

Now playing: "The Green" - Jonathan Holliday

```
12 // here. Easy peasy.  
13  
14 /* I've given you as much access to their code as I could, but  
15 * it's not perfect. The red background indicates lines that  
16 * are off-limits from editing.  
17 */  
18  
19 /* The code currently places blocks in a rectangle surrounding  
20 * you. All you need to do is make a gap. You don't even need  
21 * to do anything extra. In fact, you should be doing less.  
22 */  
23 function startLevel(map) {  
24     map.displayChapter('Chapter 1\\nBreakout');  
25  
26     map.placePlayer(7, 5);  
27  
28     for (var y = 3; y <= map.getHeight() - 10; y++) {  
29         map.placeObject(5, y, 'block');  
30         map.placeObject(map.getWidth() - 5, y, 'block');  
31     }  
32  
33     for (var x = 5; x <= map.getWidth() - 5; x++) {  
34         map.placeObject(x, 3, 'block');  
35         map.placeObject(x, map.getHeight() - 10, 'block');  
36     }  
37     map.placeObject(16, 12, 'exit');  
38  
39     map.placeObject(15, 12, 'computer');  
40  
41     map.placeObject(map.getWidth() - 7, map.getHeight() - 5, 'exit');  
42 }  
43  
44 function onExit(map) {  
45     if (map.getPlayer().atLocation(15, 12)) {  
46         map.setPlayer(null);  
47     }  
48 }
```

You have picked up the computer!

INVENTORY: ⚡

API Toggle Focus Notepad Reset Execute Menu

Ahora suena: "Dmitry's Thing #2" - Dmitry Marin

```
5 Bueno, parece que nos han descubierto. El camino no es tan...  
6 * Tan claro como pensaba. Pero da igual: cuatro listos  
7 * Los caracteres deberían ser suficientes para desbaratar todos sus trucos.  
8 */  
9  
10 función nivellInicio ( mapa ) {  
11     mapa.placePlayer( 7 , 5 );  
12  
13     var laberinto = new ROT.Map.DividedMaze ( map . getWidth () , map .  
14     /*  
15     laberinto.crear(función (x, y, valorMapa) {  
16         // No escribas laberinto sobre jugador  
17         if (mapa.getPlayer().atLocation(x, y)) {  
18             devolver 0;  
19         }  
20         else if (mapValue === 1) { //0 es espacio vacío, 1 es pared  
21             mapa.colocarObjeto(x, y, 'bloque');  
22         }  
23         demás {  
24             mapa.colocarObjeto(x, y, 'vacío');  
25         }  
26     });  
27  
28     mapa.colocarObjeto(mapa.obtenerAncho()-4, mapa.obtenerAlto()-4, 'bloque')  
29     mapa.colocarObjeto(mapa.obtenerAncho()-6, mapa.obtenerAlto()-4, 'bloque')  
30     mapa.colocarObjeto(mapa.obtenerAncho()-5, mapa.obtenerAlto()-5, 'bloque')  
31     mapa.colocarObjeto(mapa.obtenerAncho()-5, mapa.obtenerAlto()-3, 'bloque')  
32     /*  
33     mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 5 , mapa.getHeight () - 4 , 'salí'  
34 }  
35  
36 }
```

INVENTARIO: ⚡

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Menu

Reproduciendo ahora: "Terreno oscuro" - Revolution Void

```

1 //*****
2 * validationEngaged.js *
3 *****
4 *
5 ¡Ahora sí que nos tienen fichados! La función validateLevel
6 * se ha activado para imponer restricciones sobre lo que puedes
7 * hacer. En este caso, no está permitido eliminar ningún bloque.
8 *
9 * Están haciendo todo lo posible para que te quedes aquí. Pero tú
10 * aún puedes ser más astuto que ellos.
11 */
12
13 función nivelInicio ( mapa ) {
14     mapa.colocarJugador ( mapa.obtenerAncho () - 7 , mapa.obtenerAlto () - 10 );
15     for ( let y = 10 ; y <= mapa .getheight () - 3 ; y ++ ) {
16         mapa.placeObject ( 4 , y , 'block' );
17         mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 5 , y , 'block' );
18     }
19     for ( let x = 5 ; x <= map .getWidth () - 5 ; x ++ ) {
20         mapa.placeObject ( x , 6 , 'block' );
21         mapa.placeObject ( x , mapa.getHeight () - 3 , 'block' );
22     }
23     mapa . colocarObjeto ( 7 , 5 , 'salir' );
24 }
25
26 función validarNivel ( mapa ) {
27     var numBlocks = 2 * ( map .getHeight () - 13 ) + 2 * ( map .getWidth () - 15 );
28     mapa.validarAlMenosXObjetos ( numBlocks , 'bloque' );
29     mapa.validarExactamenteXMuchosObjetos ( 1 , 'salida' );
30 }

