

MANUEL MAPEDIT.BAS

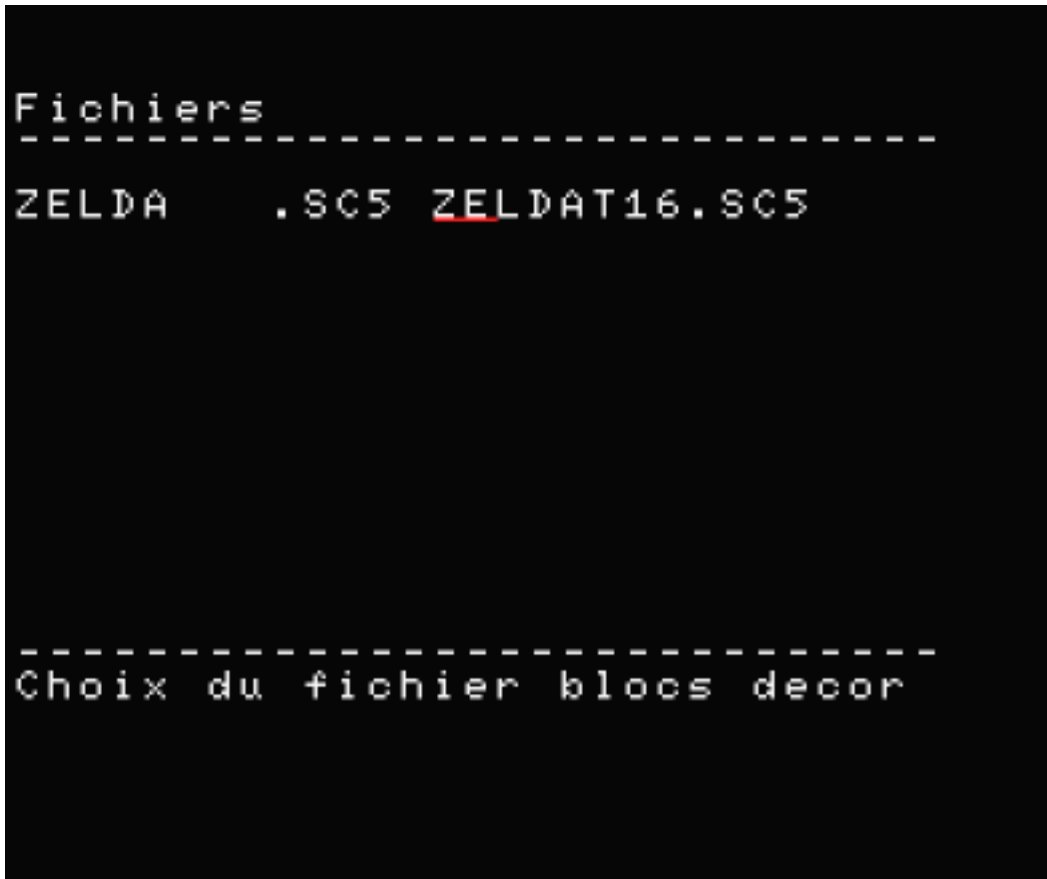
Voici enfin la notice de l'éditeur permettant de créer ses propres niveaux, avec ses propres graphismes. C'est un programme basic qui peut être modifié suivant vos besoins ! A noter que certaines fausses manipulations peuvent entraîner des plantages et bugs.

Pour commencer il faut lancer le programme MAPEDIT.BAS

1- Sélection du fichier contenant les 'tiles'

Déplacer le curseur avec les touches directionnelles et espace pour sélectionner le bon fichier.

