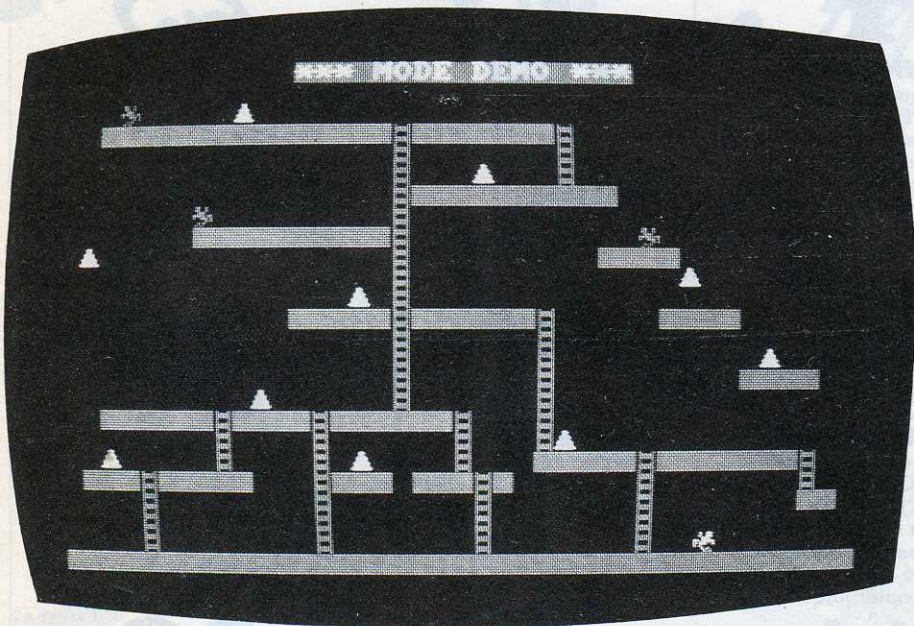


RUNAWAY



Régis LE PIPEC

CREER

C'est la partie la plus intéressante du programme. En appuyant sur le "2", un autre menu apparaît :

- 1) Création du tableau,
- 2) Modification du tableau,
- 3) Sauvegarde du tableau,
- 4) Chargement du tableau,
- 5) Jouer avec le tableau,
- 6) Fin.

1) Création du tableau

Vous dirigez le curseur à l'aide du joystick. Pour faire afficher un caractère, vous appuyez sur "Fire". Vous aurez une palette de caractères, au choix : M= Mur, H= Bonhomme (vous), N= Ennemi, P= Pyramide, B= Bombe, C= Echelle et F= un Blanc. Aussi : "(E)ffacement" qui réinitialise l'écran de création et efface, et "(R)etour au Menu". Tapez la lettre correspondant au caractère, pour pouvoir l'afficher.

2) Modification

Permet de modifier le tableau créé en "1".

3) Sauvegarde

Permet de sauver sur cassette votre tableau et de le réutiliser ultérieurement en "4".

Infatigable coureur, vous devez récupérer toutes les pyramides d'énergie réparties dans les cinq tableaux et faire repartir votre vaisseau spatial tombé en panne sèche...

4) Chargement

Permet de charger un tableau.

5) Jouer

Permet de jouer avec le tableau fait en "1", ou chargé en "4".

6) Fin

Retour au menu de présentation.

Le programme sauvera un fichier de 3 blocks pour chaque tableau, il est donc conseillé de les sauver les uns après les autres pour mieux les réutiliser. De plus, vous pouvez très bien modifier un tableau que vous venez de charger.

DEMO

Ce mode permet de visionner tous les tableaux, c'est-à-dire les cinq du jeu. Pour arrêter, faites "ESC", puis "RUN" (un "on break gosub" ayant été prévu au début, mais s'avéra dangereux, j'ai perdu une fois tout mon programme à cause de lui !).

