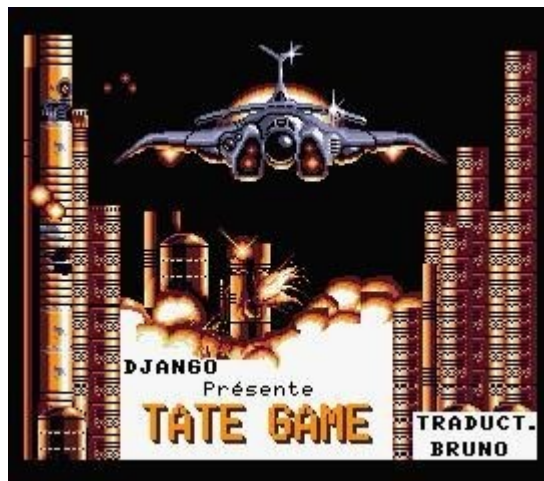


# TATE GAME



## Version française du logiciel de MSX Magazine Japon Yoshida Konzern. Game Editor 2.

Traduction Bruno Pozzato et Django en 1990, puis en 2010.

Utilitaire de construction de jeu de tir avec scrolling vertical. Dans chaque menu de la création il suffit de presser la touche « H » pour obtenir de l'aide.

Pour ceux qui utilisent l'émulateur, mettre en MSX2 french :

DEL = Suppr                  SELECT = Fin.                  @ = « Alt Gr » + « 2 »

### LANCER LE JEU

**CREATION DU JEU:** dessiner ou modifier le décor et les sprites des 5 stages.

**OPTION JOUEUR:** Dessiner ou modifier les sprites du joueur.

**PRESENTATION:** Modifier l'écran de présentation

**ECRAN DE FIN DU JEU:** Modifier l'écran de la fin du jeu

Très complet et relativement simple à utiliser, de nombreux jeux réalisés avec ce logiciel circulent dans le monde MSX. Quelques exemples des plus connus :

Twinkle Star – Super Zelixer.

## LE MENU :

Menu Principal	
<b>DEBUT JEU</b>	Test du jeu.
<b>CREATION DU JEU</b>	Modification des différents niveaux (file 00 à 04).
<b>OPTION JOUEUR</b>	Modification des éléments communs aux niveaux.
<b>PRESENTATION</b>	Modification de l'écran de présentation.
<b>ECRAN DE FIN DE JEU</b>	Modification de l'écran de fin de jeu.
<b>ORDRE STAGES</b>	Choix d'ordre de défilement des 5 niveaux (fichiers) .

## MODIFICATION DES NIVEAUX :

Choisir Création du Jeu et sélectionner le fichier à modifier.

Menu principal	
<b>SON N°</b>	Choix de la musique de jeu (0 à 4: choix droite/gauche) .
<b>VITESSE DU JEU</b>	Vitesse du jeu (0 à 1: choix droite/gauche)
<b>GLIGNOTEMENT</b>	Amplitude de variation de la couleur de fond.
<b>ELEMENT DE DECOR</b>	Modification des éléments du décor.
<b>REDEF SPRITES(16*16)</b>	Modification des sprites 16x16 points.
<b>REDEF SPRITES(64*64)</b>	Modification des sprites 64x64 points (boss).
<b>ECRAN 1-18</b>	Mise en place des décors dans le niveau.
<b>PLACEMENT</b>	Mise en place des sprites dans le niveau.
<b>SAUVER-SORTIR</b>	Sauvegarde et retour au menu

Le guide des commandes peut être appelé en permanence en tapant "H". les commandes de modifications des graphismes présentent de nombreuses similarités entre eux .

Commandes Redéfinition décors	
<b>ESC</b>	Quitter
<b>ESPACE</b>	Colorie de la couleur sélectionnée.
<b>B – N</b>	Choix de la couleur (gauche – droite)
<b>1</b>	Retournement vertical.
<b>2</b>	Retournement horizontal.
<b>3</b>	Décalage d'un point vers le haut.
<b>4</b>	Décalage d'un point vers le bas.
<b>5</b>	Décalage d'un point vers la gauche.
<b>6</b>	Décalage d'un point vers a droite.
<b>7</b>	Remplit de la couleur sélectionnée.
<b>0</b>	Choix des zones "obstacles"
<b>@</b>	Menu sélection→ S: Sélection - C: Copie.(sortir par "entrée")
<b>P</b>	Redéfinition palette→ espace: +1 – Ctrl+c: Initialisation.(sortir par "entrée")

<b>Commandes Redéfinition sprites 16 x 16</b>	
<b>ESC</b>	Quitter
<b>ESPACE</b>	Colorie de la couleur sélectionnée.
<b>V</b>	Efface la case
<b>B – N</b>	Choix de la couleur (gauche – droite)
<b>1</b>	Efface tous les points.
<b>2</b>	Remplit de la couleur sélectionnée.
<b>3</b>	Retournement vertical.
<b>4</b>	Retournement horizontal.
<b>5</b>	Décalage d'un point vers le haut.
<b>6</b>	Décalage d'un point vers le bas.
<b>7</b>	Décalage d'un point vers la gauche.
<b>8</b>	Décalage d'un point vers a droite.
<b>A</b>	Aperçu de l'animation.(sortir par "entrée")
<b>Select</b>	Choix du sprite. (0 à 9)
<b>@</b>	Menu sélection→ S: Sélection - C: Copie. (sortir par "entrée")
<b>P</b>	Menu paramètres: (sortir par "entrée") <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation: nombre de sprite composant l'animation (0 à 2).</li> <li>- Points*100: nombre de points du sprite.(0 à 9)</li> <li>- Force 0à255: force du sprite (0 à 255)</li> <li>- Vitesse: Vitesse du sprite (0 à 7)</li> <li>- MoveN° Type de mouvement du sprite (0 à 11)</li> <li>- Rythme tir Rythme de tir du sprite (0à5).</li> </ul>