Les seuls impératifs est que les tiles doivent être de 16 x 16, les textes doivent se situer au même endroit, les sprites aussi si besoin.



```
Fichiers
-----
ZELDA .SC5 ZELDAT16.SC5
-----
Choix du fichier blocs decor
```

2- Sélection du fichier 'tableaux'

Déplacer le curseur avec les touches directionnelles et espace pour sélectionner le bon fichier, si vous voulez créer un nouveau fichier, sélectionnez une zone vide. Et tapez le nom souhaité (maxi 8 caractères conformes aux normes des fichiers MSX : pas de protection)



Si nouveau fichiers :

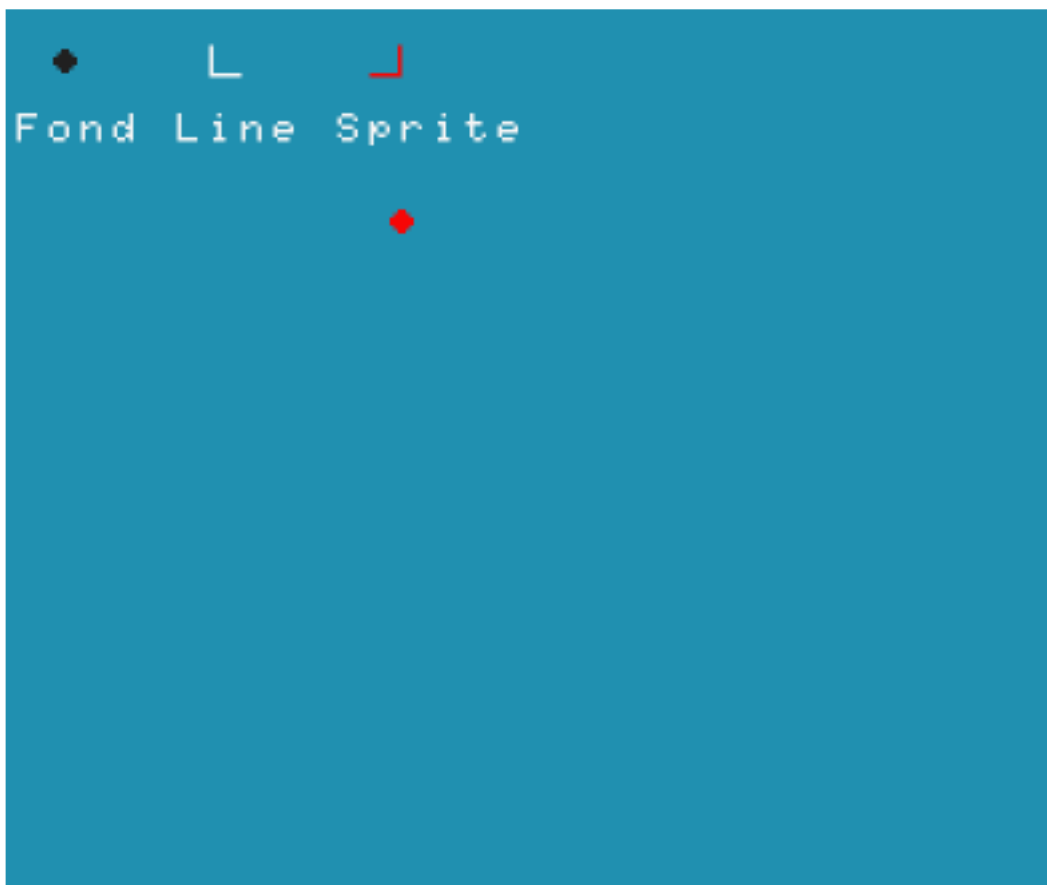
a) Choix des couleurs :

Ce passage permet de choisir les couleurs des différents composants du programme suivant les reconfiguration de s couleurs par le fichier 'tiles'.

Haut/bas : changement de couleur.

