

```

100 '*****
120 '*          PUNKTEZAHLER          *
130 '*          VON                    *
140 '*          OLAF BARTSCH          *
150 '*          FUER                    *
160 '*          SCHNEIDER AKTIV        *
170 '*          CPC 664/6128          *
180 '*****
210 '
220 '**** Initialisierung ****
230 DIM groza$(10),schreib$(10)
240 GOSUB 1790'Grosse Zahlen und Umlaute
250 EVERY 5 GOSUB 1740
260 GOSUB 1760
270 MODE 2:WINDOW 1,80,1,23:WINDOW#1,1,8
0,25,25:MOVE 0,16:DRAW 640,16
280 zeis="0123456789- ":zeis="012345678
9 "
290 '
300 '**** Beginn ****
310 PRINT TAB(30)CHR$(24) " Punktezaehler
"CHR$(24):PAPER#1,1:PEN#1,0:CLS#1
320 LOCATE 1,4:PRINT"Das Programm dient
der Verrechnung der Spielpunkte von bis
zu 10 Spielern.
330 azsp=3:spe=0:ezah=15000:b=7:bg=260:G
OSUB 1350
340 LOCATE 1,20:PRINT"Sollen die Werte g
eändert werden (J/N) ?"
350 PRINT#1,"Bitte entsprechende Taste t
ippen"
360 WHILE INKEY$(">"):WEND
370 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$="n"THEN 710
ELSE IF a$(">")j"THEN 370
380 '
390 '***** Werte aendern *****
400 CLS:PRINT TAB(26)CHR$(24) " Ändern de
r 'Spielregeln' "CHR$(24)
410 b=1:bg=352:GOSUB 1360'** Anzeigen de
r Werte
420 '
430 '*** Spielende aendern ***
440 LOCATE 10,16:PRINT"Geändert wird :
SPIELENDE."
450 PRINT#1,"Bitte mit '"CHR$(242)'" und
'"CHR$(243)'" wählen, dann <RETURN> tip
pen."
460 LOCATE 35,5:IF spe=0 THEN PRINT"Erre
ichen der Höchstpunktzahl":LOCATE 13,7:P
RINT"Höchstpunktzahl = ";ELSE IF spe=1 T
HEN PRINT"Anzahl der Runden          "
:LOCATE 13,7:PRINT"Rundenzahl          ";
470 IF INKEY(8)=0 THEN spe=0:GOTO 460 EL
SE IF INKEY(1)=0 THEN spe=1:GOTO 460 EL
SE IF INKEY(18)=0 THEN 500 ELSE 470
480 '
490 '*** Hoechstpunkt-/Rundenzahl aender
n ***
500 LOCATE 10,16:PRINT"Geändert wird :
";IF spe=0 THEN PRINT"HÖCHSTPUNKTZAHL"E

```

```

LSE PRINT"RUNDENZAHL          "
510 CLS#1:PRINT#1,"Den gewünschten Wert
(1-70000) eingeben oder mit <RETURN> den
alten übernehmen.
520 WINDOW#2,28,38,20,PAPER#2,1:PEN#2
,0:CLS#2:WHILE INKEY$(">"):WEND:LINE INPU
T#2,"",i$:PAPER#2,0:PEN#2,1:IF i$=" "THEN
i$=STR$(ezah)ELSE IF LEN(i$)>5 THEN 520
530 i=VAL(i$):IF i<1 OR i>70000 THEN 520
ELSE ezah=i:LOCATE 31,7:PRINT ezah" "
540 '*** Spielerzahl aendern ***
550 LOCATE 10,16:PRINT"Geändert wird :
SPIELERZAHL          "
560 CLS#1:PRINT#1,"Mit "CHR$(240)" und "
CHR$(241)" die Spielerzahl bestimmen, mi
t <RETURN> übernehmen."
