

Imbiß

für den Commodore 64

Das Spiel IMBISS stammt aus dem Heft "HOMECOMPUTER" 8, und ist ursprünglich für den Apple-Computer, wurde aber für den Commodore 64 umgeschrieben. Ziel des Spieles ist es, mit einem Startkapital von 10 DM in einer bestimmten Anzahl von Wochen möglichst viel Kapital zu machen. Das ist jedoch nicht so einfach, da die Großhändler ja auch etwas verdienen wollen und die Kunden nicht so kauffreudig sind, wenn Sie Ihre Preise hoch ansetzen.

```
10 REM IMBISS BY OLIVER SCHWALD
20 DIMX(99):T=1:T$="MONTAG":K=1000:TE=15:PRINT"IMBISS"
25 L$(1)="          "
30 POKE53280,0:POKE53281,0
40 REM IMBISS-STAND ZEICHNEN
50 PRINT"IMBISS-STAND"
55 POKE214,2:PRINT:PRINT
60 FORX=1TO18
70 : PRINTTAB(6)"  "
80 NEXT
90 POKE214,3:PRINT:PRINT
100 PRINTTAB(10)"  "
110 PRINTTAB(10)"  "
120 PRINTTAB(10)"  "
130 POKE214,7:PRINT:PRINT
140 FORX=1TO8
150 : PRINTTAB(9)"  "
160 NEXT
170 PRINTTAB(9)"  "
175 IFA=-1THENRETURN
180 PRINTTAB(7)"  "
190 FORX=1TO3000:NEXT
200 PRINTTAB(7)"  "
210 GETQ$
215 IFQ$="J"THENA=-1:GOTO2540
220 IFQ$<>"N"THEN210
225 PRINTTAB(7)"  "
230 PRINT"  "
240 INPUT"  "
250 IFZW<1ORZW>30THEN230
300 REM ** BILDSCHIRMAUSGABE **
350 PRINT"  "
360 PRINT"  "
370 PRINT"  "
380 PRINT"  "
400 PRINT"  "
410 PRINT"  "
420 PRINT"  "
430 PRINT"  "
440 PRINT"  "
450 PRINT"  "
460 PRINT"  "
470 PRINT"  "
480 PRINT"  "
490 GOSUB710
500 IFT=6DRT=7THEN560
510 PRINT"  "
520 GETQ$
530 IFQ$="J"THENGOSUB910:GOTO560
540 IFQ$<>"N"THEN520
550 GOSUB710
560 PRINT"  "
565 GETQ$
570 IFQ$="J"THENGOSUB1280:GOTO590
580 IFQ$<>"N"THEN560
590 GOSUB1390
600 T=T+1:IFT=8THEN1:W=W+1:IFW=ZWTHEN2430
610 IFT=1THEN T$="MONTAG"
620 IFT=2THEN T$="DIENSTAG"
630 IFT=3THEN T$="MITTWOCH"
```

Programmteile:

10-30: Initialisieren
40-250: Imbißstand zeichnen
300-820: Lagerbestände anzeigen
910-1240: Waren einkaufen
1270-1370: Preise ändern
1380-2330: Verkaufen
2430-2535: Auswertung der Ergebnisse
2540-2690: Spielanleitung


```

640 IFT=4THENT$="DONNERSTAG"
650 IFT=5THENT$="FREITAG"
660 IFT=6THENT$="SAMSTAG"
670 IFT=7THENT$="SONNTAG"
680 Z1=-9:Z2=40:GOSUB1260:TE=Z
690 GOTO350
710 PRINT"#####"TAB(6)T$
730 PRINT"#####"TAB(30)TE" C"
740 PRINT"#"TAB(19)" "":PRINT"#####"K/100"DM "
750 PRINT"#####"TAB(16)W1TAB(36)"#####"V1" "
760 PRINT"#"TAB(16)W2TAB(36)"#####"V2" "
770 PRINT"#"TAB(16)W3TAB(36)"#####"V3" "
780 PRINT"#"TAB(16)W4TAB(36)"#####"V4" "
790 PRINT"#"TAB(16)W5TAB(36)"#####"V5" "
800 PRINT"#"TAB(16)W6TAB(36)"#####"V6" "
810 PRINT"#"TAB(16)W7TAB(36)"#####"V7" "
820 RETURN
910 REM ** WAREN EINKAUFEN **
920 GOSUB710
930 Z1=10:Z2=40
940 IFTE>5THENZ1=20:Z2=45
950 IFTE>10THENZ1=30:Z2=50
960 IFTE>15THENZ1=40:Z2=60
970 IFTE>20THENZ1=40:Z2=70
980 IFTE>30THENZ1=50:Z2=90
990 IFTE>35THENZ1=80:Z2=100
1000 IFT=5THENZ1=Z1+15:Z2=Z2+15
1010 GOSUB1260:H1=Z:GOSUB1260:H2=Z:GOSUB1260:H3=Z:GOSUB1260:H4=Z+10
1020 GOSUB1260:H6=150-Z:GOSUB1260:H7=170-Z:Z1=4:Z2=9:GOSUB1260:H5=Z*50
1030 PRINT"#"WIEVIEL SCHOKOLADENEIS ZU "H1"PF "":INPUTE:GOSUB3000
1040 IFE#H1>KTHEN1030
1050 W1=W1+E:K=K-(H1*E):GOSUB710
1060 PRINT"#"WIEVIEL VANILLEEIS ZU "H2"PF "":INPUTE:GOSUB3000
1070 IFE#H2>KTHEN1060
1080 W2=W2+E:K=K-(H2*E):GOSUB710
1090 PRINT"#"WIEVIEL ERDBEEREIS ZU "H3"PF "":INPUTE:GOSUB3000
1100 IFE#H3>KTHEN1090
1110 W3=W3+E:K=K-(H3*E):GOSUB710
1120 PRINT"#"WIEVIEL FLASCHEN COLA ZU "H4"PF "":INPUTE:GOSUB3000
1130 IFE#H4>KTHEN1120
1140 W4=W4+E:K=K-(H4*E):GOSUB710
1150 PRINT"#"WIEVIEL PACK. ZIGAR. ZU "H5"PF"":INPUTE:GOSUB3000
1160 IFE#H5>KTHEN1150
1170 W5=W5+E:K=K-(H5*E):GOSUB710
1180 PRINT"#"WIEVIEL BRATWUERSTE ZU "H6"PF "":INPUTE:GOSUB3000
1190 IFE#H6>KTHEN1180
1200 W6=W6+E:K=K-(H6*E):GOSUB710
1210 PRINT"#"WIEVIEL TELLER POMMES ZU "H7"PF "":INPUTE:GOSUB3000
1220 IFE#H7>KTHEN1210
1230 W7=W7+E:K=K-(H7*E):GOSUB710
1240 RETURN
1250 REM ** ZUFALLSZAHL **
1260 Z=(INT(RND(1)*(Z2-Z1))+Z1):RETURN
1270 REM ** PREISE EINGEBEN **
1280 GOSUB710
1290 PRINT"#"PREISE BITTE IN #PFENNIGEN# ANGEBEN !":FORX=1TO2000:NEXT:GOSUB3000
1300 INPUT"#"SCHOKOLADENEIS ";V1:GOSUB3000:GOSUB710
1310 INPUT"#"VANILLEEIS ";V2:GOSUB3000:GOSUB710
1320 INPUT"#"ERDBEEREIS ";V3:GOSUB3000:GOSUB710
1330 INPUT"#"COLA ";V4:GOSUB3000:GOSUB710
1340 INPUT"#"ZIGARETTEN ";V5:GOSUB3000:GOSUB710
1350 INPUT"#"BRATWURST ";V6:GOSUB3000:GOSUB710
1360 INPUT"#"POMMES FRITES ";V7:GOSUB3000:GOSUB710
1370 RETURN
1380 REM ** KUNDEN SIMULIEREN **
1390 BK=30:EK=10:ZK=10
1400 IFT=6THENBK=40:EK=15:ZK=13
1410 IFT=7THENBK=40:EK=20:ZK=18
1420 VE=V1:IFVE>V2THENVE=V2
1430 IFVE>V3THENVE=V3
1440 EK=EK-INT(VE/10)
1450 VB=V6:IFVB>V7THENVB=V7
1460 BK=BK-INT(VB/20)
1470 ZK=ZK-INT(V5/100)
1480 EK=EK+INT(TE/2):BK=BK-INT(TE/2)
1490 A=-1:GOSUB50
1500 PRINT"#"IHR IMBISS OEFFNET DIE ROLLAEDEN!"
1510 FORX=16TO 8STEP-1
1520 :POKE214,X:PRINT
1530 :PRINTTAB(9)"###"
1535 :FORD=1TO200:NEXT "":PRINTTAB(9)"

