

PROGRAMME

JEU

Ce jeu d'action, inspiré des « Pac Man » et autres, vous entraînera dans une course folle contre des fantômes pour amasser le plus de trésors possible.

de C. MAGRIN

Ordinateur :

Oric I

Langage :

Basic

ORIC PANIC UNE MAISON HANTÉE AUX TRÉSORS CACHÉS



Toutes les machines se doivent de posséder un Pacman ou son frère jumeau. L'Oric I échappe pas à la règle et sa bibliothèque en regorge. Manger des points est passionnant, du moins un certain temps, mais des points, des points... Voici cette fois un jeu qui, bien que directement inspiré de Pacman et de Apple Panic, possède sa part d'originalité...

Le but du jeu est d'amasser une fortune colossale en prenant le maximum d'objets (coupes, cassettes et pièces) dispersés dans une maison de quatre pièces.

Chacune d'entre elles est séparée des autres par un mur et on y accède par d'étroites ouvertures.

Des fantômes ont élu domicile dans ce somptueux palace regorgeant de trésors.

Un fantôme, comme son nom indique, est susceptible de traverser un mur et de se retrouver ainsi de l'autre côté sans que rien ne l'ait laissé prévoir ! Alors, méfiance...

Quand (et si vous y arrivez) tous les objets de la maison sont ramassés, un bonus substantiel vous sera accordé et vous vous retrouverez dans la même maison remplie à nouveau de trésors, le tout agrémenté d'un niveau de difficulté croissant.

Déroulement du jeu

Après avoir saisi le programme, et l'avoir sauvegardé sur une cassette (ou une disquette), inscrivez RUN : vous êtes prêt à jouer.

Une présentation dynamique vous indique les objets que vous trouverez dans la maison.

Quelques fantômes se déplaçant sur fond sonore vous de-

mandent si vous désirez voir les règles du jeu ; il vous faudra répondre par O pour oui et N pour non.

Cette présentation a un autre but, elle initialise le générateur de nombres aléatoires (l'Oric I ne possédant pas l'ordre RANDOMIZE).

Après l'affichage des règles du jeu (si vous l'aviez demandé), Oric vous demande le nombre de fantômes qui hantent la maison : entrez un chiffre compris entre 1 et 4 (il n'est pas nécessaire d'appuyer sur RETURN). Puis il vous demandera d'entrer le niveau de difficulté : même manipulation que pour le nombre de fantômes avec 1 pour le niveau le plus facile et 9 pour le plus difficile.

Oric vous demande alors d'appuyer sur une touche : n'importe laquelle convient, mais l'appui simultané sur CTRL et C vous donne droit au Break bien connu. Dans ce cas, il vous faudra faire RUN et tout recommencer, ou bien CONT et le jeu continuera normalement.

Dès la pression d'une touche, la maison se dessine vue du

dessus. Le placement aléatoire des objets s'effectue puis vient le tour du ou des fantômes et enfin votre drôle de petit bonhomme apparaît en bas à gauche de l'écran. Un « ZAP » angoissant vous invite alors à commencer (ou à recommencer).

Les quatre touches de gestion du curseur vous permettent de contrôler la direction que prend votre joueur.

Le passage sur un objet s'accompagne d'un « Beep » joyeux et incrémente votre score de la valeur de l'objet que vous venez de récolter.

Une pièce vaut 10 points, une coupe 20, et une cassette la fabuleuse somme de 50 points.

Le record est inscrit en permanence en bas à droite de l'écran derrière votre propre score et indique le meilleur score depuis le dernier RUN.