Droite/Gauche : choix entre Fond/ligne/sprites

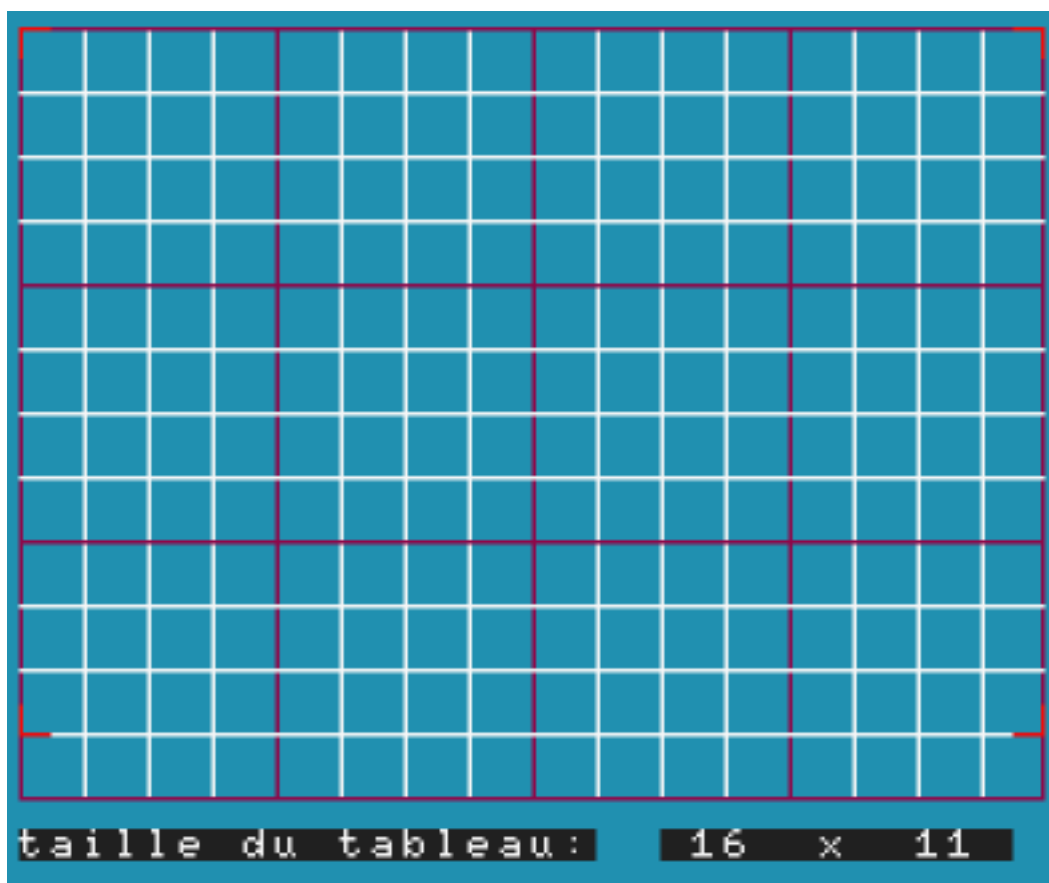
En général prendre une couleur sombre pour le fond, claire pour les lignes, vive pour les sprites.



b) Taille tableau :

C'est la taille que fera chaque niveau suivant ce que vous aurez décidé de mettre autour avec un maxi 16 x 12 tiles.

