

JoWood Productions Software AG - Technologiepark 4a,  
A-8786 Rottenmann, Austria



site web JoWood: [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
site web "Far West": [www.farwest.de](http://www.farwest.de)

© 2002 by Phenomedia AG, developed by Greenwood Entertainment,  
published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,  
A - 8786 Rottenmann, Austria

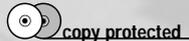
Les logiciels, les graphiques, textes, noms et manuels sont protégés par droits d'auteurs. La copie, reproduction ou traduction du logiciel et du manuel est interdite sauf permission expresse accordée par écrit par JoWood Productions Software AG. Il est interdit de transférer les éléments de ce produit sur support électronique ou de les reproduire dans un format lisible par une machine, que ce soit en entier ou en partie. La plupart des marques de matériel et de logiciels informatiques dans ce manuel sont des marques déposées et doivent être utilisées en conséquence.

## Avertissement pour la santé

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue d'enseignes ou de lumières qui clignotent. Ces personnes s'exposent à des crises en regardant la télé ou en jouant aux jeux vidéos alors même qu'elles n'ont jamais fait de crise. Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant toute utilisation de ce jeu. Si vous présentez l'un des symptômes suivants pendant le jeu : vertiges, troubles de la vue, contraction d'un muscle notamment au niveau des yeux, confusion, perte de conscience, mouvements involontaires et/ou convulsions, cessez immédiatement de jouer.

## Support technique

Vous avez des difficultés à installer le logiciel ou vous êtes bloqué dans le jeu et vous ne savez pas comment continuer ? L'équipe de la Hotline est toujours prête à vous aider.  
e-mail: [support@jowood.com](mailto:support@jowood.com)



NOBILIS  
Chemin des Hirondelles  
69570 Dardilly  
FRANCE

## Table des matières

|  |    |
|--|----|
| 1. Menu principal .....                          | 5  |
| 2. Commandes du jeu .....                        | 8  |
| 3. Le jeu .....                                  | 9  |
| 3.1 Le décor .....                               | 9  |
| 3.1.1 le ranch .....                             | 9  |
| 3.1.2 la ville .....                             | 11 |
| 3.1.3 marchés aux bestiaux .....                 | 14 |
| 3.1.4 les pâturages .....                        | 15 |
| 3.1.5 le fort .....                              | 16 |
| 3.1.6 le camp indien .....                       | 16 |
| 3.2 Les personnages .....                        | 17 |
| 3.2.1 ce qu'il faut savoir sur les cowboys ..... | 17 |
| 3.2.2 les vaquéros .....                         | 20 |
| 3.2.3 les hommes de main .....                   | 20 |
| 3.2.4 les chasseurs de loup .....                | 20 |
| 3.2.5 les brigands .....                         | 20 |
| 3.2.6 les chasseurs de prime .....               | 20 |
| 3.2.7 les voleurs de bétail .....                | 20 |
| 4. Les convois et les affaires .....             | 21 |
| 5. Les combats .....                             | 21 |
| 6. Les cantines ambulantes .....                 | 22 |
| 7. Evènements particuliers .....                 | 23 |
| 8. Générique .....                               | 23 |

## 1. Menu principal : fonctions disponibles

Bienvenu à toi, étranger

Alors comme ça, tu as décidé de devenir l'éleveur le plus riche du Far West ? Eh bien, on peut dire que tu n'as pas choisi la facilité. Tu as au moins su choisir le bon manuel pour te préparer au monde impitoyable de l'élevage.

Dans ces pages, tu trouveras l'explication de toutes les fonctions et caractéristiques du jeu. Tu auras ainsi les informations indispensables à l'élevage de bétail. Mais on ne te dit pas tout car l'intérêt, c'est de découvrir les choses par soi-même, pas vrai ?

Allez, assez parlé pour l'instant. Un éleveur doit apprendre par la pratique alors direction la prairie, ton ranch t'attend. Profite bien de cette aventure !

