1600/94	Spukschloß	Spiel	69.-DM
1600/95	Pharao	Spiel	69.-DM
1600/109	Reise ins Universum	Spiel	49.-DM
1600/118	Drachentöter Adventure	Spiel	49.-DM
1600/119	Kniffel	Spiel	49.-DM
1600/121	Tennis	Spiel	49.-DM
1600/123	Kegeln	Spiel	49.-DM
1600/124	Einarmiger Bandit	Spiel	49.-DM
1600/125	Raumschiff Enterprise	Spiel	49.-DM
1600/129	Raumbasis	Spiel	49.-DM
1600/130	Kobold	Spiel	49.-DM
1600/131	Tron	Spiel	49.-DM
1600/132	Roulette	Spiel	49.-DM
1600/133	Mason	Spiel	49.-DM
1600/135	Car-Race	Spiel	49.-DM
1600/142	Mittelmeerreise	Spiel	69.-DM
1600/148	Schnellboot	Spiel	49.-DM
1600/159	4-Gewinnt	Spiel	49.-DM
1600/163	New York Defender	Spiel	69.-DM
1600/174	Streifenpolizist	Spiel	69.-DM

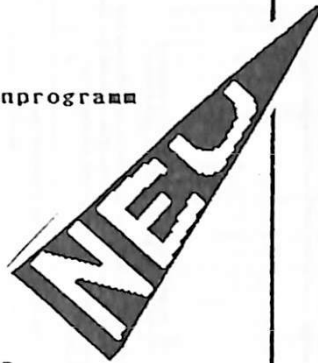
Diskothek

ALLES FÜR SHARP-COMPUTER

Inhaltsverzeichnis :

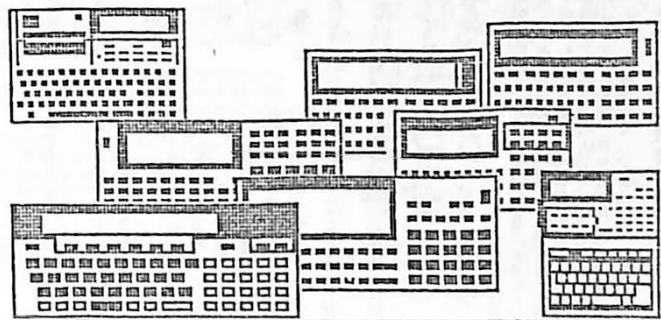
Seite :

4	Inhaltsverzeichnis
5	Hangman
6	Krone, Zahlenraten
7,8	Atlantis - Adventure
9	Galgenmännchen, Zeichenprogramm
10	Bowling
11-13	Bürgermeister
14	Schußspiel
15	Roulette
16	Computer Shuttle
17	Rallye
18	Turmspiel
19	Defend Your Earth
20	Space Pilot
21,22	Snake
23	Stein - Schere - Papier
24	Knobel mit mir
25,26	Seeschlacht
27-29	Golf
30	Labyrinth
31	Space-Defence
32	Hauptstädtequiz
33,34	Reversi
35,36	Das Doppelkopf-Spiel
37	Tennis
38	Börse
39	Enterprise
40	Adventure AI
41	Duell, Shipwar
42	Tabellenouch
43-44	Schiffeversenken
45	Mastermind
46	House of Usher
47	Kniffel
48	Super-Senso
49-51	Börse
52	Programm "17+4"
53	Würfelpogramm
54	Autorennen
55	Textadventure
56	Zahlenraten
57	Space-Pilott II
58	Mason
59	Auto-Rennen
60	Jumper
61	Spiele, Der Weisse Hai
62	Master Mint, 17+4
63,64	PC-Catch
65-70	Das Boot
70	Das DALLI-KLICK-Spiel
71	Piraten auf Schatzsuche
72	Wargames
73	EIBON
74	Kurve, Jackpot
75	Cave Explorer
76	17+4
77	Hardy
78	Landstrasse



79	Duckshot
80	1401-Pacman
81	Autorennen
82	M.L.-Ralley
83	Wortratespiel
84	Volleyball
85	Divi On, Super-Jack-Pot
86	U-Boot-Jagd
87	Rechenspiel, Master Mind
88	Philosoph
89	Maexel
90	Luftkampf
91	Mau-Mau
92	Superhirn
93	Bauernspiel
94	Hyper-Olympics
95	Pac-Man & Ghostbusters, Labyrinth
96	Super-Bestellschein
97	Bestellschein

Preis: 49.-DM
incl. 7% Mst.



