

```

100 *****
110 *           GRENZE          *
120 *           VON            *
130 *           DIETER TAUBE    *
140 *           FUER            *
150 *           SCHNEIDER AKTIV  *
160 *           CPC 464/664/6128 je*
170 *****
220 REM
240 REM
245 col=1:REM bei Gr}nmonitor diese
Zeile loeschen
250 CALL &BB4E:CALL &BBFF
260 ON ERROR GOTO 270:[DISC:GOTO 28
0
270 cas=1:RESUME NEXT
280 ON ERROR GOTO 0
290 REM
300 REM allgemeine Definitionen
310 REM
320 DEFINT h-o,s,z:DEFSTR b,p
330 REM Funktionstasten als Zehnerb
lock reservieren
340 FOR i=48 TO 57:READ j:KEY DEF j
, -(j=4 OR j=20),i,i,i:NEXT
350 DATA 15,13,14,5,20,12,4,10,11,3
360 DIM x(20),y(20)
370 p=CHR$(15):PEN0=p+CHR$(0):PEN1=
p+CHR$(1):PEN2=p+CHR$(3-col):PEN3=p
+CHR$(3)
380 HALT=&BB18:BEEP=CHR$(7)
390 strich$=STRING$(30,196)
400 REM
410 REM deutsche Sonderzeichen
420 REM
430 SYMBOL AFTER 92
440 SYMBOL 92,198,56,108,198,198,10
8,56
450 SYMBOL 123,108,0,120,12,124,204
,118
460 SYMBOL 124,102,0,60,102,102,102
,60
470 SYMBOL 125,102,0,102,102,102,10
2,62
480 SYMBOL 126,12,50,50,62,50,60,48
,48
490 REM
500 REM sonstige Zeichen
510 REM
520 SYMBOL 191,24,24,8,60,90,24,36,
102 :mann$=PEN2+CHR$(191)
530 SYMBOL 192,12,16,241,222,28,36,
68,3 :tot$=PEN2+CHR$(192)
540 SYMBOL 193,60,90,126,36,153,195
,60,66:robot$(2)=PEN3+CHR$(14)+CHR$
(0)+CHR$(193)
550 SYMBOL 194,24,60,36,60,255,255,
153 :robot$(1)=PEN3+CHR$(14)+CHR$
(0)+CHR$(194)
560 SYMBOL 195,0,6,30,126,126,30,6

```

```

:gun$=PEN1+CHR$(14)+CHR$(2)+C
HR$(195)
570 SYMBOL 196,0,0,0,255
:REM Strich
580 SYMBOL 197,16,16,16,255,16,16,1
6,16 :zaun$=CHR$(197)
590 SYMBOL 198,133,72,36,184,90,45,
146,34:expl$=PEN3+CHR$(198)
600 mine$=PEN1+CHR$(207)
610 REM
620 REM Grafik- und Tonvereinbarung
en
630 REM
640 WINDOW#1,3,29,3,20:PAPER#1,0
650 WINDOW#2,1,40,22,25:PAPER#2,1
660 WINDOW#3,34,39,3,20
670 ENV 1,1,15,1,4,-1,1,6,0,1,11,-1
,2
680 ENV 3,5,3,1,15,-1,5
690 ENV 4,3,5,1,15,-1,5
700 ENV 5,1,15,1,12,-1,1
710 ENT 2,5,3,3,5,-3,3
720 ENT 3,80,10,1
730 ENT 4,5,1,15
740 ENT 5,1,10,20,5,-2,1
750 REM
760 REM GET CHAR-Routine (TXT RD CH
AR), funktioniert nur im Zustand PE
N 1
770 REM
780 FOR x=&B446 TO &B44D:READ k:POK
E x,k:NEXT
790 DATA 205,96,187,50,80,180,201
800 GCHAR=&B446:o=&B450
810 REM
840 REM Titelmanue
870 REM
880 a$=CHR$(203)+SPACE$(23)+CHR$(20
3):LOCATE 7,4
890 PRINT STRING$(25,CHR$(203)),TAB
(7)a$,TAB(7)a$,TAB(7)a$,TAB(7)STRIN
G$(25,CHR$(203))
900 a$="G R E N Z E":PLOT-5,0,
3:PRINT CHR$(23)CHR$(3)
910 MOVE 170,316:TAG:PRINT a$;:PLOT
-5,0,1:MOVE 167,316:PRINT a$;:TAGOF
F:PRINT CHR$(23)CHR$(0)
920 LOCATE 12,10:PRINT PEN3 CHR$(16
4)" Taube,Rinteln
930 LOCATE 6,21:PEN 1+col:PRINT"&CH
WIERIGKEITSGRAD (1-3): "BEEP;
940 a$=INKEY$:IF a$<"1"OR a$>"3"THE
N 940 ELSE grad=VAL(a$)
950 SOUND 2,15,0,0,1,2:FOR i=1 TO g
rad:PRINT CHR$(193)" ";:NEXT
960 LOCATE 6,23:PRINT"altes Spiel e
inladen ?
970 CALL HALT:IF NOT INKEY(45) THEN
altspiel=1:GOSUB 3950
980 LOCATE 6,23:PRINT"kurze Erl{ute