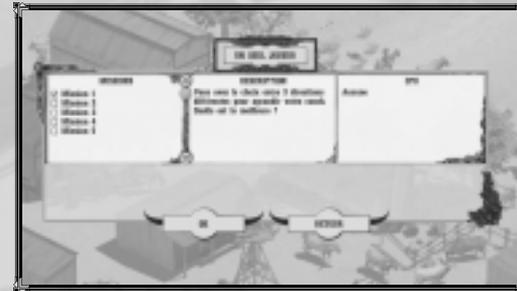
### Campagne



Cette option vous fait passer directement en mode campagne.

Dans cette configuration, vous avez des missions à remplir au sein d'un plan global.

### Joueur seul



Dans cette configuration, chaque mission est indépendante. Vous aurez des objectifs différents pour chacune d'elles.

## Plusieurs joueurs



Cette configuration vous permet de mesurer vos compétences à celles d'autres joueurs et de concourir pour le titre de "Seigneur des longues cornes". Vous pouvez créer votre propre partie ou vous joindre à une partie en cours. Vous avez le choix entre 5 cartes différentes. En appuyant sur la touche Ctrl,

vous avez accès à une boîte de dialogue qui vous permet de communiquer par écrit avec les autres joueurs.

Si vous jouez en réseau local (LAN), toute partie ouverte est automatiquement détectée. Vous pouvez aussi jouer par Internet. Lorsqu'un joueur lance une partie, son adresse IP s'affiche. Cette adresse est une combinaison de chiffres qui sert à identifier l'ordinateur en ligne. Pour vous inviter à rentrer dans la partie, votre adversaire doit vous communiquer cette adresse. Dès que vous la tapez dans la boîte de dialogue, les deux ordinateurs sont connectés et prêts au jeu.

### ATTENTION !

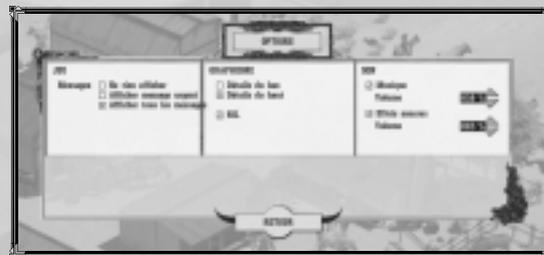
*Pour participer à un jeu en réseau en ligne, il faut disposer d'une connexion internet haut débit (ISDN minimum). De plus, vous ne pouvez pas jouer si votre ordinateur est protégé par un pare-feu.*

## Chargement d'une partie



Cette fonction permet de charger et de continuer une partie déjà enregistrée.

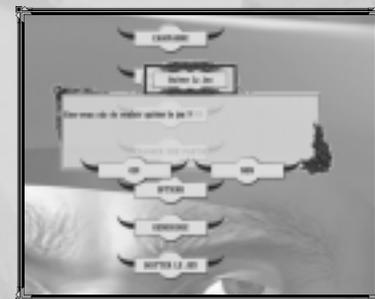
## Options



Ce menu permet de régler les paramètres image et son ainsi que de déterminer quels messages (si vous en voulez) vont s'afficher pendant le jeu.

## Quitter

permet de quitter le jeu.



## 2. Commandes

"Far West" fonctionne essentiellement avec la souris. Pour vous déplacer sur les cartes, appuyez et maintenez votre pression sur le bouton droit de la souris pour promener votre curseur sur l'écran. Pour aller directement à un endroit précis (le ranch, la ville, un pâturage, etc.), cliquez sur la mini-carte en bas à droite de l'écran ou cliquez sur le bouton correspondant dans la barre de menu au dessus de la carte.

En appuyant sur un espace vide du paysage avec le bouton gauche de la souris, vous ouvrez un menu le long du bas de l'écran. Vous accédez ainsi à certaines options. Dans certains cas, par exemple "achat de marchandises", il vous faudra entrer un chiffre. Pour ce faire, cliquer avec le bouton gauche sur les flèches jusqu'à atteindre le chiffre désiré.

## 3. Le jeu

Les chapitres suivant contiennent des informations importantes quant à plusieurs éléments du jeu.

### 3.1 Le décor

#### 3.1.1 Le ranch



C'est votre quartier général. C'est là que vous organisez et menez vos affaires, en vue d'étendre vos pâturages et de combattre vos ennemis.