Les fantômes, que rien n'arrête – sauf les murs extérieurs de la maison –, se dirigent inéluctablement vers vous. Ils peuvent passer à travers les murs et

Liste des variables

- A%() tableau des déplacements des fantômes lors de la présentation.
- AS tableau du générateur de caractères puis en cours de jeu, code de la touche appuyée.
- B variable intermédiaire.
- D valeur de la différence entre l'@ joueur et l'@ du fantôme considéré.
- DF niveau de difficulté.
- I variable de boucle.
- J @ du joueur.
- K @ où devrait aller le joueur.
- M numéro du fantôme à déplacer.
- N nombre de fantômes présents sur ce tableau de jeu.
- P nombre de points de l'objet se trouvant sur la case du joueur.
- Q contenu de la case où va aller le fantôme considéré.
- S score courant du joueur.
- H meilleur score depuis le début.
- P() ancien contenu de la case où se trouve le fantôme considéré.
- X() @ du fantôme considéré.
- Y() contenu des cases pendant le placement des objets.
- O nombre d'objets restant dans la maison.
- X contenu de la case où va aller le joueur, puis abscisse relative entre l'@ du joueur et l'@ du fantôme considéré (voir variable D).
- Y ordonnée relative entre l'@ du joueur et l'@ du fantôme considéré (voir variable D).
- Z @ où va aller le fantôme considéré.

PROGRAMME

JEU

Instructions particulières de l'Oric 1

HIMEN : précaution sur l'Oric, inutile sur les autres micros.

TEXT : passage en mode texte 26 l. x 40 c.

RELEASE : remet l'Oric dans un état correct (inutile sur les autres).

PAPER : couleur du fond de l'écran.

INK : couleur des caractères sur l'écran. Les couleurs sont numérotées de 0 à 7, respectivement noir, rouge, vert, jaune, bleu, violet, ciel et blanc.

POKE # 26A, 10 : inhibe le beep clavier et rend le curseur invisible.

POKE # 20C, 255 : mode capitales.

CALL # Fafa : clic grave.

CALL # FB10 : clic aigu.

WAIT n : attente de n x 10 ms.

POKE # 268, L : PRINT :

POKE # 269, C : simulateur de PRINT ATL, C.

POP : retire un niveau de retour de sous-programme.

PULL : retire un niveau de retour de boucle Repeat Until.

EXPLODE : bruit d'explosion.

ZAP : bruit de laser.

GET AS : attend l'appui d'une touche.

CALL # F89B : réinitialise le générateur de caractères.

DOKE # 12, valeur : simulation de PRINT @ valeur.

PRINT CHR\$(27), « @, A... W » : attributs série :

@ à G → couleur Ink

P à W → couleur Paper

H, 1^{er} jeu de caractère simple hauteur non clignotant.

I, 2^e jeu de caractère simple hauteur non clignotant.

J, 1^{er} jeu de caractère double hauteur non clignotant.

K, 2^e jeu de caractère double hauteur non clignotant.

L, 1^{er} jeu de caractère simple hauteur clignotant.

M, 2^e jeu de caractère simple hauteur clignotant.

N, 1^{er} jeu de caractère double hauteur clignotant.

O, 2^e jeu de caractère double hauteur clignotant.

sur les objets mais, n'étant pas touchés par l'inflation, ils les laissent à leur place !

Bien entendu, vous ne pouvez pas à l'instar des fantômes traverser les murs. Votre seule et unique possibilité d'accéder aux autres pièces de la maison est d'emprunter les ouvertures prévues à cet effet.

Si, par malheur, un fantôme vous rejoint, le petit bonhomme clignote pendant quelques se-

condes puis l'écran tout entier se met à clignoter et enfin un bruit d'explosion indique votre fin !

