

OK COW BOY

– OK Cowboy !

C'est ce qu'avait répondu le shérif quand son adjoint était venu l'avertir que Billy Winchester (dit Big-Nose parce qu'il avait un grand nez !) le cherchait pour se mesurer à lui...

Ce coyote avait probablement eu vent de sa réputation, et comme tous ceux qui étaient venus dans cette ville avant lui, il voulait savoir si le shérif était vraiment plus rapide de la gachette que lui !

Mais, s'il réussissait à l'abattre, le shérif ferait d'une pierre deux coups : il supprimerait un dangereux hors-la-loi et ajouterait une victoire à son palmarès.

Big-Nose ne serait probablement pas seul : il fallait préparer une embuscade.

CONFIGURATION

OK COWBOY fonctionne avec les micro-ordinateurs THOMSON T08, T09, T09+ en version disquette, et MO6 en version cassette. Il est conseillé de jouer avec des manettes.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

Version disquette :

- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 1.0 (carré de droite).

Version cassette :

- Insérez la cassette dans le lecteur de cassette,

- enfoncez la touche LECTURE,
- page en-tête du MO6 sélectionnez le Basic 1.0,
- tapez LOADM“CASS :”
- appuyez sur la touche ENTREE.

DEBUT DU JEU

Le jeu peut se jouer à deux joueurs ou seul contre l'ordinateur. Si vous jouez à deux et que vous n'avez qu'une seule manette de jeu, l'un de vous doit utiliser le clavier.

Un MENU apparaît. Vous avez le choix entre l'entraînement et le jeu proprement dit. Sélectionnez en déplaçant le curseur avec les touches fléchées du clavier, et appuyez sur ENTREE pour valider.

Si vous avez choisi le JEU, précisez si vous jouez avec une manette ou au clavier, contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. N.B : le joueur de gauche est le shérif.

ATTENTION : C'est maintenant qu'il faut poser votre cache-écran (voir mode d'emploi plus loin).

ENTRAINEMENT

L'entraînement se joue seul (il n'y a pas besoin de cache-écran). Vous êtes seul dans une rue et vous tirez sur des bouteilles disposées en face de vous. Attention c'est un test de rapidité autant que d'adresse. Dès que le signal sonore retentit, dégainez, visez et tirez (voir commandes de tir plus loin).

Pour terminer l'entraînement appuyez sur la touche ENTREE.

JEU

L'écran de votre moniteur est maintenant séparé en deux par le cache-écran.

1. L'embuscade

Chaque joueur place ses hommes de main sur le plan de la ville.

Pour cela il faut prendre un des acolytes qui se trouve en bas de l'écran et le poser à un endroit stratégique sur le plan. Attention on ne peut les placer que dans les maisons avec une cheminée (petit carré noir).

COMMANDES :

Pour déplacer le curseur, utilisez la manette ou les touches fléchées du clavier.

- Positionnez le curseur sur un acolyte,
- appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espace.
- Le personnage disparaît,
- déplacez le curseur avec la manette ou les touches fléchées,
- appuyez sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espace lorsqu'il est au bon endroit sur le plan.
- Puis recommencez avec l'acolyte suivant.

2. La traque

Vous êtes quelque part dans la ville et vous partez à la recherche de votre adversaire pour lui régler son compte.

COMMANDES

	MANETTE	CLAVIER
Droit devant :	↑	↑
Un quart de tour à droite :	→	→
Un quart de tour à gauche :	←	←
Prendre sa cartouchière :	↓	↓
Dégainer :	ACTION	ESPACE

N.B : Le premier qui dégaine fait dégainer l'autre.

COMMANDES DE TIR

Les commandes suivantes ne sont possibles qu'à partir du moment où les armes sont dégainées. Un curseur apparaît à l'écran, c'est le viseur de votre revolver. Déplacez-le sur votre ennemi (sur une bouteille en mode entraînement) et tirez.

