

FOX

En plus des salles qui vous sont proposées, vous pouvez créer vos propres salles, au nombre de 16.

Le passage à l'EDITEUR DE SALLES s'effectue à tout moment, par la frappe de la touche E.

Cette opération ne détruira pas les salles initiales du jeu, qui seront sauvegardées à un autre endroit de la mémoire.

L'éditeur se présente sous la forme d'un tableau qui résume les options proposées, matérialisées par les lettres clé.

Leur frappe, à la question *voire choix* entraînera le déroulement de l'option correspondante.

Dans la plupart des options, il est nécessaire d'entrer préalablement un numéro de salle. Ce numéro ira de 0 à 15 et est codé sur deux chiffres (1 = 01).

En cas d'erreur de frappe, l'affichage *boucle*, la troisième frappe écrivant sur le premier caractère et ainsi de suite. Ce qui permet de corriger la frappe d'un numéro inexact.

La validation s'effectue par la touche *entrée*.

Si l'option choisie l'a été par erreur (option effacement par exemple), la validation d'un numéro supérieur à 15 fera retourner à la première question et ainsi permettra de rectifier l'erreur commise.

OPTIONS DE L'EDITEUR

1. **Chargement des salles** : voir sauvegarde.

2. **Déplacement** : cette option permet de translater le contenu d'une salle dans une autre salle, la salle à déplacer restant inchangée.

Attention ! Le contenu éventuel de la salle vers laquelle s'effectue le déplacement est perdu.

Après la frappe de la touche D apparaît la question *N° de salle ?*. On y répond par le numéro de la salle à déplacer. Puis cette question apparaît une deuxième fois pour indiquer à l'ordinateur le numéro de salle vers laquelle s'effectue le déplacement.

Après exécution, l'ordinateur revient à la première question.

3. **Effacement** : cette routine efface complètement le contenu d'une salle et est donc à manier avec précaution.

Après la frappe de la touche E, la question *N° de salle* apparaît. On y répond par le numéro de la salle à effacer.

Après exécution l'ordinateur retourne à la première question.

4. **Jouer** : cette option permet de tester une salle inachevée ou de jouer une véritable partie dans vos propres salles.

Après la frappe de la touche J, la question *N° de salle* apparaît. on y répond par le numéro de salle dans laquelle on veut jouer.

Pour être jouable, la salle doit répondre à deux conditions :

- contenir l'hélicoptère du joueur
- contenir au moins un champignon à cueillir.

Dans le cas contraire, rien ne se passe.

Le jeu se déroule de manière totalement identique à celui qui s'exécute dans les salles proposées.

Lorsqu'une salle est terminée, le jeu passe automatiquement à la suivante, si celle-ci répond elle-même aux deux conditions mentionnées plus haut.

Dans le cas contraire, la page de présentation de l'éditeur revient à l'écran.

Lors de cette option, l'utilisateur peut faire varier la vitesse du jeu par la frappe des touches + et -.

On peut également figer le jeu avec la touche STOP.

La partie reprend si on frappe une autre touche.

5. **Modification** : cette routine permet de fabriquer vos propres salles selon le format utilisé par le jeu.

Après la frappe de la touche M, la question *N° de salle* apparaît. On y répond par le numéro de la salle à modifier.

La salle en question s'affiche à l'écran ainsi qu'un curseur en haut à gauche.

Ce curseur se déplace avec les touches fléchées et permet la création des motifs suivants :

motifs	touches	nombre maxi
araignée	A	6
champignon	C	250
fleurs rouges	F	illimité
hélicoptère blanc	H	1
hélicoptère ennemi	E	5
mur de lianes	M	illimité
piège (invisible lors de la partie)	P	1
tirs de barrage	T	8
effacement d'un caractère	espace	

Attention ! Certains motifs nécessitent DEUX caractères (hélicoptère, araignée, piège).

Les motifs en surnombre sont ignorés.

Un tir est représenté par une ligne non brisée dont la longueur importe peu.

L'éditeur possède plusieurs moyens pour retourner au menu.

