# L'HERITAGE.

# PANIQUE A LAS VEGAS.

Connecticut, les années 60, New Haven.

Peter, abattu sur son lit, contemple le mur d'un oeil morne.
Les dettes s'accumulent.
Il ose à peine s'aventurer hors de sa chambre de peur de rencontrer l'un de ses multiples créanciers.

Quand soudain le destin frappe à la porte. "Une lettre pour vous" crie la voix du concierge. Notre héros avec surprise découvre un billet d'avion pour Las Vegas, ainsi que 200 dollars en petites coupures. Un mot succinct accompagne cet envoi.

"Votre tante, notre cliente, vient de mourir vous laissant seul héritier de sa fortune mais à une condition expresse : vous devez réiterer l'exploit qu'elle a accompli dans les années 30 soit gagner en une nuit un million de dollars à Las Vegas."

## CONFIGURATION

Ce logiciel fonctionne avec les configurations suivantes :
— Unité centrale CPC 464 ou CPC 664 ou CPC 6128. munie d'un magnétophone.
— Manettes de jeu en option.

## CHARGEMENT DU PROGRAMME

La face 1 de la cassette comprend les parties 1 et 2 du jeu. La face 2 comprend la partie 3.
Insérez la cassette Face 1 rembobinée dans le magnétophone. Avec le CPC 6128 ou 664, tapez I TAPE (Pour obtenir I appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @). Puis et ceci pour toutes les versions, appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER du pavé numérique. Le message RUN" est affiché.

## DEBUT DU JEU.

Dès que vous aurez pris connaissance du texte du télégramme représenté à l'écran, appuyez sur n'importe

quelle touche du clavier, ou sur le bouton ACTION de la manette.

Apparaît alors à l'écran, une chambre sordide et un petit carré qui n'est autre que le curseur symbolisant l'endroit où se pose votre regard.

Vous pouvez commencer à jouer, mais attention vos minutes sont comptées.

## PRINCIPE DU JEU.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches flèchées du clavier, soit à l'aide des manettes), puis de valider l'emplacement en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT si vous utilisez le clavier ou sur le bouton ACTION des manettes si vous utilisez les manettes.

La validation de l'emplacement du curseur permet de prendre des objets, de les poser, de les donner ou de prendre ce qu'un objet contient. En outre, le curseur permet de réaliser un certain nombre d'autres actions.

Les objets pris s'affichent à l'écran.

## LES DEPLACEMENTS

Pour se déplacer à l'intérieur de l'immeuble :

pour tourner, faites aller le curseur (à l'aide des manettes ou des touches fléchées du clavier) jusqu'au bout de l'image, tout à droite ou tout à gauche. A chaque fois on pivote d'un quart de tour. L'image suivante apparaît aussitôt.

Pour avancer, positionnez le curseur au milieu de l'écran et appuyez sur ACTION si vous jouez avec des manettes ou sur la BARRE D'ESPACEMENT si vous jouez au clavier.

"Panique à LAS VEGAS" comporte trois parties :

1) l'immeuble
2) l'aéroport
3) Las Vegas

A la fin de chaque partie un code est donné, il vous sera indispensable pour accéder à la partie suivante.

Les parties sont donc indépendantes et une fois les codes trouvés on peut y accéder directement.

La première partie consiste à sortir de l'immeuble à temps pour ne pas rater l'avion de Las Vegas. Vous rencontrerez vos créanciers.

La deuxième partie se passe à l'aéroport, à vous de ne pas rater le décollage pour Las Vegas.

La troisième partie se passe dans les lieux de perdition de Las Vegas, capitale du jeu.

Chaque casino a son propre jeu.

**Le jackpot**

Chaque jeton vaut 10 dollars, et vous pouvez jouer jusqu'à cinq jetons par partie.

Pour un jeton vous gagnez :

100 fois la mise, si vous avez BARRE BARRE BARRE

15 fois la mise, si vous avez CLOCHE CLOCHE CLOCHE

25 fois la mise, si vous avez CITRON CITRON CITRON

10 fois la mise si vous avez PRUNE PRUNE PRUNE

25 fois la mise si vous avez BARRE BARRE XXXXX
ou une combinaison de ces trois

6 fois la mise si vous avez CLOCHE CLOCHE BARRE
ou une combinaison de ces trois

4 fois la mise si vous avez CITRON CITRON XXXX
ou une combinaison de ces trois

2 fois la mise si vous avez CERISE CERISE XXXXX
ou une combinaison de ces trois

1 fois la mise si vous avez CITRON CERISE PRUNE
1 fois la mise pour toutes les combinaisons des trois précedents.

Pour miser : positionnez le curseur sur l'empilement des pièces, puis validez en appuyant sur le bouton ACTION si vous jouez avec les manettes ou sur la BARRE D'ESPACEMENT si vous jouez avec le clavier.

Pour jouer : positonnez le curseur sur la manette de la machine, puis validez de la même façon.

**La boule**

Le principe du jeu est basé sur neuf numéros qui autorisent deux façons de jouer. Dans chaque cas, la mise minimum est de 10 dollars.

1) les chances simples

Si vous gagnez, vous recevez l'équivalent de votre mise.

NOIR ET ROUGE

1, 3, 6, 8, sont Noir
2, 4, 7, 9, sont Rouge

PAIR ET IMPAIR

Ils correspondent à deux emplacements particuliers sur le tableau.

2, 4, 6, 8, sont Pair
1, 3, 7, 9, sont Impair

MANQUE ET PASSE

Sont, eux aussi, répétés sur le tableau :

1, 2, 3, 4 sont Manque,
6, 7, 8, 9 sont Passe.

La sorti du 5 implique la perte des mises jouées sur toutes les chances simples.

Lorsque les chances simples jouées sortent, les mises sont payées à égalité

une pièce jouée = une pièce payée ;

la mise restant toujours propriété du joueur, celui-ci la récupère s'il gagne.

2) les numéros

Les numéros gagnants, le 5 compris sont payés sept fois la mise.

Pour miser :

Si vous utilisez le clavier : positionnez le curseur sur "MISE", puis choisissez votre mise avec les touches ou en appuyant simultanément sur SHIFT.

Si vous utilisez les manettes : positionnez le curseur sur "MISE", puis choisissez votre mise en appuyant simultanément sur ACTION, et une des directions haut ou bas.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur la case choisie, puis validez (ACTION ou BARRE D'ESPACEMENT.)

Le craps

Les mises minima sont de 10 dollars.

C'est la somme des deux dés qui est prise en compte pour la perte des mises ou le gain.

Au premier lancé de dés :

— si les chiffres 2, 3, 12 sortent, vous perdez la mise
— si les chiffres 7, 11, sortent on gagne une fois la mise
— si les chiffres 4, 5, 6, 8, 9, 10, sortent on a la possibilité de rejouer.

Le croupier lance à nouveau les dés.

Si le numéro annoncé par le croupier sort, vous avez gagné une fois la mise.
Si les numéros 2, 3, 12, 7, 11, sortent, on perd la mise.
Si un autre numéro sort, on rejoue à nouveau. Le principe est le même chaque fois, mais les mises sont chaque fois doublées, triplées, quadruplées etc.

Le principe étant de réussir deux fois de suite la même somme au lancé de dés.

Pour miser :

Le principe est le même que pour la boule.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur le croupier, puis validez (ACTION ou BARRE D'ESPACEMENT).