570 PAPER#2,1:PEN#2,0:CLS#2:WHILE INKEY$
(">"):WEND:LOCATE#2,5,1
580 LOCATE#2,5,1:PRINT#2,azsp:FOR wart=
1 TO 150:NEXT
590 IF INKEY(8)=0 AND azsp<10 THEN azsp=
azsp+1:GOTO 580 ELSE IF INKEY(2)=0 AND a
zsp>1 THEN azsp=azsp-1:GOTO 580 ELSE IF
INKEY(18)=0 THEN 600 ELSE 590
600 PAPER#2,0:PEN#2,1:LOCATE 32,9:PRINT
azsp
610 '
620 WINDOW#2,1,80,13,23:CLS#2:CLS#1
630 LOCATE 10,16:PRINT"Soll noch einmal
korrigiert werden (J/N) ?"
640 PRINT#1,"Bitte entsprechende Taste t
ippen"
650 WHILE INKEY$(">"):WEND
660 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$="n"THEN 710
ELSE IF a$(">")j"THEN 660
670 GOTO 400
680 '
690 '*** Namen der Spieler erfassen ***
700 '**** Bildschirm ****
710 MODE 2:WINDOW 1,80,1,22:WINDOW#1,1,8
0,23,25:WINDOW#2,1,80,3,22:WINDOW#3,10,7
0,7,17:MOVE 0,48:DRAW 640,48
720 MOVE 0,2:DRAW 638,2,1:DRAW 638,398:M
OVE 636,2:DRAW 636,398:DRAW 2,398:DRAW 2
,2:MOVE 4,2:DRAW 4,398
730 LOCATE 30,2:PRINT CHR$(24) " Spieler
erfassen "CHR$(24):CLS#1
740 LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Bitte Namen de
r Spieler eingeben (1..15 Zeichen lang).
"
750 PRINT#1,"Wenn in einer Namenszeile d
as Zeichen + vorkommt oder ein 'und', da
nn wird          dieser Name als Gruppe beha
ndelt (wird z.B. mit 'Ihr' angesprochen)
."
760 LOCATE 2,5:PRINT" Wie heißen die Spi
eler ?"
770 '**** Eingabe ****
780 CLS#3:DIM p(azsp):DIM sp$(azsp):FOR
p=1 TO azsp

```

```

790 LOCATE#3,1,p:PRINT#3,SPACE$(60):LOCA
TE#3,1,p:PRINT#3,"Spieler"p": ";WHILE I
NKEY$(<)"":WEND:LINE INPUT#3,"",sp$(p):IF
sp$(p)=""THEN 790 ELSE sp$(p)=LEFT$(sp$
(p),15)
800 NEXT
810 '
820 '*** Bildschirm vorbereiten ***
830 CLS
840 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(80,127);:FO
R s=1 TO 22:LOCATE 1,s:PRINT CHR$(127);C
HR$(127);:NEXT:LOCATE 1,22:PRINT STRING$
(79,127);:FOR s=1 TO 22:LOCATE 79,s:PRIN
T CHR$(127);CHR$(127);:NEXT
850 MOVE 0,48:DRAW 640,48:LOCATE 1,1
860 LOCATE 32,1:PRINT" Punktezahl "
870 MOVE 16,62:DRAW 610,0:DRAW 0,320:D
RAW 610,0:DRAW 0,320:MOVE 15,62:DRAW 6
10,0:DRAW 0,320:DRAW 610,0:DRAW 0,-
320:WINDOW 4,77,3,21:CLS#1
880 LOCATE 1,1:PRINT"Spieler:":LOCATE 50
,1:PRINT"Gesamtpunkte:":FOR p=1 TO azsp:
LOCATE 1,p+3:PRINT sp$(p):LOCATE 50,p+3:
PRINT groza$(0):NEXT
890 rdz=0
900 LOCATE 15,1:PRINT"Punkte der aktuell
en Runde:":LOCATE 1,17:PRINT"Rundenzahl
":rdz;:LOCATE 40,17:PRINT"Gespielt wird
bis:"ezah;:IF spe=0 THEN PRINT"Punkte"EL
SE PRINT"Runden"
910 PRINT#1," Zugelassene Zeichen: "zei
$". Vorzeitiges Ende: <CTRL>+<COPY>
920 LOCATE#1,1,2:PRINT#1," Zwischenergeb
nis addieren: <+>. Zeichen löschen: <DEL
>, Monitor hell/dunkel- schalten: <CL
R>. Punkte übergeben und beenden einer R
unde: <CTRL>+<R>."