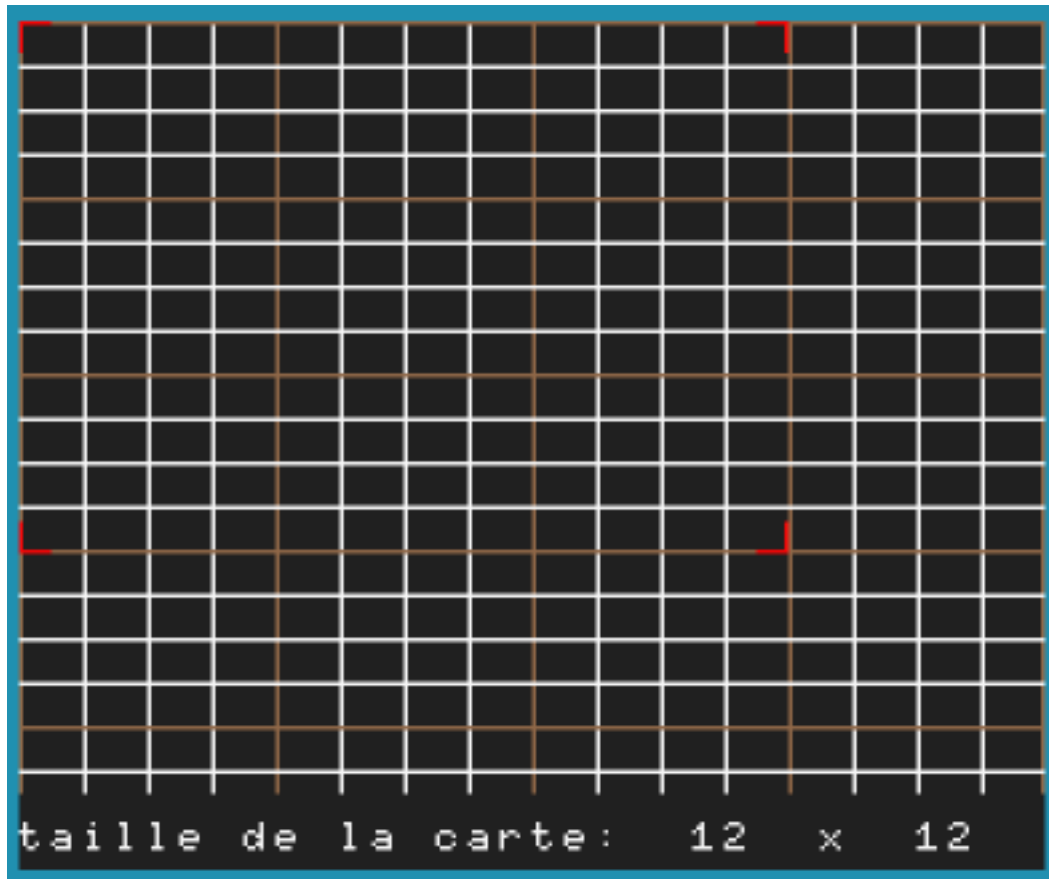
Déplacer le curseur avec les touches directionnelles et espace x2 pour valider



c) Taille carte :

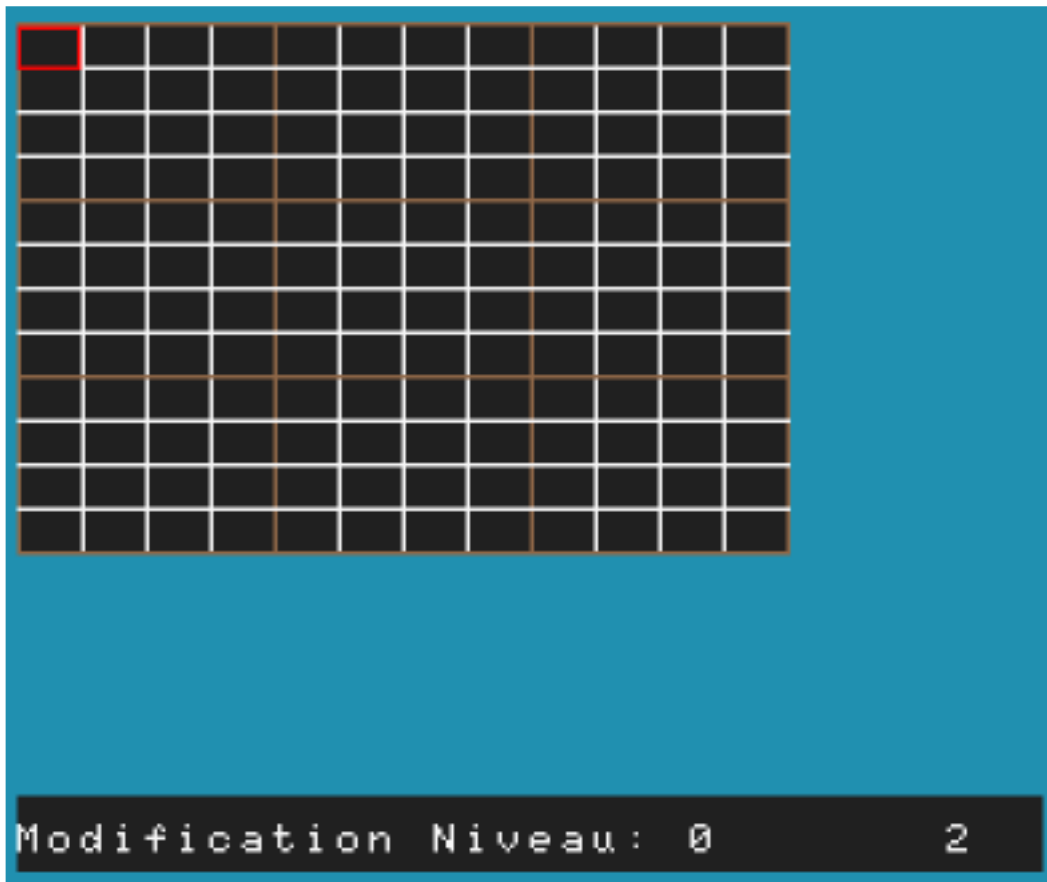
C'est la dimension du jeu, on peut dépasser les 100 niveaux (max :124)mais ne soyez pas trop gourmand, sinon les derniers niveaux ne seront pas pris en compte .

