

Campo minado

En este juego debes recorrer un amplio laberinto y recoger huevos de oro, a la vez que evitas chocar con las minas que han sembrado en el laberinto. Además, hay una persistente criatura con intenciones muy ofensivas, que va colocando minas por doquier. Un encuentro directo con este personaje equivale a perder la vida inmediatamente. Por suerte, en el laberinto también puedes encontrar unas hachas, que podrás recoger. Cuando hayas cogido una, estarás en condiciones de matar al monstruo de las minas o, si lo prefieres, atravesar una vez las paredes del laberinto. Si quieres volver a hacerlo, te hará falta otra hacha.

```
1 RANDOMIZE : BORDER 0: PAPER
0: INK 7: CLS
5 REM @ P. Stanley (21.3.83)
10 GO SUB 9000
15 LET hs=0
20 GO TO 6030
50 BEEP .1, -10
55 LET li=3
60 PRINT AT 0,13;"BB P.MAX.
";hs
100 PRINT AT y1,x1;" "; INK 6;A
T y,x)3$: LET y1=y: LET x1=x
110 LET x=x+(IN 57342=254)-(IN
57342=251): LET y=y+(IN 65278=25
3)-(IN 64510=254)
120 LET a=ATTR (y,x): IF SCREEN
$(y,x)=" " THEN GO TO 700
122 IF a=7 THEN IF a$="C" THEN
GO TO 5000
125 IF a=7 THEN LET y=y1: LET x
=x1
130 IF a=70 THEN BEEP .01,20: L
ET sc=sc+10: PRINT INK 7;AT 0,6;
sc: IF sc/500=INT (sc/500) THEN
PRINT AT 0,12+li: FLASH 1;"B": F
OR g=1 TO 5: BEEP .2, -30: NEXT g
: PRINT AT 0,12+li;"B": LET li=l
i+1
140 IF a=5 THEN GO TO 6000
150 IF a=68 THEN BEEP .1,10: LE
T a$="C"
700 PRINT AT my,mx);" "; IF RND>
sk THEN PRINT AT my1,mx1; INK 5;
"F"
705 LET my1=my: LET mx1=mx
710 LET my=my+(.5 AND my<y)-(.5
AND my>y): LET mx=mx+(.5 AND mx
<x)-(.5 AND mx>x)
715 IF ATTR (my,mx)=6 THEN GO T
O 6000
720 PRINT AT my,mx; INK 5; BRIG
HT 1;"D"
940 IF RND<.2 THEN PRINT AT RND
*18+2,RND*28+1; INK 6; BRIGHT 1;
"E": IF RND>.9 THEN PRINT INK 4;
BRIGHT 1;AT RND*18+2,RND*28+1;"
G"
999 GO TO 100
```

```

5000 IF y=1 OR y=21 OR x=0 OR x=
30 THEN GO TO 125
5005 FOR f=50 TO 0 STEP -5: BEEP
.02,f: NEXT f
5010 LET a$="B"
5030 GO TO 130
5500 PRINT AT 0,12+li;" ": PRINT
AT y,x;" ": LET y=2: LET x=1
5600 LET my=INT (RND*11)+10: LET
mx=INT (RND*18)+12: GO TO 100
6000 PRINT AT my,mx;" ": LET my=
INT (RND*11)+10: LET mx=(RND*18)
+12: LET my1=my: LET mx1=mx: IF
a$="C" THEN LET a$="B": FOR f=0
TO 40 STEP 5: BEEP .04,f: NEXT f
: GO TO 700
6005 PRINT AT y1,x1;" ": FOR f=1
TO 7: FOR g=7 TO 0 STEP -1: PRI
NT INK g;AT y,x;"B": BEEP .02,g*
f: NEXT g: NEXT f
6007 LET li=li-1: IF li<>0 THEN
GO TO 5500
6010 FOR g=0 TO 60: NEXT g
6020 CLS : PRINT AT 5,8: INVERSE
1;"---- FIN ----"
6025 PRINT AT 8,9: INK 5: BRIGHT
1;"Puntos....";sc
6026 IF sc>hs THEN LET hs=sc: PR
INT Bien hecho- Otro juego!!
: GO TO 6030
6027 PRINT "Maxima puntuac
ion";hs
6030 PRINT INK 6;" Presione
1 (dificil) o 2 (fa- cil)"
6040 IF INKEY$<>"1" AND INKEY$<>
"2" THEN GO TO 6040
6045 LET sk=(.7 AND INKEY$="1")+
(.85 AND INKEY$="2")
6050 CLS
7000 FOR f=1 TO 21: PRINT AT f,0
;"A";AT f,30;"A": NEXT f
7010 FOR f=1 TO 29: PRINT AT 1,f
;"A";AT 21,f;"A": NEXT f
7020 FOR g=1 TO 17 AND sk=.85)+(
14 AND sk=.7): LET s=RND*28: LET
f=s+RND*10: LET x=INT (RND*9)*2
+1: IF f>29 THEN LET f=29
7030 FOR y=s TO f: PRINT AT x,y;
"A"
7040 NEXT y
7050 LET s=RND*17+2: LET f=s+RND
*10: LET x=INT (RND*14)*2+2: IF
f>20 THEN LET f=20
7060 FOR y=s TO f: PRINT AT y,x;
"A": NEXT y: NEXT g
-7390 FOR f=1 TO 20
-7400 LET y=RND*18+2: LET x=RND*2
8+1
-7410 IF SCREEN$ (y,x)="" THEN GO
TO 7400
-7420 PRINT BRIGHT 1: INK 6;AT y,
x;"E": NEXT f
-7500 FOR f=1 TO 10
-7510 LET y=RND*18+2: LET x=RND*2

```