	MANETTE	CLAVIER
Vers le haut :	↑	↑
Vers le bas :	↓	↓
Vers la gauche :	←	←

Vers la droite :



Tir :

ACTION

ESPACE

N.B : le duel est interrompu dès qu'un des joueurs n'a plus de balle dans son barillet.

COMMANDES POUR RECHARGER UNE ARME

Ces commandes ne sont possibles que si le joueur a pris sa cartouchière (↓).

Un curseur apparaît dans la zone "cartouches"

- déplacez le curseur sur une cartouche,
- appuyez sur ACTION ou la barre d'espacement,
- continuez à recharger votre arme de la même façon.

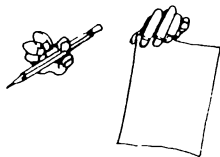
Pour interrompre le chargement, sortez de la zone "cartouches" en déplaçant le curseur vers le haut.

N.B : Vous pouvez aller chez l'armurier pour réapprovisionner votre cartouchière.

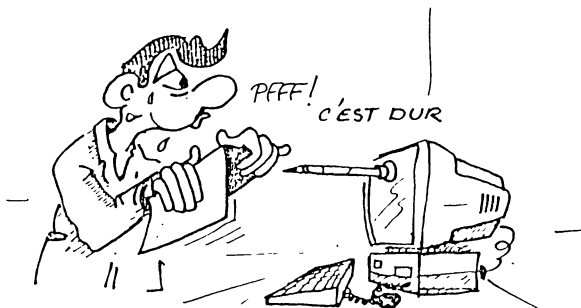
CACHE-ECRAN

Dans la boîte du jeu, vous trouverez une ventouse qui va vous aider à construire un cache-écran.

Prenez un crayon (ou un morceau de bois) que vous fixez à la ventouse :



Collez une feuille de papier sur le crayon de façon à ce qu'elle sépare l'écran en deux.



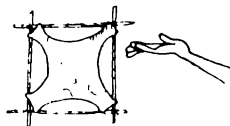
ATTENTION ! CONCOURS....

Le propriétaire du meilleur cache-écran recevra un logiciel par mois pendant un an !

Pour participer, comment faut-il faire ?



Prenez vos pinceaux et décorez la feuille de papier qui va vous servir de séparation d'écran. Vous pouvez utiliser n'importe quel matériau... Le jury tiendra compte de l'originalité du résultat !



Envoyez votre oeuvre à **INFOGRAMES**
CONCOURS OK COWBOY
4 rue Carry - 69003 LYON.

N'oubliez pas de préciser votre adresse et votre numéro de téléphone.

Attention : n'envoyez pas la ventouse, vous ne pourriez plus jouer !

Date de clôture du concours : 1er décembre 1987.

OK COWBOY est une réalisation INFOGRAMES.

Programmation : Pierre BAYLE. Graphisme : Roger GRANIER.

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES
79. rue Hippolyte-Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc.).

LE CLUB

INFOGRAMES a créé en 1984 un CLUB pour les amateurs de logiciels et les passionnés de micro. Aujourd'hui, avec plus de 2000 membres, il offre un certain nombre d'avantages et en faisant partie du CLUB INFOGRAMES :

- vous recevrez le TATOU à domicile dès sa parution,
- vous participez à tous les concours dotés de nombreux lots dont des logiciels et des ordinateurs,
- vous bénéficiez de réductions importantes sur les gadgets INFOGRAMES (cravates, caleçons, posters, autocollants...),

Dès votre entrée au club, vous recevez un logiciel gratuit pour votre machine. Dépêchez-vous, pour 150 FF, le CLUB fait de vous un PRIVILEGIE de la micro-informatique. A bientôt !

BULLETIN D'ADHESION

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

CP

Age :

Profession :

Ordinateur :

Support (disk ou K7) :

Quels sont les logiciels INFOGRAMES que vous possédez ?

J'adhère au CLUB INFOGRAMES et veuillez trouver ci-joint un chèque de 150 FF à l'ordre d'INFOGRAMES en règlement de la cotisation annuelle.

Date :

Signature :

à renvoyer à INFOGRAMES - LE CLUB

79, rue H. KAHN

69100 VILLEURBANNE