- touche RAZ : la salle n'est pas modifiée, et toutes les modifications sont ignorées. Ceci est utile comme moyen de sortie, lors de la visualisation d'une salle.

- touche S : cette touche effectue la sauvegarde complète de la salle et attribue à chaque tir un numéro (0 à 7) qui s'inscrit en surimpression sur le tir.

En bas de l'écran apparaît la question *fréquence du tir n° 0...1...7*. Cette fréquence est comprise entre 001 et 500.

Elle correspond au nombre de points que peut parcourir l'hélicoptère du joueur sur l'écran, entre chaque clignotement du tir.

L'écran faisant 320 points de large, une fréquence de 320 éteindrait le tir pendant le laps de temps nécessaire à l'hélicoptère pour aller d'un bout à l'autre de l'écran, puis le rallumerait pour une même durée, et ainsi de suite.

La fréquence est entrée sur trois chiffres (1 = 001). La question *boucle* pour permettre la rectification d'erreurs.

La validation s'effectue par la frappe de la touche *entrée*.

L'ordinateur repose la question autant de fois que nécessaire.

Lorsque toutes les fréquences ont été rentrées, il revient à la page de présentation de l'éditeur.

S'il n'y a aucun tir dans la salle, cette routine se contente de sauvegarder tous les motifs.

- touche X : cette touche permet de sauvegarder tous les motifs autres que les tirs. Ce qui évite de rentrer la fréquence de ces derniers à chaque modification.

Après la sauvegarde, l'ordinateur revient à la page de présentation.

Ces différents types de sauvegarde permettent de transpercer tous les motifs par des tirs, pour rendre la progression dans la salle plus difficile.

Ceci s'effectue de la manière suivante :

Appel de la routine de modification,

création d'un tir,

sauvegarde par "S".

deuxième appel de la routine de modification,

masquage du tir par le motif à transpercer.

sauvegarde par "X".

Le résultat apparaît lors de la prochaine partie.

Attention ! Si l'on appelle à nouveau la routine de modification, les caractères transpercés n'apparaissent pas et il est nécessaire de les recréer à chaque sauvegarde.

6. **Permutation** : cette routine échange le contenu de deux salles dans le but de les classer (par exemple).

Après la frappe de la touche P, la question *N° de la salle* apparaît deux fois de suite, pour indiquer à l'ordinateur les deux salles concernées, l'ordre n'ayant pas d'importance.

Après exécution, l'ordinateur revient à la première question.

7. **Chargement et sauvegarde** : ces opérations s'effectuent sur le magnétophone et permettent de conserver et de retrouver les salles créées au moyen de l'éditeur.

La sauvegarde s'effectue en plaçant une cassette vierge dans le magnétophone (attention à placer les têtes de lecture sur une zone utilisable et non sur l'amorce), en appuyant sur la touche *enregistrement* de l'appareil, puis en frappant S.

Apparaît la question *cassette prête O/N*.

La frappe de N permet de revenir à la première question, dans le cas d'une erreur de manipulation.

La frappe de O entraîne le chargement des salles créées sur la bande et l'apparition d'un compte à rebours sur l'écran indiquant le nombre de blocs restant à charger.

Pour plus de sécurité, il est souhaitable de charger au moins deux fois à la suite l'ensemble des salles créées.

Le chargement en unité centrale s'effectue en plaçant la cassette enregistrée dans le magnétophone, en enfonçant la touche de lecture de l'appareil, puis en frappant la touche C.

Apparaît sur l'écran la question *cassette prête O/N*, qui permet de certifier le choix.

Dans l'affirmative, la cassette se déroule et l'écran affiche un compte à rebours dès que l'ordinateur a retrouvé les salles enregistrées par lui.

Dès que les salles sont chargées en unité centrale, le programme revient à la première question de l'éditeur.

8. **Sortie du mode éditeur** : cette option permet de revenir aux salles du jeu initial, sans perdre pour autant les salles créées sous éditeur.

Si on rappelle ce dernier, les salles créées seront entièrement restituées.