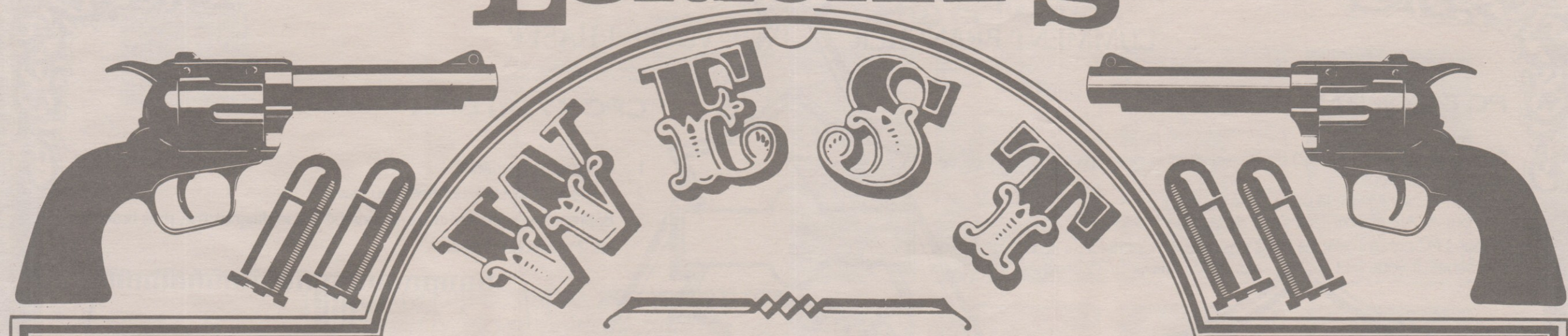


LORICIEL'S



PHASER

X.X.X

HIGH SCORE

Si vous réalisez un des onze meilleurs scores, vous serez l'une des plus fines gâchettes à l'ouest du Mississippi. Le nom que vous rentrerez à l'aide du pistolet sera automatiquement sauvé sur la disquette (sauf si la disquette est protégée contre l'écriture).

MANUEL

POUR JOUER

Après le chargement et le calibrage de votre phaser (voir instructions écran), la page permettant le choix de 1 à 6 joueurs s'affiche. Pour **sélectionner votre personnage**, tirez une fois sur le **cadre correspondant** (un second tir dans le cadre annule votre choix). Validez enfin en tirant 2 fois sur **"OK"**

Vous pouvez à présent **choisir le hors-la-loi** (ou "WANTED") que vous désirez capturer en **tirant sur son portrait**.

Il s'affiche alors en bas de l'écran ainsi que le montant de la prime offerte pour sa capture.

En tirant sur **"OK"** vous validez et découvrez le chemin que vous allez parcourir. Tirez enfin sur l'écran. Vous êtes maintenant prêt à combattre. **Mais n'oubliez pas le but de votre mission : blesser le bandit ("WANTED") qui a été choisi; afin de toucher la prime. Vous serez prévenu de son arrivée imminente par le clignotement de son portrait en bas à droite de l'écran, soyez alors très vigilant car il peut surgir d'un instant à l'autre. Pour gagner une partie il vous faut blesser 3 "WANTED", et arriver ainsi à la prison...**

Ne vous laissez pas impressionner par le nombre important de personnages; concentrez-vous sur les "méchants" qui vous tirent dessus et faites attention à vos munitions, elles sont comptées!

Evitez de tirer sur des "gentils" (petite fille, landeau...)

Le fait de tuer des bandits vous redonne des points de vie (bougie) et un petit voleur vous donnera différents bonus : ne les ratez pas !

Surveillez bien les toits et les fenêtres.

Dans la mine, soyez vigilant : les poutres sont fragiles, et des caisses de TNT risquent d'exploser au moindre impact, mettant fin à vos exploits.

Après avoir tué un certain nombre de desperados, le portrait du bandit que vous recherchez clignote en bas à droite. Attention, son arrivée est imminente.



VERS L'OUEST

Personne ne soupçonnait autrefois la richesse des immenses territoires de l'Ouest, et pourtant quelques années plus-tard, des milliers de pionniers vont vivre une épopée sans précédent : LA CONQUETE DE L'OUEST !!

Sous l'écrasant soleil des immenses plaines, de gigantesques convois d'aventuriers Français, Anglais, Espagnols, Hollandais...partent à la conquête de ce nouveau monde, avec le fol espoir de faire fortune.

SANS LE SAVOIR, ILS VONT ENTRER DANS LA GRANDE LÉGENDE AMÉRICAINE.