930 FOR p=1 TO azsp:LOCATE 25,p+3:PRINT"
0 ":NEXT
940 '
950 '**** Punkte eingeben ****
960 xc=25:yc=4:spn=1:FOR p=1 TO azsp:p(p
)=0:as=1:NEXT:LOCATE xc,yc
970 CURSOR 1'bei CPC464 mit CALL. &BB8A e
rsetzen
980 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 980
990 IF a$="p"AND as>1 THEN as=as-1:yc=yc
-1:LOCATE xc,yc
1000 IF a$="q"AND as<azsp THEN as=as+1:y
c=yc+1:LOCATE xc,yc
1010 IF a$="r"AND xc>25 THEN xc=xc-1:LOC
ATE xc,yc
1020 IF a$="s"AND xc<29 THEN xc=xc+1:LOC
ATE xc,yc
1030 IF a$=CHR$(127)AND xc>25 THEN xc=xc
-1:LOCATE xc,yc:PRINT" ";LOCATE xc,yc
1040 IF a$="-"THEN LOCATE 24,yc:PRINT"--
":LOCATE xc,yc
1050 IF INKEY(9)=128 THEN GOSUB 1280:GOT
O 1500

```

```

1060 IF INSTR(ezei$,a$)<>0 AND xc<=29 TH
EN xc=xc+1:PRINT a$;LOCATE xc,yc
1070 IF INKEY(18)=0 THEN xc=25:LOCATE xc
,yc:IF as<azsp THEN yc=yc+1:as=as+1:LOCA
TE xc,yc
1080 IF a$=""THEN GOSUB 1130
1090 IF INKEY(50)=128 THEN GOSUB 1280
1100 GOTO 980
1110 '
1120 '*** Addieren ***
1130 GOSUB 1240:p1=w:LOCATE 24,yc:PRINT"
+0 ":xc=25:LOCATE xc,yc
1140 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 1140
1150 IF a$="r"AND xc>25 THEN xc=xc-1:LOC
ATE xc,yc
1160 IF a$="s"AND xc<29 THEN xc=xc+1:LOC
ATE xc,yc
1170 IF a$=CHR$(127)AND xc>25 THEN xc=xc
-1:LOCATE xc,yc:PRINT" ";LOCATE xc,yc
1180 IF a$="-"THEN LOCATE 24,yc:PRINT"--
":LOCATE xc,yc
1190 IF INSTR(ezei$,a$)<>0 AND xc<=29 TH
EN xc=xc+1:PRINT a$;LOCATE xc,yc
1200 IF INKEY(18)=0 THEN GOSUB 1240:zp=p
1+w:LOCATE 24,yc:PRINT STR$(zp);" ";
xc=25:LOCATE xc,yc:RETURN
1210 GOTO 1140
1220 '
1230 '*** Vom Monitor lesen ***
1240 w=0:w$="":FOR p=24 TO 29:LOCATE p,y
c:w$=w$+COPYCHR$(#0):NEXT:IF (w$<>)+
"AND w$<>"-")THEN w=VAL(w$):RETURN
ELSE RETURN
1260 '
1270 '*** Neue Runde ***
1280 rdz=rdz+1:yc=4:FOR as=1 TO azsp:GOS
UB 1240:p(as)=p(as)+w:GOSUB 1440:LOCATE
24,yc:PRINT" 0 ";LOCATE 50,yc:PRINT
schreib$(as):IF p(as)>ezah AND spe=0 THE
N g(as)=1:hp=1
1290 yc=yc+1:NEXT:IF hp=1 THEN hp=0:GOTO
1500
1300 xc=25:yc=4:as=1:LOCATE xc,yc
