

He aquí un clásico de los juegos de ordenador que pondrá a prueba la habilidad de los lectores de Commodore Magazine a la hora de atravesar un campo sembrado de minas. Su autor es Diego Acedo, que nos envía el programa desde Barcelona para el Vic 20 estándar (sin ampliación de memoria).

El juego tiene como objeto, como ya se ha dicho, un campo rectangular, del tamaño de la pantalla, sembrado de minas que, por supuesto, son invisibles para el jugador, ya que están enterradas. Si en el movimiento a través del campo se pisa una de ellas el resultado será la inevitable explosión del jugador en miles de pedacitos. El campo, además, está rodeado de una valla electrificada que no puede tocarse sin quedar convertido en carbón. Esta valla tiene dos puertas: una en la parte inferior y otra en la superior.

El objetivo del juego es llegar hasta la puerta superior partiendo desde la inferior, sin sufrir ninguno de los percances expuestos antes. Para ello el jugador puede moverse en cuatro direcciones, mediante las cuatro teclas correspondientes:

- «Y» — Arriba
- «B» — Abajo
- «G» — Izquierda
- «J» — Derecha

Como ayuda se dispone de un detector de minas que señala en todo momento cuantas de ellas hay en las cuatro posiciones contiguas a la del jugador. Así, avanzando y retrocediendo convenientemente, se puede ir averiguando la situación concreta de las minas hasta dar con un camino seguro.

Por cada movimiento que se realice sin explotar se incrementa la pun-

Campo minado



tuación, y se pueden conseguir puntos extra recogiendo dos objetos que aparecen en el centro de la pantalla. Al terminar, tanto si se alcanzó el objetivo como si no, aparecen todas las minas ocultas y el camino que siguió el jugador a través de ellas. En el caso de haber tenido éxito se comienza con una nueva pantalla de mayor di-

ficultad, hasta agotar las vidas disponibles.

Estructura del programa:

PREMIADO CON
5.000
PESETAS

10.000 palabras
INCLUIDOS
COSTOS DE ENVÍO

El Commodore Español

| | | | | | |
|----------|---|-----------|--|-----------|---|
| 1-18 | Presentación e inicialización. | | desplazamiento del cursor y detección de colisiones. | 2590-2603 | de la puntuación. Música del cambio del nivel. |
| 21-22 | Descripción de las teclas de desplazamiento. | 1500-1900 | Acceso a un nivel de dificultad superior. | 2605-2620 | Rutinas de fin de juego. |
| 47-130 | Dibujo del campo y colocación aleatoria de las minas. | 2000-2300 | Actualización de la posición del cursor. | 2700-2750 | Generación de sonidos para el caso de colisión. |
| 150-1000 | Bucle principal, con | 2400-2515 | Rutinas de actualización | 3100-3210 | Rutinas de sonido. |

```

1 PRINT "#####CAMPO MINADO":POKE36879,57
2 POKE52,28:POKE56,28:CLR
3 FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
4 POKE36869,255
5 FORI=7456TO7463:READA:POKEI,A:NEXT
6 FORI=7392TO7399:READA:POKEI,A:NEXT
7 DATA0,0,6,2,18,210,222,254
8 DATA56,56,16,254,186,186,40,108
9 FORI=7464TO7487:READA:POKEI,A:NEXT
10 DATA192,96,8,0,139,139,255,255
11 DATA28,20,20,255,133,255,126,60
12 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
13 POKE36878,15:POKE36879,58
14 FORT=1TO12:READW:POKE7925+W,W:FORG=1TO200:NEXTG:POKE38644+T,6:NEXTT:POKE38645
+12,6
15 GOSUB3100:FORT=1TO1000:NEXT
16 DATA3,1,13,16,15,32,13,9,14,1,4,15
17 PRINT "#####TECLAS DE DESPLAZAMIENTO"
18 PRINT "W ARIBA"SPC(15)"B ABAJO"SPC(15)"G IZQUIERDA"SPC(11)"J DERECHA":GOSUB28
19
20 NP=0:G=30
21 POKE36879,91:POKE36878,15
22 FORA=0TO505:POKE38400+A,5:POKE7680+A,46:NEXT
23 FORS=1TO6
24 V=INT(RND(1)*422)+1:IFPEEK(7734+V)=42THEN60
25 POKE7734+V,42:POKE38454+V,5:NEXTS
26 S$="W":E$="B":L$="G":I$="J"
27 PRINT "#####":FORA=1TO18:IFA=7THENPRINTSPC(3)
28 PRINTS$:NEXT
29 PRINT "#####":FORA=1TO20:PRINTE$:NEXT
30 POKE8185,24:POKE38905,2
31 PRINT "#####":FORA=1TO17:IFA=5THENPRINT "#####"
32 PRINTU$:NEXT
33 PRINT "#####":FORA=1TO20:PRINTI$:NEXT
34 POKE7926,38:POKE7939,38:POKE38646,6:POKE38659,6
35 Z=498:AV=7680:BN=38400:A1=8177
36 POKEA1+2,32:POKEA1+1,32:POKEA1,32
37 GETE$
38 PRINT "#####P, ION"SPC(5)"M"SPC(11)"MINAS"SPC(16)"Y"SPC(20)NVZ
39 POKEAV+Z,28:POKEBN+Z,1
40 IFE$="Y"ANDZ>30THENGOSUB2000
41 IFE$="B"THENGOSUB2100
42 IFE$="G"THENGOSUB2200
43 IFE$="J"THENGOSUB2300