#### La maison (bâtiment principal)

C'est là que vous gardez vos livres de compte. Vous pouvez à tout moment venir les consulter pour évaluer votre situation globale, vos dépenses et vos ressources.

Quoiqu'il arrive, l'expansion de votre ranch est inévitable. Plus vous aurez de hêtres, plus vous aurez besoin de cowboys, de marchandises, etc. Avant de construire un nouveau bâtiment (un entrepôt par exemple), vous devez agrandir le bâtiment principal. Au début du jeu, ce bâtiment sera en phase 1 symbolisée par une étoile sur les quatre possibles. Chaque phase vous permet d'ajouter une structure supplémentaire. Une fois au niveau 4, vous pouvez avoir un maximum de 6 bâtiments sur votre ranch.

La plupart du temps, c'est à vous de décider du type de bâtiment que vous voulez construire. Réfléchissez bien avant de vous décider. Pléthore de hangars à chariot ne sert à rien si par ailleurs, vous ne savez pas où stocker les provisions de vos cowboys. Dans certaines missions, les objectifs imposeront la construction de certains bâtiments.

### Hangars à chariot

Ce sont des garages. Il existe 2 types de chariots : les cantines et les fourgons. Les cantines permettent de transporter des marchandises au sein des convois ou dans les pâturages. Les fourgons servent au transport du matériel de marquage des bêtes. C'est un équipement vital car on ne peut vendre que des bêtes marquées.

Sélectionnez le type de chariot dans le sous-menu des hangars à chariot ainsi, selon le besoin, que le type et la quantité de marchandises. Choisissez votre destination et validez en cliquant sur "OK" pour le faire partir. Vous pouvez aussi envoyer vos chariots en tournée. Ils feront automatiquement le tour de vos pâturages.

### Quartiers des cowboys

Ce bâtiment abrite 5 lits. Si vous avez besoin de main d'œuvre supplémentaire, vous devez construire un autre bâtiment avant de pouvoir embaucher.

Depuis ces quartiers, vous gérez votre équipe, l'évolution de ses compétences, sa répartition, son état général. Vous pouvez faire passer des ordres comme se rendre à un pâturage ou encore attaquer un camp adverse.

### Entrepôt

Stockage des marchandises

### Corral

C'est le centre névralgique du ranch. C'est de là que les convois partent et que les bêtes sont acheminées vers la ville après avoir été marquées.

### 3.1.2 La ville

Certains bâtiments existent déjà quand vous commencez le jeu et d'autres doivent être construits. Certaines conditions doivent être remplies pour que vous puissiez ajouter des bâtiments :

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Petit hôtel :</b>           | la ville doit compter au moins 15 habitants.         |
| <b>Hôtel moyen :</b>           | 20 habitants.  |
| <b>Grand hôtel :</b>           | 25 habitants.  |
| <b>Banque :</b>                | la ville doit compter au moins 35 habitants.         |
| <b>Bureau du shérif :</b>      | environ 15 habitants, cela varie selon les missions. |
| <b>Eglise :</b>                | le pasteur doit avoir recueilli 5 dons.              |
| <b>Journal :</b>               | nécessite un investissement de \$ 1 200 à la banque. |
| <b>Relais de diligence :</b>   | nécessite un investissement de \$ 1 500 à la banque. |
| <b>Gare de chemin de fer :</b> | nécessite un investissement de \$ 4 000 à la banque. |

**Clinique vétérinaire :** pour la construire vous devez déjà avoir un certain nombre de bêtes. Ce nombre varie selon les missions. Faites appel au vétérinaire dès que vous détectez des bêtes malades dans votre troupeau.

### Vendeur de bétail

C'est lui que vous allez voir pour vendre ou acheter des bêtes ou encore vous renseigner sur les marchés aux bestiaux des autres villes.

### Saloon



C'est au saloon que vous trouverez des cowboys de tous genres à embaucher. Les "vaqueros" sont les plus chevronnés et vous coûteront évidemment plus cher. Vous devez aussi être sûr d'avoir la place de loger tout votre monde.

## Banque



L'argent est fondamental. Si vous êtes en difficulté financière, vous pouvez prendre un crédit à la banque. Mais sachez que vous n'aurez rempli votre mission qu'après avoir remboursé toutes vos dettes à la banque.

