```
13D8   10 01 01 01 01 04 01 05   =0065
13E0   01 08 01 01 01 01 0D 01   =0086
13E8   01 01 01 04 01 05 01 08   =0080
13F0   01 01 01 01 00 28 43 29   =0417
13F8   20 31 39 38 36 0D 0D 20   =04C4
1400   20 20 20 20 20 20 20 20   =0480
1408   20 20 20 20 20 20 20 20   =0480
1410   42 59 0D 0D 20 20 20 20   =048F
1418   20 20 20 20 20 20 20 20   =0480
1420   4A 4F 41 43 48 49 4D 20   =08F0
1428   53 54 4F 4C 54 45 00 00   =065A
1430   00 FF 01 01 01 00 00 00   =020A
1438   00 01 85 86 87 88 00 00   =097C
1440   93 90 20 20 20 20 20 20   =05D3
1448   20 20 20 20 20 20 20 47   =05B8
1450   41 4D 45 20 4F 46 20 4C   =0899
1458   49 46 45 0D 0D 20 20 20   =04B9
1460   20 20 20 20 20 20 20 20   =0480
1468   4E 41 43 48 20 4A 2E 48   =0897
1470   2E 20 43 4F 4E 57 41 59   =0A92
1478   0D 0D 0D 20 20 20 20 20   =040E
1480   20 20 20 20 20 20 20 41   =0588
1488   4E 4C 45 49 54 55 4E 47   =0AD5
1490   0D 0D 20 20 20 12 1C 46   =0507
1498   31 92 90 20 20 20 20 20   =06C5
14A0   46 41 53 54 2D 4D 4F 44   =0A09
14A8   55 53 0D 0D 20 20 20 12   =0426
14B0   1C 46 32 92 90 20 20 20   =08F6
14B8   20 20 53 54 45 50 2D 4D   =0985
14C0   4F 44 55 53 0D 0D 20 20   =0591
14C8   20 12 1C 46 33 92 90 20   =0B0B
14D0   20 20 20 20 53 54 4F 50   =0980
14D8   0D 0D 20 20 20 12 1C 48   =0517
14E0   45 4C 50 92 90 20 20 20   =0985
14E8   4E 45 55 45 20 45 49 4E   =0998
14F0   47 41 42 45 0D 0D 20 20   =0512
14F8   20 12 1C 53 50 41 43 45   =08F7
1500   92 90 20 20 53 54 45 50   =0A8C
1508   2D 54 41 53 54 45 0D 0D   =06E9
1510   20 20 20 12 1C 20 2A 20   =047A
1518   92 90 20 20 20 20 53 45   =085F
1520   54 5A 45 4E 0D 0D 20 20   =057E
1528   20 12 1C 44 45 4C 92 90   =0D47
1530   20 20 20 20 4C 4F 45 53   =0911
1538   43 48 45 4E 0D 0D 0D 20   =04C4
1540   20 20 20 20 20 20 20 53   =0618
1548   54 41 52 54 20 4D 49 54   =0A29
1550   20 12 1C 46 31 92 90 00   =0A01
1558   A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0   =1680
1560   A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 AE   =16F0
1568   A0 87 85 8E 85 92 81 94   =13A1
1570   89 8F 8E A0 A0 A0 A0 A0   =1611
1578   00 01 02 28 2A 50 51 52   =0821
1580   00 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0   =15E0
1588   A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 98   =1640
1590   BD A0 A0 A0 A0 A0 A0 99   =1665
1598   BD A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0   =169D
15A0   A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0   =1680
```

Listing 2. »LIFE« für den C16. (Schluß)

Gefräßige Riesenschlange

Stillen Sie den Hunger einer nimmersatten Schlange. Aber es ist Vorsicht geboten, denn sie frißt auch sich selbst!