```

```

rungen ? "CHR$(7)
990 CALL HALT:IF INKEY(45)<0 THEN 1
180
1000 CLS:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,19
1010 LOCATE 1,3:PRINT PEN2"Der Fl}c
htling wird mit den Tasten des Fun
ktionstastenblocks gesteuert.
1020 LOCATE 2,8:PRINT PEN3"5"PEN1"
bedeutet "CHR$(34)"Stehenbleiben"C
HR$(34)
1030 LOCATE 2,11:PRINT PEN3"0"PEN1"
bewirkt einen riskanten, weil i.a
.
1040 PRINT" ganz zuf{llig gerich
teten Sprung
1050 LOCATE 5,14:PRINT"Ein solcher
Sprung wird genauer,"TAB(5)"wenn m
indestens 10 Bonuspunkte",TAB(5)"ge
sammelt sind.
1060 LOCATE 2,19:PRINT PEN3"A"PEN1"
Fl}chtling bleibt stehen, das","
Spiel l{uft automatisch weiter
1070 LOCATE 5,21:PRINT"(Zusatzrisik
o, Bonuspunkte)
1080 LOCATE 1,23:PRINT PEN3"DEL"PEN
1" Spiel aufgeben
1090 CALL HALT
1120 REM
1130 REM Aufbau des Spielfeldes
1140 REM
1170 REM H{ufigkeit der Minenfelder
:
1180 RANDOMIZE(TIME+100000)*20
1190 g=(11-2*grad)/100
1200 INK 1,0:PAPER 1:BORDER 0:CLS:I
NK 0,25:INK 2,13-8*col
1210 altzon=zonus(grad):CLS#1:PEN 1
1220 LOCATE 2,2:PAPER 2:PRINT STRIN
G$(29,zaun$)
1230 FOR i=3 TO 20:LOCATE 2,i:PRINT
zaun$:LOCATE 30,i:PRINT zaun$:NEXT
1240 LOCATE 2,21:PRINT STRING$(29,z
aun$)
1250 REM
1260 REM Markierungen f}r Selbstsch
u"anlagen
1270 REM
1280 PAPER 1:PEN 2:FOR i=4 TO 20 ST
EP 5-grad:LOCATE 1,i:PRINT CHR$(209
):LOCATE 31,i:PRINT CHR$(211):NEXT:
PAPER 0
1290 GOSUB 3730:REM Punktetabelle
1300 IF altspiel THEN GOSUB 3750:GO
SUB 3800:REM Spielstand ausdrucken
1310 IF zonus(grad) THEN LOCATE#3,1,
14:PAPER#1,1:PRINT#3,PEN3"BONUS
1320 REM
1330 REM Minenfelder
1340 REM
1350 FOR k=3 TO 20:FOR i=3 TO 29:IF

