

# L'AFFAIRE SANTA FE

Auteur : Gilles BLANCON

VERSION AMSTRAD CPC

*«Tu vois Billy, à quelque chose malheur est bon ! je l'ai appris à mes dépens. J'ai beaucoup voyagé dans ma jeunesse et c'est dans de fâcheuses circonstances que j'ai rencontré ta grand-mère...*

*Je vivais tranquillement du côté de Santa Fe quand brusquement ma vie fut bouleversée. Ce jour-là, je jouais au poker avec Walter Mac Douglas, le fils du plus riche rancher de la région. J'étais sur le point de gagner quand la dispute éclata: Walter m'accusait de tricher en me menaçant de son arme... Il avait la gâchette facile le chacal...*

*Tout le monde pouvait témoigner que c'était lui qui avait tiré le premier, mais la loi du plus riche était établie depuis longtemps sur la petite ville de Santa Fe.*

*La seule solution pour moi était de fuir... J'allais essayer de me faire oublier, peut-être dans un autre pays, peut-être avec un autre peuple...»*

## CONFIGURATION

L'AFFAIRE SANTA FE fonctionne avec les micro-ordinateurs AMSTRAD CPC 464 664 6128, munis d'un lecteur de disquette ou de cassette.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

### AMSTRAD CPC version cassette :

#### Première utilisation :

Le jeu est constitué de 12 étapes. Il est possible que vous ayez besoin d'aller directement à une certaine étape, notamment si vous



faites des sauvegardes de situation.

Dans ce cas, nous vous conseillons de repérer les étapes à l'aide du tableau suivant, en notant le numéro de compteur.

ETAPES	FACE	N°DE COMPTEUR
GOLD	.....	.....
TRAPPEUR	.....	.....
JUGEMENT	.....	.....
DESERT	.....	.....
MONTAGNE	.....	.....
RENO	.....	.....
SHERIF	.....	.....
CHASSEUR	.....	.....
VILLAGE	.....	.....
PUEBLO	.....	.....
INDIEN	.....	.....
CABANE	.....	.....

#### Marche à suivre :

- assurez vous que la cassette est bien rembobinée au début face A.
- mettez le compteur à zéro.
- enfoncez la touche LECTURE.
- tapez CAT et appuyez sur ENTER.
- à chaque fois que l'ordinateur trouve une étape, notez le numéro de compteur.
- agissez de la même façon pour la face B de la cassette.

Par la suite, vous pourrez retrouver l'étape plus facilement grâce à ce numéro.

Cette manoeuvre n'est nécessaire que la première fois.

#### Chargement du jeu :

- insérez la cassette dans le lecteur.
- pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez ITAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE.
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

#### AMSTRAD version disquette :

- insérez la disquette dans le lecteur.
- tapez ICPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

**Attention :** à tout moment, vous pouvez sauvegarder une situation en cours. Cela permet de ne pas recommencer tout au début. Pour cela, munissez vous d'une disquette formatée, ou d'une cassette neuve qui vous servira de disquette ou cassette de situation.

### **PRINCIPE DU JEU**

Le but du jeu est d'échapper aux chasseurs de primes et autre dangers, et de refaire sa vie dans un endroit tranquille et oublié.

L'écran est constitué d'une partie graphique où l'on voit se dérouler la scène, ainsi que d'une fenêtre texte dont la partie inférieure sert à prendre des décisions.



Pour cela, le joueur dispose des commandes suivantes :

Touche curseur ↓ pour voir la décision suivante.  
Touche ENTER pour confirmer une décision.

**Attention**, il est parfois nécessaire de réagir très vite...

Il est possible de saisir certaines commandes au clavier.  
Dans le cas où une décision propose : «J'AVAIS AUTRE CHOSE A FAIRE», il suffit de valider cette décision, puis de taper au clavier la phrase : «JE FAIS BOIRE LE CHEVAL», par exemple.

### **SAUVEGARDE D'UNE SITUATION**

A tout moment dans le jeu, vous pouvez sauvegarder une situation en cours. Pour cela, appuyez sur la touche S.  
Puis suivez les indications qui apparaissent à l'écran.

### **CHARGEMENT D'UNE SITUATION ou REPRISE D'UNE PARTIE EN COURS**

Au début du jeu, ou s'il vous est arrivé malheur, vous pouvez recharger une partie sauvegardée sur la disquette ou la cassette situation.  
Pour cela, appuyez sur la touche R, puis suivez les instructions affichées à l'écran.

### 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 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 directement 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...)