

# TOUT SCHUSS!

**Ne comptez pas seulement sur les talents de votre Canon X-07  
mais aussi sur vos réflexes qui seront mis à rude épreuve  
dans ce premier critérium des neiges.**

**Avant toute chose, lisez attentivement les explications qui suivent,  
puis reportez-vous à la carte des lieux pages 52 et 53**

## BUT DU JEU

Vous devrez aujourd'hui dévaler les pentes enneigées d'une célèbre station de sports d'hiver, dans une épreuve sans merci qui compte pour le championnat du monde. Vous découvrirez en cette occasion vingt-cinq pistes toutes plus difficiles les unes que les autres. Ces pistes, de différents niveaux, se suivent séparées entre elles par des remontées-pentes. Il faut éviter les différentes embûches pour finir chaque descente. Dans ce jeu, il ne suffit pas d'aligner les descentes mais de glisser toujours plus vite. N'oubliez pas que vous n'êtes pas seul en course.

Tous les concurrents sont regroupés au pied de la piste numéro 1. Chacun d'eux doit réaliser le meilleur temps cumulé qui correspond à la descente la plus rapide réalisée sur les 25 pistes. Il faut rester le premier en toute circonstance, ce qui se révèle souvent impossible. A l'aide de deux tou-



ches, que vous aurez sélectionnées, dirigez votre skieur afin de lui faire éviter les nombreux virages du parcours.

## COMMENT JOUER AVEC VOTRE CANON X-07

Après avoir rentré le programme dans votre calculette, faites « RUN 1000 », pour initia-

liser le fichier du High-score. Attention, cette opération n'est à effectuer qu'à chaque nouveau chargement du logiciel.

Si vous terminez une partie, il vous suffit de faire « RUN » pour recommencer.

Après l'initialisation du jeu, vous devez définir les touches de déplacement du skieur de droite à gauche.

Pour plus de commodité, choisissez des touches assez éloignées sur le clavier. Vous devrez ensuite choisir le nombre de joueurs (de 1 à 4), puis le niveau de difficulté (de 1 à 6).

Chaque joueur doit essayer de parcourir les vingt-cinq pistes.

Il est possible de percuter cinq fois le borg de la piste, ensuite, vous irez directement à l'hôpital.

Si un joueur a effectué le meilleur score, il peut alors inscrire son nom (au maximum huit caractères).

Bonne chance et surtout gare aux virages !

```

110 CONSOLE0,4,0,1,0:CLS:CLEAR:DEFINTA-Z
120 FORI=224TO231:READA$:FONT$(I)=A$:NEXT
130 DATA"4,4,8,16,32,64,128,128","128,12
8,128,128,128,128,128,128"
140 DATA"128,128,64,32,16,8,4,4","64,96,
120,96,64,64,64,64"
150 DATA"48,48,16,24,52,88,144,32","48,4
8,104,164,32,180,72,72"
160 DATA"48,48,32,96,176,104,36,16","0,0
,0,124,8,8,200,248"
170 PRINT" TILT presente le progr
amme "
180 PRINT" ~~~~TOUS S
HUISS~~~~~";
190 IFINKEY$=""THEN190
200 D=RND(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
210 CLS:PRINT"TOUCHES DEPLACEMENT:[GAUCH
E] ";
220 G$=INKEY$:IFG$=""THEN220ELSEPRINTG$
230 PRINT"[DROITE] ";
240 D$=INKEY$:IFD$=""THEN240ELSEPRINTD$
250 CLS:PRINT"NOMBRE DE JOUEURS? ";
260 A$=INKEY$:IFA$=""THEN260ELSENJ=VAL(A
$):IFNJ<10RNJ>4THEN260ELSEPRINTA$;
270 DIMUI(NJ),SC(NJ):FORI=1TONJ:VI(I)=5:
NEXT:PRINT"DIFFICULTE (1-6) ? ";
280 A$=INKEY$:IFA$=""THEN280ELSED=VAL(A$)
:IFD<10RD>6THEN280ELSEPRINTA$ :D=9-D
290 FORNP=1TO25:FORJS=1TONJ:IFUI(J)=0TH
EN420
295 CLS:PRINT"PISTE No";NP:PRINT"JOUEUR
No";JS:PRINT"SCORE = ";SC(JS)
298 IFINKEY$=""THEN298
300 P=RND(0)*(18-D)+1:X=P+D/2:CLS
310 FORI=1TO50
320 SK$=CHR$(229)
330 IFTKEY(G$)THENX=X-1:SK$=CHR$(228)
340 IFTKEY(D$)THENX=X+1:SK$=CHR$(230)
350 FA$=CHR$(225+IP):FA$=FA$+FA$:IFI=1T
HENFA$=CHR$(29)+FA$
360 PRINT:T=SCREEN(X,0):LOCATEX,0:PRINTS
K$;
370 LOCATEP-1,3:PRINTFA$:TAB(P+D)FA$;
380 IFPE=0THENPE=RND(0)*16-8
390 IP=SGN(PE):PE=PE-IP:P=P+IP:SC(JS)=SC
(JS)+1