Sie schlüpfen bei diesem bekannten Spiel in die Rolle einer Schlange, die einen schier unstillbaren Hunger auf grüne Äpfel hat (siehe Bild). Nach jedem verspeisten Kernobst wächst die Schlange etwas. Dadurch wird es im Spielverlauf immer schwieriger, an sich selbst vorbeizukommen. Auch die Mauer, die das Spielfeld eingrenzt, ist ungenießbar. Für jeden gescheiterten Versuch wird Ihnen ein Leben abgezogen. Sie haben insgesamt fünf Versuche, um in die nächsthöhere Spielstufe zu gelangen. Hierzu müssen Sie aber eine bestimmte Schlangenlänge erreichen, die mit dem Schwierigkeitsgrad wächst. Als Belohnung erhalten Sie einen Punktebonus, der von der erreichten Länge abhängt, und ein weiteres Leben. Allerdings wird in jeder neuen Spielphase auch der Schwierigkeitsgrad erhöht. »Snake« ist also ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für reaktionsschnelle Spieler.

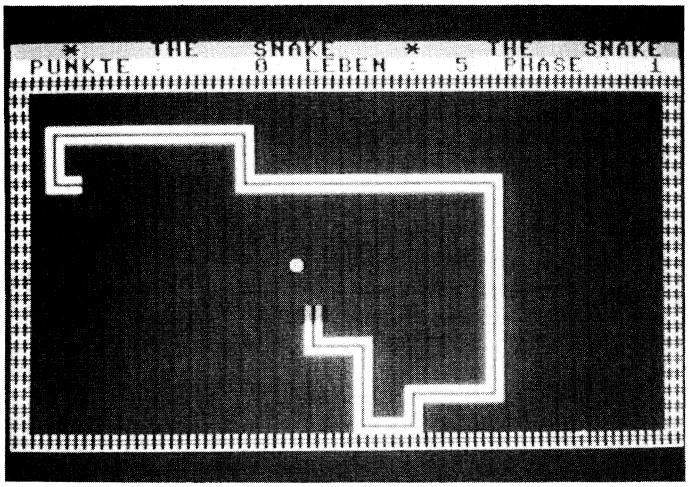

Bild. Spielsituation bei »Snake«. Die Schlange muß trotz wachsender Länge alle Äpfel fressen und darf sich weder über den eigenen Schwanz fahren noch gegen die Mauer stoßen.

Eingabe des Programms:

Bei der Programmierung des Spiels wurde ausgenutzt, daß sich der Joystick auch mit GET abfragen läßt. Deshalb kann anstelle eines Joysticks auch die Tastatur zur Eingabe genutzt werden. Ändern Sie hierzu bitte die Zeilen 1290 bis 1320 (Listing) entsprechend, und Sie können nun beispielsweise auch die Cursor-Tasten für die Steuerung der Schlange verwenden. Dabei steht M$ in der Zeile 1290 für »hoch«, in 1300 für »rechts«, in 1310 für »runter« und in 1320 für »links«.

(Alexander Jung/kn)