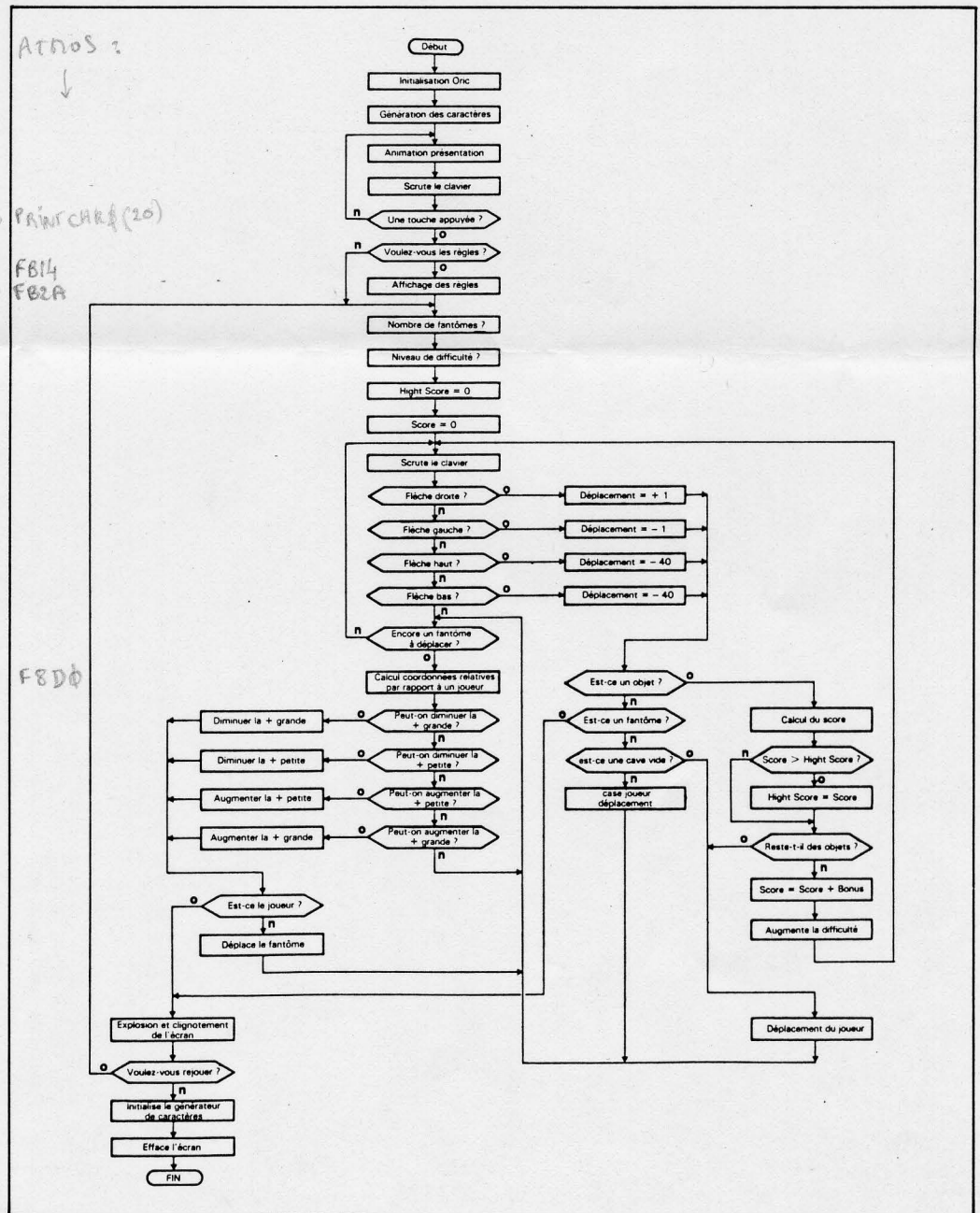
Heureusement, un message vous demande si vous désirez rejouer une nouvelle partie, répondez par O si vous êtes d'accord et vous redémarrerez à la question nombre de fantômes, sinon tant pis et à demain !

Lorsque vous aurez récolté

tous les objets de la maison, un bonus calculé en fonction du tableau où vous étiez est ajouté à votre score et un nouveau tableau de difficulté croissante s'affiche.

Stratégie du programme

Relativement structuré, ce programme peut être aisément



Organigramme du programme.

PROGRAMME

JEU

modifié. Il n'a pas été écrit pour être imbattable car le jeu aurait perdu beaucoup d'intérêt.

Voyons comment le niveau de difficulté influe sur le cours du programme.

En fait, il conditionne le déplacement de chaque fantôme.

Considérons un nombre entre 1 et 10 tiré au hasard, le déplacement d'un fantôme s'effectuera si ce nombre est supérieur au niveau de difficulté. Ainsi, au niveau 9, il y aura 10 chances sur 11 pour que le fantôme ait le droit de bouger, alors qu'au niveau 1 ce droit n'est plus que de 2 sur 11. Ce qui implique qu'au niveau 9 (le plus difficile) un fantôme se déplace pratiquement à tous les coups (qu'il y ait ou non déplacement

du joueur) et au niveau 1 (le plus facile) seulement tous les 5 coups.