FISCHEL GmbH



Das neueste
Angebot !

Sofort lieferbar !

FISCHEL GMBH -

Do not Sale !

Pocket + Laptop Computer

Abonnement

Wenn es Ihnen Spaß gemacht hat, diese Ausgabe von "Pocket + Laptop Computer" zu lesen, und Sie sich auch in Zukunft durch unsere interessante Zeitschrift über alles Wissenswerte zum Thema Pocket und Laptop Computer informieren wollen, dann sollten Sie nicht länger zögern, "Pocket + Laptop Computer" jetzt im regelmäßigen Bezug per Post zu bestellen. Sichern Sie sich eine lückenlose Information und schicken Sie den Bestellabschnitt am besten noch heute ab. "Pocket + Laptop Computer" kommt dann regelmäßig jeden Monat ins Haus, ohne daß Ihnen zusätzliche Kosten entstehen.

Ja, ich möchte Abonnent und Club-Mitglied werden!

Sichern Sie sich Ihr Gratis-Überraschungsbuch sowie 3 zurückliegende Gratishefte!

Nutzen Sie jetzt Ihre Vorteile eines persönlichen Abonnements:

- Sie werden automatisch Mitglied des Pocket + Laptop-Computer-User-Clubs.
- Sie erhalten dann regelmäßig aktuelle Informationen pünktlich ins Haus.
- Sie haben Vorteile beim Einkauf und kommen in den Genuß von Sonderangeboten.

Heft-Nr.: _____
Verkauf erfolgt solange Vorrat reicht!

Sie erhalten als Mitglied 3 zurückliegende Gratishefte ab Heft-Nr. 5/88 (solange Vorrat reicht):

- Sie erhalten als Mitglied ein Gratisbuch.
- Ich abonniere die Zeitschrift "Pocket + Laptop Computer" von der Ausgabe an (Preis pro Jahr 72,- DM, Ausland 84,- DM, Luftpostzuschlag extra nach Kosten und Aufwand).
- Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann jeweiligen gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Der Gesamtbetrag von _____ DM

liegt bar bei
 liegt als Verrechnungsscheck bei (schnellste Erledigung)

wurde am _____ auf das Postgirokonto der Fischel GmbH, Kontonr. 461533-103, BLZ 10010010, Postgiroamt Berlin überwiesen. (Bearbeitung nach Zahlungseingang)
 liegt (nur bei kleineren Beträgen) in Briefmarken oder internationalen Antwortscheinen bei.
Alle Preise inkl. 7% MwSt.

Name, Vorname _____

Bitte einsenden an:

Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Str. 54a
D-1000 Berlin 12

1. Datum, Unterschrift _____

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

2. Datum, Unterschrift _____



Sehr geehrter Software Lieferant!

Für eine Zusammenarbeit gibt es drei Möglichkeiten:

- a) Umlage, Fachbeiträge und Programme auf Diskette oder Kassette. Sendungen werden nur beauftragt, wenn eine unterschriebene Übernahmestellung beiliegt
- b) Produktbeschreibungen für Soft- und Hardware.
- c) Anzeigen

zu a) Überlassung

- 1) Der Erwerber versichert, daß keine Sendung frei von Urheberrechten Dritter ist.
- 2) Programme sind als Umlage und auf Datenträger (Diskette oder Kassette) einzuschicken. Eine detaillierte Beschreibung muß beiliegen.
- 3) Grundsätzlich übernimmt der Verlag keine Haftung und Verpflichtung für Sendungen jeglicher Art.
- 4) Die Entsendung gilt als Zustimmung zum Abdruck. Eine gesonderte Zustimmung des Verlages bedarf es nicht.
- 5) Mit der Annahme der Sendung einigt der Verlag vom Übersetzer sämtliche Rechte, einschließlich der Verwertbarkeit zu gewerblichen Zwecken.
- 6) Der Übersetzer erhält eine Gratifikation nach Ermessen des Verlegers. Der Übersetzer kann Gratifikationsansprüche angeben, bzw. vorher abhandeln.

Der Übersetzer einstimmt mit seiner Unterschrift diese Bedingungen der FISCHEL GmbH, Kaiser Friedrich Str. 54a, 1000 Berlin 12, an.