Mais très vite, le Grand Rêve de tous ces immigrants, qui ont laissé loin derrière eux leurs terres natales se transforme en un horrible cauchemar. Confrontés à d'innombrables dangers, ils devront lutter contre les loups, les coyotes, les bandes de pillards, les guerriers indiens qui fiers de leur liberté n'ont jamais redouté les blancs, et résister à des conditions de vies très dures, dues essentiellement à la rudesse du climat.

Face à cette misère, des bandes de hors-la-loi, les outlaws, se forment et n'hésitent pas à transgresser toutes les règles pour s'enrichir rapidement.

William Bonney surnommé Billy the Kid est certainement le plus célèbre et le plus cynique de tous les bandits de l'Ouest. Si sa carrière criminelle fut brève, elle a été malheureusement bien remplie.

Livré à lui-même dès l'âge de 16 ans, il sera abattu par le shérif Pat Garrett à 21 ans en ayant à son actif plus de 20 victimes !!

En 1865, la guerre civile se termine. Après quatre années de mobilisation, des milliers de soldats sont libérés avec armes et chevaux. Certains d'entre-eux ont pris goût à la violence et au pillage. Ainsi Apache Kid parti avec plusieurs de ses camarades, constitua une bande spécialisée dans le vol de bétail et l'attaque des chercheurs d'or. Il se révéla d'une rare violence et d'une extrême brutalité.

Traqué, pourchassé, Apache Kid descendit plusieurs représentants de l'ordre avant d'être abattu par un chercheur d'or.

Charles Qantrill et Jessie James profitèrent également de cet après-guerre, pour terroriser les petites villes en entreprenant des attaques des plus audacieuses contre les banques et les trains.

Georges Parott dit "Big Nose" dirigeait une bande redoutable dans le Wyoming. Il s'associa à d'autres gangs et semait la terreur dans le Montana et au Nouveau Mexique. Revenu au Wyoming, il attaqua un train et tua un shérif. Arrêté, il fut pendu par une foule déchaînée avant même d'être jugé.

Le milieu naturel de l'Ouest Américain permet à toutes ces bandes de se cacher aisément. Ainsi, durant des années les frères Dalton demeurèrent insaisissables.

Bien que la majorité des ruffians soient des hommes, on compte un certain nombre de femmes qui n'hésitèrent pas à enfreindre les lois. Belle Starr de son vrai nom Myra Belle Shirley en est un bel exemple. Chef de bande, elle commit plusieurs vols, meurtres et jouant de son charme, elle fut également accusée d'abus de confiance.

Dans ce climat de violence, la répression est impitoyable. La justice est expéditive et le lynchage habituel.

Un bon nombre de bandits de l'Ouest, les "Desperados" n'atteignirent jamais l'enceinte des tribunaux.

Face à ces drames qui ensanglantent leur ville, les citoyens élisent des shérifs redoutables.

Bat MASTERSON dans le Kansas ou Wyatt Earp dans l'Arizona ont une telle renommée qu'ils arrivent à se faire respecter sans trop se servir de leur Winchester. Des chasseurs de primes, sont aussi engagés.

Ils n'hésitent pas à parcourir plusieurs états pour ramener mort ou vif leur "gibier".

UN NOUVEAU MONDE

Enfin, rien que les noms de certains juges suffisent à faire trembler les outlaws. Roy Bean au Texas ou Isaac Parker en Arkansas ne connaissent qu'un seul verdict : la corde.

C'est dans ce Far-West sans foi ni loi, que tu feras régner l'ordre. Choisis bien tes partenaires et pars capturer les plus grands bandits que l'Ouest Américain ait pu compter. Mais attention, ne quittes jamais ton Phaser. Dans cet univers de violence il est ton meilleur allié. Grâce à lui, peut-être sortiras-tu sain et sauf de toutes les embuscades musclées que tu affronteras dans les 6 scènes de WEST-PHASER ?

Une multitude d'animations et de personnages peu recommandables t'y attendent. Quand tu auras capturé tous les outlaws, tu accrocheras alors fièrement sur ta poitrine, l'étoile de Marshall. Mais avant de partir vers cette Grande Aventure, sois bien conscient de tous les dangers qui te guettent. Bonne chance, l'ami...