```

```

400 IFP<1THENP=1:PE=-PE:IP=0ELSEIFP>17-D
THENP=17-D:PE=-PE:IP=0
410 IFT=32THENNEXTI
415 IFI=51THEN440
420 BEEP12,2:VI(JS)=VI(JS)-1:SC(JS)=SC(J
S)-10:IFSC(JS)<0THENSC(JS)=0
422 IFVI(JS)=0THENCLS:PRINT"5 CHUTES ! U
OUS ETESBON POUR L'HOPITAL !":GOTO465
425 LOCATEX,0:PRINTCHR$(231);:FORX=D/2TO
20:IFSCREEN(X-D/2,0)=32THENNEXT
430 IFINKEY$=""THEN430ELSELOCATE18,3:NEX
TI
440 A$=STRING$(2,225):FORI=0TO3:PRINT:LO
CATEX,0:PRINTCHR$(229);
450 LOCATEP-IP-1,3:PRINTA$;TAB(P-IP+D)A$:
:FORJ=1TO80:NEXTJ,I
455 PRINTTAB(P-IP-1)STRING$(D+3,227);
460 FORI=0TO2:LOCATEX,I:PRINT" " :LOCATEX
,I+1:PRINTCHR$(229);:FORJ=1TO99:NEXTJ,I
465 IFINKEY$=""THEN465
470 NEXTJS:S=0:FORJ=1TONJ:S=S+VI(J):NEXT
:IFS>0THENNEXTNP
480 MA=0:FORI=1TONJ:IFSC(I)>MATHENMA=SC(
I):MJ=I
490 NEXT:INIT#1,"SKI-HS":INPUT#1,HS:IFHS
>SC(MJ)THEN510ELSEPRINT#1,SC(MJ)
500 CLS:PRINT"JOUEUR No";MJ:INPUT"QUEL E
ST VOTRE NOM";NM$:PRINT#1,LEFT$(NM$,8)
510 INIT#1,"SKI-HS":CLS:INPUT#1,HS:PRINT
"HIGH SCORE=";HS
520 INPUT#1,NM$:PRINT"REALISE PAR ";NM$:
:PRINT:PRINT"NOUVELLE PARTIE ?";
530 A$=INKEY$:IFA$=""ORAS<>"0"ANDA$<>"N"
THEN530ELSEIFA$="0"THENCLEAR:RUN210
540 END
1000 INIT#1,"SKI-HS",20,"D":PRINT#1,0000
:PRINT#1," " :RUN