Datum _____ Unterschrift des Erwerbers _____

zu b) Provision

- 1) Bestellungen für Software von 54a, 1000 Berlin 12 entgegen genommen werden.
- 2) Bestellungen müssen an (Name, Straße, Plz, Ort) _____

_____ dürfen von der Fischel GmbH, Kaiser Friedrich Str. 54a, 1000 Berlin 12, an _____ weitergelassen werden.

3) Für die Entgegennahme von Bestellungen und deren Weiterleitung erhält die Fischel GmbH je Bestellung ein Budget Entgelt (das gewerbliche Mehrwertsteuer ist bereits enthalten) in Höhe von 2% (rundbereinigt) Prozentsatz des Bestellmehrwertes (Mw + inkl. MwSt). Die Abrechnung der Provision erfolgt durch Schick nach Zahlungseingang beim Anbieter oder bei Vorlage durch Abzug.

4) Diese Vereinbarung kann zum Ende eines jeden Kalenderquartals mit einer Frist von einem Monat gekündigt werden.

5) Im Falle eines Rechtsstreites ist Berlin Gerichtsstand.

verbindliche Unterschrift _____

Ort, Datum _____ Unterschrift des Anbieters _____

zu c) Anzeigen in Pocket + Laptop Computer

1) Johnsonzeigen

Wenn Sie eine Anzeige aufgeben wollen, senden sie uns bitte den unten folgenden Abschnitt mit einem Scheck über den zu leistenden Betrag zu, sonst wird Ihre Kleinanzeige nicht bearbeitet. Wir behalten uns das Recht vor, Kleinanzeigen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Eingetragene Schecks werden dann natürlich umgehend funktionsfähig. Bitte ausfüllen, ausschneiden und an die Fischel GmbH senden.

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erscheinbaren Ausgabe von "Pocket Computer" den folgenden Text:

Name, _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Ort: _____
Telefon (für Rückfragen): _____

Die Veröffentlichung von Adresse und Telefonnummer sind kostenpflichtig!
Bitte nur 30 Zeichen pro Zeile einschließlich Satzzeichen und Worttrennzeichen eintragen. Jedes angefangene Zeile kostet 0.50 DM (incl. 14% MwSt.). Der Gesamtbetrag liegt als Scheck bei.

Datum, Unterschrift: _____

2) Produktanzeigen
Es gilt die Anzeigenpreisliste von Juli 1988. Weitere Informationen auf Anfrage. Wir werden Ihnen gerne ein kostenünstigstes Angebot machen.

ATARI, CASIO, HEWLETT-PACKARD, SHARP

Super-Bestellschein

Hiermit bestelle ich:

Anzahl: _____ Buch: _____

Atari

PC Portfolio Anwendungshandbuch
ISBN 3-89374-008-5, VK = 49,- DM

Casio FX-850P

FX-850P Anwendungshandbuch
ISBN 3-89374-007-7, VK = 49,- DM
Der FX-850P in Deiner Hand
ISBN 3-89374-020-1, VK = 49,- DM

Casio PB-1000 / 2000

PB-1000 Tips- und Tricks Programmhandbuch
ISBN 3-89374-007-4, VK = 49,- DM
PB-1000 Anwendungshandbuch
ISBN 3-89374-89-0, VK = 49,- DM
PB-1000 intern
ISBN 3-89374-028-7, VK = 59,- DM
PB-1000 Power-Software
ISBN 3-89374-044-9, VK = 49,- DM
PB-1000 Systemhandbuch
ISBN 3-89374-047-3, VK = 49,- DM
PB-2000 Anwendungshandbuch
ISBN 3-89374-042-2, VK = 49,- DM

Hewlett Packard

HP-28C/S Anwenderprogramme
ISBN 3-89374-029-5, VK = 49,- DM
HP-28C/S Programmiersammlung
ISBN 3-89374-041-4, VK = 49,- DM

