

```
10 REM ***** PUNKTEFREZZER *****
20 REM Copyright 1985 by Berthold Freier und IDEA Verlag GmbH
40 GOSUB 10000 : GOSUB 2000 : GOTO 200
100 ***** UP Punktefresser *****
110 FOR M=1 TO EL-1
120 X=FIX(W(M))
130 Y=ROUND((W(M)-FIX(W(M)))*100)
140 LOCATE X,Y : PRINT CHR$(233)
150 A(X,Y)=3
160 NEXT M : RETURN
200 REM ***** Punkte *****
210 FOR ss= 1 TO 6 : GOSUB 220 : NEXT ss : GOTO 300
220 REM ***** Punktzeichnung *****
230 K=INT(RND*34)+4
240 L=INT(RND*19)+4
```

```

250 IF A(K,L)=3 THEN GOTO 230 ELSE A(K,L)=2
260 LOCATE K,L : PEN 1 : PRINT CHR$(231)
270 RETURN
300 REM ***** Zugeingabe *****
310 HI=FIX(W(1))
320 HJ=ROUND((W(1)-FIX(W(1)))*100)
330 C$=INKEY$:IF C$="" THEN GOTO 330
340 IF C$="Q" THEN GOTO 800
350 C=VAL(C$)
360 IF C=1 THEN HI=HI-1:HJ=HJ+1:GOTO 450
370 IF C=3 THEN HI=HI+1:HJ=HJ+1:GOTO 450
380 IF C=9 THEN HI=HI+1:HJ=HJ-1:GOTO 450
390 IF C=7 THEN HI=HI-1:HJ=HJ-1:GOTO 450
400 IF C=2 THEN HJ=HJ+1: GOTO 450
410 IF C=8 THEN HJ=HJ-1: GOTO 450
420 IF C=4 THEN HI=HI-1: GOTO 450
430 IF C=6 THEN HI=HI+1: GOTO 450
440 IF C=5 THEN GOTO 330
450 I=HI : J=HJ
500 REM ***** Zugpruefung *****
510 IF A(I,J)=1 OR A(I,J)=3 THEN GOTO 520 ELSE GOTO 540
520 GOSUB 1100 : CA=CA+1 : LOCATE 37,1: PRINT CA
530 IF CA>5 THEN GOTO 800 ELSE GOTO 300
540 IF A(I,J)<>2 THEN GOTO 660
550 GOSUB 1000 : EL=EL+2 : SC=SC+10 :LOCATE 11,1: PRINT SC : S=S-1 : GOSUB 220
560 FOR mm=EL TO 3 STEP -1
570 W(mm)=W(mm-2) : NEXT mm : PEN 3
580 W(2)=I+J/100 : LOCATE I,J : PRINT CHR$(233) : A(I,J)=3
590 N=INT(RND(1)*3)-1
600 O=INT(RND(1)*3)-1
610 I=I+N
620 J=J+O
630 IF A(I,J)=1 OR A(I,J)=3 THEN I=I-N : J=J-O : GOTO 590
640 W(1)=I+J/100
650 LOCATE I,J : PRINT CHR$(233) : A(I,J)=3
660 FOR nn=EL TO 2 STEP -1
670 W(nn)=W(nn-1)
680 NEXT nn: PEN 3
690 W(1)=I+J/100
700 LOCATE I,J : PRINT CHR$(233)
710 A(I,J)=3 : E=W(EL)
720 P=FIX(E)
730 Q=ROUND((E-FIX(E))*100)
740 LOCATE P,Q : PRINT CHR$(128)
750 A(P,Q)=0 : GOTO 300
800 REM ***** Schlussanzeige *****
810 CLS : GOSUB 1200 : BORDER 1 : INK 0,1 : INK 1,24 : INK 2,20
820 LOCATE 6,5:PEN 2:PRINT "Das Spiel ist beendet !"
830 LOCATE 3,8 : PRINT "Du hast ";SC;" Punkte erreicht !"
840 LOCATE 1,16 : PRINT "Willst Du es noch einmal versuchen ?"
850 LOCATE 12,18 : PRINT "( J / N )"
860 E$=INKEYS : IF E$="" THEN GOTO 860
870 E$=UPPER$(E$)
880 IF E$="J" THEN RUN
