

5.2

Campo minato

Sean Igo — Versione per C64 di Gregg Peele

Il vostro lavoro consiste nel guidare un camion in un campo minato, disinnescare le bombe (specialmente quelle lampeggianti, che stanno per esplodere) ed uscirne il più velocemente possibile. Il gioco ha quattro livelli di difficoltà.

In questo gioco guidate un camion con lo scopo di raccogliere e disinnescare delle bombe a tempo prima che esplodano, evitando nello stesso tempo le mine ed i crateri delle esplosioni.

Il gioco

Vi trovate al centro di un piccolo campo minato con diverse bombe, rappresentate da cerchi, ed un gran numero di mine, rappresentate da X. Il camion da voi guidato è un rombo. Per disinnescare le bombe dovete passare sopra di esse col camion.

Quando le bombe appaiono sono dei piccoli innocenti cerchietti. Dopo poco — il tempo varia da bomba a bomba — cambiano in «reverse». Questo significa che dovete stare attenti! Presto cominceranno a lampeggiare e voi avete pochissimo tempo per disinnescarle prima che esplodano. Se questo avviene, tutte le mine (o l'eroica squadra artificieri) coinvolte nell'esplosione andranno perdute. Anche le bombe coinvolte nell'esplosione esploderanno a loro volta, anche se non sono pronte per esplodere.

Il camion può muoversi in quattro direzioni e può uscire dai quattro lati dello schermo. Non fatelo andare contro le mine o nei crateri aperti dalle bombe, altrimenti resterà distrutto. Una volta che cominciate a muovere il camion non potete più fermarlo, finché non salta in aria o non avete eliminato tutte le bombe dal campo.

Livelli di difficoltà e punteggio

«Campo minato» ha quattro livelli di difficoltà. I livelli differiscono solo per il numero dei camion a vostra disposizione. Al livello 0,

il più facile, ne avete quattro; al livello 1, tre; al livello 2, due ed al livello 3 uno solo.

Punteggio: 10 punti per una bomba normale

20 punti per una bomba in «reverse»

30 punti per una bomba che lampeggia

- 10 punti per ogni bomba coinvolta nelle esplosioni. È un incentivo a disinnescare più bombe ad ogni esplosione.

CAMPO MINATO

```

30 REM CAMPO MINATO PER C-64
45 POKE53280,0:POKE53281,0
50 GOSUB 1130
60 REM ---INIZIALIZZAZIONE VARIABILI---
70 DIM BT(37),B3(37),B4(37),BP(37),BS(37),
    XM(4),YM(4),BC(25)
80 DEF FNY(X)=INT((X-1024)/40)
90 DEF FNX(X)=(X-40*FNY(X))-1024
100 DEF FNS(X)=1024+PX+40*PY
110 DEF FNP(X)=1307+INT(34*RND(1))+40*INT(
    15*RND(1))
120 DEF FNN(X)=PEEK(FNS(X))
130 FORJ=1 TO 4:READ XM(J),YM(J):NEXT
140 DATA 0,-1,0,1,-1,0,1,0
150 SC=0:BT=1680:NB=4:NW=0:D=54272
160 PRINT"{CLR}";:POKE 53272,21
170 PRINT"{RVS}{WHT}CAMPO***_ PUNTI: 0"
180 PRINT"{RVS}{WHT}*****_RECORD:";HS
190 PRINT"{RVS}{WHT}**MINATO_{ 2 DES}FASE:
    1"
200 PRINT"{RVS}{WHT}{ 8 SPAZI}__{DES}";:IF
    NL<>1 THEN FORJ=1 TO NL-1:PRINT"Z";:NE
    XT
210 FORJ=1024 TO 1183:IFPEEK(J)=32 THEN PO
    KE J,160:POKEJ+D,1
220 NEXT
230 XPS="{RED}U-I{GIU'}{ 4 SIN}{ 2 U}_
    { 2 I}{GIU'}{ 6 SIN}{ 3 U}__{ 3 I}"

