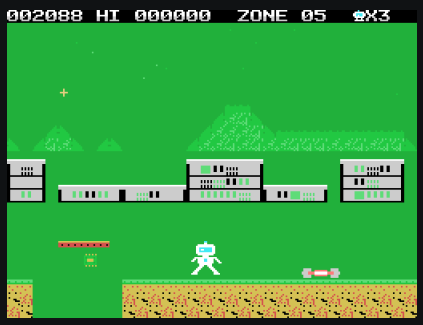
TERMINAL RUN

A robot runner for MSX1 computers









MSXdev26 entry · Altaris Software · version 0.98 · freeware

English: pages 2-4 · Castellano: páginas 5-7

The story

Deep inside an old terminal lives a small maintenance robot. Its job has always been simple: keep the machine tidy, collect the stray data chips and make sure every zone of memory runs smoothly.

One night, a glitch appears. It starts as a flicker in the neon city of the screen memory and then spreads, zone after zone, through the whole machine. The drones that used to help the robot now drop bombs. The security lasers fire on their own. Ceilings grow spikes. Bridges of data collapse into empty pits.

There is only one way to stop it: reach **THE CORE**, the heart of the machine, and restore the system. The road crosses ten corrupted zones, and the robot cannot stop running - the glitch is right behind it, eating the screen away.

Run. Jump. Slide. Restore the system.

The ten zones

01 NEON CITY	The screen memory at night. The glitch is born here: spikes, gaps and blocks.
02 SCRAP YARD	Deleted files piled up at dusk. The first lasers, and the first drones turn hostile.
03 FROZEN PEAKS	Cold storage: snow, ice towers, walls and stairs of blocks.
04 DATA GRID	Raw binary rain over wire-frame hills. Security lasers start to blink.
05 JUNGLE RUINS	Ancient, forgotten code overgrown by the jungle. Ceilings of spikes.
06 DUNE BASE	Desert bunkers of old drivers. The gauntlet and the zigzag platforms.
07 CLOUD TOPS	The network, high above the clouds. Fast drones and stairs over pits.
08 DEEP ORBIT	Space stations of the address space. Platform runs over beds of spikes.
09 VIOLET STORM	The glitch at its strongest: lightning, double lasers, everything at once.
10 THE CORE	The heart of the machine. The last run.

The game

TERMINAL RUN is an action game for MSX1 computers in the style of the auto-scrolling runners. The robot stays in the middle of the screen and the world rushes towards it. The player decides when to jump - a short hop or a high jump -, when to slide under obstacles and how fast to run.

The game is made of **ten zones**. The speed never rises by itself: every zone brings new kinds of obstacles and is a little longer than the one before. At the end of each zone the obstacles stop for a calm stretch full of data chips, followed by a **ZONE CLEAR** screen with the bonus and the name of the next zone - a moment to breathe. Clear zone 10 and the mission is complete.

The level is built from hand-made sections chosen at random, so every run is different. The robot has **3 lives**; there are two difficulty settings, **GAME A** (easy) and **GAME B** (normal), each with its own best score.



Zone 2 - Scrap Yard



Zone 3 - Frozen Peaks

Controls

Action	Keyboard	Joystick
Jump (hold = higher)	SPACE or CURSOR UP	UP or any button
Slide / fall faster	CURSOR DOWN	DOWN
Run faster / slower	hold CURSOR RIGHT / LEFT	RIGHT / LEFT
Pause / music	P / M	-
Title: game A or B, start zone	A / B, keys 1-0	LEFT / RIGHT

What you will find

Element	What to do
Spikes on the floor	Jump over them.
Spikes on the ceiling	Never jump under them.
Blocks, walls, towers	Jump over them or land on top.
Laser beam	Always on: slide under it.
Blinking laser	Deadly only while lit; it flickers before switching on.
Drones	They fly high and drop bombs. A bomb leaves a burning mine on the ground: jump it. Jump into a drone to smash it.
Pits and platforms	Jump the pits; platforms can be crossed from below and landed on.
Data chips and shield	Chips give points. The shield absorbs one hit.

