

CHARGEMENT : taper RUN * puis ENTER

Après chargement le menu suivant s'affiche : 1-jeu 2-entraînement au jeu d'arcade

1 - JEU :

La diligence vous dépose devant la Well's Fargo et vous devez commencer votre enquête. La meilleure façon consiste à interroger les personnes à l'intérieur des maisons mais attention les renseignements coûtent chers et vous disposez de très peu d'argent.

Pour gagner de l'argent vous pouvez soit enfermer un prisonnier ce qui vous rapportera 200 \$ soit tenter votre chance au poker ou au jack pot mais à vos risques et périls.

DEMANDE DE RENSEIGNEMENT : 3 réponses sont possibles

- "pas de réponse", la personne interrogée n'a pas envie de parler avec vous. N'insistez pas, sortez plutôt et entrez de nouveau vous tomberez sur une autre personne qui sera peut-être plus bavarde.

- "il n'y a personne ici, c'est l'adjoint du shérif qui vous le dit", puisque c'est l'adjoint du shérif qui vous le dit, ce renseignement est VRAI, du moins tant qu'un de vos prisonniers ne ce sera pas échappé.

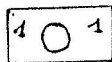
- "il y a un bandit à tel endroit", si le renseignement s'avère faux vous pouvez être sûr que c'est un bandit qui vous a répondu, allez vite l'arrêter.

Il y a d'autres manières pour connaître la planque d'un bandit. Par exemple si vous vous faites voler votre portefeuille ou votre revolver en sortant d'une maison c'est qu'elle abrite un bandit ou si vous ripostez correctement lorsqu'on vous tire dessus vous aurez peut être la chance de voir où se réfugie le bandit.

ARRESTATION :

Attention, n'arrêtez un bandit qu'à coup sûr car une fausse arrestation coûte chère. Dès que vous avez arrêté un bandit allez vite l'enfermer chez le shérif pour toucher la prime. Cas particulier : dans l'hôtel, tant que vous n'aurez pas visité les 6 chambres à la suite vous ne risquez pas de fausse arrestation.

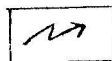
LES ICONES :



argent sur votre compte en banque



argent en poche



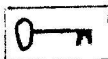
énergie. Ne doit jamais être à 0 ou alors vous êtes mort d'épuisement.

Vous perdez de l'énergie ;

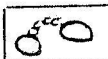
- à chaque arrestation
- à chaque blessure
- lors de quelques désagréments dans le saloon

Vous gagnez de l'énergie :

- en buvant
- en dormant
- en vous faisant soigner chez le docteur



nombre de clés que l'on a sur soi. Mais à quoi peuvent-elles bien servir ?

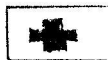


nombre de prisonniers sous les barreaux



nombre de balles dans votre ceinturon. Très utiles pour le jeu d'arcade, n'hésitez pas à faire le plein avant une arrestation, la traversée de la ville étant parfois longue et périlleuse.

Le révolver est affiché tant que vous avez le votre.



nombre de blessures, il et vous mourez. Vous pouvez vous faire soigner chez le docteur qui vous soignera même si vous n'êtes pas fortuné alors qu'il en coutent normalement 10 \$ par blessure.

JEU D'ARCADE

Lorsque vous aurez enfermé au moins 2 bandits, leurs amis vont commencer à vous tirer dessus. Très peu au début, surtout pendant la phase de recherche, afin de ne pas se faire repérer, mais souvent dès que vous serez avec un bandit afin d'essayer de le faire échapper.

Le carré clignotant indique la position du bandit qui vous tire dessus 5 fois au premier niveau (1 seule fois au 5^{ème} niveau et 4 fois plus en entraînement). Vous devez riposter en dégainant (tapez la coordonnée verticale) puis en tirant (tapez la coordonnée horizontale).

Si vous êtes trop long à dégainar ou si le premier chiffre n'est pas bon, il vous répondra : "trop long à dégainar".

Si vous êtes trop long à tirer ou si le deuxième chiffre n'est pas bon, il vous répondra : "raté...", le bandit tirera une dernière fois en vous blessant ce qui permettra à un éventuel prisonnier de s'échapper.

Si vous avez bien riposté vous aurez peut-être la chance de voir dans quelle maison se réfugie le tireur.

N.B. pour riposter il faut au moins un revolver et une balle cela va de soi.

La partie est gagnée lorsque vous aurez enfermé les 6 bandits. Bravo, car cela n'est pas si facile. Vous gagnez le droit de refaire une partie, toujours différente à chaque fois et surtout plus difficile.

Les occasions de perdre sont beaucoup plus nombreuses :

énergie = 0

blessures = 11

plus d'argent et aucune possibilité d'arrêter un bandit.

En effet lorsque votre argent arrive à 0 et que vous avez malgré tout tous les éléments pour procéder à une arrestation alors vous pouvez la faire. A condition bien sûr que le bandit se trouve dans une maison où l'on peut entrer sans argent, sinon vous êtes condamné à faire une arrestation arbitraire dans l'une de ces maisons,

LES TOUCHES :

M permet de mettre ou ne pas mettre la musique. Ne pas
couper le son car il faut pouvoir entendre les coups de
feu !

← déplacement vers la gauche

→ déplacement vers la droite

↑
pour entrer dans une maison

↓
pour sortir

plus les touches de 1 à 0 du clavier normal.

Scénario	Patrick BEAUJOUAN
Langage machine	Alain BRÉGEON

Une pensée émue pour Nicky et Eliane

Un grand merci à Emanuel BU

Ce programme, le code, les graphiques et instructions sont la propriété exclusive d'A.G.B Ils ne peuvent être reproduits, loués, prêtés, stockés sous quelque forme que ce soit, pour quelque matériel que ce soit, sans l'autorisation écrite d'A.G.B. Tous droits réservés pour tout pays.