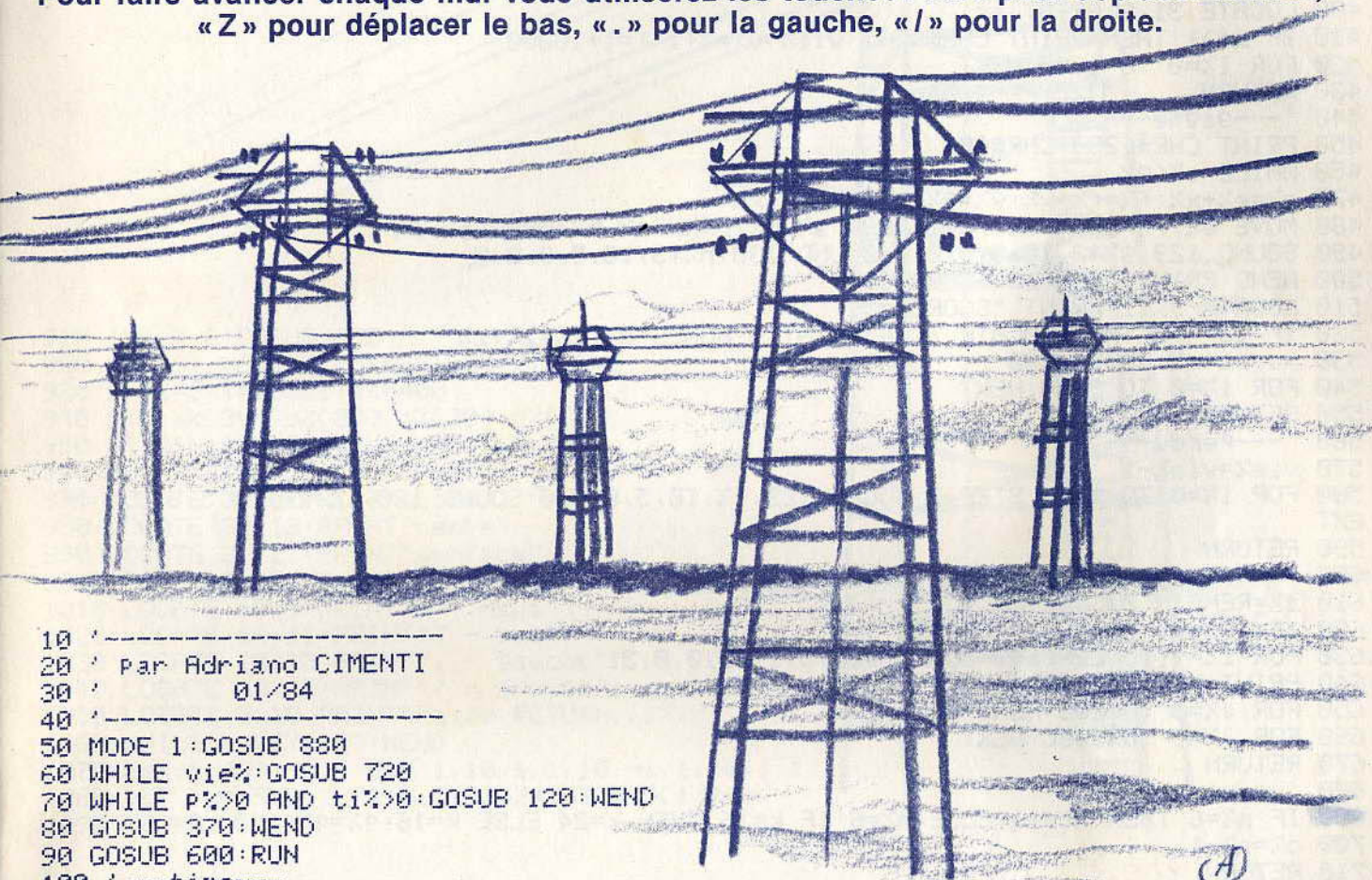


AMSTRAD X RAYS

De nombreuses lignes électrifiées sont lâchées dans une zone interdite.
Vous devez rétrécir l'espace qui leur est nécessaire
pour se déplacer, sans jamais toucher l'une d'elles. Un jeu complètement fou
qui vous donnera bien du mal.

