

LAS VEGAS

AUTEURS : PIERRE BAYLE, ROGER GRANIER.

Connecticut, les années 60, New Haven.

Les immeubles, pour la plupart délabrés, se succèdent avec une désespérante monotonie.

Dans sa chambre sordide au 17^e étage d'un immeuble crasseux, Peter, abattu sur son lit, contemple le mur d'un œil morne.

Les dettes s'accumulent, aucune éclaircie à l'horizon, pas de travail, pas d'argent.

Il ose à peine s'aventurer hors de sa chambre de peur de rencontrer l'un de ses multiples créanciers. Il n'a pas payé son loyer depuis plusieurs mois, et sa logeuse menace de l'expulser.

La situation semble vraiment désespérée quand soudain le destin frappe à la porte. “Une lettre pour vous” crie la voix du concierge. La lettre est, bien entendu, déjà ouverte, le concierge comme à l’ordinaire en a pris connaissance. Notre héros la déplie consciencieusement et, avec surprise, découvre un billet d’avion pour Las Vegas, ainsi que 200 dollars en petites coupures. Un mot succinct accompagne cet envoi pour le moins étrange.

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

Pas une minute à perdre s’il veut passer au travers des créanciers. Il prend ses affaires et dégringole dans les escaliers, bousculant au passage un certain nombre de personnes pas toujours sympathiques.

Une course poursuite s’engage à travers la ville, pour satisfaire les dernières volontés d’une vieille originale.

Peter rivalise de ruses pour semer ses poursuivants.

Alors ne manquez pas le rendez-vous et partez dès à présent pour la ville de turpitudes qu’est Las Vegas en compagnie de notre héros.

COMMENT CHARGER LAS VEGAS



SI VOUS POSSÉDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO5

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale MO5.
- lecteur-enregistreur de programme à cassettes ou à disquettes.
- manettes recommandées.

Version cassette

LAS VEGAS est composé de trois parties. Les parties 1 et 2 sont situées sur la face 1 de la cassette et la partie 3 sur la face 2.

Assurez-vous que les différents éléments sont correctement connectés.

- Mettez sous tension votre lecteur de cassettes.
- Allumez votre vidéo.
- Mettez sous tension votre unité centrale.
- Insérez la face 1 de la cassette rebobinée dans votre lecteur de cassettes.
- Appuyez sur le touche LECTURE de votre lecteur de cassettes.
- Il est normal que la bande ne tourne pas.
- Tapez au clavier LOADM.
- Appuyez sur entrée.
- La cassette se met alors à tourner. Le programme se charge et démarre automatiquement.

A la fin de la face 1, les instructions pour le chargement de la face 2 sont entièrement données à l'écran.

Version disquette

- Mettez sous tension le lecteur de disquettes.
- Allumez la vidéo.
- Mettez sous tension l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Tapez au clavier DOS.
- Appuyez sur la touche entrée.
- La disquette tourne et le programme démarre automatiquement.

Un menu s'affiche alors à l'écran.

1^{re} PARTIE

2^e PARTIE

3^e PARTIE

Appuyez sur le chiffre correspondant à la partie que vous aurez choisie.

SI VOUS POSSÉDEZ UN MICRO-ORDINATEUR T07/70

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale T07, 70,
- lecteur enregistreur de programme à cassettes ou à disquettes
- manettes recommandées.

Version cassette

LAS VEGAS est composé de trois parties. Les parties 1 et 2 sont situées sur la face 1 de la cassette et la partie 3 sur la face 2.

Assurez-vous que les différents éléments sont correctement connectés.

- Mettez sous tension votre lecteur de cassettes.
- Allumez la vidéo.
- Mettez sous tension votre unité centrale.
- Insérez la face 1 de la cassette rebobinée au début dans le lecteur de cassettes.
- Appuyez sur la touche LECTURE de votre lecteur de cassettes (il est normal que la bande ne démarre pas).
- Appuyez sur la touche 1 puis tapez LOADM et appuyez sur ENTRÉE. Si vous possédez un T09, appuyez sur 3 (BASIC 1.0), tapez LOADM et appuyez sur ENTRÉE.
- Le programme se charge et démarre automatiquement.

A la fin de la face 1, les instructions pour le chargement de la face 2 sont entièrement données à l'écran.