FIN

Permet de quitter le programme. L'ordinateur vous donnera la mémoire utilisée, et celle qui reste. Faites "Clear" et

Aussi, vous disposez de cinq bombes pour anéantir les affreux ennemis qui feront tout pour contrecarrer vos projets. Les trois vies vous seront nécessaires pour atteindre votre fusée qui apparaîtra en bas de l'écran, toutes les pyramides étant prises.

Si le jeu se bloque, par exemple, vous tombez dans un trou, appuyez sur "S" (comme Suicide !), vous perdrez alors automatiquement une vie !

Ce programme, écrit entièrement en Basic, vous propose quatre options au départ :

- 1 - JOUER
- 2 - CREER
- 3 - DEMO
- 4 - FIN

JOUER

Vous déplacez le bonhomme jaune, en bas de l'écran, à l'aide du joystick. Si vous appuyez sur "FIRE", une bombe apparaîtra dans le sens contraire de votre déplacement (derrière vous, quoi). Le score : 1 pyramide = 20 points, 1 ennemi = 60 points.

Jeux

"PRINT FRE (""")" pour connaître le reste de mémoire réelle (les variables n'étant plus prises en compte).

ADAPTATION

Si vous ne possédez pas de joystick, remplacez les chiffres des INKEY(?) des lignes 150 à 200 et 4840 à 4880 par ceux des touches correspondant à votre choix (voir appendice du manuel).

LISTE DES VARIABLES

t variable variable (!) utilisée pour des boucles
 car\$ ligne de data lue pour mettre en place un tableau
 chr numéro du caractère ASCII
 sp\$ met en place un SPRITE
 spoff\$ enlève le sprite
 sc score
 vie vies
 bomb bombes
 niv numéro du tableau
 X, Y coordonnées du joueur

obs(?,?) test de l'écran, détermine le caractère rencontré (0 rien, 1 un mur, 2 une échelle, 3 une pyramide et 4 une bombe)
 hit(?,?) même chose que "obs", utilisé par l'éditeur de tableaux
 p(?) caractère à afficher pour le joueur
 0 numéro de caractère à afficher (1 à gauche, 2 à droite, 3 monter ou descendre l'échelle)
 car\$(?) caractère affiché pendant la création du tableau, le passage du joueur ou celui des ennemis (même système que "obs")
 sti(?) détermine la couleur du caractère affiché par "car\$(?)" (ne pas confondre "car\$" et car\$(?) !)
 XX,YY coordonnées du "rideau" rouge

départ détermine si oui ou non (0/1) le jeu est en position "éditeur de tableaux"
 p nombre de pyramides
 w1, w2, w3, w4 emplacement de la bulle du suicide (window)
 xF abscisse de la fusée
 X(?), Y(?) coordonnées de l'ennemi
 e1, e2 sens de déplacement de l'ennemi
 go indique si l'ennemi se déplace ou non (0/1)
 nt note de musique
 dr durée
 hrun\$ haut du titre "RUN-AWAY"
 brun\$ bas du titre "RUN-AWAY"
 hom indique si le bonhomme a été placé dans le tableau créé par l'utilisateur
 nb nombre d'ennemis créés
 jeu indique s'il faut initialiser le jeu ou non (0/1)

```

10 '*****
20 '***** R U N A W A Y *****
30 '*****
40 '***** chargeur *****
50 '*****
55 MODE 0:INK 0,1:INK 1,24:INK 14,26:BOR
DER 1
60 FOR t=-80 TO 500 STEP 10
70 PLOT 350,250,t/80+2
80 DRAW 30,t
85 DRAW 650,t
90 NEXT
100 FOR t=-80 TO 500 STEP 10
110 PLOT 350,250,t/80+2
120 DRAW 650,t
130 NEXT
135 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
140 PEN 1:LOCATE 7,1:a$="LE PIPEC"
150 FOR t=1 TO 9:PEN t+5:PRINT MID$(a$,t
,1):NEXT
155 FOR t=1 TO 600:NEXT
160 PEN 14:LOCATE 7,2:PRINT"presente:"
170 FOR t=1 TO 1000:NEXT
180 PEN 1:LOCATE 5,4:PRINT"R U N A W A Y
"
190 LOCATE 5,25:PRINT"CHARGEMENT..."
195 RUN "RUNAWAY1"
200 'Tapez & sauvez le programme suivant
  