## Bureau du shérif



Un shérif impose la loi et l'ordre dans la ville. Bien sûr, cela veut dire que vous êtes vous aussi soumis à son autorité. Si vous attaquez un adversaire, il est probable que le shérif vous inflige un embargo de 7 jours. Durant cette période, vous n'avez plus le droit d'embaucher, d'acheter ou de vendre quoique ce soit.

Pendant les shérifs étant généralement mal payés, ils refusent rarement les "petites primes". Si vous lui graissez la patte, il y a toutes les chances pour qu'il ferme les yeux sur votre prochaine incartade. C'est à vous de décider du montant du pot de vin sachant que plus il est élevé, plus le shérif garde les yeux fermés longtemps. Votre crédit baisse de \$ 10 par jour. La réaction du shérif ne dépend pas du montant de votre "pot de vin".

Au Far West, faire régner la loi et l'ordre n'a rien de facile et si le shérif n'est pas à la hauteur, il faudra peut-être que vous preniez les choses en main. Vous pouvez par exemple augmenter les primes promises pour la capture de certains bandits. Bien sûr, on n'est jamais si bien servi que par soi-même et vous avez toujours la possibilité de vous charger de la capture et de toucher la prime.

## Écuries



On y achète les chariots nécessaires au fonctionnement du ranch.

## Hôtel

Une ville bien développée attire toujours plus de monde. Acheter un hôtel peut donc représenter un investissement intéressant.



## Epicerie



Vous y trouverez tout ce dont vous avez besoin depuis la nourriture pour vos cowboys, haricots, café, whisky jusqu'aux munitions en cas de différend avec vos voisins.

## Église

Pour construire son église, le pasteur a besoin de dons. Votre générosité vous assurera sa bénédiction ce qui maintiendra le moral de vos troupes à 100% pendant 28 jours. Toute manifestation de votre générosité, autrement dit tout don, après la construction de l'église rehausse le courage de vos cowboys à 100%.





### Relais de diligence

Vous ne pouvez la construire que si vous faites un gros investissement à la banque. Vous aidez ainsi au développement de la ville qui attire de plus en plus de monde pour le plus grand bonheur des hôteliers.

C'est un coup de pouce à l'économie.

### Gare de chemin de fer

L'arrivée du chemin de fer dans votre ville va vous permettre d'acheminer et de vendre votre bétail à travers tout le pays. La construction du chemin de fer nécessite un énorme investissement mais il devrait vous rapporter suffisamment d'argent pour en valoir la peine.



### Journal

Un journal vous renseigne par exemple sur les activités de vos rivaux ou sur les pâturages au delà de votre territoire. Une fois de plus, prenez rendez-vous à la banque pour financer l'opération.



### 3.1.3 Marchés aux bestiaux

En plus du marché de votre ville, il existe pour chaque mission, un ou plusieurs autres marchés en dehors des limites de votre carte. Votre ville commerce avec les autres villes, vous pouvez donc vous faire envoyer des marchandises. En se développant, votre ville peut attirer des gens de ces autres villes.

Moyennant finance, votre vendeur de bétail local vous renseignera sur ces marchés. Les indicateurs de niveau sont aussi une source d'informations. Ils vous aideront à choisir le marché avec lequel vous souhaitez traiter.

### 3.1.4 Pâturages

Pour que vos bêtes se reproduisent, il faut d'abord les nourrir. C'est le travail de vos cowboys de les guider depuis le corral jusqu'aux pâturages, de les protéger et de les garder. Le troupeau doit pouvoir paître en paix et ne pas paniquer et s'enfuir. Les prés sont très chers. A vous de savoir lesquels sont dans vos moyens. Vous ne pouvez acheter que les prés adjacents aux vôtres.

S'il y a trop de bêtes sur un pré, l'eau et l'herbe finissent par manquer. La santé de votre troupeau s'en ressent et le nombre des naissances diminue. Répartissez vos bêtes sur plusieurs prés et assurez-vous que vous avez assez de personnel pour les garder.

Les prés à proximité des forêts sont des terrains de chasse privilégiés des animaux sauvages. Mieux vaut louer les services d'un chasseur chevronné pour assurer la sécurité de votre bétail.