Version disquette

- Mettez sous tension le lecteur de disquettes.
- Allumez la vidéo.
- Mettez sous tension votre unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Appuyez sur 2.
- Le programme se charge et démarre automatiquement.

Un menu s'affiche alors à l'écran :

1^{re} PARTIE

2^e PARTIE

3^e PARTIE

Appuyez sur le chiffre correspondant à la partie que vous aurez choisie.

A L'ATTENTION, l'accès à la deuxième et à la troisième partie nécessite un code donné en fin de première partie.

SI VOUS POSSÉDEZ UN T09

Ce logiciel fonctionne avec :

- une unité centrale T09.
- une paire de manettes est recommandée.

Allumez la vidéo.

Mettez sous tension l'unité centrale.

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Tapez D.

Le programme se charge et démarre automatiquement.

Un menu s'affiche alors à l'écran :

1^{re} PARTIE

2^e PARTIE

3^e PARTIE

Appuyez sur le chiffre correspondant à la partie que vous aurez choisie.

DÉROULEMENT DU PROGRAMME



Après la page de présentation du logiciel et une fois le programme chargé, apparaît à l'écran le texte d'un télégramme.

Dès que vous avez pris connaissance du télégramme, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier ou sur le bouton ACTION des manettes pour continuer.

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



LAS VEGAS est un jeu d'aventure entièrement géré par les manettes ou les touches fléchées du clavier.

Aucun ordre ne doit être saisi au clavier.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches fléchées du clavier, soit à l'aide des manettes), puis de valider votre emplacement en appuyant sur ENTRÉE 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'actions que vous devez découvrir (c'est un des buts de l'aventure).

Les objets pris s'affichent à l'écran.

LES DÉPLACEMENTS

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 vous pivotez d'un quart de tour. L'image suivante apparaît aussitôt, il est conseillé de faire un plan afin de ne pas revenir inutilement aux mêmes endroits.

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

LAS VEGAS comporte trois parties distinctes :

- 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 en temps voulu pour ne pas rater l'avion pour Las Vegas. Vous rencontrerez vos créanciers, à vous de les convaincre pour qu'ils ne vous empêchent pas de sortir.

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 XXXX

25 fois la mise, si vous avez XXXX BARRE BARRE

25 fois la mise, si vous avez BARRE XXXX BARRE

6 fois la mise, si vous avez CLOCHE CLOCHE BARRE

6 fois la mise, si vous avez BARRE CLOCHE CLOCHE

6 fois la mise, si vous avez CLOCHE BARRE CLOCHE

4 fois la mise, si vous avez CITRON CITRON XXXX

4 fois la mise, si vous avez XXXXX CITRON CITRON

4 fois la mise, si vous avez CITRON XXXXXX CITRON

2 fois la mise, si vous avez CERISE CERISE XXXXX

2 fois la mise, si vous avez CERISE XXXXXX CERISE

2 fois la mise, si vous avez XXXXX CERISE CERISE

1 fois la mise, si vous avez CITRON CERISE PRUNE

1 fois la mise, pour toutes les combinaisons des trois précédents

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 ENTRÉE si vous jouez avec le clavier.

Pour jouer : positionnez 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

Les numéros ne sont pas tous de la même couleur :

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

Une exception est faite pour le 5 qui n'est ni Noir ni Rouge et qui lorsqu'il sort, entraîne automatiquement la perte des mises jouées sur les couleurs.

PAIR ET IMPAIR

Ils correspondent à deux emplacements particuliers sur le tableau et sont répétés, afin qu'il n'y ait pas d'équivoque quant au 5.

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

Le 5, n'est ni Pair ni Impair et entraîne la perte des mises s'il sort.

MANQUE ET PASSE

Sont, eux aussi, répétés sur le tableau :

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

Le 5 sépare Manque et Passe et conduit aux mêmes conséquences que pour les deux cas précédents ; la sortie 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 "+" et "-".

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 ENTRÉE).

Le craps

Les mises minima sont de 10 dollars et le croupier lance les dés. Le principe du jeu ressemble au quitte ou double.

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

Au premier lancer 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 et dit :

"Je lance les dés pour (le numéro qui vient de sortir) à un contre un."

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 lancer 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 ENTRÉE).