Déplacer le curseur avec les touches directionnelles et espace x2 pour valider



3- Mode : sélection niveau à modifier

Déplacer le curseur avec les touches directionnelles et espace pour sélectionner le niveau. Quand on appuie sur espace on bascule en mode modification niveau, pour revenir à la sélection des niveaux presser '4'.



Le petit plus : le mode copie, sélectionner le niveau à copier et presser 'C', sélectionner le niveau où coller et presser 'J'.

4- Mode : Modification niveau.

a) sélection tiles à poser.

Déplacer le curseur coin haut gauche avec les touches directionnelles et espace pour sélectionner le premier tile.

Déplacer le curseur coin bas droite avec les touches directionnelles et espace pour finir la sélection du bloc tiles

Quand on appuie sur Espace on bascule en mode sélection zone de pose, pour revenir à la sélection des tiles à poser, presser '1' pour revenir à la sélection du coin haut gauche.

Nota : On peut ainsi choisir un seul tile ou plusieurs formant un éléments plus grand (comme les arbres de Zelda).

b) sélection zone de pose

Déplacer le curseur coin haut gauche avec les touches directionnelles et espace pour sélectionner où sera posé le premier tile.

Déplacer le curseur coin bas droite avec les touches directionnelles et espace pour déterminer l'étendue de la pose du bloc tiles.

Quand on appuie sur Espace on reste en mode sélection zone de pose, pour revenir à la sélection du coin haut gauche de la zone de pose, presser '2'.

Nota : On peut ainsi couvrir de grandes étendues en une seule manip.



c) Mise en place sprites

Pour accéder à ce mode presser 'S'

Pour utiliser ce module les sprites doivent être placés dans le fichier graphique de la même façon que dans le fichier ZELDA.SC5



d) Entrée texte :

Pour accéder à ce mode presser 'T'.

Pour utiliser ce module les caractères doivent être placés dans le fichier graphique de la même façon que dans le fichier ZELDA.SC5.

Entrez le texte au clavier (en majuscule) dans la limite des caractères proposés et valider avec 'entrée'.

Backspace permet d'effacer l'intégralité de la ligne pour reprendre à zéro.



e) SAUVEGARDE

Pour sauvegarder le fichier presser '7' quand on est en mode modification niveau

5- Mode : choix bloc tiles

Pour accéder à ce mode presser '3'

Haut/Bas pour sélectionner le bloc voulu, presser espace pour valider.

Quand on appuie sur espace on bascule en mode modification niveau, pour revenir à la sélection des niveaux presser '3'.