Pour faire avancer chaque mur vous utiliserez les touches : « A » pour déplacer le haut,
« Z » pour déplacer le bas, « . » pour la gauche, « / » pour la droite.



```
10 '-----  
20 ' Par Adriano CIMENTI  
30 '      01/84  
40 '-----  
50 MODE 1:GOSUB 880  
60 WHILE vie%:GOSUB 720  
70 WHILE P%>0 AND ti%>0:GOSUB 120:WEND  
80 GOSUB 370:WEND  
90 GOSUB 600:RUN  
100 '---time---  
110 ti%=ti%-1:LOCATE 32,15:PRINT ti%;" ";:RETURN  
120 '---rayons---  
130 FOR i%=0 TO o%:j%=(i%+1) MOD n%  
140 r%=x% AND NOT INKEY(kd%):P%=P%-r%:e%=e%+r%:MOVE e%,f%:IF r% THEN DRAW e%,h%,  
1:SOUND 132,50,2,5,0,0,0  
150 r%=x% AND NOT INKEY(kh%):P%=P%-r%:f%=f%+r%:MOVE e%,f%:IF r% THEN DRAW 9%,f%,  
1:SOUND 132,55,2,5,0,0,0  
160 r%=x% AND NOT INKEY(k9%):P%=P%-r%:9%=9%-r%:MOVE 9%,h%:IF r% THEN DRAW 9%,f%,  
1:SOUND 132,60,2,5,0,0,0  
170 r%=x% AND NOT INKEY(kb%):P%=P%-r%:h%=h%-r%:MOVE 9%,h%:IF r% THEN DRAW e%,h%,  
1:SOUND 132,65,2,5,0,0,0  
180 IF a%<e% THEN a%=e%:s%=-s%:k%=kd%:GOSUB 330  
190 IF a%>9% THEN a%=9%:s%=-s%:k%=k9%:GOSUB 330  
200 IF b%<f% THEN b%=f%:t%=-t%:k%=kh%:GOSUB 330  
210 IF b%>h% THEN b%=h%:t%=-t%:k%=kb%:GOSUB 330  
220 IF c%<e% THEN c%=e%:u%=-u%:k%=kd%:GOSUB 330  
230 IF c%>9% THEN c%=9%:u%=-u%:k%=k9%:GOSUB 330  
240 IF d%<f% THEN d%=f%:v%=-v%:k%=kh%:GOSUB 330  
250 IF d%>h% THEN d%=h%:v%=-v%:k%=kb%:GOSUB 330
```



```

260 a%=a%+s%:b%=b%+t%:c%=c%+u%:d%=d%+v%
270 MOVE a%,b%:DRAW c%,d%,2
280 MOVE a%(j%),b%(j%):DRAW c%(j%),d%(j%)
290 a%(i%)=a%:b%(i%)=b%:c%(i%)=c%:d%(i%)=d%
300 NEXT
310 LOCATE 32,23:PRINT P%:INK 1,k1%
320 RETURN
330 '---crash---
340 SOUND 132,2000,30,15,1,1,0
350 IF INKEY(k%)=0 THEN INK 1,k1%,26:SOUND 132,0,20,15,0,0,1:ti%=ti%-10:top%=1
360 RETURN
370 '---score---
380 z%=REMAIN(0)
390 z%=ti%*100:IF z%>0 THEN GOSUB 440 ELSE GOSUB 560
400 LOCATE 31,8:PRINT sc:
410 IF sc>1 THEN PRINT CHR$(7):vie%=vie%+1:l=1+10000
420 FOR i%=0 TO 1000:NEXT
430 RETURN
440 '---ga9ne---
450 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
460 WHILE e%<9%
470 e%=e%+x%:f%=f%+x%:g%=9%-x%:h%=h%-x%
480 MOVE e%,f%:DRAW g%,f%,1:DRAW g%,h%:DRAW e%,h%:DRAW e%,f%
490 SOUND 129,g%*3,10,5,0,0,0:SOUND 130,h%*3,10,5,0,0,0
500 WEND:PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
510 LOCATE 9,11:PRINT "SCORE"z%
520 IF top%=0 THEN LOCATE 7,14:PRINT"+ BONUS"z%:z%=z%+z%
530 sc=sc+z%:GOSUB 680
540 FOR i%=0 TO 3000:NEXT
550 RETURN
560 '---Perdu---
570 vie%=vie%-1
580 FOR i%=0 TO 1000 STEP 3:SOUND 129,i%,10,5,0,0,0:SOUND 130,i%+20,10,5,0,0,0:N
EXT
590 RETURN
600 '---fin---
610 z%=REMAIN(0)
620 a$="C'est fini...":LOCATE 9,9
630 FOR i%=1 TO LEN(a$):SOUND 132,0,1,15,0,0,31
640 PRINT MID$(a$,i%,1)
650 FOR j%=0 TO 200:NEXT:NEXT
660 FOR j%=0 TO 3000:NEXT
670 RETURN
680 '---niveau---
690 IF n%=6 THEN n%=11 ELSE n%=6:IF k=16 THEN k=24 ELSE k=16:q%=q%+100:n%=6
700 o%=n%-1
710 RETURN
720 '---reinit---
730 P%=q%:e%=4:f%=4:g%=400:h%=396
740 LOCATE 28,1:PEN 2:PRINT SPC(10):LOCATE 28,1
750 FOR i%=1 TO vie%:PRINT CHR$(248)" ":NEXT
760 ORIGIN 0,0,8,396,8,392:CLG 0
770 a%=RND(1)*9%:b%=RND(1)*h%
780 c%=RND(1)*9%:d%=RND(1)*h%
790 a=FNr:s%=k*COS(a):t%=k*SIN(a)
800 a=FNr:u%=k*COS(a):v%=k*SIN(a)
810 FOR i%=0 TO n%:a%(i%)=-1:b%(i%)=-1:c%(i%)=-1:d%(i%)=-1:NEXT
820 top%=0:ti%=60
830 k1%=RND(1)*10+1:k2%=11+RND(1)*16
840 INK 1,k1%:INK 2,k2%:INK 3,RND(1)*5+1
850 EVERY 50 GOSUB 110
860 SOUND 129,1600,-32000,4,0,0,0:SOUND 130,1620,-32000,4,0,0,0
870 RETURN
880 '---init---
890 SPEED INK 2,2:BORDER 0
900 k1%=RND(1)*10+1:k2%=11+RND(1)*10