Sharp PC-1500(A)/PC-1600

PC-1500A/PC-1600 Hardwarehandbuch,
ISBN 3-924327-13-0, VK = 49,- DM
PC-1500A Tips und Tricks,
ISBN 3-924327-12-2, VK = 49,- DM
Ergänzungsheft zum PC-1500A Maschinensprachehand-
buch, ISBN 3-924327-17-3, VK = 15,- DM
PC-1500 Intern von Schlieker
VK = 59,- DM
PC-1600 Systemhandbuch,
ISBN 3-924327-31-9, VK = 49,- DM
PC-1600 Anwendungshandbuch,
ISBN 3-924327-35-6, VK = 49,- DM
PC-1600 Maschinensprachehandbuch
ISBN 3-89374-001-5, VK = 49,- DM
PC-1600 Tips und Tricks Programmhandbuch,
ISBN 3-924327-85-8, VK = 49,- DM
Die besten Programme für den PC-1600
ISBN 3-89374-040-6, VK = 49,- DM

Sharp PC-1401/02/03/21/50/75

PC-1401/02 Systemhandbuch,
ISBN 3-924327-01-7, VK = 39,- DM
PC-1401/02 Maschinensprachehandbuch,
ISBN 3-924327-11-4, VK = 49,- DM
PC-1403 Systemhandbuch,
ISBN 3-924327-56-4, VK = 39,- DM
PC-1403 Anwendungshandbuch
ISBN 3-924327-65-3, VK = 49,- DM
PC-1403 Maschinensprachehandbuch,
ISBN 3-924327-73-4, VK = 49,- DM
Die besten Programme für den PC-1403
ISBN 3-89374-039-2, VK = 49,- DM
PC-1450 Anwendungshandbuch,
ISBN 3-924327-18-1, VK = 49,- DM
PC-1450 Maschinensprachehandbuch,
ISBN 3-924327-23-8, VK = 49,- DM
PC-1401/02/21/03 Tips und Tricks-Programmhandbuch,
ISBN 3-924327-33-5, VK = 49,- DM
PC-1401/02/21 Maschinenspracheprogrammiersammlung,
ISBN 3-924327-16-5, VK = 49,- DM
PC-1421 Begleitheft,
ISBN 3-924327-28-9, VK = 15,- DM
PC-1475/PC-1280 Anwendungshandbuch,
ISBN 3-924327-95-5, VK = 49,- DM
PC-1475/PC-1280 Maschinensprachehandbuch
ISBN 3-89374-008-2, VK = 49,- DM
PC-1475/PC-1280 Systemhandbuch
ISBN 3-924327-96-3, VK = 49,- DM
PC-1475/PC-1280 Tips + Tricks Programmhandbuch
ISBN 3-89374-037-6, VK = 49,- DM
Der Sharp in deiner Hand
VK = 49,- DM

Sharp PC-2500

PC-2500 Systemhandbuch,
ISBN 3-924327-20-3, VK = 49,- DM

Sharp PC-1350/60

PC-1350 Anwendungshandbuch,
ISBN 3-924327-15-7, VK = 49,- DM
PC-1350 Maschinensprachehandbuch,
ISBN 3-924327-10-6, VK = 49,- DM
PC-1360 Systemhandbuch
PC-1360 PC-89374-012-0, VK = 49,- DM
Die besten Programme für den PC-1360
ISBN 3-89374-038-4

Sharp PC-1100/1150/1245/1246S/ 48/51/60/61/80

PC-1100 Anwendungshandbuch,
ISBN 3-924327-45-9, VK = 39,- DM
PC-1150/1246S/1248/1282/1270 Anwendungshandbuch
ISBN 3-89374-005-8, VK = 49,- DM
PC-1260/61 Maschinensprachehandbuch,
ISBN 3-924327-29-7, VK = 49,- DM
PC-1475/PC-1280 Anwendungshandbuch,
ISBN 3-924327-95-5, VK = 49,- DM
PC-1280/PC-1475 Systemhandbuch
ISBN 3-924327-96-3, VK = 49,- DM
PC-1280/PC-1475 Maschinensprachehandbuch
ISBN 3-89374-008-2, VK = 49,- DM
PC-1280/1475 Tips + Tricks Programmhandbuch
ISBN 3-89374-037-6, VK = 49,- DM