PC & COMPAT, ST, AMIGA

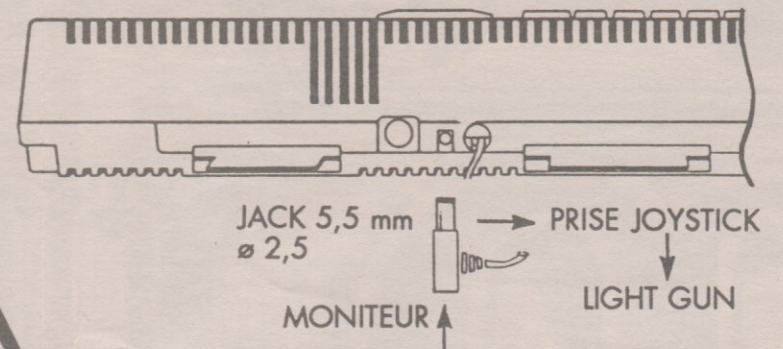
Connectez la prise (RS 232) du Phaser dans la prise mâle correspondante de votre ordinateur.

- Pour PC il s'agit de la prise RS 232 port 1
- Pour ATARI et AMIGA il s'agit de la prise modem.

Certains PC notamment les PS 2 possèdent des prises de série 9 broches. Il vous faut alors l'adaptateur 9/25 broches.

CPC K7 OU DISK

- 1 - éteignez le moniteur.
- 2 - retirez tout joystick connecté au clavier
- 3 - débranchez le clavier comme indiqué sur le diagramme, puis branchez les 2 prises du Phaser.



LES TOUCHES

- F1** ou **P** PAUSE : Blocage/déblocage du jeu
F2 ou **S** Son ON/OFF (sur IBM, ATARI, AMIGA)
F3 Changement de mode graphique (pour IBM)
 Noir et Blanc ou couleur
F4 ou **E** Suicide du joueur
F5 ou **R** Recalibrage du phaser (sauf Amstrad CPC)
ESC Fin du jeu/retour au menu principal

PHASER

COMMENT ÉCRIRE SOI-MÊME DES PROGRAMMES UTILISANT LE PHASER ?

Ce chapitre est pour les avertis, les branchés de la programmation qui désirent et qui savent écrire eux-même des logiciels.

Loricel fournit avec le Phaser des routines qui testent la gâchette et déterminent les coordonnées de l'impact que vous pourrez utiliser dans vos programmes. Pour de plus amples renseignements, il vous suffit de consulter le fichier "PHASER.DOC" que vous trouverez sur la disquette contenant les utilitaires.

Pour PC le logiciel nécessite 512 K de mémoire minimum, si votre PC possède juste 512 K et que la mémoire est utilisée par des programmes comme RAM.DISK, GRAPH.TABL, etc... au début du jeu le message "512 K minimum" s'affichera. Il faut alors préparer une nouvelle disquette DOS; pour cela utilisez le programme 512 K qui se trouve sur le disque D. Tapez A > 512 K et suivez les instructions.

Pour PC si vous possédez un disque dur, vous pouvez utiliser le programme D COPY qui se trouve sur le disque D. Tapez A > D COPY et suivez les instructions.

Les disquettes ATARI nécessitent un lecteur double face. Si votre lecteur est simple face (anciens ST), contactez LORICEL.

COMMENT CHARGER LE LOGICIEL

Sur CPC K7

Débranchez le Phaser de la prise joystick
 Rembobinez la cassette, puis pressez
 la touche PLAY du magnétophone.
 Tapez RUN puis ENTER
 Rebranchez le Phaser

Sur CPC Disk

Débranchez le Phaser de la prise joystick
 Introduisez la disquette face programme en haut
 Tapez RUN "PHASER puis ENTER
 Rebranchez le Phaser

Sur PC

Introduisez la disquette programme dans le lecteur de
 disquette A
 Tapez A : puis ENTER
 Tapez PHASER puis ENTER

Sur Amiga

Mettez la disquette programme dans l'ordinateur
 Allumez l'Amiga

Sur Atari

Mettez la disquette programme dans l'ordinateur
 Allumez l'Atari



99 COMMENT CALIBRER LE PHASER ?

Calibrer signifie régler votre phaser en fonction de votre ordinateur et de la distance de jeu. Lors du calibrage, la distance entre le phaser et l'écran doit être la même que pendant le jeu. Cette opération s'effectue une fois pour toutes au début du jeu, mais elle peut aussi être faite à la demande s'il y a eu un mauvais calibrage en appuyant sur **F5** ou **R**.

Pour améliorer la précision de votre phaser, il faut éviter les reflets sur l'écran et ajuster la luminosité et/ou la clarté de votre moniteur.

Donc, si votre phaser manque de précision, il faut le recalibrer où régler votre moniteur.