```

5

Giochi da sala giochi

```

{GIU'}{ 7 SIN}{ 3 *}{ 3 *}{GIU'}
{ 7 SIN}{ 3 J}{ 3 K}"
235 XPS=XPS+"{RED}{GIU'}{ 6 SIN}{ 2 J}{
{ 2 K}{GIU'}{ 4 SIN}J-K"
240 SS="{HOME}{ 24 GIU'}"
250 QS="{WHT}{ 40 DES}"
260 XR$="{WHT}{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}
{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 6 SIN}{ 7 SPAZI}
{GIU'}{ 7 SIN}{ 3 SPAZI}*{ 3 SPAZI}
{GIU'}{ 7 SIN}{ 7 SPAZI}"
265 XR$=XR$+"{GIU'}{ 6 SIN}{ 5 SPAZI}
{GIU'}{ 4 SIN}{ 3 SPAZI}"
270 REM ---PREPARA FASE SUCCESSIVA---
280 BG=0:NW=NW+1:IF NW>11 THEN 310
290 NB=NB+1.5:IF NW=1 THEN 330
300 IF NW<6 THEN BT=BT-180
310 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{RVS}";TAB(16);NW

320 POKE FNS(1),32:FORJ=1 TO NB:POKEBP(J),
32:NEXT
325 FORJ=1 TO 25:POKE BC(J),32:NEXT
330 BN=INT(NB):FORJ=1 TO NB:BS(J)=1:NEXT
340 FORJ=1 TO NB
350 BT(J)=(.4+INT(61*RND(1)))/100)*BT
360 B3(J)=BT(J)+.5*BT(J):B4(J)=B3(J)+.25*B
T(J)
370 NEXT
380 PX=19:PY=15:POKE FNS(1),90:POKEFNS(1)+
D,1
390 FORJ=1 TO NB
400 BP(J)=FNP(1):IF PEEK(BP(J))<>32 THEN 4
00
410 POKE BP(J),87:POKEBP(J)+D,8:NEXT:NN=0
415 FORJ=1 TO 25
416 BC(J)=FNP(1):IF PEEK(BC(J))<>32 THEN 4
16
417 IF PEEK(BC(J)+1)=87 THEN 416
419 POKEBC(J),86:POKEBC(J)+D,5:NEXT
146