```

```

RAND>g THEN 1370
1360 LOCATE i,k:PRINT mine$
1370 NEXT:NEXT
1400 REM
1410 REM Aufstellung der bewegl. Fi
guren
1420 REM
1450 FOR i=0 TO 10
1460 z=AND*18+3:s=AND*27+3
1470 LOCATE s,z:CALL GCHAR:IF PEEK(
o)-32 THEN 1460
1480 y(i)=z:x(i)=s
1490 IF i=0 THEN PRINT mann$ELSE PR
INT robot$(1)
1500 NEXT
1530 REM
1540 REM Z}ge Fl}chtling
1550 REM
1580 LOCATE#2,8,2:PRINT#2,PEN0 BEEP
"WOHIN GEHST DU ?
1590 robzahl=10:runde=0
1600 REM
1610 REM Start Spielschleife
1620 REM
1630 rund=runde+1:IF INKEY(79)+1 T
HEN 2100 ELSE IF aut THEN 2400
1640 z=y(0):s=x(0):CALL &BBO9
1650 pz=INKEY$:IF pz="" THEN 1650
1660 aut=(LOWER$(pz)="a"):CLS#2
1670 ON 1-aut-(pz="5")-2*(pz="0")-3
*((pz<"0")+(pz>"9"))GOTO 1810,2410,
1720,1650,1680
1680 LOCATE#3,1,14:PAPER#1,1:PRINT#
3,PEN3"BONUS":GOTO 2410
1690 REM
1700 REM Sprung
1710 REM
1720 IF zonus(grad)>9 THEN 1750:REM
Bonuspunkte erhoeen Sicherheit
1730 x(0)=INT(RND*29)+2:y(0)=INT(RN
D*20)+2
1740 GOTO 1870
1750 x(0)=INT(RND*27)+3:y(0)=INT(RN
D*18)+3
1760 LOCATE x(0),y(0):PEN 1:CALL GC
HAR:nr=PEEK(o):IF nr<>32 THEN 1750
1770 zonus(grad)=zonus(grad)-10:alt
zon=zonus(grad):GOSUB 3850:GOTO 214
0
1780 REM
1790 REM gew{hltes Feld
1800 REM
1810 hz=VAL(pz)MOD 3
1820 y(0)=y(0)+(pz>"6")-(pz<"4")
1830 x(0)=x(0)+(hz=1)-(hz=0)
1840 REM
1850 REM Test, ob Feld begehbar
1860 REM
1870 PEN 1:LOCATE x(0),y(0):CALL GC
HAR:nr=PEEK(o)

```

```

1880 IF nr=207 THEN 1930
1890 IF nr<195 THEN 2140 ELSE 1990
1900 REM
1910 REM Fl}chtling tritt auf Mine
1920 REM
1930 LOCATE s,z:PRINT " ":i=0:GOSUB
2270
1940 LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"DU BIST
AUF EINE MINE GETRETEN !
1950 GOTO 3540
1960 REM
1970 REM Sprung in den Zaun
1980 REM
1990 LOCATE s,z:PRINT " "
2000 PAPER 2:FOR i=1 TO 12:LOCATE x
(0),y(0):PRINT PEN2 zaun$CHR$(8)PEN
0 CHR$(22)CHR$(1)CHR$(191)CHR$(22)C
HR$(0)
2010 SOUND 1,0,10,7,0,0,6
2020 LOCATE x(0),y(0):PRINT PEN2 za
un$CHR$(8)PEN0 CHR$(22)CHR$(1)CHR$(
192)CHR$(22)CHR$(0)
2030 SOUND 1,0,10,7,0,0,11:NEXT
2040 SOUND 1,0,20,7,0,0,4
2050 LOCATE#2,9,2:PRINT#2,"HOCHSPAN
NUNG !":LOCATE#2,4,3:PRINT#2,"PFFFT
...! DU BIST ASCHEN.
2060 PAPER 0:GOTO 3540
2070 REM
2080 REM Abbruch bei Pattsituation
2090 REM
2100 CLS#2:LOCATE#2,10,2:PRINT#2,"D
U GIBST AUF":GOTO 3540
2110 REM
2120 REM erlaubter Schritt
2130 REM
2140 LOCATE s,z:PRINT " ":LOCATE x(0
),y(0):PRINT mann$
2150 IF nr=32 OR nr=191 THEN 2410
2160 REM
2170 REM Roboter packt dich
2180 REM
2190 SOUND 2,47,0,0,4,4:IF nr=191 T
HEN typ=1-(i>10)
2200 LOCATE x(0),y(0):FOR i=1 TO 5:
PRINT mann$CHR$(8);:FOR j=1 TO 40:N
EXT
2210 PRINT robot$(typ)CHR$(8);:FOR
j=1 TO 40:NEXT:NEXT
2220 LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"DU WURDE
ST VON EINEM FROHEN":LOCATE#2,6,3:P
RINT#2,"COMPUTER ZERST\RT !
2230 GOTO 3540
2240 REM
2250 REM Explosion einer Mine
2260 REM
2270 LOCATE x(i),y(i):PRINT expl$
2280 FOR k=1 TO 30:NEXT
2290 SOUND 129,0,1,7,0,0,11:LOCATE
x(i),y(i):PRINT mine$;

