

# EDITEUR DE MANOIRS

# ZX Spectrum 48K

Par MARTY Gilles



Ce logiciel pour ZX Spectrum 48 K contient deux grandes parties.

- Une aventure en exemple sous l'aspect d'un immense village plein de manoirs, ruelles, grottes et souterrains.  
Votre but sera d'ouvrir un coffre fort contenant un trésor et dissimulé quelque part dans ce village après avoir trouvé la bonne clé tout en évitant les nombreux pièges qui vous attendent.
  - Un éditeur vous permettant de changer, modifier ou créer vos propres aventures 100% graphiques.

- ◆ CHARGEMENT : Load " " suivi de Enter
  - ◆ AVENTURE : 5 Ouest P Accés au plan  
6 Sud M Menu principal  
7 Nord 0 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 (cap shift) Efface le manoir existant et vous renvoi un plan vierge.
  - ◆ EDITEUR : Sélectionner l'option 1 du menu.

# UTILISATION DE L'EDITEUR

## Pour créer une nouvelle salle (rue, grotte, etc)

- ◆ Placez-vous à l'aide du plan sur une carré vide (ne comportant pas de croix).
- ◆ Validez en appuyant sur 0 ou la gachette de votre poignée.
- ◆ Choisissez le format de votre salle (salle – voute – grotte ....) Validez par 0.
- ◆ Choisissez la couleur et dimentionnez votre salle.
- ◆ Placez les portes (seule la dernière porte placé sur une même face sera valable pour passer d'une salle à l'autre dans l'aventure. Les autres ne sont que ornement.
- ◆ Les aménagements intérieurs seront enfin posé.

## Remarques

- ◆ Le dernier objet posé recouvre les objets antérieurs, il est donc possible de créer par ce biais de nouveaux objets non présents sur la grille de choix.
- ◆ Vous pouvez créer jusqu'à 240 écrans différents par aventures.
- ◆ Vous disposez de 120 objets de base proposé en 5 grilles.
- ◆ Vous pouvez mettre jusqu'à 12 objets (salle comprise) par écran.
- ◆ La plus grande partie des opérations ce font avec la poignée ou l'équivalent des touches : 5 – 6 – 7 – 8 – 0
- ◆ Certains objets sont piégés.
- ◆ Inspirez-vous de l'exemple pour créer vos propres écrants.
- ◆ Vous pouvez passer à tout moment de l'éditeur à l'aventure et vice-versa pour tester le rendu.
- ◆ Le petit trait horizontal symbolise la porte sud.

Exemple grille de choix d'objets



## Les touches

- ♦ Vous sélectionnerez l'objet en vous déplaçant sur les grilles de choix à l'aides des touches : 5 – 6 – 7 – 8 (ou directions de votre poignée).
- ♦ Vous validerez l'objet avec la touche zéro ( ou la gachette de la poignée).
- ♦ L'objet sélectionné apparaitra seul au centre de l'écran.
- ♦ Vous en choisirez sa couleur à l'aide des touches de 1 à 7.
- ♦ Vous validez avec la touche zéro (gachette).
- ♦ Vous positionnez ou dimentionnez celon l'objet avec les touches : 5 – 6 – 7 – 8 .
- ♦ Pour raffraichir l'écran des différentes trainées dues aux déplacements, touche zéro.
- ♦ Lorsque vous êtes Satisfait du résultat, pressez la touche S.
- ♦ M pour retourner au plan.
- ♦ A pour accéder à un autre écran par le plan.
- ♦ 5 pour revenir sur un objet antérieur.
- ♦ 8 pour passer à l'objet suivant ou redemander les grilles de choix.
- ♦ R pour Repositionner le dernier objet en cour ou celui qui clignote si les touches : 5 – 6 – 7 – 8 ont été manoeuvré avant.
- ♦ C pour Changer l'objet en cour ou celui qui clignote.

## Remarques

- ♦ Si vous voulez supprimer simplement un objet, faites le clignoter et appuyez sur C pour le changer et prenez l'objet « RIEN » ( le premier de la grille N°1 de choix).
- ♦ Si vous voulez rajouter un objet sur un écran déjà crée, il est conseiller de revenir jusqu'au dernier objet placé en maintenant quelques instant la touche 5. Ceci afin de ne pas laisser des objets nuls (RIEN).
- ♦ Pour re-positionner 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 re-reentrera dans l'ordre.
- ♦ Un objet peut en cacher un autre. Ceci permet de ruser notamment pour dissimuler une porte.
- ♦ Tout au long de cet éditeur des rappels de fonctions sont visible en bas d'écran pour savoir les choix possibles.

Exemple d'une salle avec ses ornements