```



```

1540 NEXT
1550 PRINT"XXXX"TAB(14)"TEMP.="TE" C";
1560 AK=ZK+BK+EK
1570 IFAK<2THENFORI=1TO1000:NEXTI:GOTO1600
1590 FORU=1TOAK:GOSUB1630:GOSUB2320:NEXT
1600 RETURN
1620 REM ** KUNDE SIMULIEREN **
1630 S=1:Z1=1:Z2=10:GOSUB1260:E=Z:IFZ=2THENS=2
1640 Z1=1:Z2=9:GOSUB1260
1650 REM
1660 ONZGOTO1670,1760,1840,1920,1970,2020,2090,1670
1670 IFEK=0THEN1630
1680 IFE=3THEN1710
1690 IFV1-V2>20THEN1760
1700 IFV1-V3>20THEN1840
1705 GOSUB3100
1710 PRINT"KUNDE: "S" SCHOKOLADENEIS BITTE !"
1720 IFW1=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":EK=EK-1:GOTO1750
1730 IFS>W1THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W1*V1):W1=0:EK=EK-1:GOTO1750
1740 W1=W1-S:K=K+(S*V1):EK=EK-1
1750 FORJ=1TO200:NEXTJ:RETURN
1760 IFEK=0THEN1630
1770 IFE=3THEN1800
1780 IFV2-V1>20THEN1670
1790 IFV2-V3>20THEN1840
1795 GOSUB3100
1800 PRINT"KUNDE: "S" VANILLEEIS BITTE !"
1810 IFW2=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":EK=EK-1:GOTO1750
1820 IFS>W2THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W2*V2):W2=0:EK=EK-1:GOTO1750
1830 W2=W2-S:K=K+(S*V2):EK=EK-1:GOTO1750
1840 IFEK=0THEN1630
1850 IFE=3THEN1800
1860 IFV3-V1>20THEN1670
1870 IFV3-V2>20THEN1760
1875 GOSUB3100
1880 PRINT"KUNDE: "S" ERDBEEREIS BITTE !"
1890 IFW3=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":EK=EK-1:GOTO1750
1900 IFS>W3THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W3*V3):W3=0:EK=EK-1:GOTO1750
1910 W3=W3-S:K=K+(S*V3):EK=EK-1:GOTO1750
1920 IFEK=0THEN1630
1925 GOSUB3100
1930 PRINT"KUNDE: "S" COLA BITTE !"
1940 IFW4=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":EK=EK-1:GOTO1750
1950 IFS>W4THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W4*V4):W4=0:EK=EK-1:GOTO1750
1960 W4=W4-S:K=K+(S*V4):EK=EK-1:GOTO1750
1970 IFZK=0THEN1630
1975 GOSUB3100
1980 PRINT"KUNDE: "S" SCHACHTEL ZIGARETTEN "
1990 IFW5=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":ZK=ZK-1:GOTO1750
2000 IFS>W5THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W5*V5):W5=0:ZK=ZK-1:GOTO1750
2010 W5=W5-S:K=K+(S*V5):ZK=ZK-1:GOTO1750
2020 IFBK=0THEN1630
2030 IFE=3THEN2050
2040 IFV6-V7>30THEN2090
2045 GOSUB3100
2050 PRINT"KUNDE: "S" BRATWUERSTCHEN BITTE !"
2060 IFW6=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":BK=BK-1:GOTO1750
2070 IFS>W6THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W6*V6):W6=0:BK=BK-1:GOTO1750
2080 W6=W6-S:K=K+(S*V6):BK=BK-1:GOTO1750
2090 IFBK=0THEN1630
2100 IFE=3THEN2120
2110 IFV7-V6>30THEN2020
2115 GOSUB3100
2120 PRINT"KUNDE: "S" TELLER POMMES BITTE !"
2130 IFW7=0THENPRINT"KAUSVERKAUFT":BK=BK-1:GOTO1750
2140 IFS>W7THENPRINT"WDAS IST DAS LETZTE":K=K+(W7*V7):W7=0:BK=BK-1:GOTO1750
2150 W7=W7-S:K=K+(S*V7):BK=BK-1:GOTO1750
2155 GOSUB3100
2160 RETURN
2320 PRINT"XXXX"TAB(14)"TEMP.="TE" C";
2330 RETURN
2430 PRINT"="
2440 PRINT"XOXOXIE HABEN ES IN "ZW"WOCHEN GESCHAFFT,"
2450 PRINT"MIHR KAPITAL VON 10 AUF "K/100" DM ZU"
2460 PRINT"XERHOEHEN."
2465 WL=(K/ZW)/100
2470 IFZW>1THENPRINT"WDAS IST EIN WOCHENLOHN VON "WL" DM."
2480 IFWL>300THENPRINT"XSIE SIND DER PERFEKTE TANTE EMMA LADEN"
2490 IFWL>200THENPRINT"XSIE SIND NICHT SCHLECHT"
2500 IFWL>50THENPRINT"XMANN KANN'S NOCH SCHLECHTER MACHEN!"
2510 IFWL<51THENPRINT"XICH WILL JA NICHTS SAGEN ABER ..."
2520 PRINT"WOLLEN SIE ES NOCH EINMAL VERSUCHEN ?"