1310 LOCATE 1,17:PRINT"Rundenzahl:":rdz;:
IF rdz>ezah AND spe=1 THEN 1500
1320 LOCATE xc,yc:RETURN
1330 '
1340 '**** 'Spielregeln' zeigen ****
1350 LOCATE 1,b:PRINT"Es gelten folgende
'Spielregeln':"
1360 MOVE 80,bg-120:DRAW 440,0:DRAW 0,
120:DRAW 440,0:DRAW 0,-120
1370 LOCATE 13,b+4:PRINT"Ende des Spiels
durch ";IF spe=0 THEN PRINT"Erreichen
der Höchstpunktzahl"ELSE IF spe=1 THEN P
RINT"Anzahl der Runden"
1380 LOCATE 13,b+6:IF spe=0 THEN PRINT"H
öchstpunktzahl = ";ELSE PRINT"Rundenzahl
= ";
1390 PRINT ezah

```

```

1400 LOCATE 13,8:PRINT"Anzahl der Spiele:azsp
1410 RETURN
1420 '
1430 '*** Grosse Zahlen ***
1440 schreib$(as)="" :hilf$=STR$(p(as)):IF LEFT$(hilf$,1)="-" THEN schreib$(as)=CHR$(146)+CHR$(147)
1450 FOR k=2 TO LEN(hilf$):schreib$(as)=schreib$(as)+groza$(VAL(MID$(hilf$,k,1))):NEXT
1460 WHILE LEN(schreib$(as))<12:schreib$(as)=" "+schreib$(as):WEND
1470 RETURN
1480 '
1490 '*** Gewinner ermitteln ***
1500 FOR k=1 TO azsp:spa$(k)=sp$(k):pa(k)=p(k):NEXT:FOR k=1 TO azsp-1
1510 g=k
1520 FOR j=k+1 TO azsp
1530 IF p(j)>p(g) THEN g=j
1540 NEXT
1550 IF g>k THEN p=p(k):p(k)=p(g):p(g)=p(k):sp$=sp$(k):sp$(k)=sp$(g):sp$(g)=sp$
1560 NEXT
1570 FOR j=1 TO azsp:IF spa$(j)=sp$(1) AND pa(j)=p(1) THEN as=j
1580 NEXT
1590 '
1600 '**** Sieger bekanntgeben ****
1610 SPEED INK 2,2:BORDER 15,18:WINDOW#4,4,76,18,20
1620 si$=" Herzlichen Glückwunsch, "+sp$(1)+SPACE$(15-LEN(sp$(1)))
1630 IF INSTR(sp$(1)," und ")<>0 OR INSTR(sp$(1),"+" )<>0 THEN si$=si$+", Ihr habt gewonnen! " ELSE si$=si$+", Du hast gewonnen! "
1640 CURSOR 0:LOCATE 22,15:PRINT"Gespielt wurde bis"ezahj:IF spe=0 THEN PRINT"Punkte" ELSE PRINT"Runden":'bei CPC464 CURSOR 0 mit CALL &BB8D ersetzen
1650 LOCATE 1,as+3:PRINT CHR$(24)sp$(1)CHR$(24):CLS#4:LOCATE#4,1,4:IF azsp>1 THEN PRINT#4," 2. Platz: "sp$(2)".":IF azsp>2 THEN LOCATE#4,60-LEN(sp$(3)),3:PRINT#4," 3. Platz: "sp$(3)".":
1660 CLS#1:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Noch ein Spiel (j=ja mit gleichen Spielern / a=ja mit anderen Spielern / n=nein) ?"