```

INVENTARIO: 96

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Menú

Ahora suena: "Próximamente" - Fex

```

1 //*****
2 * multiplicity.jr *
3 *****
4 *
5 * De una célula a otra. No te lo están dando.
6 * Aquí también hay mucho con qué trabajar. Bueno, da igual.
7 *
8 * Por cierto, los nombres de los archivos de nivel pueden ser pistas. ¡Lo he hecho!
9 * Ya lo habías mencionado antes?
10 *
11 * No habrá más células después de esta. Lo prometo.
12 */
13
14 función nivelInicio ( mapa ) {
15     mapa.colocarJugador ( mapa.obtenerAncho () - 5 , mapa.obtenerAlto () - 4 );
16     for ( var y = 7 ; y <= mapa .getheight () - 3 ; y ++ ) {
17         mapa.placeObject ( 7 , y , 'block' );
18         mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 3 , y , 'block' );
19     }
20     mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 5 , mapa.getHeight () - 5 , 'exit' );
21     for ( var x = 7 ; x <= map .getWidth () - 3 ; x ++ ) {
22         mapa.placeObject ( x , 7 , 'block' );
23         mapa.placeObject ( x , mapa.getHeight () - 3 , 'block' );
24     }
25     mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 5 , 5 , 'salida' );
26 }
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45

```

INVENTARIO: 96

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Menú

Ahora suena: "cloudy sin" - INTRICATE

```

13
14 función obtenerEnteroAleatorio ( min , max ) {
15     devolver Math.floor ( Math.random () * ( max - min + 1 ) ) + min ;
16 }
17
18 función nivelInicio ( mapa ) {
19     for ( var x = 0 ; x <= map .getWidth () ; x ++ ) {
20         para ( var y = 0 ; y < mapa .getheight () ; y ++ ) {
21             mapa.setSquareColor ( x , y , '#f00' );
22         }
23     }
24     mapa.colocarJugador ( mapa.obtenerAncho () - 5 , 5 );
25
26     para ( var i = 0 ; i < 75 ; i ++ ) {
27         var x = getRandomInt ( 0 , map .getWidth () - 1 );
28         var y = getRandomInt ( 0 , mapa .getHeight () - 1 );
29         si ((x != 2 || y != map .getHeight () - 1) && (x != map .getWidth () - 1 || y != 5)) {
30             mapa.placeObject ( x , y , 'mine' );
31             mapa.setSquareColor ( x , y , '0000' );
32         }
33     }
34
35     mapa.placeObject ( 2 , mapa.getHeight () - 1 , 'salida' );
36 }
37
38
39
40
41 función validarNivel ( mapa ) {
42     mapa.validarAlMenosXObjetos ( 40 , 'mio' );
43     mapa.validarExactamenteXMuchosObjetos ( 1 , 'salida' );
44 }
45

```

INVENTARIO: 96

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Menú

Ahora suena: "Puntualidad Dinámica" - Dmitry Mazin

```
23     `obj.mover( dirección )` ;
24 }
25 }
26 }
27 }
28 }
29 }
30 }
31 }
32 }
33 }
34 }
35 }
36 }
37 mapa.defineObject( ' attackDrone' , {
38   'tipo' : 'dinámico' ,
39   'simbolo' : 'd' ,
40   'color' : '#ff0000' ,
41   'onCollision' : function ( jugador ) {
42     jugador.asesinadoPor ( ' un dron de ataque' ) ;
43   },
44   'comportamiento' : función ( yo ) {
45     moverHacia ( yo , 'jugador' );
46   }
47 });
48 }
49 }
50 }
51 }
52 }
53 }
54 }
55 }
56 }
57 }
58 }
59 }
60 }
61 }
62 }
63 }
64 }
```

INVENTARIO: 0/0

API Alternar enfoque Bloques Reiniciar Ejecutar Menú

Reproduciendo ahora: "??" - Tortue Super Sonic

```
12   ,
13   función nivelInicio ( mapa ) {
14     mapa.colocarJugador ( 0 , 12 ) ;
15   }
16   mapa.placeObject ( 1 , 1 , ' salida' );
17   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 1 , 11 , ' block' );
18   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 2 , 11 , ' block' );
19   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 1 , 13 , ' block' );
20   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 2 , 13 , ' block' );
21   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 11 , 13 , ' block' );
22   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 11 , 12 , ' block' );
23   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 11 , 11 , ' block' );
24   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 11 , 10 , ' block' );
25   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 13 , ' block' );
26   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 10 , ' block' );
27   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 9 , ' block' );
28   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 8 , ' block' );
29   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 7 , ' block' );
30   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 6 , ' block' );
31   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 5 , ' block' );
32   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 4 , ' block' );
33   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 3 , ' block' );
34   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 2 , ' block' );
35   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 1 , ' block' );
36   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 10 , 0 , ' block' );
37   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 11 , 0 , ' block' );
38   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 12 , 0 , ' block' );
39   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 13 , 0 , ' block' );
40   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 14 , 0 , ' block' );
41   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 15 , 0 , ' block' );
42   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 16 , 0 , ' block' );
43   mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 17 , 0 , ' block' );
44 }
```