### Natalité

Elle concerne tous les animaux de votre troupeau. C'est la probabilité par jour que vos animaux attendent des petits. Une bête pleine met bas au bout de 4 jours. Elle ne peut attendre un nouveau petit qu'après 5 jours.

La natalité dépend de 3 facteurs :

#### Λ) Rendement du pré

Lorsqu'un pré est à 100%, le taux de natalité est de 80%. C'est la norme.  
A 75%, le taux est de 60%.  
A 50%, le taux est de 40%.  
A 25%, le taux est de 20%.

## B) Compétence des cowboys.

Le paramètre "reproduction" des cowboys correspond à leur savoir-faire en la matière. Leur niveau de compétence est indiqué par des étoiles. Une étoile augmente de 3% le taux de natalité.

*Exemple : un cowboy qui a 6 étoiles dans ce paramètre peut faire monter la natalité à 98%. On obtient le même résultat avec 2 cowboys ayant 3 étoiles chacun. Le taux de natalité ne peut évidemment pas dépasser 100%.*

## C) Sort indien

Un shaman peut jeter un sort de fertilité au troupeau. Le taux de natalité est alors de 100% pendant 28 jours. Durant cette période, une bête par jour sera en gestation. Seules celles qui ont eu un petit moins de 5 jours avant le sort n'en ressentiront pas les effets.

### 3.1.5 Le fort

Le monde de l'élevage est rude et mieux vaut s'assurer les bonnes grâces de l'armée. Faites au commandant une bonne proposition quant à l'approvisionnement du fort en bétail. Vous obtiendrez ainsi la protection de ses troupes contre vos rivaux et contre les voleurs de bétail. Le tarif est de une bête par jour de protection.

### 3.1.6 Le camp indien

Pour être en bons termes avec le shaman et profiter de ses sorts, il faut fournir le village en marchandises. Votre donation doit en contenir 50 unités. Le type de sort dépend de la quantité de café incluse dans ces 50 unités.

- 0 à 17 unités de café : taux de natalité à 100% pendant 28 jours
- 18 à 34 unités de café : tous les animaux malades guérissent, les épidémies sont endiguées.
- 34 à 50 unités de café : le shaman exécute une danse de la pluie, repoussant temporairement la menace de sécheresse.

## 3.2 Les personnages

Il existe d'autres personnages en dehors de ceux mentionnés jusqu'ici. Ils ne sont pas tous de la même importance. De tous les personnages, les cowboys sont les plus importants mais il ne faut pas négliger les autres.

### 3.2.1 Ce qu'il faut savoir sur les cowboys.

Que serait un ranch sans cowboy ? Il ne survivrait pas tout simplement ! Ils s'occupent des bêtes, les protègent ainsi que le ranch lui-même et vont même attaquer les autres ranchs si vous l'ordonnez. Tout repose sur eux.

#### Compétences

Chacun dispose de compétences dans des domaines spécifiques. La barre de statut vous indique grâce à des étoiles de quelles compétences un cowboy dispose et quel est son niveau. Le niveau maximum est de 6 étoiles par compétence. Ces compétences sont les suivantes :

#### Tir

Un cowboy doté de cette compétence est particulièrement rapide à dégainer. Chaque étoile indique une amélioration de 8% de sa précision.

#### Vigilance

Le cowboy est un bon gardien. Chaque étoile indique que le nombre de bête perdus baisse de 10%.

#### Marquage

Grâce à cette compétence, un cowboy peut marquer plus de bêtes. Chaque étoile lui permet de marquer une bête supplémentaire.

#### Soin

Cette compétence réduit la probabilité de maladie au sein du troupeau. Chaque étoile indique une baisse de 13% de cette probabilité.

### Pâturages

Les cow-boys disposant de pâturages peuvent avoir plus de bétail sans endommager les réserves d'herbages. La capacité du pâturage augmente d'un bovin par étoile.

### Piste

Les éclaireurs compétents peuvent trouver leur chemin plus rapidement, ce qui réduit la durée de leur travail de 4 % par étoile.