890 IF E$="N" THEN LOCATE 7,20 : PEN 3
900 PRINT "Auf Wiedersehen !"
910 FOR n=1 TO 1000 : NEXT n :CLS : PEN 1: END
1000 REM ***** Punkt gefressen *****
1010 SOUND 1,358,25
1020 SOUND 1,284,25
1030 SOUND 1,239,25
1040 SOUND 1,179,25
1050 SOUND 1,213,25
1060 SOUND 1,239,50
1070 RETURN
1100 REM ***** Kollision *****
1110 SOUND 1,239,30
1120 SOUND 1,246,15
1130 SOUND 1,284,15

```

```

1140 SOUND 1,246,30
1150 SOUND 1,284,15
1160 SOUND 1,319,15
1170 SOUND 1,284,60
1180 SOUND 1,358,30
1190 RETURN
1200 REM ***** Spielende *****
1210 SOUND 1,246,25
1220 SOUND 1,213,25
1230 SOUND 1,239,25
1240 SOUND 1,246,25
1250 SOUND 1,284,25
1260 SOUND 1,319,25
1270 SOUND 1,319,25
1280 SOUND 1,284,50
1290 SOUND 1,319,50
1300 RETURN
2000 REM ***** Spielanleitung *****
2010 CLS : MODE 1 : S=0
2020 LOCATE 8,1 :PEN 3: PRINT "P U N K T E F R E S S E R":PEN 1
2030 LOCATE 1,3
2040 PRINT "Bei diesem Spiel bist Du der Bandwurm , der versuchen muß, so viele
der Punkte wie möglich zu fressen."
2050 PRINT : PRINT "Dabei wirst Du natürlich immer länger."
2060 PRINT : PRINT "Außerdem darfst du weder mit dem Rand noch mit Dir selbst
in Berührung kommen,nach 6 Kollisionen wird das Spiel enden."
2070 PRINT : PRINT "Die Steuerung erfolgt über den Zehner- block mit 1 bis 4 un
d 6 bis 9 , die 5 stoppt Dich , und Q beendet das Spiel."
2080 PRINT:PRINT "Ich wünsche Dir viel Glück !"
2090 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT "Bitte eine Taste drücken !":PEN 1
2100 f$=INKEY$
2110 IF f$="" THEN GOTO 2100
2120 DIM A(40,25),W(255)
2130 BORDER 14 : INK 0,14
2140 INK 1,9 : INK 2,26
2150 RANDOMIZE TIME
2200 REM ***** Spielfeld *****
2210 CLS : PEN 2
2220 FOR p=2 TO 39
2230 A(p,2)=1 : A(p,24)=1
2240 LOCATE p,2 : PRINT CHR$(238)
2250 LOCATE p,24 : PRINT CHR$(238)
2260 NEXT p
2270 FOR r=3 TO 23
2280 A(2,r)=1 : A(39,r)=1
2290 LOCATE 2,r : PRINT CHR$(238)
2300 LOCATE 39,r : PRINT CHR$(238)
2310 NEXT r
2320 LOCATE 3,1 : PRINT "Punkte:";SC
2330 LOCATE 24,1 : PRINT "Kollisionen:";CA
2400 REM ***** Initialisierung *****
2410 FOR I= 3 TO 38 : FOR J=3 TO 23
2420 A(I,J)=0
2430 NEXT J : NEXT I
2440 EL=18 : PEN 3
2450 K=INT(RND*21)+4
2460 L=INT(RND*10)+4
2470 W(1)=K+L/100
2480 FOR s=2 TO 10
2490 W(s)=W(s-1)+1
2500 NEXT s
2510 FOR u=11 TO EL
2520 W(u)=W(u-1)+0.01 : NEXT u : GOSUB 110 : RETURN

```