```




```

910 INK 0,0:GOSUB 680
920 k9%=31:kd%=30:kh%=69:kb%=71:x%=2
930 vie%=3:l=20000:q%=400
940 DIM a%(30),b%(30),c%(30),d%(30)
950 ORIGIN 0,0,0,400,0,400:CLG 3
960 PAPER 1:PEN 2
970 LOCATE 32,6:PRINT"score"
980 LOCATE 32,13:PRINT"temps"
990 LOCATE 31,21:PRINT"surface"
1000 PAPER 0:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);
1010 LOCATE 10,9:PRINT"A - haut"
1020 LOCATE 10,11:PRINT"Z - bas";
1030 LOCATE 10,13:PRINT". - gauche";
1040 LOCATE 10,15:PRINT"/ - droite";
1050 LOCATE 8,18:PRINT"Faire RETURN...";
1060 WHILE INKEY(18):WEND
1070 ENV 1,127,-1,4:ENT 1,10,1,1,10,-1,1,10,1,1
1080 DEF FNR=RND(1)/2+0.5+PI/2*INT(RND(1)*4)
1090 RETURN
  
```

Commentaires :

- Ligne 10 à 90 : définition du jeu
- Ligne 100 à 110 : compteur de temps du jeu
- Ligne 120 à 320 : trace, affiche et vérifie que la position des droites est bonne
- Ligne 330 à 360 : vérifie s'il y a un crash
- Ligne 370 à 430 : calcule le score
- Ligne 440 à 550 : test de l'ordinateur pour savoir si un joueur a gagné
- Ligne 560 à 590 : petite musique quand un joueur a perdu
- Ligne 600 à 670 : fin du jeu
- Ligne 680 à 710 : définition du niveau de jeu
- Ligne 720 à 870 : réinitialisation des paramètres du jeu dans le cas où le joueur commence une nouvelle partie
- Ligne 880 à 940 : initialisation des paramètres du jeu
- Ligne 960 à 1050 : explication du jeu
- Ligne 1060 : l'ordinateur attend qu'une touche soit pressée
- Ligne 1080 : définit la fonction aléatoire qui trace les lignes en mouvement.