Sharp MZ 700/800

MZ-700/800 Maschinensprachehandbuch,
ISBN 3-924327-07-6, VK = 49,- DM

Computertechnik allgemein

"Desktop Publishing (DTP)" mit Pocket Computern
ISBN 3-89374-030-9, VK = 49,- DM
Rechnerkopplung mit Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-80-7, VK = 49,- DM
Umsetzungshandbuch für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-77-7, VK = 49,- DM
Hardware-Entwicklung für Sharp Pocket-Computer
ISBN 3-924327-92-0, VK = 49,- DM
Entwicklung intelligenter Hardware mit Sharp Taschen-
computern, ISBN 3-89374-043-0, VK = 49,- DM
Maschinensprachelehrbuch für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-74-2, VK = 49,- DM
Einführung in die Maschinensprache für Sharp Taschen-
computer, ISBN 3-89374-027-9, VK = 49,- DM
Datenübertragungshandbuch für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-63-7, VK = 49,- DM
Datenerfassungshandbuch für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-82-3, VK = 49,- DM
CAD- und Grafikprogrammiersammlung für Sharp
Taschencomputer, ISBN 3-924327-44-0, VK = 49,- DM
Basic-Erweiterungen für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-40-8, VK = 49,- DM
Hacker-Handbuch für Sharp Computer,
ISBN 3-924327-24-8, VK = 49,- DM
Computerlexikon und Recorderhandbuch für Sharp
Computer, ISBN 3-924327-21-1, VK = 49,- DM
Schönschrift und Textverarbeitung für Sharp Computer,
ISBN 3-924327-37-8, VK = 49,- DM
Lehr- und Übungshandbuch für Sharp Taschencomputer
ISBN 3-89374-006-8, VK = 49,- DM
Basic Lehrbuch für Sharp Computer,
ISBN 3-924327-09-2, VK = 49,- DM
Grafikhandbuch für Sharp Computer,
ISBN 3-924327-04-1, VK = 49,- DM

Wirtschaftswissenschaften

Hauswirtschaft mit Pocket Computern
ISBN 3-89374-031-7, VK = 49,- DM
Kaufmännische Programmiersammlung für Sharp Taschen-
computer, ISBN 3-924327-75-0, VK = 49,- DM
Betriebswirtschaft mit Sharp Taschencomputern,
ISBN 3-924327-69-6, VK = 49,- DM
Finanz- und Wirtschaftsprogrammiersammlung für Sharp
Computer, Band 1, ISBN 3-924327-30-0, VK = 49,- DM
Finanz- und Wirtschaftsprogrammiersammlung für Sharp
Computer, Band 2, ISBN 3-924327-97-1, VK = 49,- DM
Wertpapierverwaltung mit Sharp Taschencomputern,
ISBN 3-924327-60-2, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für Geld- und
Bankgeschäfte, ISBN 3-89374-013-9, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für das Personalwe-
sen (Lohn und Gehalt), ISBN 3-89374-032-5, VK = 49,- DM
Steuerrechtsprogrammiersammlung für Sharp Taschen-
computer, ISBN 3-924327-51-3, VK = 49,- DM
Lohn- und Einkommensteuer mit Sharp Taschencomputern,
ISBN 3-924327-48-3, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für Immobilien
ISBN 3-924327-39-4, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für Juristen
ISBN 3-924327-69-0, VK = 49,- DM

Naturwissenschaften

Mathematikprogrammiersammlung für Sharp Computer,
Band 1, ISBN 3-924327-25-4, VK = 49,- DM
Mathematikprogrammiersammlung für Sharp Computer,
Band 2, ISBN 3-924327-68-8, VK = 49,- DM
Mathematikprogrammiersammlung für Sharp Computer,
Band 3, ISBN 3-924327-90-4, VK = 49,- DM
Mathematikprogrammiersammlung für Pocket Computer,
Band 4, ISBN 3-89374-024-4, VK = 49,- DM
Statistikprogrammiersammlung für Sharp Computer,
ISBN 3-924327-34-3, VK = 49,- DM
Chemieprogrammiersammlung für Sharp Taschencomputer,
Band 1, ISBN 3-924327-79-3, VK = 49,- DM
Chemieprogrammiersammlung für Sharp Taschencomputer,
Band 2, ISBN 3-924327-81-5, VK = 49,- DM
Physikprogrammiersammlung für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-43-2, VK = 49,- DM
Astronomie-Programmiersammlung für Pocket Computer
ISBN 3-89374-015-5, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für Meteorologen,
ISBN 3-89374-036-8, VK = 49,- DM
Programmiersammlung für Mineralogen mit Sharp Taschen-
computer, ISBN 3-89374-002-3, VK = 49,- DM