```
1000 REM +-----------------------------+
1010 REM !                             !
1020 REM ! SNAKE        1986 BY A.JUNG !
1030 REM !                             !
1040 REM !  DATASETTENBENUTZUNG NACH   !
1050 REM !  JEDEM PROGRAMMSTART ERST   !
1060 REM !  NACH EINGABE VON:          !
1070 REM !                             !
1080 REM !   SYS 819 [CR]              !
1090 REM !                             !
1100 REM !  SONST SYSTEMABSTURZ !!!!   !
1110 REM !                             !
1120 REM +-----------------------------+
1130 IF KN=0 THEN GOSUB 2340
1135 IF KN=1 THEN PRINT "{CLR,CTRL+N,WHITE}": CO
     LOR 0,1: COLOR 4,1: GOSUB 2450
1140 :
1150 REM INITIALISIERUNG
1160 :
1170 COLOR 0,3,3: COLOR 1,8,7: COLOR 4,6,3
1180 DIM PO(DI),HI$(8,5): VOL 8: PU=0: PH=1: WO=
     5: RESTORE 2610
1190 FOR T1=0 TO 8: FOR T2=0 TO 5: READ HI$(T1,T
     2): IF HI$(T1,T2)="-1" THEN T2=6
1200 NEXT T2,T1: PU=-10
1210 FOR T=819 TO 871: READ A$: POKE T,DEC(A$):
     NEXT
1220 GOSUB 1780
1230 GOSUB 1970: PO=4012: PA=0: PE=0: L=5: R=-40
     : V=R: PO(0)=PO: SP=0: POKE 239,0
1240 :
1250 REM HAUPTSCHLEIFE
1260 :
1270 POKE PO,215: POKE PO-1024,PEEK(65282): SOUN
     D 3,1000,2
1280 V=R: GET A$
1290 IF A$="5" THEN R=-40
1300 IF A$="6" THEN R=1
1310 IF A$="R" THEN R=40
1320 IF A$="D" THEN R=-1
1330 IF ABS(R)>20 THEN POKE PO,221: ELSE POKE PO
     ,192
1340 IF R=V THEN 1410
1350 IF R=-V THEN 1560
1360 IF SGN(R)<>SGN(V) THEN 1390
1370 IF R>V THEN POKE PO,238: ELSE POKE PO,237
1380 GOTO 1400
1390 IF SGN(R)=1 THEN POKE PO,240: ELSE POKE PO,
     253
1400 V=R
1410 PO=PO+R: PA=PA+1: IF PA>DI THEN PA=0
1420 IF PA=PE THEN POKE 3171,96: POKE PO(PE),32:
      PE=PA+1: SP=1: IF PE>DI THEN PE=0
1430 PO(PA)=PO: POKE PO-1024-V,102: IF PEEK(PO)<
     >32 THEN 1500
1440 IF L=>0 AND SP=0 THEN L=L-1: GOTO 1270
1450 POKE PO(PE),32: PE=PE+1: IF PE>DI THEN PE=0
1460 GOTO 1270
1470 :
1480 REM HINDERNISUEBERPRUEFUNG
1490 :
1500 HI=PEEK(PO)
1510 IF HI=81 THEN SOUND 3,400,6: GOSUB 1970: GO
     TO 1270
1520 IF HI=96 THEN 1700
1530 :
1540 REM SCHLANGE GEHT EIN
1550 :
1560 POKE PO,215: SOUND 3,800,3000
1570 FOR T=89 TO 0 STEP -1
1580 VOL T/10: POKE PO-1024,RND(1)*256
1590 NEXT : SOUND 3,0,0: Q2=.00001
1600 IF PA<PE THEN QQ=(DI-PE+PA): ELSE QQ=(PA-PE
     )
1610 QQ=QQ+.00001: FOR Q1=0 TO QQ: FOR T=1 TO 10