Graphics and sound

Full-colour pixel art in SCREEN 2: every zone has its own tiles, colours and sky. The landscape scrolls in three background layers at different speeds behind the play field, and the robot is a two-colour sprite that moves pixel by pixel.

The music is an original, fast and rhythmic action track for the PSG, with its own tunes for the title, the zone clear screen and the game over, plus sound effects for every action.



Zone 6 - Dune Base



Zone clear screen



The ending

Technical sheet

Item	Detail
System	MSX1 or later, 16KB RAM. Keyboard or joystick in port 1.
Media	32KB ROM cartridge (TERMRUN.ROM), no mapper.
Video	TMS9918 in SCREEN 2, three background layers with parallax, two-colour sprite robot.
Sound	Original action music and sound effects for the built-in PSG (AY-3-8910).
Timing	Same game speed on 50 Hz and 60 Hz machines. All VDP writes respect TMS9918 timing.
Code	Z80 assembly.
Licence	Freeware. MSXdev26 entry.

Credits

An **Altaris Software** production - **Carlos de la Fuente**.
Contact: Altaris2000@yahoo.com.ar

Thanks to the MSXdev organisation and to the whole MSX community.

La historia

Adentro de una vieja terminal vive un pequeño robot de mantenimiento. Su trabajo siempre fue simple: tener la máquina en orden, juntar los chips de datos sueltos y cuidar que cada zona de la memoria funcione bien.

Una noche aparece una falla. Empieza como un parpadeo en la ciudad de neón de la memoria de pantalla y se va extendiendo, zona por zona, por toda la máquina. Los drones que antes ayudaban al robot ahora tiran bombas. Los láseres de seguridad se disparan solos. A los techos les crecen pinchos. Los puentes de datos se derrumban y dejan pozos vacíos.

Hay una sola forma de detenerla: llegar a **THE CORE**, el corazón de la máquina, y restaurar el sistema. El camino cruza diez zonas dañadas, y el robot no puede dejar de correr: la falla viene justo detrás, borrando la pantalla.

Correr. Saltar. Deslizarse. Restaurar el sistema.

Las diez zonas

01 NEON CITY	La memoria de pantalla, de noche. Acá nace la falla: pinchos, pozos y bloques.
02 SCRAP YARD	Archivos borrados apilados al atardecer. Los primeros láseres; los drones se vuelven enemigos.
03 FROZEN PEAKS	El almacenamiento en frío: nieve, torres de hielo, paredes y escaleras de bloques.
04 DATA GRID	Lluvia binaria sobre colinas de alambre. Los láseres de seguridad empiezan a parpadear.
05 JUNGLE RUINS	Código antiguo y olvidado, tapado por la selva. Techos de pinchos.
06 DUNE BASE	Búnkers de viejos drivers en el desierto. El pasillo de trampas y las plataformas en zigzag.
07 CLOUD TOPS	La red, por encima de las nubes. Drones rápidos y escaleras sobre pozos.
08 DEEP ORBIT	Estaciones espaciales del espacio de direcciones. Plataformas sobre camas de pinchos.
09 VIOLET STORM	La falla en su punto máximo: rayos, láseres dobles, todo junto.
10 THE CORE	El corazón de la máquina. La última carrera.