```

IC-20

dispo-

Concurso

```
220 IFZ=280RZ=290RZ=30THEN1500
225 IFM>XS+3000THENNVZ=NVZ+1:GOSUB3100:IFM>XS+3000THENXS=XS+3000
230 IFPEEK(AV+Z)=42THENGOSUB2590
240 IFPEEK(AV+Z)=24THENGOSUB2700
250 IFPEEK(AV+Z-22)=42ANDKL=0THENGOSUB1900
260 IFPEEK(AV+Z+22)=42ANDHL=0THENGOSUB1800
270 IFPEEK(AV+Z-1)=42ANDVL=0THENGOSUB1700
280 IFPEEK(AV+Z+1)=42ANDYL=0THENGOSUB1600
290 IFPEEK(AV+Z)=38THENGOSUB2400
1000 GOTO150
1500 M=M+G*20:GOSUB2850
1555 IFG<80THENG=G+5
1556 NP=NP+1:GOTO57
1600 Y=Y+1:YL=YL+1:RETURN
1700 Y=Y+1:VL=VL+1:RETURN
1800 Y=Y+1:HL=HL+1:RETURN
1900 Y=Y+1:KL=KL+1:RETURN
2000 POKEAV+Z,32:Z=Z-22:GOSUB2500:RETURN
2100 POKEAV+Z,32:Z=Z+22:GOSUB2500:RETURN
2200 POKEAV+Z,32:Z=Z-1:GOSUB2500:RETURN
2300 POKEAV+Z,32:Z=Z+1:GOSUB2500:RETURN
2400 M=M+500:GOSUB3200:RETURN
2450 POKEAV+Z,28:POKEBN+Z,1:RETURN
2500 Y=0:KL=0:HL=0:VL=0:YL=0:IFPEEK(AV+Z)=46THENM=M+10
2510 FORLS=1TO2:FORMS=200TO220:POKE36876,M,S
2515 NEXTMS:NEXTLS:POKE36876,0:RETURN
2590 S2=36878:S3=36877:POKES2,15:POKES3,220
2601 FORL=15TO0STEP-1:POKES2,L:POKEAV+Z,36:IFL>5THENPOKEBN+Z,L-6
2602 FORT=1TO300:NEXT:NEXT:POKES3,0:POKE36879,169
2603 FORV=1TO484:IFPEEK(7702+V)=32THENPOKE7702+V,39:POKE38422,6:NEXTV
2604 IFPEEK(7702+V)=46THENPOKE7702+V,32:NEXTV
2605 NEXTV
2606 FORT=1TO8000:NEXT
2607 IFNVZ>0THEN3000
2608 INPUT"QUIERES SEGUIR";S#
2609 IFS#="SI"THENM=0:GOTO21
2610 PRINT"JUEGO HA TERMINADO CON:"SPC(5)"M;"PUNTOS":GOSUB2800
2620 PRINT"FIN":POKE36879,27:POKE36869,240:END
2700 FORL=1TO5:FORM1=250TO240STEP-1:POKE36876,M1:NEXTM1:POKEAV+Z,83
2710 FORM1=240TO250:POKE36876,M1:NEXTM1:POKE36876,0:POKEAV+Z,37:POKEBN+Z,1:NEXTL
1
2720 IFNVZ<1THENPOKE36879,169:GOTO2603
2750 NVZ=NVZ-1:GOTO57
2800 FORT=1TO4000:NEXT:RETURN
2820 DATA231,240,228,120,231,240,232,120
2821 DATA235,720,240,360,235,360,231,360,225,360,235,240
2822 DATA232,120,231,240,226,120,225,240
2850 FORT=1TO14:READA,L:POKE36876,A:FORH=1TOL:NEXTH:NEXTT:POKE36876,0
2855 RESTORE:FORM=1TO52:READS:NEXTW:RETURN
3000 NVZ=NVZ-1:GOTO57
3100 FORL=148TO220STEP7:POKE36876,L:NEXTL:FORL=128TO200:POKE36876,L:NEXTL
3110 FORL=200TO128STEP-1:POKE36876,L:NEXTL:POKE36876,0:RETURN
3200 FORL=1TO10:POKE36874,200:FORR=1TO10:NEXTR:POKEAV+Z,63+L
3210 POKE36874,0:FORR=1TO100:NEXTR:NEXTL:POKEAV+Z,28:RETURN
```