     : NEXT
1620 SOUND 3,900,2: VOL 8: COLOR 4,6,8-Q2: COLOR
      0,3,8-Q2: Q2=Q2+7.9/QQ
1630 POKE PO(PE),32: PE=PE+1: IF PE>DI THEN PE=0
1640 NEXT : FOR T=1 TO 100: NEXT : COLOR 0,3,3:
     COLOR 4,6,3
1650 WO=WO-1: IF WO=0 THEN 2090
1660 GOTO 1220
1670 :
1680 REM PHASE BEENDET
1690 :
1700 PU=PU+PH*10: WO=WO+1: PH=PH+1
1710 POKE PO,215: POKE PO-1024,247: RESTORE 2830
     : VOL 8
1720 FOR T=1 TO 19: READ S1,S2
1730 COLOR 0,3,T/2.4: COLOR 4,6,T/2.4: SOUND 1,S
     1,S2: SOUND 1,1020,1
1740 NEXT : COLOR 0,3,3: COLOR 4,6,3: GOTO 1220
1750 :
1760 REM SPIELFELDMASKE
1770 :
1780 SYS 819: PRINT "{CLR,GREY3,RVSON}THE{3SPACE
     }SNAKE{4SPACE}*{4SPACE}THE{3SPACE}SNAKE{4SP
     ACE}*{4SPACE}";
1790 PRINT USING "{HOME,DOWN,RVSON,YELLOW} PUNKT
     E : ##### ";PU;
1800 PRINT USING "{RVSON} LEBEN : ## ";WO;
1810 PRINT USING "{RVSON} PHASE : ##";PH;: POKE
     3151,160: POKE 2127,119: SYS 830
1820 CHAR ,0,2,"{RVSON}##########################
     ################"
1830 FOR T=3 TO 23: CHAR ,0,T,"{RVSON}#": PRINT
     TAB(39)"#": NEXT
1840 CHAR ,0,24,"{RVSON}######################
     ################{LEFT,INST}#{HOME,RVOFF}": G
     OSUB 2040
1850 PG=PH: IF PG>10 THEN PG=INT(RND(1)*10+1)
1860 PG=PG-2: IF PH=1 THEN 1930
1870 FOR T=0 TO 5: IF HI$(PG,T)="-1" THEN 1930
1880 W1=VAL(LEFT$(HI$(PG,T),3))
1890 W2=VAL(MID$(HI$(PG,T),4,2))
1900 W3=VAL(RIGHT$(HI$(PG,T),2))
1910 FOR W=W1 TO W1+W2*W3 STEP W2
1920 POKE W+3072,163: NEXT W,T
1930 RETURN
1940 :
1950 REM APFEL DARSTELLEN
1960 :
1970 L=RND(1)*840+3192
1980 IF PEEK(L)<>32 THEN 1970
1990 POKE L,81: POKE L-1024,90: L=5: PU=PU+10
2000 SYS 819: PRINT USING "{HOME,DOWN,RVSON} PUN
     KTE : ##### ";PU;: SYS 830: RETURN
2010 :
2020 REM TASTATURABFRAGE
2030 :
2040 CHAR ,8,15,"DRUECKEN SIE EINE TASTE!": POKE
      239,0: GET KEY S$
2050 CHAR ,8,15,"{24SPACE}": RETURN
2060 :
2070 REM BEERDIGUNG
2080 :
2090 SCNCLR : COLOR 0,4,0: COLOR 4,4,0: SYS 819
2100 PRINT TAB(15)"{RVOFF,WHITE}▽": PRINT TAB(26
     )"▯": PRINT TAB(39)"▯": PRINT TAB(8)"▽"
2110 PRINT "▽" SPC(22)"▛" SPC(8)"▯▯": PRINT "{LI
     G.RED,3SPACE}▯{RVSON,2SPACE,RVOFF}▯{RVSON}
     {RVOFF}▛" SPC(22)"{WHITE}▯{RVSON,2SPACE}▯{R
     VOFF}"
2120 PRINT "{LIG.RED} ▯{RVSON,3SPACE,BROWN}▜{LIG
     .RED,4SPACE,RVOFF,6SPACE,WHITE}▛" SPC(14)"{
     RVSON}▜{3SPACE}"