INVENTARIO: 0/0

API Alternar enfoque Bloques Reiniciar Ejecutar Teléfono Menú

Ahora suena: "Night Owl" - Broke for Free

```

79     functionList [ 'movePlayerToExit' ] = function () {
80         mapa.writeStatus ( "Permiso denegado." );
81     }
82
83
84     functionList [ 'pleaseMovePlayerToExit' ] = function () {
85         mapa.writeStatus ( "No lo creo. " );
86     }
87
88     functionList [ 'movePlayerToExitMammit' ] = function () {
89         mapa.writeStatus ( "Entonces, ¿qué tal ellos <EQUIPO DEPORTIVO LOCAL>" );
90     }
91
92     // generar bosque
93     listaFunciones [ 'generarBosque' ]();
94
95     // generar fortalezas
96     listaFunciones [ 'fortales' ]();
97     listaFunciones [ 'fortales' ]();
98     listaFunciones [ 'fortales' ]();
99     listaFunciones [ 'fortales' ]();
100
101    mapa.getPlayer ().setPhoneCallback ( functionList [ "generateForest" ] );
102
103    mapa.placeObject ( mapa.getWidth () - 1 , mapa.getHeight () - 1 , 'salida' );
104
105
106    función validarNivel ( mapa ) {
107        mapa.validarAlMenosXObjetos ( 100 , 'árbol' );
108        mapa.validarExactamenteXMuchosObjetos ( 1 , 'salida' );
109
110    }

```

INVENTARIO: ☰ ☐

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Teléfono Menú

Ahora suena: "The Waves Call Her Name" - Sycamore Drive

```

25     });
26
27     mapa.defineObject ( 'agua' , {
28         'simbolo' : '+',
29         'color' : "#44FF",
30         'onCollision' : función ( jugador ) {
31             jugador.asesinadoPor ( 'ahogándose en aguas profundas y oscuras' );
32         }
33     });
34
35     for ( var x = 0 ; x < map .getWidth () ; x ++ ) {
36         para ( var y = 5 ; y < 15 ; y ++ ) {
37             mapa.placeObject ( x , y , 'agua' );
38         }
39     }
40
41     mapa.placeObject ( 20 , 5 , 'balsa' );
42     mapa . colocarObjeto ( 0 , 2 , 'salín' );
43     mapa.placeObject ( 1 , 1 , 'block' );
44     mapa.placeObject ( 1 , 2 , 'block' );
45     mapa.placeObject ( 0 , 3 , 'block' );
46     mapa.placeObject ( 1 , 3 , 'block' );
47
48
49     jugador.setPhoneCallback ( función () {
50         dirección de la balsa = 'arriba' ;
51     });
52
53 }
54
55 función validarNivel ( mapa ) {
56     mapa.validarExactamenteXMuchosObjetos ( 1 , 'salida' );
57     mapa.validarExactamenteXMuchosObjetos ( 1 , 'raft' );

```

INVENTARIO: ☰ ☐

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Teléfono Menú

Ahora suena: "Ven y encuéntrame" - Eric Skiff

> run 10_ambush.jsx

```

25         dirección = 'arriba' ;
26     } else if ( upDist > 0 && upDist < leftDist ) {
27         dirección = 'abajo' ;
28     } else if ( leftDist > 0 && leftDist >= upDist ) {
29         dirección = 'izquierda' ;
30     } demás {
31         dirección = 'derecha' ;
32     }
33
34     if ( obj . canMove ( dirección ) ) {
35         obj.mover ( dirección ) ;
36     }
37 }
38
39 mapa.defineObject ( 'attackDrone' , {
40     'tipo' : 'dinámico',
41     'simbolo' : 'd',
42     'color' : 'rojo',
43     'onCollision' : función ( jugador ) {
44         jugador.asesinadoPor ( 'un dron de ataque' );
45     },
46     'comportamiento' : función ( yo ){
47         moverHacia ( yo , 'jugador' );
48     }
49 });
50
51 mapa.defineObject ( 'drone de refuerzo' , {
52     'tipo' : 'dinámico',
53     'simbolo' : 'amarillo',
54     'color' : 'amarillo',
55     'onCollision' : función ( jugador ) {
56         jugador.asesinadoPor ( 'un dron de refuerzo' );
57     },

```

INVENTARIO: ☰ ☐

API Alternar enfoque Bloc Reiniciar Ejecutar Teléfono Menú