

## BOULDER

### Mode d'emploi

#### Chargement :

Introduire la face A dans le lecteur de disquettes et lancer RUN "DISC".

Une fois la page de présentation chargée, tapez sur un chiffre de 1 à 9 pour jouer au niveau désiré ou sur la touche Enter pour accéder à l'éditeur de tableaux.

En cours de jeu, vous déplacez le personnage grâce au joystick ou avec les flèches du curseur. En outre, vous avez la possibilité de reprendre le tableau en cours si vous y êtes bloqué (touche CLR) ou d'abandonner la partie (touche ESC).

#### Editeur de tableaux :

##### 1- Modification d'un tableau

- Sélectionner un élément : FIRE, ENTER ou COPY
- Déplacer un élément : curseur ou joystick
- Placer un élément : FIRE, ENTER ou COPY
- Revenir à la palette : ESPACE
- Effacer tous les éléments d'un tableau : CLR
- Créer directement un nouveau tableau : N
- Passer aux tableaux adjacents : SHIFT + curseur gauche ou SHIFT + curseur droite

- Supprimer élément situé sous curseur : DEL
- Remplacer tous les éléments du même type que celui sur lequel se trouve le curseur par le curseur lui-même : R

- Quitter et revenir au menu principal de l'éditeur : ESC

##### 2- Visualisation

- Pour faire défiler tous les tableaux : joystick ou flèches gauche, droite
- Quitter : FIRE ou COPY

##### 3- Déplacement d'un tableau

Permet de réordonner les tableaux.

##### 4- Suppression d'un tableau

##### 5- Catalogue

##### 6- Sauvegarde d'un module

Avant la sauvegarde, l'éditeur vérifie que tous les tableaux sont pourvus d'au moins une porte et d'une position de départ pour le joueur. Si tel n'est pas le cas, il signale les tableaux incomplets (qui seront ignorés au cours du jeu) mais effectue quand même la sauvegarde.

##### 7- Chargement d'un module

Efface tous les tableaux précédemment en mémoire.

##### 8- Réinitialisation

##### 9- Fin