```

```

2300 IF i=0 THEN PRINT CHR$(8)CHR$(
22)CHR$(1)tot$CHR$(22)CHR$(0)
2310 FOR k=7 TO 0 STEP-1:SOUND 1,50
0,15,k,0,0,11:NEXT
2320 RETURN
2350 REM
2360 REM Bewegung der Roboter
2370 REM
2400 zonus(grad)=zonus(grad)+1
2410 IF ss=1 THEN 3140
2420 FOR i=1 TO 10-(runde>9)*10
2430 typ=1-(i>10):GOTO 2660
2440 NEXT
2450 IF robzahl THEN 2510
2460 LOCATE#2,4,2:PRINT#2,"DU HAST
SIE VERSCHROTTET !
2470 GOTO 3460
2480 REM
2490 REM Springroboter nach dem 8.8
pielzug
2500 REM
2510 IF runde=9 THEN 2560
2520 REM
2530 REM Selbstschu"anlagen ab 13.Z
ug
2540 REM
2550 IF runde=13 THEN 3060 ELSE IF
runde=14 THEN 3100 ELSE 1630
2560 LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"Alarm wu
rde ausgelst ...
2570 robzahl=robzahl+10
2580 PEN 0:PAPER 1:FOR i=11 TO 20
2590 k=3*(i-10):LOCATE k,1:PRINT CH
R$(193)
2600 SOUND 129,78,2:FOR j=1 TO 200:
NEXT
2610 x(i)=k:y(i)=1
2620 NEXT:PAPER 0:GOTO 1630
2630 REM
2640 REM noch existierende Roboter
gehen einen Schritt
2650 REM
2660 IF x(i)=0 THEN 2440
2670 z=y(i):s=x(i)
2680 x(i)=x(i)-typ*SGN(x(i)-x(0))
2690 y(i)=y(i)-typ*SGN(y(i)-y(0))
2700 IF runde=10 AND i>10 THEN PAPE
R 1
2710 LOCATE s,z:PRINT CHR$(32):PAPE
R 0
2720 PEN 1:LOCATE x(i),y(i):CALL GC
HAR:nr=PEEK(o)
2730 PRINT robot$(typ)
2740 REM
2750 REM Pr}fung des betretenen Fel
des
2760 REM
2770 IF nr=191 THEN 2190
2780 IF nr=32 THEN 2440
2790 IF ABS(nr-193.5)>0.5 THEN 2850

```

```

2800 REM
2810 REM 2 Roboter treffen aufeinander
2820 REM
2830 SOUND 129,851,0,0,3,3
2840 LOCATE x(i),y(i):PRINT robot$(195-nr):GOTO 2950
2850 IF nr<>207 THEN 2930
2860 REM
2870 REM Roboter tritt auf Mine
2880 REM
2890 GOSUB 2270:GOTO 2950
2900 REM
2910 REM Roboter springt in den Zaun
2920 REM
2930 CALL &BCA7:SOUND 1,0,0,0,3,3,4
2940 LOCATE x(i),y(i):PEN 1:PAPER 2:PRINT zaun$:PAPER 0
2950 robzahl=robzahl-1:x(i)=0
2960 GOTO 2440
2990 REM
3000 REM Selbstschußanlagen
3040 REM einschalten
3050 REM
3060 CLS#2:SOUND 2,15,0,0,1
3070 LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"Selbstschußanlagen aktiviert"
3080 FOR i=4 TO 20 STEP 5-grad:LOCATE 2,i:PRINT gun$:NEXT
3090 PAPER 0:ss=1:GOTO 1630
3100 PAPER 1:LOCATE#2,2,2:PRINT#2,SPC(28):GOTO 3090
3110 REM
3120 REM schießt Todesautomat ?
3130 REM
3140 PEN 1:LOCATE 2,y(0):CALL GCHAR
3150 IF PEEK(o)=197 THEN 2420
3160 FOR i=3 TO x(0):LOCATE i,y(0):CALL GCHAR:n=PEEK(o)
3170 IF n=32 OR n=207 THEN 3300
3180 SOUND 1,0,0,0,1,5,3
3190 LOCATE 3,y(0):PRINT LEFT$(strich$,i-2)
3200 FOR j=1 TO 5:NEXT:LOCATE 3,y(0):PRINT SPC(i-2):LOCATE 2,y(0):PAPER 2:PRINT PEN1 zaun$:PAPER 0
3210 IF n=191 THEN 3340
3220 REM
3230 REM getroffener Roboter wird markiert durch x(k)=0
3240 REM
3250 robzahl=robzahl-1
3260 FOR k=1 TO 20:IF(y(k)-y(0))+(x(k)-i) THEN 3280
3270 x(k)=0:GOTO 3290
3280 NEXT
3290 IF robzahl THEN 2420 ELSE 2460
3300 NEXT i
3310 REM