2130 PRINT "{LIG.RED} {RVSON,2SPACE,BROWN}▜{LIG.
     RED}▛{BROWN,RVOFF}▜{LIG.RED}▽{BROWN}▜{RVSON
     ,LIG.RED,3SPACE,RVOFF}▛" SPC(20)"{WHITE,RVS
     ON}▛ {RVOFF}▽"
2140 PRINT "{LIG.RED,RVSON}▽ {BROWN}▯{RVOFF}▜{RV
     SON,LIG.RED} {BROWN,RVOFF}▯{RVSON}▯{RVOFF}▜
     {RVSON,LIG.RED} {BROWN}▜{LIG.RED,2SPACE}":
     PRINT "{RVSON}▜ ▯{BROWN,RVOFF}▜{LIG.RED}▯{R
     VSON} {BROWN,RVOFF}▜{RVSON,LIG.RED}▛{RVOFF,
     BROWN}▯▽{RVSON,LIG.RED,2SPACE}"
2150 PRINT "{RVSON,2SPACE,BROWN,RVOFF}▜▯{RVSON}▯
     {LIG.RED}▯{BROWN}▽▜{RVOFF}▽{RVSON,LIG.RED,2
     SPACE}▯" SPC(9)"{RVOFF,WHITE}▯▯" SPC(12)"▯"
2160 PRINT "{LIG.RED}▯{RVSON,2SPACE,BROWN}▛{RVOF
     F}▜{RVSON} {LIG.RED}▽▯{BROWN}▜{LIG.RED,2SPA
     CE,RVOFF}▽" SPC(11)"{WHITE}▯": PRINT "{2SPA
     CE,LIG.RED,RVSON}▛ ▯▯{BROWN} ▯{LIG.RED}▛▯"
2170 PRINT "{5SPACE,RVSON,BROWN,2SPACE}": PRINT
     "{4SPACE}▯{RVSON,2SPACE,RVOFF,6SPACE,WHITE}
     ▛" SPC(20)"▯": PRINT "{5SPACE,BROWN,RVSON,2
     SPACE}▽{RVOFF}▜"
```

Listing. Bitte beachten Sie bei der Eingabe von »Snake« die Hinweise zum Abtippen auf Seite 130

```
2180 PRINT "{5SPACE,RVSON,2SPACE}▯": PRINT " {WH
     ITE}▯{3SPACE,BROWN,RVSON,2SPACE,RVOFF}" SPC
     (17)"{WHITE}▯": PRINT "{5SPACE,BROWN,RVSON,
     2SPACE,RVOFF}"
2190 PRINT "{5SPACE,BROWN,RVSON,2SPACE,RVOFF}▯{4
     SPACE,ORANGE}▯{RVSON,2SPACE,RVOFF}▯" SPC(20
     )"{WHITE}▯{RVSON}▯▯"
2200 PRINT "{4SPACE,BROWN,RVSON}▯{3SPACE,4RIGHT,
     ORANGE,5SPACE,RVOFF,BROWN}▯▯▯{CYAN,RVSON} {
     RVOFF}▯" SPC(14)"{WHITE,RVSON}▯{RVOFF}▯{RVS
     ON}▯"
2210 PRINT "{2SPACE,BROWN}▯▯{RVSON,4SPACE,RVOFF}
     ▯{GREEN}▯{ORANGE}▯{RVSON,7SPACE,RVOFF}▯{GRE
     EN}▯{RVSON,CYAN}▯{GREEN} {RVOFF}▯ {BLACK} ▯
     ▯▯▯▯▯▯▯{GREEN} ▯▯{WHITE,RVSON}▯▯ {RVOFF,GRE
     EN}▯"
2220 PRINT "{RVSON,GREEN,4SPACE,RVOFF}▯{RVSON}▯{
     RVOFF}▯{RVSON}▯{4SPACE,ORANGE,4SPACE,GREEN,
     7SPACE,RVOFF}▯{BLACK}▯{RVSON}▯▯▯▯▯▯▯▯{RVOFF
     }▯{RVSON,GREEN,6SPACE}"
2230 PRINT "{RVSON,24SPACE,RVOFF}▯{RVSON,BLACK}▯
     {6SPACE}▯{RVOFF,GREEN}▯{RVSON,6SPACE}"
2240 PRINT "{RVSON,39SPACE,LEFT,INST} {HOME}"
2250 RESTORE 2900
2260 FOR T=22 TO 1 STEP -1: READ A,B
2270 SOUND 1,A,B: SOUND 1,1020,1: NEXT
2280 PRINT "{HOME}" CHR$(27)"DDRUECKEN SIE EINE
     TASTE FUER START !!{3SPACE}"
