

Juegos

Si le gustan las situaciones arriesgadas, atrevase con este juego con el que, en cualquier momento, puede saltar por los aires.

En su pantalla aparecerá una cuadrícula.

El ordenador ha colocado minas en algunos de los cuadrados de la cuadrícula, de forma aleatoria, pero usted no sabe en cuáles.

```

1 PRINT"0"
2 REM**CAMPO DE MINAS
5 POKE36879,42
8 GOSUB2000
10 DIMM(10,11)
20 L=L+1:J=441
27 PRINT"00"
28 FORI=1TO10
30 PRINT"-----"
40 PRINT"| | | | | | | | | | |"
50 NEXT
53 PRINT"-----"
55 IFE00=1THEN RETURN
56 POKE7680+J,102:POKE7680+61,42:X=2:Y=2
57 FORI=1TO4+L*3:A=INT(RND(.5)*9):B=INT(RND(.5)*10):M(A,B)=1
58 IF(A=0ANDB=0)OR(A=9ANDB=10)OR(A=1ANDB=0)THENM(A,B)=0
59 NEXT
60 IFX=10ANDY=11THEN5000
61 GOSUB1500
62 0=J
64 GETP$:IFP$=""THEN60
70 IFP$="I"THEN1000
75 IFP$="M"THEN1200
80 IFP$="A"THEN1400
85 IFP$="D"THEN1600
90 GOTO64
1000 IFJ<66THEN60
1020 J=J-44:POKE7680+0,46:POKE7680+J,102
1022 Y=Y+1
1025 GOSUB 1500
1040 GOTO60
1200 IFJ>412THEN60
1220 J=J+44:POKE7680+0,46:POKE7680+J,102
1222 Y=Y-1
1225 GOSUB1500
1240 GOTO 60
1400 IF INT((J-1)/22)=(J-1)/22THEN 60
1420 J=J-2:POKE7680+0,46:POKE7680+J,102
1422 X=X-1
1425 GOSUB 1500
1440 GOTO 60
1500 REM BOMBS
1502 IFM(X-2,Y-2)=1 THEN3000
1510 X1=X+1
1511 IF M(X1-2,Y-1)=1THEN B1=B1+1
1512 IFM(X1-2,Y-2)=1THEN B1=B1+1
1513 IFY<3THEN1515
1514 IFM(X1-2,Y-3)=1THEN B1=B1+1
1515 X1=X
1516 IFM(X1-2,Y-1)=1 THEN B1=B1+1
1517 IFM(X1-2,Y-2)=1 THENB1=B1+1
1518 IFY<3THEN1520
1519 IFM(X1-2,Y-3)=1 THENB1=B1+1
1520 X1=X-1:IFX<3THEN 1570
1521 IFM(X1-2,Y-1)=1 THEN B1=B1+1
1522 IFM(X1-2,Y-2)=1 THEN B1=B1+1
1523 IFY<3THEN1570
1524 IFM(X1-2,Y-3)=1 THEN B1=B1+1
1570 PRINT"0"0"B1"BOMBA(S)A UN CUADRADO"
1575 B1=0
1599 RETURN

```

**Campo
de
minas**

```

1600 IF INT((J+5)/22)=(J+5)/22 THEN60
1620 J=J+2:POKE7680+0,46:POKE7680+J,102
1622 X=X+1
1625 GOSUB1500
1640 GOTO60
1998 GETZ#: IFZ#="" THEN1998
1999 END
2000 PRINT"BIENVENIDO, CAMPO DE MINAS"
2001 PRINT"ENCUENTRE UN CAMINO SEGURO"
2002 PRINT"MISION: "
2003 PRINT"ALCANZAR LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA"
2004 PRINT"EL RADAR MUESTRA SOLO MINAS DISTANTES "
2005 PRINT"UN CUADRADO"
2006 PRINT"WA=IZQD. D=DER. I=ARR. M=ABAJ."
2008 PRINT"WBARRA DE ESPACIOS":PRINT"PARA COMENZAR"
2009 GETSW#: IFSW#="" THEN PRINT"":RETURN
2010 GOTO 2009
3000 PRINT"DESTRUIDO!"
3002 PRINT"¡ PARA VER BOMBAS"
3004 GETSP#: IFSP#="" THEN3008
3006 GOTO 3004
3008 EOG=1:GOSUB27
3009 POKE7680+J,102
3010 FORA=0TO10:FORB=0TO11
3015 IFM(A,B)=1 THENSS=A*2+1+(9-B)*44+44:POKE 7680+SS,81
3020 NEXTB,A
3040 PRINT"¿OTRO JUEGO (S/N) ?"
3045 GETG#: IFG#="S" THENRUN
3050 IFG#="N" THENPRINT"¡ADIOS!":END
3055 GOTO 3045
5000 REM
5002 PRINT"¡TUUVISTE SUERTE EN EL NIVEL ";L
5005 FORI=0TO10:FORK=0TO11:M(I,K)=0:NEXTK,I
5010 PRINT"¡SI PRESIONAS ↑ TE PONDRE EN EL NIVEL ";L+1
5020 PRINT"ON LEVEL ";L+1
5030 GETSP#: IFSP#="" THEN PRINT"¡":GOTO20
5040 GOTO 5030

```

Su misión será alcanzar el cuadrado superior derecho, para lo cual debe moverse por la pantalla mediante las teclas que el programa le señalará.

Sólo cuenta para guiarse, con un rudimentario radar, que le dice en todo momento cuantas minas hay en los cuadrados colindantes con el suyo.

Si tiene la mala suerte de pisar una mina, su ordenador le dirá tranquilamente que ha sido destruido y señalará donde había colocado todas y cada una de las minas.

Si por el contrario alcanza su objetivo sano y salvo no cante victoria; aparecerá un nuevo campo con más minas que el anterior. ¡Aquí el que no corre, vuela!