```

```

3320 REM Abschuß durch Selbstschußanlage
3330 REM
3340 LOCATE i,y(0):PRINT tot$
3350 LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"Treffer durch";MAX(1,INT(RND*20)+31-i);"Stahtw}rfel
3360 GOTO 3540
3390 REM
3400 REM Abschlußroutinen
3440 REM Tr{ller
3450 REM
3460 gewonnen(grad)=gewonnen(grad)+1
3470 WHILE SQ(1)>127:WEND
3480 RESTORE 3500:FOR i=1 TO 7:READ j
3490 SOUND 1,j,0,0,5:NEXT:GOTO 3610
3500 DATA 159,190,179,213,239,239,239
3510 REM
3520 REM die Partei, die Partei, die hat immer recht
3530 REM
3540 verloren(grad)=verloren(grad)+1:zonus(grad)=altzon
3550 WHILE SQ(1)>127:WEND:RESTORE 3570
3560 FOR i=1 TO 11:READ j,k:SOUND 1,k,0,0,j,5:NEXT
3570 DATA 5,956,5,851,1,758,5,851,5,758,1,716,5,758,5,716,1,638,1,478,1,568
3580 REM
3590 REM neues Spiel ?
3600 REM
3610 spiele(grad)=spiele(grad)+1:GOSUB 3800
3620 LOCATE#2,2,4:PRINT#2,PEN3" **
3630 FOR i=1 TO 10:CALL &BB09:NEXT:REM Tastaturpuffer entleeren
3640 CALL HALT:IF NOT INKEY(46) THEN 4060
3650 aut=0:ss=0:CLS#2:LOCATE 3,1:PRINT PEN1 STRING$(28,CHR$(143)):PAPER#1,0:GOTO 1210
3680 REM
3690 REM Spielstand anzeigen
3700 REM
3730 PLOT 511,383,0:DRAW 128,0:DRAW 0,-319:DRAW 128,0:DRAW 0,319
3740 IF spiele(grad)>1 THEN RETURN
3750 LOCATE 34,3:PAPER 1:PRINT PEN0"GRAD";STR$(grad)
3760 MOVE 511,338:DRAW 128,0
3770 PAPER 0:RETURN
3780 REM
3790 REM
3800 PAPER 1:LOCATE 34,6:PRINT PEN3

```

```

CHR$(159) USING"####";gewonnen(grad)
d)
3810 LOCATE 34,8:PRINT PEN2 CHR$(15
4) USING"####";verloren(grad)
3820 IF gewonnen(grad)=spiele(grad)
THEN 3850
3830 IF g1=0 THEN LOCATE 34,11:PRIN
T PEN0"Siege:":g1=1
3840 LOCATE 34,13:PRINT PEN0 USING"
##.# %";gewonnen(grad)*100/spiele(g
rad)
3850 LOCATE#3,1,14:PAPER#3,1:IF zon
us(grad)=0 THEN PRINT#3,SPACE$(18):
GOTO 3870
3860 LOCATE#3,1,16:PRINT#3,PEN3 USI
NG"####";zonus(grad)
3870 PAPER 0:RETURN
3900 REM
3910 REM  altes Spiel laden
3920 REM
3950 LOCATE 1,17:PRINT CHR$(20)
3960 OPENIN"gr^1
3970 FOR i=1 TO 3:INPUT#9,gewonnen(
i),verloren(i),spiele(i),zonus(i):N
EXT
3980 CLOSEIN:RETURN
4010 REM
4020 REM  Spielstand speichern
4030 REM
4060 WINDOW SWAP 0,2:CLS:LOCATE 5,3
:PRINT"ERGEBNIS SPEICHERN ?"BEEP
4070 CALL HALT:IF NOT INKEY(46) THEN
4120
4080 IF cas THEN CLS:PRINT:PRINT PE
N2"Kassette einlegen, Banduhr notie
ren !"BEEP:CALL HALT
4090 OPENOUT"gr^1
4100 FOR i=1 TO 3:PRINT#9,gewonnen(
i),verloren(i),spiele(i),zonus(i):N
EXT
4110 CLOSEOUT
4120 CALL &BBFF:MODE 1:PEN 1:PAPER
0:END

```