Qu'en est-il maintenant de la stratégie de recherche de la meilleure case ?

Eh bien, elle est des plus simples et des plus efficaces (pas trop sophistiquée pour deux raisons principales : l'intérêt d'un jeu trop complexe est restreint, et en Basic chaque test prend du temps : il fallait donc un compromis équitable entre la difficulté et la rapidité).

Pour chaque fantôme ayant le droit de bouger, on calcule la distance relative entre les 2 positions (joueur et fantôme considéré), on déduit l'abscisse et l'ordonnée séparant les 2 pro-

tagonistes, soit X et Y, les valeurs absolues de l'abscisse et de l'ordonnée relatives à la distance.

Pour se rapprocher du joueur, le programme scrute dans l'ordre et prend la première des quatre conditions suivantes qu'il peut réaliser :

- Peut-on diminuer la plus grande des 2 valeurs ?
- Peut-on diminuer la plus petite des 2 valeurs ?
- Peut-on augmenter la plus petite des 2 valeurs ?
- Peut-on augmenter la plus grande des 2 valeurs ?

On voit que les 2 premières sont favorables au fantôme alors que les 2 dernières sont défavorables car celui-ci s'éloigne. Si on retire les 2 derniers

tests, le programme devient plus performant car il vaut mieux ne pas bouger que de s'éloigner (Lapalisse n'aurait pas dit mieux...).

Dans le cas où un fantôme se trouve à une extrémité et le joueur à l'autre, il prendra la première condition bien qu'elle lui soit défavorable ! La deuxième condition, en effet, rapproche, alors que la première l'éloigne ; ceci est dû au fait que la mémoire écran est vue comme une spirale. Un test simple dans ce cas mais gourmand en temps résoudrait ce problème.

Tout ceci est illustré dans un organigramme qui représente mieux qu'un long discours les stratégies du programme. ■

```
0 HIMEM#97FF:TEXT:RELEASE:PAPER0:INK7
1 DIMY(35)'ORIC-PANIC Par C. MAGRIN
2 POKE#26A,10:POKE#20C,255:CLS:DEFNFB(X)=X#N+(10-DF#10)*10
3 DEFFNAC(X)=48083+INT(RND(X)*35)+40*INT(RND(X)*24):GOSUB2000
4 H=0
5 S=0:GOSUB1000
6 REPEAT:FORM=1TON:GOSUB10:IFRND(1)>DFTHENGOSUB30
7 NEXTM
8 UNTIL FALSE
9 A#=KEY#
10 IFA#=CHR$(9)THENK=J+1:GOTO16
11 IFA#=CHR$(8)THENK=J-1:GOTO16
12 IFA#=CHR$(11)THENK=J-40:GOTO16
13 IFA#=CHR$(10)THENK=J+40:GOTO16
14 RETURN
15 X=PEEK(K)
16 IFX=32THENP=0:GOTO24
17 IFX=39THENP=FNB(10):CALL#FB10:GOTO24
18 IFX=38THENP=FNB(20):GOTO23
19 IFX=37THENP=FNB(50):GOTO23
20 IFX<>36THENRETURN
21 FORI=1TO20:POKEJ,32:WAIT5:POKEJ,35:WAIT5:NEXT:GOTO100
22 CALL#FAFA
23 POKEK,35:POKEJ,32:J=K:S=S+P:POKE#268,25:PRINT:POKE#269,12:PRINTS
24 IFH<STHENH=S:POKE#268,25:PRINT:POKE#269,30:PRINTH
25 IFP<>0THENO=0-1:IFO=0THENGOSUB5000:GOSUB1000
26 RETURN
27 D=J-X(M):Y=INT(D/40+.5):X=D-40*Y
28 IFABS(Y)>=ABS(X)THEN37
29 Z=X(M)+SGN(X):GOSUB42
30 Z=X(M)+SGN(Y)*40:GOSUB42
31 Z=X(M)-SGN(Y)*40:GOSUB42
```

