

Canon X-07

JEUX 2

LOGI'STICK

JEUX 2

PRESENTATION

Deux jeux, haute résolution, exploitant au maximum les possibilités du CANON X-07.

CAP MAN: Inspiré du célèbre PAC MAN, CAP MAN doit engloutir les capsules de vie qui lui permettront de lutter contre les fantômes qui le poursuivent de toute part...

ANACONDA: Transformé en serpent dévoreur, vous allez devoir ingérer une série d'oeufs aux propriétés surprenantes...

10 Tableaux de jeu. Ecran 4 lignes et Péritel.

CONFIGURATION MINIMALE

X-07 + XR-100 ou XM-101 (+ 8 Ko minimum).

X-720 PERITEL (facultatif).

DETAIL DES ENREGISTREMENTS

La cassette de programmes se charge conformément aux instructions situées au verso de la jaquette. Les deux faces sont identiques et les enregistrements sont conformes au détail suivant:

FACE A: SNAKE1 (LCD), SNAKE2 (PERITEL).

FACE B: CARPAC, CAPMAN.

NOTES

Ce logiciel pour CANON X-07 a été conçu et réalisé par:

LOGI'STICK Centre d'affaires PARIS NORD, "Le Bonaparte"
93153 BLANC MESNIL CEDEX, TEL (1) 865.44.55

et dupliqué sur DATA-OR par:

DDI Centre d'affaires PARIS NORD, "Le Bonaparte"
93153 BLANC MESNIL CEDEX, TEL (1) 867.28.44

COPIE ET REPRODUCTION, MEME PARTIELLES, STRICTEMENT INTERDITES.

LOGI'STICK décline toute responsabilité quant aux conséquences que l'usage de ce logiciel pourrait entraîner et cela pour quelque raison que ce soit.

* ANACONDA:
* *****

* 1/ Pour permettre une mémorisation des records, il est tout d'abord impératif de réserver 314 octets en zone fichier. Ces 314 octets viennent en plus de ceux déjà utilisés. Dans le cas où aucun fichier n'est déjà réservé, procéder à: FSET 327 (RETURN).

* Le lancement de l'une ou l'autre des versions se fait par RUN (RETURN). Le but du jeu consiste à déplacer ANACONDA dans le périmètre de jeu. Cela s'obtient à l'aide de deux touches que l'on peut sélectionner en début de partie; Exemple:

CLAVIER

	TOUCHE	CODE
GAUCHE	Ø	48
DROITE	-	45
	OK (O/N) ?	N
	entrez vos codes	Q
GAUCHE	Q	81
DROITE	P	80
	OK (O/N) ?	O

* Ces touches vont servir à diriger le serpent, soit vers la gauche pour la première et vers la droite pour la seconde.

* Le jeu commence par le premier tableau (jaune sur Péritel) sur lequel aucun obstacle ne se trouve. Il s'agit donc de manœuvrer le serpent pour lui faire ingérer les oeufs qui se trouvent sur le terrain. Le nombre d'oeufs est aléatoire et change à chaque tableau de jeu. Si l'oeuf n'est pas mangé dans un temps limite il change de place et le programme ajoute quelques oeufs à ceux déjà inscrits (en bas à droite de l'écran).

* C'est une fois que le dernier oeuf du planning est mangé qu'une porte s'ouvre en haut de l'écran et le serpent doit s'y engager pour passer au tableau suivant. Chaque tableau réussi offre un serpent supplémentaire aux trois déjà acquis.

* A noter que chaque passage au tableau suivant donne un bonus et que les oeufs rapportent un nombre de points égal au niveau de jeu (ex. 3 points par oeuf au 3ème niveau).

* NOTE: Les records sont stockés dans un fichier de 314 octets qui peut être supprimé par DELETE "RECORD","P" (RETURN).

* Le bas du tableau donne les indications suivantes:

* Serpents: Nombre de serpents restants (3 au départ).

* Oeufs: Nombre d'oeufs à ingérer pour pouvoir ouvrir la porte (aléatoire).

* Score: Nombre de points déjà totalisé .

* Niveau: Numéro du tableau en cours (10 au total).

* CAP-MAN

Livré en version LCD uniquement, le CAP-MAN ne peut être utilisé qu'après chargement préalable des caractères spéciaux du programme "CARPAC". La procédure de chargement est la suivante:

CLOAD "CARPAC" (RETURN)
RUN (RETURN)

Le lancement de CARPAC à pour effet de redéfinir les caractères spéciaux et d'appeler automatiquement le chargement du programme principal "CAPMAN".

REGLES DU JEU:

A l'aides des quatre curseurs d'écran, il s'agit de déplacer le CAP-MAN dans le labyrinthe et de lui faire manger un maximum de pastilles ("."). Il est bien entendu que CAP-MAN doit impérativement éviter les fantômes qui le poursuivent. Cela particulièrement quand ils sont blancs, mais au contraire, il doit tenter de les attraper quand il deviennent noirs. Pour les noircir, il suffit de faire passer CAP-MAN sur les carrés noirs disposés sur le parcours.

Le joueur dispose de quatre essais par partie plus un essai supplémentaire tous les 3000 points.

Les symboles tels que la poire ou la clef doivent être mangés par le CAP-MAN.

C'est une fois que toutes les pastilles et les carrés noirs auront été engloutis, que le jeu passera au tableau suivant dont la difficulté sera supérieure au précédent.

A Noter qu'une porte située en haut à droite du labyrinthe permet au CAP-MAN de se retrouver en bas à gauche. Il est d'ailleurs seul à pouvoir le faire. L'inverse est aussi possible.

NOTE: Pour annuler l'ensemble des caractères redéfinis par CARPAC il faut procéder à CONSOLE 0,1

De nombreux autres logiciels sont aussi disponibles en version LCD et PERITEL. Pour en connaitre le détail, prière d'en faire la demande à D.D.I (Duplication et diffusion Informatiques)

Centre d'affaires Paris Nord
"Le Bonaparte"
93153 Blanc Mesnil Cédex.
Tel. (1) 867.28.44