MO5 MO6
TO7/70 TO8 TO9 TO9+

TOUT SCHUSS

FRANCE IMAGE LOGICIEL

ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France

MISE EN SERVICE

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.
Branchez la manette de jeu dans le port 1.
Allumez l'écran puis l'unité centrale.

Cassette

• Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
• Mettez le lecteur de cassettes en position.
• Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :
— si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.
— si vous avez un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.
— si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le BASIC V 1.0, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

Disquette 3"1/2

• Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
• La page d'en-tête de la machine apparaît :
— si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
— si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LE JEU

Avec TOUT SCHUSS, vous allez pouvoir, en famille ou avec les copains, participer aux épreuves de Jeux Olympiques d'Hiver. Chaussez vos skis ou montez dans votre bobsleigh et vous voilà engagé dans une des compétitions les plus célèbres. Laissez vous griser par la vitesse et la victoire.

Une fois, le chargement effectué, vous voyez apparaître sur l'écran une série de drapeaux correspondant aux différents pays engagés dans la compétition.

Nombre de joueurs
Sélection des participants

- Sélectionnez le nombre de joueur en tapant le nombre désiré au clavier.
- Entrez ensuite le nom de chacun des joueurs au clavier.
- Sélectionnez pour chaque joueur, le pays qu'il représentera. Pour cela, utilisez la manette de jeu pour déplacer le curseur situé sur les noms des pays. Une fois, le curseur bien positionné, validez en appuyant sur le bouton "TIR" de votre manette.

Sélection des épreuves

Une fois que vous avez sélectionné tous les participants, un nouvel écran apparaît, vous permettant de sélectionner les épreuves désirées.

Pour sélectionner une épreuve, utilisez la manette de jeu pour déplacer le curseur bleu sur le numéro de l'épreuve désirée, validez en appuyant sur le bouton "TIR", l'épreuve ainsi sélectionnée apparaît alors sur fond bleu.

Une fois, votre sélection effectuée, déplacez le curseur sur 7 SORTIE pour le chargement des diverses épreuves.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les épreuves

• Pour toutes les épreuves :
Dès que le chargement d'une épreuve a été effectué, le premier joueur s'élance.

L'épreuve se termine s'il parvient sans fautes à l'arrivée : le message ARRIVEE s'affiche. Sinon le message EPREUVE TERMINEE apparaît.
Si vous jouez seul, le message "Voulez-vous recommencer ?" apparaît. Répondez Oui ou Non à l'aide de la manette, validez votre choix en appuyant sur le bouton "TIR".
Sinon appuyez sur le bouton tir pour changer de joueur.

Pour la version disquette :
Vous avez une cérémonie des prix à la fin de chaque épreuve avec une remise de médailles et un tableau des scores.

Pour la version cassette :
Cette remise des prix est uniquement faite à la fin de toutes les épreuves sélectionnées.

SLALOM

Commandes manettes :
Bouton TIR : Départ
Mouvements du levier:
— Gauche/droite : changer de direction
— Avant : Accélérer
— Arrière : Ralentir

Le nom du joueur en cours apparaît sur la ligne d'horizon à gauche.
Vous devez passer entre les drapeaux, par les portes et éviter les arbres.
Si vous manquez 3 portes, vous êtes disqualifié, c'est à dire que vous obtenez un temps maximum de 99.99.99.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

PATINAGE DE VITESSE

Commandes manettes :
Bouton TIR : Départ

Mouvements du levier:
— Gauche/droite : mouvements de patinage. Plus ils seront rapprochés, plus le patineur ira vite.

Chaque joueur aura comme adversaire l'ordinateur.
Le nom du joueur en cours apparaît en haut à gauche ; sur la partie basse de l'écran vous avez une vue d'ensemble de la course.

SAUT A SKI

Commandes manettes :
Bouton TIR : Départ et saut en bas du tremplin
Mouvements du levier:
— Gauche : mouvement arrière
— Droite : mouvement avant
— Avant : jambes droites
— Arrière : skis correctement croisés

Le nom du joueur en cours apparaît en haut.
Vous devez vous maintenir dans la position de vol idéale quand le "V" apparaît à côté de votre personnage agrandi à la fois pendant le vol et pendant l'atterrissage.

Pour atterrir, placez la manette vers la gauche, afin de ralentir pour amortir l'atterrissage.

DESCENTE

Commandes manettes :
Bouton TIR : Départ
Mouvements du levier:
— Gauche/droite : changer de direction
— Avant : Accélérer
— Arrière : Ralentir

Le nom du joueur en cours apparaît sur la ligne d'horizon à gauche.

Vous devez aller le plus vite possible tout en évitant les arbres.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

©1987 GREMLIN SOFTWARE
© 1987 FIL
Tous droits de reproduction, d'adaptation
et de traduction réservés pour tous pays.

ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France