```



```

2525 GETA$: IFA#="" THEN 2525
2530 IFA#="J" THEN RUN
2535 END
2540 PRINT "S P I E L A N L E I T U N G "
2550 PRINT "DIESE WERDEN IN DIESEM SPIEL SIND SIE BESITZER EINES"
2560 PRINT "WUERSTSTUENSTANDES. DAS ZIEL DES SPIELES"
2570 PRINT "IST ES, IN MOEGELICHST KURZER ZEIT,"
2580 PRINT "MOEGELICHST VIEL GELD ZU MACHEN. "
2590 PRINT "DAS IST ABER NUR DURCH GENAUES BERECHNEN"
2600 PRINT "DER PREISE MOEGELICH."
2610 PRINT "FOLGENDE UMSTAEENDE MUESSEN IN BETRACHT"
2620 PRINT "GEZOGEN WERDEN : "
2630 PRINT "TEMPERATUR
2640 PRINT " WOCHENTAG BZW. WOCHENENDE
2650 PRINT " HAENDLERANGEBOTE "
2660 PRINT "DAS EINKAUFEN IST NUR AN WOCHENTAGEN"
2670 PRINT "MOEGELICH !"
2675 PRINT "DIE TASTE ***" : POKE 198,0
2680 GETQ$: IFQ#="" THEN 2680
2690 PRINT "GOTO 230
3000 PRINT "
3100 PRINT "
3110 PRINT "

```

```

": RETURN
"
": RETURN

```

Bowling für den TRS-80

Ziel des Spieles ist es, alle Kegel in beliebig vielen Versuchen abzuräumen. Die Anzahl der Versuche wird bewertet. Wie beim echten Kegeln ist es verboten, den Rand zu berühren. Der Einwurf der Kugel erfolgt folgendermaßen:

Die Kugel saust von links nach rechts in einer Geschwindigkeit, die vorher eingestellt werden kann (1: sehr leicht, 5: sehr schwer). Wenn man nun die "8"-Taste drückt, hebt die Kugel an der Stelle, an der sie sich gerade befindet. ab. Nun kann sie mit der "7"-Taste (Zehnerblock) nach links bzw. mit der "9"-Taste nach rechts gelenkt werden. Fliegt sie schräg nach oben, kann sie mit der "8"-Taste wieder auf geraden Kurs gebracht werden.