```

```
420 GET R$:IF R$<>" " THEN 420
430 DR=0:TX=TI
440 REM ---RICEVE COMANDI---
450 R=(15-(PEEK(56321)AND15))*2
460 IFR<>0THENDR=LOG(R)/LOG(2)
470 IFR=0THEN490
480 REM ---SPOSTA IL CAMION---
490 IF DR=0 THEN 600
500 POKE FNS(1),32:PX=PX+XM(DR):PY=PY+YM(D
R)
510 IF PX<0 THEN PX=39
520 IF PX>39 THEN PX=0
530 IF PY<4 THEN PY=24
540 IF PY>24 THEN PY=4
550 X=FNN(1)
560 IF X=32 THEN POKE FNS(1),90:POKEFNS(1)
+D,1:GOTO 600
570 IF X=42 OR X=86 THEN 960
580 GOTO 890
590 REM ---AGGIORNA LE BOMBE---
600 NN=NN+1:IF NN>INT(NB) THEN NN=1
610 IF BS(NN)=0 THEN 600
620 TG=TI-TX
630 IF TG>B4(NN) THEN N1=NN:GOTO 720
640 IF BS(NN)>2 THEN 690
650 IF TG>BT(NN) THEN BS(NN)=2
660 IF TG>B3(NN) THEN BS(NN)=3
670 IF BS(NN)=1 THEN 450
680 IF BS(NN)=2 THEN POKE BP(NN),215:POKEB
P(NN)+D,1:GOTO 450
690 IF BS(NN)=3 THEN POKE BP(NN),87:POKEBP
(NN)+D,1:BS(NN)=4:GOTO 450
700 IF BS(NN)=4 THEN POKE BP(NN),215:POKEB
P(NN)+D,1:BS(NN)=3:GOTO 450
710 REM ---ESPLODE UNA BOMBA---
720 TQ=TI:PD=0
725 X$="{OFF}"+LEFT$(S$,FNY(BP(N1))-2)+LEF
T$(Q$,FNX(BP(N1))-1)
```

```
730 BS(N1)=0:N2=0:PRINTX$;XP$;
740 FORJ=1 TO NB:X=PEEK(BP(J)):IF BS(J)=0
    THEN 760
750 IF X<>87 AND X<>215 AND X<>218 THEN N2
    =J
760 NEXT:IF FNN(1)<>90 AND FNN(1)<>218 THE
    N PD=1
770 PRINTX$;XR$;:GR=129 :GOSUB2000
780 FORJ=1TONB:IF PEEK(BP(J))=32 AND BS(J)
    <>0 THEN POKE BP(J),87-128*(BS(J)>1)
790 NEXT:BN=BN-1
800 IF PD=1 THEN 960
810 IF BN=0 THEN 840
820 IF N2=0 THEN TX=TX+(TI-TQ):GOTO 450
830 N1=N2:GOTO 725
840 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }{RVS}";TAB(20);
850 FORJ=1 TO 20:PRINT"{RVS}COMPLETA
    { 8 SIN}";:FORK=1 TO 100:NEXT
860 PRINT"{RVS}{ 8 SPAZI }{ 8 SIN}";:FORK=1
    TO 100:NEXT:NEXT
870 SC=SC-10*(INT(NB)-BG):IF SC<0 THEN SC=
    0
880 PRINT"{ 4 SIN }{ 3 SU }{ 10 SPAZI }
    { 10 SIN}";SC:GOTO 280
885 REM ---BOMBA RACCOLTA---
890 BG=BG+1:TQ=TI:POKE FNS(1),218
895 FORJ=1 TO NB:IF PEEK(BP(J))=218 THEN A
    J=BS(J):BS(J)=0
900 NEXT
910 IF AJ=4 THEN AJ=3
920 SC=SC+10*AJ:PRINT"{HOME}{RVS}";TAB(16)
    ;SC
930 GR=33:GOSUB2000:BN=BN-1:IF BN=0 THEN 8
    40
940 TX=TX+(TI-TQ):GOTO 450
950 REM ---GIOCATORE DISTRUTTO---
960 GR=129:GOSUB2000
961 TQ=TI:FORJ=1 TO 20:POKE FNS(1),42:FORK
148
```

```
      =1 TO 25:NEXT:POKE FNS(1),170
970 FORK=1 TO 25:NEXT:NEXT:POKE FNS(1),32:
      NL=NL-1
980 POKE 1153+NL,160:DR=0:PX=19:PY=15
990 IF NL=0 THEN 1045
1000 IF BN=0 THEN 840
1010 GET R$:IF R$<>" " THEN 1010
1020 FORJ=1TONB:IF PEEK(BP(J))=32 AND BS(J)
      )<>0 THEN POKE BP(J),87-128*(BS(J)>1)

1030 NEXT
1040 POKE FNS(1),90:TX=TX+(TI-TQ):GOTO 450

1045 IF SC>HS THEN HS=SC:PRINT"{HOME}