```

210 ' a la suite celui-la.



```

1 POKE &BBD1,0:POKE &BBD2,24
2 KEY 1,"mode 1:ink 0,1:pen 1:border 1:p
aper 0:ink 1,24"+CHR$(13)
10 '*****
20 '***** R U N A W A Y *****
30 '***** Regis LE PIPEC *****
40 '***** Mai 1986 *****
50 '***** AMSTRAD(s) *****
  
```

```

60 '*****
70 DIM obs(40,25),hit(40,25)
80 ENV 1,5,4,1,1,18,5
90 GOSUB 3670:'REDEF. CARATERES
100 GOSUB 4040:'PRESENTATION
110 '
120 ' ROUTINE PRINCIPALE
130 '
140 GOSUB 1440
150 IF (INKEY(74)=0 AND x>1 AND obs(x-1,
y)<>1) THEN GOSUB 270
160 IF (INKEY(75)=0 AND x<40 AND obs(x+1
,y)<>1) THEN GOSUB 340:GOTO 190
170 IF (INKEY(72)=0 AND obs(x,y)=2 AND o
bs(x,y-1)<>1) THEN GOSUB 410
180 IF INKEY(73)=0 AND (obs(x,y+1)=2 OR
obs(x,y+1)<>1) THEN GOSUB 470
190 IF (INKEY(76)=0 AND bomb<>0 AND obs(
x+y,y)=0) THEN GOSUB 870
200 IF INKEY(60)=0 THEN 670
210 IF obs(x,y)=4 THEN 820
220 IF obs(x,y)=0 AND obs(x,y+1)<>1 AND
obs(x,y+1)<>2 THEN GOSUB 540
230 IF obs(x,y)=3 THEN GOSUB 750
240 IF obs(x,y)=7 THEN 1300
250 IF p(o)=g(o) THEN p(o)=d(o) ELSE p(o
)=g(o)
260 GOTO 140
270 '
280 ' BONHOMME A GAUCHE
290 '
300 x=x-1:o=1:PEN 1:PRINT sp$:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(p(o));g=1
310 a=obs(x+1,y):PEN sti(a)
320 PRINT spoff$:LOCATE x+1,y:PRINT car$
(a);
330 RETURN
340 '
350 ' BONHOMME A DROITE
360 '
  
```

```

370 x=x+1:o=2:PEN 1:PRINT sp$:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(p(o));g=-1
380 a=obs(x-1,y):PEN sti(a)
390 PRINT spoff$:LOCATE x-1,y:PRINT car$
(a);
400 RETURN
410 '
420 ' BONHOMME EN HAUT
430 '
440 y=y-1:o=3:PEN 1:LOCATE x,y:PRINT sp$
;CHR$(p(o))
450 PEN 3:LOCATE x,y+1:PRINT spoff$:CHR$
(205)
460 RETURN
470 '
480 ' BONHOMME EN BAS
490 '
500 y=y+1:o=3:PEN 1:LOCATE x,y:PRINT sp$
;CHR$(p(o))
510 a=obs(x,y-1):PEN sti(a)
520 LOCATE x,y-1:PRINT spoff$:car$(a);
530 RETURN
540 '
550 ' BONHOMME EN CHUTE
560 '
570 PEN 1:WHILE obs(x,y+1)<>1 AND obs(x,
y+1)<>2
580 y=y+1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(203)
590 LOCATE x,y-1:PRINT " "
600 IF obs(x,y)=3 THEN GOSUB 770
610 IF obs(x,y)=4 THEN 820
620 IF obs(x,y)=7 THEN 1330
630 SOUND 1,y,2
640 CALL &BD19:IF obs(x,y)=3 THEN GOSUB
750
650 WEND:LOCATE x,y:PRINT CHR$(202)
660 RETURN
670 '
680 ' BONHOMME SE SUICIDE !
690 '
  
```