

TREASURE OF BABYLON - EDIT MODE
Editor V 0.5

Pour entrer dans le mode EDITOR
Vous pouvez, depuis le jeu, taper le code "EDITMODE"
Ou, depuis le basic, taper la commande : RUN 'EDITOR.BAS'

Les niveaux d'origine du jeu ne sont pas éditables.
Vous éditez en fait, une copie de ces niveaux.

Pour pouvoir jouer avec les niveaux que vous avez créé,
Taper le code "MYLEVEL" au début du jeu.

F1 permet de switcher entre le niveau du jeu que vous voulez construire, et la page affichant les différents blocs que vous pouvez placer sur le niveau.

F3 Permet de charger un niveau (1 à 25), appuyez sur "+" ou "-" pour changer le n° du niveau à charger.

F2 Permet de sauvegarder un niveau (1 à 25), appuyez sur "+" ou "-" pour changer le n° du niveau à sauvegarder.

F4 Ré-initialise le niveau

F5 Quitter l'éditeur

F6 Permet de changer l'environnement graphique du niveau. Chaque appuis sur F6 fait charger l'environnement graphique suivant. Il y a 5 environnements différents.

Description des TILES / Dalles

00 : Dalle Eau. Mortelle !
01 : Dalle avec Gem
02 : Dalle avec Gem. Quand toutes les Gems des dalles 02 sont prises, les dalles 10 disparaissent dans un trou.
03 : Dalle normale vide. Disparaît après passage du personnage sur la dalle.
05 : Dalle Clé. La clé est valide pour 2 téléportations
06 : Dalle avec Gem. 2 passages nécessaires pour prendre la Gem.
07 : Dalle avec Gem. 3 passages nécessaires pour prendre la Gem.
08 : Entrée et Sortie de niveau
09 : (entrée et Sortie de niveau alternative) !! pas actif dans le jeu !!
10 : Dalle immuable. Peut être déduite par les dalles 02
11 : Coffre contenant 2 vies
12 : Coffre contenant 2 clés
13 : Coffre contenant un parchemin code du niveau.
15 : Coffre secret , contenant un parchemin code du niveau, mais n'apparat que si on passe sur la dalle 16,17, ou 18

16 : Fait apparaître un coffre 13, au coordonnées du coffre secret
17 : (Fait apparaître un coffre 11, au coordonnées du coffre secret) !! pas actif dans le jeu !!
18 : (Fait apparaître un coffre 12, au coordonnées du coffre secret) ! pas actif dans le jeu !!

30 - 31 Deux téléporteurs connectés
32 - 33 Deux téléporteurs connectés
34 - 35 Deux téléporteurs connectés
36 - 37 Deux téléporteurs connectés

55 : Dalle Eau. Mortelle. Avec dessin d'ombre pour le décors
66 : Dalle Eau. Mortelle. Avec dessin d'ombre pour le décors

60 : eau non mortelle, permet de créer un passage secret

71 : Piller dans l'eau. Décors. On ne peut pas passer au travers.
72 : Piller sur dalle. Décors. On ne peut pas passer au travers.
75 : Rocher. Meut être déplacé en le poussant, dans les 4 directions.

Notes :
4 téléporteurs maxi par tableau. Ils fonctionnent par deux.
1 Coffre secret maxi par tableau

To enter the EDITOR MODE
From the game, enter the code "EDITMODE"
Or, from the basic, type the command: RUN 'EDITOR.BAS'

The originals levels are not editable.
You can only edit a copy of these levels.

To play with the levels you've created,
Enter the code "MYLEVEL" at the beginning of the game

F1 lets you toggle between the level of the game you want to build, and the page with the differents blocks that you can place on the level.

F3 To load a level (1 to 25), press "+" or "-" to change the number of the level to load.

F2 Saves a level (1 to 25), press "+" or "-" to change the number of the level to save.

F4 Resets the current level

F5 Exit Editor

F6 To change the graphical environment. Each time you press F6 will load the following graphical environment. There are 5 differents environments.

Description TILES / Slabs

00: Water Slab. Deadly!
01: Gem slab
02: Gem Slab. When all 02 Gems slabs are taken, all number 10 slabs will disappear into a hole.
03: Normal slb. Disappears after passage of the character on the slab.
05: Key. The key is valid for two teleportations
06: Slab with Gem. 2 passes required to take the Gem.
07: Slab with Gem. 3 passes required to take the Gem.
08: Starting and Ending Level slab
09 (alternative Starting and Ending Level slab)! not active in the game!
10: slab stone. Can be destroyed by slabs 02
11: Chest containing two lives
12: Chest with 2 keys
13: Chest containing a parchment code level.
15: Secret Chest containing a parchment code level, but the chest is hidden until you walk on the slab 16.17, or 18

16: Show a 13 Chest appear at coordinates secret safe
17: (Makes 11 Chest appear at coordinates secret safe)! not active in the game!
18: (Makes 12 Chest appear at coordinates secret safe)! not active in the game!

30-31 Two teleporters connected
32-33 Two teleporters connected
34-35 Two teleporters connected
36-37 Two teleporters connected

55: Water. Fatal. Drawing with shadow for decorations
66: Water. Fatal. Drawing with shadow for decorations

60: Water non fatal, to create a secret passage

71: Pier in water. Sets. You can not get through.
72 Pillar slab. Sets. You can not get through.
75 Rock. Moves to move by pushing in the four directions.

Notes:
4 Max teleporters by level. They works by pairs.
1 Secret chest per level