      {GIU'}{RVS}";TAB(16);HS
1050 FORJ=1 TO 1500:NEXT:PRINT"{HOME}{WHT}
      { 2 GIU'}{RVS}";TAB(20);"--FINE--
      {GIU'}{WHT}{ 9 SIN}GIOCHI ANCORA?";
1060 PRINT"(S/N){ 4 SIN}";
1080 PRINT"{RVS}S/{OFF}N{ 3 SIN}";
1081 FORJ=1 TO 99:NEXT
1082 PRINT"{OFF}S{RVS}/N{ 3 SIN}";
1083 FORJ=1 TO 99:NEXT
1084 GET R$:IF R$="S" THEN 1110
1090 IF R$<>"N" THEN 1080
1100 PRINT"{CLR}{WHT}ARRIVEDERCI !":END
1110 GOSUB 1130:GOTO 150
1120 REM ---INSTRUCTIONS---
1130 PRINT"{CLR}{RVS}{WHT}C{SPAZI}A{SPAZI}
      M{SPAZI}P{SPAZI}O{ 3 SPAZI}M{SPAZI}I
      {SPAZI}N{SPAZI}A{SPAZI}T{SPAZI}O":POK
      E 53272,23
1140 PRINT"{WHT}VUOI LE ISTRUZIONI (S/N)?"

1150 GET R$:IF R$="N" THEN 1410
1160 IF R$<>"S" THEN 1150
1180 PRINT"{CLR}{WHT}LO SCOPO DI QUESTO GI
      OCO E' DI{ 2 SPAZI}PRELE-
```

```
1190 PRINT"{WHT}VARE IL MAGGIOR NUMERO
      { 2 SPAZI}DI BOMBE PRIMA"
1200 PRINT"{WHT}CHE ESPLODANO. E',SUFFICEN
      TE, PASSARCI"
1210 PRINT"{WHT}SOPRA CON IL CAMION."
1220 PRINT"{WHT}LE BOMBE ESPODONO DOPO POC
      O TEMPO."
1230 PRINT"{WHT}SE UNA{ 2 SPAZI}BOMBA APPA
      RE IN{ 2 SP̄AZI}NEGATIVO,FATE"
1240 PRINT"{WHT}ATTENZIONE.{ 2 SPAZI}SE CO
      MINCIA A LAMPEGGIARE"
1250 PRINT"{WHT}IN BREVE ESPLODERA'!!!"
1260 PRINT"{WHT}LE BOMBE REAGISCONO A CATE
      NA. SE UNA"
1270 PRINT"{WHT}BOMBA INCAPPA NELL'ESPLOSI
      ONE{ 2 SPAZI}DI"
1280 PRINT"{WHT}UN'ALTRA LE ESPLODERA' INS
      IEME."
1290 PRINT"{WHT}LE ESPLOSIONI DISTRUGGONO
      IL CAMION SĒ"
1300 PRINT"{WHT}GLI E' VICINO. DOVETE, ANC
      HE,{ 2 SPAZI}EVITARE"
1310 PRINT"{WHT}LE MINE (X) E I CRATERI DE
      LLE BOMBE(*)"
1315 PRINT"{WHT}O SARETE ANNIENTATI!"
1320 PRINT"{WHT}I CONTROLLI SONO:
      { 4 SPAZI}1 = SU"
1330 PRINT"{WHT}{ 18 SPAZI}CTRL = SINISTRA
      "
1340 PRINT"{WHT}{ 21 SPAZI}2 = DESTRA"
1350 PRINT"{WHT}{ 21 SPAZI}+ = GIU'"
1355 PRINT"{WHT}POTETE USARE UN JOYSTICK N
      ELLA PORTA 1."
1360 PRINT"{WHT}IL VOSTRO CAMION NON PUO'
      FERMARSI."
1370 PRINT"{WHT}MA{ 2 SPAZI}PUO'
      { 2 SPAZI}GIRARE{ 2 SPAZI}INTORNO ALL
```

```
      O SCHERMO"
1380 PRINT"{WHT}SIA IN ORIZZONTALE CHE IN
      VERTICALE."
1390 PRINT"{GIU'}{WHT}P{WHT}REMERE RETURN
      PER{DES}CONTINUARE";
1400 GET R$:IF R$<>CHR$(13) THEN 1400
1410 PRINT"{CLR}S{WHT}ELEZIONA IL LIVELLO
      DI DIFFICOLTA'(0-3)"
1420 GET R$:IF R$<"0" OR R$>"3" THEN 1420
1430 NL=4-VAL(R$):RETURN
1900 END
2000 REM SUONO DELL'ESPLOSIONE
2010 QW=54272
2020 FORS=QWTOQW+24:POKES,0:NEXT
2025 POKEQW+24,47
2030 POKEQW+5,64+7 :POKEQW+6,240
2050 POKEQW+4,GR :POKEQW+1,36:POKEQW,85
2060 FORT=1TO250:NEXT
2070 FORT=15TO0STEP-1 :POKEQW+24,INT(T):NE
      XT
2080 RETURN
```