2290 PRINT USING "{RVSON}IHRE PUNKTE : ##### ";P
     U
2300 SYS 830: POKE 239,0: GET KEY S$: SYS 819: C
     LR : KN=1: GOTO 1130
2310 :
2320 REM TITEL
2330 :
2340 COLOR 0,1: COLOR 4,1
2350 RESTORE 3010
2360 FOR T=1 TO 8: READ A$: PRINT CHR$(27)A$
2370 FOR TT=1 TO 100: NEXT TT,T
2380 FOR T=1 TO 25: PRINT CHR$(27)"W{HOME}"
2390 FOR TT=1 TO 100: NEXT TT,T
2400 FOR T=1 TO 500: NEXT
2410 CHAR 1,0,24,CHR$(14): RESTORE 3120
2420 :
2430 REM SPIELREGELN
2440 :
2450 PRINT "SIND DIE SPIELREGELN BEKANNT ?{2SPAC
     E}(J/N)": POKE 239,0
2460 GET AN$: IF AN$="J" THEN RESTORE 3240: AN=7
     : GOTO 2480
2470 AN=19: IF AN$<>"N" THEN 2460
2480 FOR T=1 TO AN: VOL 8
2490 READ AN$: AN$=" "+AN$: FOR TT=1 TO LEN(AN$)
2500 PRINT CHR$(20) MID$(AN$,TT,1);"@";: SOUND 3
     ,1000,2
2510 FOR T1=1 TO 3: NEXT T1,TT
2520 PRINT CHR$(20): PRINT : FOR T1=1 TO 500: NE
     XT T1,T: POKE 239,0
2530 GET LA$: LA=VAL(LA$): IF LA>3 OR LA<1 THEN
     2530
2540 DI=50+20*LA
2550 FOR T=1 TO 25: PRINT CHR$(27)"W{HOME}"
2560 FOR TT=1 TO 100: NEXT TT,T: PRINT CHR$(142)
2570 RETURN
2580 :
2590 REM DATAS HINDERNISSE
2600 :
2610 DATA 5290121,-1
2620 DATA 5290121,3004006,579405,-1
2630 DATA 5290121,2894012,3104012,-1
2640 DATA 3004006,5394006,2894012,3104012,300011
     0,7690110
2650 DATA 1004006,7394006,5210106,5360107,552010
     6,-1
2660 DATA 3610106,3750109,3920106,6810106,695010
     9,7120106
2670 DATA 2934112,-1
2680 DATA 2934112,3053912,-1
2690 DATA 2934112,3084106,5254106,-1
2700 :
2710 REM DATAS MASCHINENROUTINE
2720 :
2730 DATA A9,0E,8D,14,03,A9,CE,8D
2740 DATA 15,03,60,A9,49,8D,14,03
2750 DATA A9,03,8D,15,03,60,18,A5
2760 DATA D8,69,10,85,D8,90,13,AE
2770 DATA 00,0C,A0,00,B9,01,0C,99
2780 DATA 00,0C,C8,C0,28,D0,F5,8E
2790 DATA 27,0C,4C,0E,CE
2800 :
2810 REM DATAS MUSIK
2820 :
2830 DATA 860,4,860,10,860,4
2840 DATA 900,14,900,14,912,14
2850 DATA 912,14,940,20,924,7
2860 DATA 900,7,1020,2,940,4
2870 DATA 942,10,900,4,876,14
2880 DATA 928,26,912,10,892,4
2890 DATA 900,26
2900 DATA 804,27,860,20,876,7
2910 DATA 892,27,900,20,892,7
2920 DATA 876,27,892,20,876,7
2930 DATA 860,27,804,13,1020,13
2940 DATA 804,27,860,20,876,7
2950 DATA 892,27,900,20,892,7
2960 DATA 876,27,892,20,876,7
2970 DATA 860,30
2980 :
2990 REM DATAS TITEL
3000 :