<b>Commandes Redéfinition sprites 64 x 64 (boss)</b>	
<b>ESC</b>	Quitter
<b>ESPACE</b>	Colorie de la couleur sélectionnée.
<b>V</b>	Efface la case
<b>B – N</b>	Choix de la couleur (gauche – droite)
<b>1</b>	Efface tous les points.
<b>2</b>	Remplit de la couleur sélectionnée.
<b>3</b>	Retournement vertical.
<b>4</b>	Retournement horizontal.
<b>5</b>	Décalage d'un point vers le haut.
<b>6</b>	Décalage d'un point vers le bas.
<b>7</b>	Décalage d'un point vers la gauche.
<b>8</b>	Décalage d'un point vers a droite.
<b>@</b>	Menu sélection→ S: Sélection - C: Copie. (sortir par "entrée")
<b>P</b>	Menu paramètres: (sortir par "entrée") <ul style="list-style-type: none"> <li>- Points*10000: nombre de points du sprite.(0 à 9)</li> <li>- Force 0à255: force du sprite (0 à 255)</li> <li>- MoveN° Type de mouvement du sprite (0 à 3)</li> <li>- Rythme tir Rythme de tir du sprite (0 à 5).</li> </ul>

<b>Commandes Mise en place décors</b>	
<b>ESC</b>	Quitter
<b>ESPACE</b>	Mise ne place du décor sélectionné.
<b>INS</b>	Monte d'un demi écran.
<b>DEL</b>	Descend d'un demi écran.
<b>Select</b>	Choix de l'élément de décor à mettre en place (sortir par "entrée")
<b>@</b>	Menu sélection→ S: Sélection - C: Copie. (sortir par "entrée")

<b>Ctrl+C</b>	Remplit l'écran avec l'élément choisi.
---------------	--

<b>Commandes Mise en place sprites</b>	
<b>ESC</b>	Quitter
<b>ESPACE</b>	Mise ne place ou retrait du sprite.
<b>INS</b>	Monte d'un demi écran.
<b>DEL</b>	Descend d'un demi écran.
<b>@</b>	Choix du sprite à mettre en place .
<b>Ctrl+C</b>	Ote tous les sprites à l'écran.

## MODIFICATION ELEMENTS COMMUNS :

Cette zone permet de redéfinir les sprites représentant le joueur, les tirs et les bonus communs à tout le jeu.

<b>Commandes Redéfinition sprites 16 x 16</b>	
<b>ESC</b>	Quitter + sauvegarder.
<b>BS (backspace)</b>	Quitter sans sauvegarder.
<b>ESPACE</b>	Colorie de la couleur sélectionnée.
<b>V</b>	Efface la case
<b>B – N</b>	Choix de la couleur (gauche – droite)
<b>1</b>	Efface tous les points.
<b>2</b>	Remplit de la couleur sélectionnée.
<b>3</b>	Retournement vertical.
<b>4</b>	Retournement horizontal.
<b>5</b>	Décalage d'un point vers le haut.
<b>6</b>	Décalage d'un point vers le bas.
<b>7</b>	Décalage d'un point vers la gauche.
<b>8</b>	Décalage d'un point vers a droite.
<b>A</b>	Aperçu des animations.(sortir par "entrée")
<b>Select</b>	Choix du sprite. (0 à 9)
<b>@</b>	Menu sélection→ S: Sélection - C: Copie. (sortir par "entrée")

## MODIFICATION ECRANS DE DEBUT ET DE FIN :

Cette zone permet de redéfinir les sprites représentant le joueur, les tirs et les bonus communs à tout le jeu.

<b>Commandes Redéfinition décors</b>	
<b>ESC</b>	Quitter
<b>BS (backspace)</b>	Quitter sans sauvegarder.
<b>ESPACE</b>	Colorie de la couleur sélectionnée.
<b>B – N</b>	Choix de la couleur (gauche – droite)
<b>1</b>	Retournement vertical.
<b>2</b>	Retournement horizontal.
<b>3</b>	Décalage d'un point vers le haut.
<b>4</b>	Décalage d'un point vers le bas.
<b>5</b>	Décalage d'un point vers la gauche.
<b>6</b>	Décalage d'un point vers a droite.
<b>7</b>	Remplit de la couleur sélectionnée.
<b>SELECT</b>	Sélection zone sur l'écran entier.
<b>@</b>	Menu sélection→ S: Sélection - C: Copie.(sortir par "entrée")
<b>P</b>	Redéfinition palette→ espace: +1 – Ctrl+c: Initialisation.(sortir par "entrée")