Wenn man einen Kegel trifft, verschwindet er, es ertönt ein Piepton, eine Anzeige links unten zeigt an, wieviel

Kegel man schon getroffen hat. Dieses Spiel ist sehr schwer, vor allem bei Geschwindigkeit 5. Es erfordert viel Übung und ein gutes Augenmaß. Die Bewertung am Schluß des Programmes kann man auch weglassen. Durch die SET und IF POINT-Anweisungen war es nicht schwer, das Spiel zu verwirklichen.

Variablenliste:

NS: Name
LA: Laufgeschwindigkeit der Kugel
D: Ein Abräumdurchgang
DU: Durchgang/Versuche
X/Y: Position der Kugel
A: Wert der gedrückten Taste/Steuerung
A: Punktzahl
PU: Anzahl der geworfenen Kegel
I: alle möglichen Schleifen

Programmaufbau:

2-21: Zeichnen der "Bowling"-Schrift durch SET
40-70: Initialen
100-110: Namen eingeben
120-130: Spielanleitung
140: Eingeben der Kugellaufgeschwindigkeit
210-230: Zeichnen des Spielfeldes

240: Anzahl der geworfenen Kegel erscheint auf dem Bildschirm
280: Abfragen der Versuche
285: Abfragen, ob einer der Kegel noch auf dem Bildschirm ist
290-330: Einwurf: Die Kugel saust von links nach rechts und wird auf Knopfdruck (8-Taste) geworfen.
420: Der Wert der gedrückten Taste (7,8 oder 9) bestimmt, ob die Position der Kugel (x/y) verändert wird (waagrecht: x; senkrecht: y)
597: Bevor die Kugel gezeichnet wird, wird abgefragt, ob ein Kegel an der neuen Position der Kugel ist (IF POINT). Befindet sich dort ein Kegel, so wird die Anzahl der geworfenen Kegel um 1 erhöht (Zeile 240). Es ertönt ein Piepton (OUT).
598: Es wird abgefragt, ob die Kugel den Rand berührt hat.
600: Die Kugel wird gezeichnet (SET).
700: Wenn alle Kegel getroffen sind, beginnt das Ganze von vorne (NEXT).
800-860: Auswertung der Punktzahl
1000-1200: Aufforderung zum wiederholten Spiel.

```

1 CLS: '----- B O W L I N G -----
2 FORI=15 TO 30:SET(0,I):SET(9,I):SET(15,I):SET(24,I):SET(30,I):SET(44,I):SET(50
,I):SET(66,I):SET(72,I):SET(78,I):SET(84,I):SET(90,I):NEXTI
3 FORI=0 TO 9:SET(I,15):SET(I,30):NEXTI
4 FORI=5 TO 9:SET(I,22):NEXTI
5 FORI=15 TO 24:SET(I,15):SET(I,30):NEXTI
6 FORI=30 TO 44:SET(I,30):NEXTI
7 FORI=24 TO 30:SET(37,I):NEXTI
8 FORI=50 TO 60:SET(I,30):NEXTI
16 FORI=72 TO 78:SET(I,15):NEXTI
17 FORI=78 TO 84:SET(I,30):NEXTI
18 FORI=90 TO 100:SET(I,15):SET(I,30):NEXTI
19 FORI=23 TO 30:SET(100,I):NEXTI
20 FORI=94 TO 100:SET(I,23):NEXTI
21 FORI=0 TO 100:SET(I,13):SET(I,32):NEXTI
25 FORI=1 TO 3500:NEXTI
30 CLS
31 '
32 'COPYRIGHT
33 'VON DANIEL HAENLE
34 '1983
35 '
40 FORI=320 TO 346:PRINT@I," GESCHRIEBEN ":NEXTI
50 FORI=384 TO 413:PRINT@I," VON":NEXTI
60 FORI=448 TO 475:PRINT@I," DANIEL":NEXTI
70 FORI=512 TO 539:PRINT@I," HAENLE":NEXTI

```