3010 DATA "X{2HOME,CLR,WHITE,3SPACE}▯{RVSON,3SPA
     CE,RVOFF}▯{2SPACE,RVSON} {3RIGHT} {2RIGHT}
     {3RIGHT} {2RIGHT} {RVOFF,2SPACE}▯{RVSON} {R
     VOFF,2SPACE}▯{RVSON,4SPACE}"
3020 DATA "W{HOME,3SPACE,RVSON} ▯{RIGHT}▯ {2RIGH
     T} {3RIGHT} {2RIGHT} {3RIGHT} {2RIGHT} {RVO
     FF} ▯{RVSON} ▯{2RIGHT} ▯"
3030 DATA "W{HOME,6SPACE}▯{RVSON} {2RIGHT} {2RIG
     HT,RVOFF}▯{RVSON} {2RIGHT} {RVOFF}▯ ▯{RVSON
     } {2RIGHT} {RVOFF}▯{RVSON} ▯{3RIGHT} "
3040 DATA "W{HOME,5SPACE}▯{RVSON} ▯{2RIGHT} {RIG
     HT,RVOFF}▯{RVSON,2SPACE,2RIGHT,5SPACE,2RIGH
     T,2SPACE,RVOFF}▯{4SPACE,RVSON,4SPACE}"
3050 DATA "W{HOME,3SPACE}▯{RVSON,2SPACE}▯{3RIGHT
     } {RVOFF}▯{RVSON} ▯ {2RIGHT} {3RIGHT} {2RIG
     HT} ▯ {RVOFF}▯{3SPACE,RVSON} ▯"
3060 DATA "W{HOME,3SPACE,RVSON} ▯{5RIGHT,2SPACE}
     ▯{RIGHT} {2RIGHT} {RVOFF}▯ ▯{RVSON} {2RIGHT
     } {RIGHT}▯ {RVOFF}▯{2SPACE,RVSON} "
3070 DATA "W{HOME,3SPACE,RVSON} {RVOFF}▯ ▯{RVSON
     } {2RIGHT} ▯{2RIGHT} {2RIGHT}▯{3SPACE}▯{2RI
     GHT} {2RIGHT}▯ {2RIGHT} {RVOFF}▯"
3080 DATA "W{HOME,3SPACE,RVSON}▯{3SPACE}▯{2RIGHT
     } {3RIGHT} {3RIGHT}▯ ▯{3RIGHT} {3RIGHT}▯{2R
     IGHT}▯{4SPACE}"
3090 :
3100 REM DATAS SPIELANLEITUNG
3110 :
3120 DATA "{5DOWN}"
3130 DATA "SPIELANLEITUNG:{25SPACE}==============
     ==="
3140 DATA "STEUERN SIE IHRE SCHLANGE MIT DEM{7SP
     ACE}JOYSTICK (PORT 1) !"
3150 DATA "FRESSEN SIE SOVIELE APFEL, WIE SIE{5
     SPACE}KOENNEN !"
3160 DATA "SIE WACHSEN STAENDIG. (KEIN GRUND ZUR
     {3SPACE}PANIK.)"
3170 DATA " NACH EINIGER ZEIT ERSCHEINT IN DER{6
     SPACE}OBEREN MAUER EIN AUSGANG."
3180 DATA "WENN SIE DURCH DIESEN DAS SPIELFELD V
     ER-LASSEN, ERHALTEN SIE EIN LEBEN MEHR."
3190 DATA "DER SCHWIERIGKEITSGRAD STEIGT MIT JED
     ER PHASE."
3200 DATA "DIE MAUER IST UNGENIESSBAR."
3210 DATA "SIE SELBST EBENFALLS."
3220 DATA "BEI JEDEM FEHLER GEHT DIE SCHLANGE EI
     N{2SPACE}UND VERLIERT EIN LEBEN."
3230 DATA "SIND ALLE LEBEN VERBRAUCHT, KOENNEN S
     IE IHRER BEERDIGUNG BEIWOHNEN."
3240 DATA "..................................
     ..."
3250 DATA "{5DOWN}MADE BY ALEXANDER JUNG{5DOWN}"
3260 DATA "WAEHLEN SIE NUN DEN SCHWIERIGKEITSGRA
     D !{DOWN}"
3270 DATA " 1 = LEICHT"
3280 DATA " 2 = MITTEL"
3290 DATA " 3 = SCHWER"
3300 DATA "{9DOWN}"
```

Listing »Snake« (Schluß)