El juego

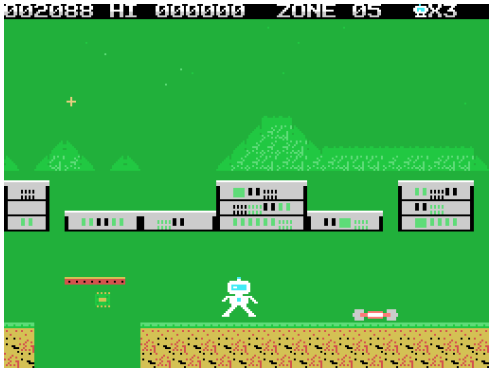
TERMINAL RUN es un juego de acción para computadoras MSX1, del estilo de los "runners" con desplazamiento automático. El robot queda en el medio de la pantalla y el mundo viene hacia él. El jugador decide cuándo saltar - un saltito o un salto alto -, cuándo deslizarse por debajo de los obstáculos y a qué velocidad correr.

El juego tiene **diez zonas**. La velocidad no sube sola: cada zona trae obstáculos nuevos y es un poco más larga que la anterior. Al final de cada zona los obstáculos se detienen en un tramo de calma lleno de chips, y después aparece la pantalla de **ZONA SUPERADA** con el bonus y el nombre de la zona siguiente: un momento para respirar. Al superar la zona 10 se completa la misión.

El nivel se arma con tramos hechos a mano elegidos al azar, así que cada partida es distinta. El robot tiene **3 vidas**, y hay dos dificultades, **GAME A** (fácil) y **GAME B** (normal), cada una con su propio récord.



Zona 7 - Cloud Tops



Zona 5 - Jungle Ruins

Controles

Acción	Teclado	Joystick
Saltar (mantener = más alto)	ESPACIO o CURSOR ARRIBA	ARRIBA o cualquier botón
Deslizarse / caer más rápido	CURSOR ABAJO	ABAJO
Correr más rápido / más lento	mantener CURSOR DERECHA / IZQUIERDA	DERECHA / IZQUIERDA
Pausa / música	P / M	-
Portada: juego A o B, zona de inicio	A / B, teclas 1-0	IZQUIERDA / DERECHA

Lo que vas a encontrar

Elemento	Qué hacer
Pinchos en el piso	Saltarlos.
Pinchos en el techo	No saltar nunca debajo de ellos.
Bloques, paredes, torres	Saltarlos o caer encima.
Rayo láser	Siempre encendido: pasar deslizándose por debajo.
Láser que parpadea	Mata solo mientras está encendido; titila antes de prenderse.
Drones	Vuelan alto y tiran bombas. La bomba deja una mina encendida en el piso: saltarla. Saltando contra un drone se lo destruye.
Pozos y plataformas	Saltar los pozos; a las plataformas se sube desde abajo y se puede caer encima.
Chips y escudo	Los chips dan puntos. El escudo aguanta un golpe.

Gráficos y sonido

Pixel art a todo color en SCREEN 2: cada zona tiene sus propios tiles, colores y cielo. El paisaje se desplaza en tres capas de fondo a distinta velocidad detrás del área de juego, y el robot es un sprite de dos colores que se mueve pixel por pixel.

La música es un tema de acción original, rápido y rítmico, para el PSG, con temas propios para la portada, la pantalla de zona superada y el fin del juego, y efectos de sonido para cada acción.



Zona 10 - The Core



Pantalla de zona superada



Pantalla final

Ficha técnica

Ítem	Detalle
Sistema	MSX1 o superior, 16KB de RAM. Teclado o joystick en el puerto 1.
Formato	Cartucho ROM de 32KB (TERMRUN.ROM) sin mapper.
Video	TMS9918 en SCREEN 2, tres capas de fondo con parallax, robot de sprites en dos colores.
Sonido	Música de acción y efectos originales para el PSG interno (AY-3-8910).
Tiempos	Misma velocidad de juego en máquinas de 50 Hz y de 60 Hz. Escrituras al VDP dentro de los tiempos del TMS9918.
Código	Assembler Z80.
Licencia	Freeware. Participante del MSXdev26.

Créditos

Una producción de **Altaris Software** - **Carlos de la Fuente**.
Contacto: Altaris2000@yahoo.com.ar

Gracias a la organización del MSXdev y a toda la comunidad MSX.