

**•• EDITEUR
DE MANDIR ••**

SPECTRUM 48K

MARTY Gilles

EDITEUR DE MANOIR

Ce logiciel pour ZX SPECTRUM 48K présente deux parties : - Une aventure
- Un éditeur

L'AVENTURE. (option 2 Chercher le trésor)

Est un exemple de ce que l'on peut créer avec cet Editeur de manoir.
Le but est de retrouver la clé dissimulée quelque part dans ce gigantesque manoir et d'ouvrir le coffre situé dans une autre pièce.
Le déplacement se fait au joystick ou les touches: 5 - 6 - 7 - 8
Touche M retour au menu. Touche P accès au plan général du manoir.
Le tableau final comporte un nombre permettant de vérifier si vous avez découvert et respecté les 3 secrets de cette aventure.

L'EDITEUR. (option 1 Construire le manoir)

Vous permet de créer et de modifier à votre convenance jusqu'à 240 écrans (salles) différentes par aventure, grâce aux 120 objets disponibles.
L'ordre de la construction d'une salle, vous placerez les murs ensuite les portes et enfin les aménagements intérieurs.
En permanence des sous menus vous guideront. Le choix des options se fera en pressant la première lettre ou le chiffre indiqué. (EX:Lorsque le positionnement d'un objet vous convient, tapez S (satisfait) pour valider ces coordonnées et avoir la suite des options.)

REMARQUES.

Le petit trait horizontal simule la porte sud.
Les derniers objets placés cachent par superposition les objets antérieurs.
L'emploi judicieux de cette superposition permet de créer de nouveaux objets.
Une seule porte par direction est valide soit la dernière placée.
Les cases marquées d'une croix dans le plan général indiquent que celle-ci sont construites. Les astucieux auront tôt fait d'exploiter ces conditions pour donner du piquant à leur aventure. Inspirez vous de l'exemple, les ruses et pièges y foisonnent.(Portes cachées, à sens uniques....etc)

MARTY Gilles

Ce logiciel pour ZX Spectrum 48K contient deux grandes parties

- Une aventure en exemple sous l'aspect d'un immense manoir. Votre but sera d'ouvrir le coffre fort après avoir trouvé la clé et éviter tous les nombreux pièges qui vous attendent.
 - Un éditeur vous permettant de changer, modifier ou créer vos propres aventures 100% graphique.
-

★ CHARGEMENT : Load "" suivi de Enter

★ AVENTURE	:	5	ouest	P	accès au plan
		6	Sud	M	Menu principal
		7	Nord	Ø	Retour du Plan au jeu
		8	EST		

★ SAUVEGARDE MANOIR : sélectionner l'option 3 du menu

★ CHARGEMENT NOUVEAU MANOIR : Sélectionner l'option 4 du menu

★ EFFACEMENT : E (capShift) Efface le manoir existant et vous renvoie au plan.

★ EDITEUR : sélectionner l'option 1 du menu.

UTILISATION DE L'ÉDITEUR

* Pour créer une nouvelle salle :

- Placez vous à l'aide du plan sur une salle vide (ne comportant pas la croix)
- Validez en appuyant sur \emptyset ou la gachette de votre poignée
- Choisissez le format de votre salle (salle - Voute - grotte - ...)
- \emptyset pour valider, dimensionnez votre salle après avoir choisi sa couleur
- Placez les portes (seule la dernière porte placée sur une même face sera valable pour l'aventure les autres ne seront que ornements)
- Les aménagements intérieurs seront posés en dernier

* Remarques :

- le dernier objet posé recouvre les objets antérieurs il est donc possible de créer par ce biais de nouveaux objets non présents sur les grilles de choix
- Vous pouvez créer jusqu'à 240 salles différentes par manoir
- Vous disposez de 120 objets de base proposés en 5 grilles
- Vous pouvez mettre jusqu'à 12 objets (salle comprise) par salle.
- la plus grande partie des opérations se fait avec la poignée ou l'équivalent 5 - 6 - 7 - 8 - \emptyset .
- Certains objets sont piégés
- Inspirez vous de l'exemple pour créer vos propres salles
- Vous pouvez passer à tout moment de l'éditeur à l'aventure et vice versa.
- le trait horizontal symbolise une porte sud.

★ les touches :

vous sélectionnez l'objet en vous déplaçant sur les grilles de choix à l'aide des touches 5 - 6 - 7 - 8 (poignée)

vous prenez l'objet en appuyant sur \emptyset (Gachette)

l'objet sélectionné apparaîtra seul au centre de l'écran

vous choisirez sa couleur avec : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7

validation Touche \emptyset

vous positionnerez ou dimensionnerez selon l'objet avec 5 - 6 - 7 - 8. • Pour rétablir l'image des traces d'effacement par les divers déplacements, Touche \emptyset

Lorsque vous aurez satisfaction pressez la Touche **S**

Ensuite soit M pour retourner au menu

soit A pour accéder à une autre salle par le plan

soit 5 pour revenir sur un objet antérieur

soit 8 pour passer à l'objet suivant ou redemander les grilles de choix

soit R pour repositionner le dernier objet en cours ou celui qui clignote si les Touche 5 - 8 ont été manœuvrées avant

soit C pour changer l'objet en cours ou celui qui clignote.

Si vous voulez rajouter un objet sur une salle déjà créée il est conseillé de revenir jusqu'au dernier objet placé en maintenant quelques instants la touche 5. Ceci afin de ne pas laisser des objets nuls (RIEN)

Si vous voulez supprimer simplement un objet faites le clignoter appuyez sur **C** pour changer et prenez l'objet RIEN (le premier de la grille 1)

Pour repositionner un objet (Touche R) il est impératif de le faire clignoter sous peine de perturber votre image. Toute fois si cela devait arriver refaite correctement l'opération et tout rentrera dans l'ordre

Un objet peut en cacher un autre. Ceci permet de ruser! • Notamment au niveau des portes