P R O G R A M M E

J E U

```
35 Z=X(M)-SGN(X):GOSUB42
36 RETURN
37 Z=X(M)+SGN(Y)*40:GOSUB42
38 Z=X(M)+SGN(X):GOSUB42
39 Z=X(M)-SGN(X):GOSUB42
40 Z=X(M)-SGN(Y)*40:GOSUB42
41 RETURN
42 Q=PEEK(Z):IFQ=41ORQ=36THENRETURN
43 IFQ=35THENPOP:GOTO22
44 POKE(X(M),P(M)):P(M)=PEEK(Z):POKEZ,36:X(M)=Z:POP:RETURN
100 POP:PULL
110 EXPLODE
120 FORI=1TO3
130 FORJ=7TO4STEP-1
140 PAPERI:WAIT5:INKJ:WAIT5
150 NEXTJ,I
160 POKE#268,25:PRINT
170 PRINT " ";CHR$(27);"@Voulez-vous rejouer une partie ?"
180 GETA#:IFA#="0"THENCLS:GOSUB2580:GOTO5ELSEIFA#(">")THEN180
190 CLS:POKE#268,12:PRINT:POKE#269,15
200 PRINT"AU REVOIR":CALL#F89B
210 GOTO210
1000 CLS:PAPER4:INK3:Q=78
1005 DOKE#12,#BB8F:PRINT"ORIC-PANIC":POKE#BB8E,1
1006 POKE#268,0:PRINT
1010 PRINT"))))))))))))))))))))))))))))))))))))))";
1020 PRINT" )";
1030 PRINT" )";
1040 PRINT" )";
1050 PRINT"X(((((((((((((((((((((((((((((((((((((");
1060 PRINT" )";
1070 PRINT" )";
1080 PRINT" )";
1090 PRINT"X(((((((((((((((((((((((((((((((((((((");
1100 PRINT" )";
1110 PRINT" )";
1120 PRINT" )";
1130 PRINT"X(((((((((((((((((((((((((((((((((((((");
1140 PRINT" )";
1150 PRINT" )";
1160 PRINT" )";
1170 PRINT"X(((((((((((((((((((((((((((((((((((((");
1180 PRINT" )";
1190 PRINT" )";
1200 PRINT" )";
1210 PRINT"X((((((((((((((((((((((((((((((((((((((((");
1220 PRINT" )";
1230 PRINT" )";
1240 PRINT" )";
1250 PRINT"))))))))))))))))))))))))))))))))))))))";
1255 PRINT " ";CHR$(27);"FFANTOMES:";N," ";CHR$(27);"BDIFFICULTE:";
```

P R O G R A M M E

J E U

```
10-DF#10:
1260 POKE#268,25:PRINT:PRINT" ";CHR$(27)"ASCORE = ";S:POKE#269,20
1265 PRINTCHR$(27):"ERECORD = ";:POKE#269,30:PRINTH
1270 FORI=1TON
1280 X(I)=#BB80+INT(RND(1)*35)+3+(INT(RND(1)*16)+2)*40
1300 P(I)=PEEK(X(I)):POKEY(X(I)),36
1310 NEXT
1320 J=48963:POKEJ,35
1340 FORK=1TO35
1350 Y(K)=FNA(1)
1360 IFPEEK(Y(K))<>32THEN1350
1370 POKEY(K),39
1380 NEXT
1390 FORK=1TO20
1400 Y(K)=FNA(1)
1410 IFPEEK(Y(K))<>32THEN1400
1420 POKEY(K),38
1430 NEXT
1440 FORK=1TO23
1450 Y(K)=FNA(1)
1460 IFPEEK(Y(K))<>32THEN1450
1465 POKEY(K),37
1470 NEXT
1480 FORI=1TO10:POKEJ,35+128:WAIT8:POKEJ,35:WAIT8:NEXT:ZAP
1490 RETURN
2000 A$="04150E0404040A11"
2010 A$=A$+"0C1E3F2D3F333F2D"
2020 A$=A$+"0C1221252F25213F"
2030 A$=A$+"222222221C08081C"
2040 A$=A$+"0000001E3F3F1E00"
2050 A$=A$+"3F2121212121213F"
2060 A$=A$+"3F33332D2D33333F"
2070 K=#B400+35*8
2080 FORI=1TO112STEP2
2090 B=VAL("#"+MID$(A$,I,2))
2100 POKEK+(I-1)/2,B
2110 NEXT
2120 A$=""
2130 DIMA%(203)
2140 FORI=0TO38:A%(I)=-1:NEXT
2150 FORI=39TO42:A%(I)=40:NEXT
2160 FORI=43TO80:A%(I)=1:NEXT
2170 FORI=81TO84:A%(I)=40:NEXT
2180 FORI=85TO121:A%(I)=-1:NEXT
2190 FORI=122TO125:A%(I)=40:NEXT
2200 FORI=126TO163:A%(I)=1:NEXT
2210 FORI=164TO175:A%(I)=-40:NEXT
2220 FORI=176TO203:A%(I)=-1:NEXT
2230 POKE#BBA3,0
2240 PRINT
2250 PRINT" ";CHR$(27):"A CASSETTE";CHR$(27):"B"
```