1670 CURSOR 0:CLEAR INPUT:LOCATE#1,30,2:as$="" :WHILE as$="" :as$=INKEY$:si$=RIGHT$(si$,1)+LEFT$(si$,LEN(si$)-1):LOCATE#4,5,1:PRINT#4,CHR$(24)si$CHR$(24):WEND'bei CPC464 CURSOR 0 mit CALL &BB8D ersetzen
1680 BORDER 13:as$=UPPER$(as)
1690 IF as$="J" THEN CLS:GOTO 870 ELSE IF as$="A" THEN RUN 190
1700 IF as$="N" THEN MODE 2:PRINT CHR$(24)

```

```

" *** Ende *** "CHR$(24):GOSUB 1760:END
1710 BORDER 15,18:GOTO 1670
1720 '
1730 '*** Dunkelschaltung ***
1740 IF NOT INKEY(16) THEN INK 0,0:INK 1,0:BORDER 0:FOR wart=1 TO 500:NEXT:as$=INKEY$:WHILE INKEY$="" :WEND:GOSUB 1760:FOR wart=1 TO 300:NEXT
1750 RETURN
1760 INK 1,0:INK 0,13:BORDER 13:RETURN
1770 '
1780 '**** Grosse Zahlen ****
1790 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 148,63,240,240,240,240,63,0
1800 SYMBOL 149,248,30,30,30,30,30,248,0
1810 SYMBOL 150,3,15,3,3,3,3,63,0
1820 SYMBOL 151,192,192,192,192,192,192,252,0
1830 SYMBOL 152,7,30,0,7,30,30,31,0
1840 SYMBOL 153,240,60,60,240,0,12,252,0
1850 SYMBOL 154,7,28,0,3,0,28,7,0
1860 SYMBOL 155,240,60,60,240,60,60,240,0
1870 SYMBOL 156,3,15,60,240,255,0,31,0
1880 SYMBOL 157,240,240,240,240,252,240,252,0
1890 SYMBOL 158,63,60,60,63,0,60,15,0
1900 SYMBOL 159,252,60,0,240,60,60,240,0
1910 SYMBOL 160,15,60,60,63,60,60,15,0
1920 SYMBOL 161,240,60,0,240,60,60,240,0
1930 SYMBOL 162,63,60,0,0,3,3,3,0
1940 SYMBOL 163,252,60,60,240,192,192,192,0
1950 SYMBOL 164,15,60,60,15,60,60,15,0
1960 SYMBOL 165,240,60,60,240,60,60,240,0
1970 SYMBOL 166,15,60,60,15,0,60,15,0
1980 SYMBOL 167,240,60,60,252,60,60,240,0
1990 SYMBOL 147,0,0,0,254,254,0,0,0
2000 groza$(0)=CHR$(148)+CHR$(149)
2010 groza$(1)=CHR$(150)+CHR$(151)
2020 groza$(2)=CHR$(152)+CHR$(153)
2030 groza$(3)=CHR$(154)+CHR$(155)
2040 groza$(4)=CHR$(156)+CHR$(157)
2050 groza$(5)=CHR$(158)+CHR$(159)
2060 groza$(6)=CHR$(160)+CHR$(161)
2070 groza$(7)=CHR$(162)+CHR$(163)
2080 groza$(8)=CHR$(164)+CHR$(165)
2090 groza$(9)=CHR$(166)+CHR$(167)
2100 '**** Umlaute ****
2110 '***** Die Zeilen 2100-2160 muessen nicht eingegeben werden, wenn schon ein eigener DIN-Zeichensatz geladen ist.
2120 SYMBOL 48,124,198,198,198,198,198,124'0 ohne Querstrich (keine Verwechslung mit 8 moeglich)
2130 SYMBOL 91,102,24,60,102,126,102,102
2140 SYMBOL 92,102,24,60,102,102,60,24
2150 SYMBOL 93,102,0,102,102,102,102,60

```

2160 SYMBOL 123, 108, 0, 120, 12, 124, 204, 122  
2170 SYMBOL 124, 0, 102, 0, 60, 102, 102, 60  
2180 SYMBOL 125, 0, 102, 0, 102, 102, 102, 62  
2190 SYMBOL 126, 60, 102, 102, 124, 102, 102, 1  
24, 96  
2200 RETURN