```

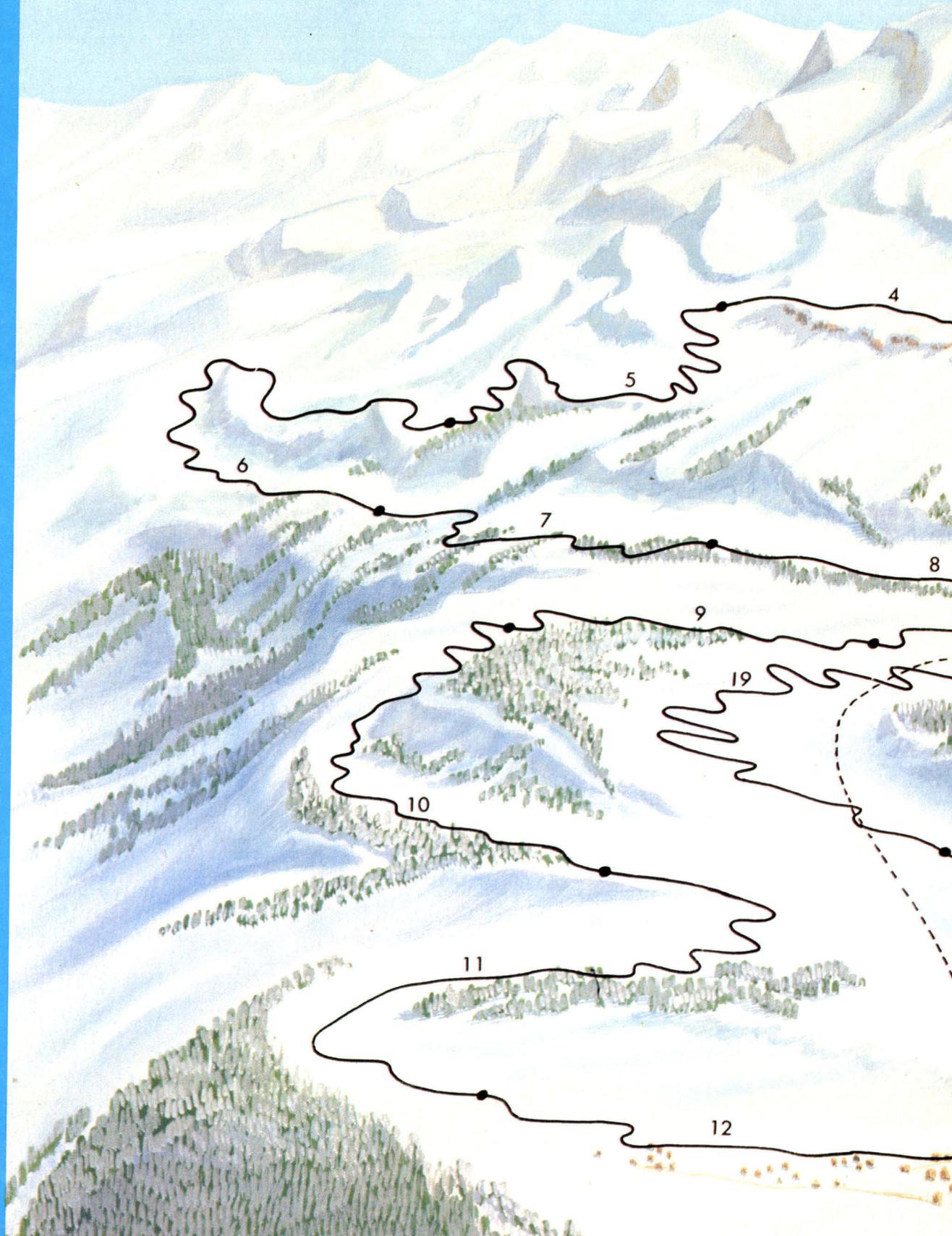
Programme : Olivier ALEXIS

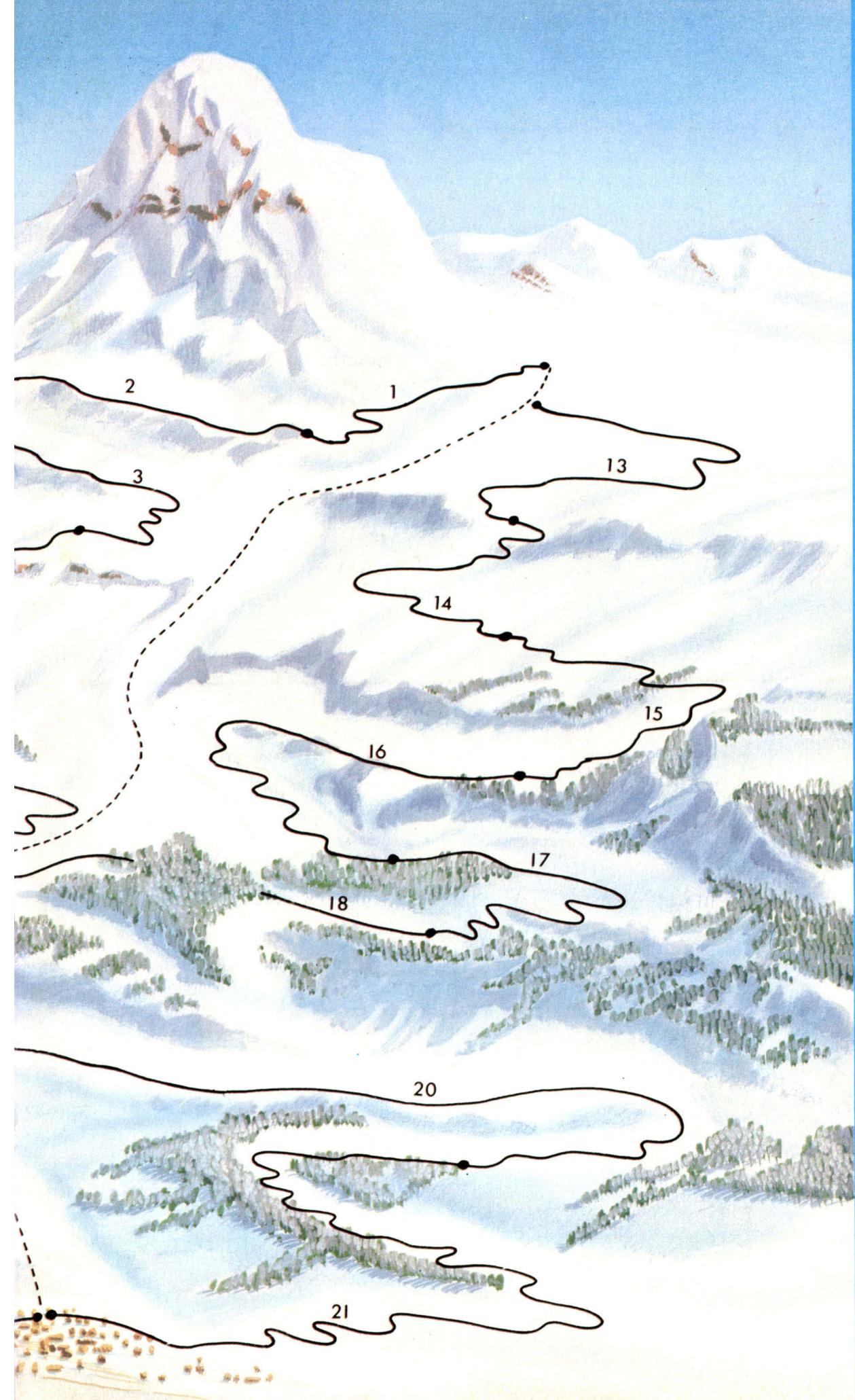


**SESAME**

# **TOUT SCHUSS!**

**PROGRAMME DE JEU  
POUR CANON X07**





Dessin : Jérôme TESSEYRE