P R O G R A M M E

J E U

```
2260 PRINT
2270 PRINT " ";CHR$(27);"C COUPE ";CHR$(27);"D&"
2280 PRINT
2290 PRINT " ";CHR$(27);"E PIECE ";CHR$(27);"F'"
2300 POKE#268,21:PRINT:PRINT " ";CHR$(27);"A";
2310 PRINT " $ $ ";CHR$(35);" ";
2320 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"C";
2330 PRINTCHR$(27);"NORIC-PANIC";CHR$(27);"A";CHR$(4);CHR$(27);"H "
)
2340 PRINTCHR$(35);" $ $"
2350 POKE#268,25:PRINT
2360 PRINT " ";CHR$(27);"B VOULEZ-VOUS LES REGLES DU JEU ?"
2370 I=0:X=48334:Y=48337:Z=48359
2380 REPEAT
2390 A#=KEY#
2400 A=A%(I+25):B=A%(I+22):C=A%(I):D%=RND(1)*12+1:I=I+1
2410 POKEX+A,35:POKEY,32:X=X+A
2420 POKEY+B,36:POKEY,32:Y=Y+B
2430 POKEZ+C,36:POKEZ,32:Z=Z+C
2440 MUSIC1,4,D%,12:WAIT5
2450 IFI>175THENI=0
2460 UNTILA#="O"ORA#="N":CLS:PLAY0,0,0,0:IFA#="N"THEN2580
2480 PRINTCHR$(4)
2490 PRINT " ";CHR$(27);"B";CHR$(27);"J ORIC-PANIC";CHR$(4)
2500 PRINT:PRINT
2510 PRINT"Vous etes le ";CHR$(35);" et votre but est de"
2520 PRINT"recoller tout ce que vous trouvez :":PRINT
2530 PRINT"Mais attention, des fantomes $ vous"
2540 PRINT"poursuivent pour vous detruire !"
2550 PRINT:PRINT"Vous pouvez acceder aux pieces de la"
2560 PRINT"maison grace aux ouvertures."
2570 PRINT:PRINT"Les fleches servent a vous deplacer.":PRINT
2575 PRINT"Après avoir termine un tableau, la"
2576 PRINT"difficulte augmente automatiquement,"
2577 PRINT"et vous avez un bonus suivant le "
2578 PRINT"nombre de fantomes presents."
2580 PRINT:PRINT " ";CHR$(27);"DCombien de fantomes 1 a 4 ? ";
2590 GETA#:N=VAL(A#):IFN<1ORN>4THEN2590ELSEPRINTN
2600 PRINT:PRINT " ";CHR$(27);"ENiveau de difficulte 1 a 9 ? ";
2610 GETA#:DF=VAL(A#):IFDF<1ORDF>9THEN2610ELSEPRINTDF:DF=(10-DF)/10
2620 PRINT:PRINT " ";CHR$(27);"B";CHR$(27);"L APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
2630 GETA#:RETURN
5000 REM BONUS
5010 CLS:SHOOT
5020 POKE#268,12:PRINT
5030 POKE#269,12:B=500*N
5040 PRINT " ";CHR$(27);"A";CHR$(27);"LBONUS : ";B
5050 WAIT300:S=S+B
506 IFDF<.2THENN=N+1:DF=.9ELSEDF=DF-.1
5070 RETURN
```