Ingenieurwissenschaften

Pocket Computer Programmiersammlung für Ingenieure
ISBN 3-89374-033-3, VK = 49,- DM
Vermessungswesen Programmiersammlung für Sharp
Taschencomputer, Band 1
ISBN 3-924327-42-4, VK = 49,- DM
Vermessungswesen Programmiersammlung für Sharp
Taschencomputer, Band 2
ISBN 3-924327-88-2, VK = 49,- DM
Elektrotechnik-Programmiersammlung für Sharp Taschen-
computer, ISBN 3-924327-46-7, VK = 49,- DM
Elektrotechnik für Sharp Taschencomputer, Band 2
ISBN 3-89374-003-1, VK = 49,- DM
Meßdatenverarbeitung mit Sharp Taschencomputern,
ISBN 3-924327-72-6, VK = 49,- DM
Meßdatenverarbeitung mit Pocket Computern, Band 2
ISBN 3-89374-019-3, VK = 49,- DM
Bauingenieur und Baustatik Programmiersammlung für Sharp
Pocket Computer, ISBN 3-924327-41-6, VK = 49,- DM
Bauingenieur und Baustatik Programmiersammlung für Pocket
Computer, Band 2, ISBN 3-89374-023-6, VK = 49,- DM
Programmiersammlung für Heizungs-, Klima- und Sanitär-
technik mit Sharp Taschencomputern
ISBN 3-924327-99-8, VK = 49,- DM

Hobby und Freizeit

Fototechnik mit Sharp Taschencomputern,
ISBN 3-924327-86-9, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für Radiofunk-
amateure, ISBN 3-89374-034-1, VK = 49,- DM
Flugnavigation mit Sharp Taschencomputern
ISBN 3-924327-78-5, VK = 49,- DM
Pocket Computer Programmiersammlung für Segelflieger
ISBN 3-89374-016-3, VK = 49,- DM
Navigationsprogrammiersammlung für Sharp Computer
(für die Schifffahrt), ISBN 3-924327-49-1, VK = 49,- DM
Navigationsprogrammiersammlung für Pocket Computer
Band 2, ISBN 3-89374-022-8, VK = 49,- DM
Ton- und Musikprogrammiersammlung für Sharp Taschen-
computer, ISBN 3-924327-83-1, VK = 39,- DM
Astrologie, Horoskop- und Biorythmik Programmiersammlung
für Pocket Computer, ISBN 3-89374-025-2, VK = 49,- DM
Schachprogrammiersammlung für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-64-5, VK = 49,- DM
Lotto- und Glücksspiel-Programmiersammlung für Sharp-
Taschencomputer, ISBN 3-924327-62-9, VK = 49,- DM
Lehrer- und Schulprogrammiersammlung für Sharp Computer
ISBN 3-924327-58-0, VK = 39,- DM
Spiele für Sharp Taschencomputer, Band 2
ISBN 3-924327-87-4, VK = 49,- DM
Spiele für Pocket Computer, Band 3,
ISBN 3-89374-026-0, VK = 49,- DM
Fremdsprachenhandbuch für Sharp Taschencomputer,
ISBN 3-924327-78-9, VK = 49,- DM

Personal Computer

Software Recht,
ISBN 3-924327-03-3, VK = 39,- DM
PC-Fax Telefaxen mit dem Personal Computer
ISBN 3-89374-045-7, VK = 49,- DM

Gesamtpreis: DM

Datum, Unterschrift: _____

Verrechnungsscheck liegt bei:
Bei Nachnahme wird zzgl. 5,- DM Gebühr erhoben.

Lieferanschrift:

Probeheft der Zeitschrift "POCKET + LAPTOP COMPUTER"

gegen 6,- DM in Briefmarken

(aus dem Ausland 7,- DM Eurocheck oder Internationale Postwertzeichen)

einsenden an:

Pocket + Laptop Computer
Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Str. 54a,
1000 Berlin 12,
Tel.: 030/323 60 29

An alle Auslandskunden

Wenn Sie bei uns bestellen, so fügen Sie bitte einen Vorratscheck (Euro-
scheck) bei. Das gilt vor allem, wenn Sie in Österreich oder in der Schweiz
wohnen. Es werden keine Nachnahmesendungen ins Ausland geschickt.

Bankverbindung: Postgirokonto 461533-103

Postgiroamt Berlin-West

Bankleitzahl: 10010010

Spiele
für
Pocket Computer

Band 3

**FISCHHEL
GMBH**

ISBN 3-89374-026-0

Autorenteam

Do not Sale !