Les cow-boys peuvent posséder un maximum de trois compétences chacun. Le nombre de compétences possibles augmente au fil du jeu :

- |                    |               |
|--------------------|---------------|
| - Niveaux 1 et 2 : | 1 compétence  |
| - Niveaux 3 et 4 : | 2 compétences |
| - Niveaux 5 et 6 : | 3 compétences |

Employez vos cow-boys de manière à exploiter pleinement leurs compétences et vous réussirez. Gardez un œil sur le niveau d'énergie et le moral de vos cow-boys Envoyez-leur régulièrement des provisions en quantités suffisantes ; laissez-les se reposer au ranch et, surtout, prévoyez suffisamment d'argent liquide à la fin du mois, au moment de les payer. Les cow-boys qui ne sont pas payés travaillent peu.

Vos cow-boys recueillent des points d'expérience tout au long de la partie. Au début d'une partie, ils n'ont pas d'expérience. Chaque cow-boy reçoit un point d'expérience pour chaque journée passée hors du ranch (c'est-à-dire aux pâturages, en ville ou sur une piste). L'augmentation des points d'expérience permettra aux cow-boys d'atteindre des niveaux très élevés :

- |                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| 0 - 49 points d'expérience :      | niveau 1 |
| 50 - 149 points d'expérience :    | niveau 2 |
| 150 - 299 points d'expérience :   | niveau 3 |
| 300 - 499 points d'expérience :   | niveau 4 |
| 500 - 749 points d'expérience :   | niveau 5 |
| Plus de 750 points d'expérience : | niveau 6 |

Si l'un de vos cow-boys est un bandit armé, sa présence a un effet positif sur les compétences des autres cow-boys : certaines de ses compétences sont transférées au reste du groupe. L'influence de la

présence du bandit armé sur les autres cow-boys est indiquée par le numéro entre parenthèses inscrit derrière les paramètres du bandit armé. Cette valeur est ajoutée aux compétences correspondantes de tous les autres cow-boys du groupe.

### Énergie, moral et courage

Le niveau d'énergie des cow-boys diminue continuellement. Des provisions importantes de grains peuvent réduire le processus, mais sans ces provisions, leur niveau d'énergie chute rapidement. Du café peut être utilisé pour restaurer le niveau d'énergie des cow-boys pendant un moment. Si un cow-boy tombe à court d'énergie alors qu'il se trouve dans un pâturage, il retourne au ranch pour récupérer. S'il n'y a aucune provision au ranch et que votre capital est trop faible pour payer les salaires, son moral chute. Les cow-boys démissionnent lorsque leur moral est au plus bas. Ils enfourchent leur cheval et se rendent au saloon lorsque vous ne pouvez pas les réengager pendant 28 jours.

Le courage est le paramètre le plus important en cas de bagarre. Les cow-boys ayant peu de courage ont tendance à se dégonfler et à baisser les bras au moindre ennui.

### 3.2.2 Les "vaqueros"

Ces cowboys sont passés maîtres dans l'art de l'élevage. Ils se font payer beaucoup plus cher que les autres mais ils sont un atout vital pour le succès de votre entreprise.

Un vaqueros occupe une place dans les quartiers des cowboys.

### 3.2.3 Les hommes de main

Leur spécialité à eux est d'un autre ordre. S'ils ne font pas de prouesses au niveau élevage, ils sont presque imbattables au tir. Ils sont particulièrement utiles face aux brigands, aux autres éleveurs ou tout autre menace envers vos pâturages.

Un homme de main occupe une place dans les quartiers des cowboys.

### 3.2.4 Les chasseurs de loup

Ce sont des solitaires dans l'âme. Si vous en embauchez un, il s'installera dans la maison. Il y restera jusqu'à ce que votre troupeau soit attaqué par les loups. Il sautera alors en selle et restera dans les pâturages jusqu'à ce que tous les loups soient éliminés. Si son niveau d'énergie baisse, vous pouvez lui ordonner de rentrer se reposer au ranch.

### 3.2.5 Les brigands

Ils dévalisent la banque ou la diligence à intervalles irréguliers. Leurs têtes sont mises à prix et le montant de la récompense augmente à chaque vol. On peut se renseigner à ce propos au bureau du shérif. Plus la prime est élevée, plus elle attire les chasseurs de prime. Bien sûr, vous n'avez aucune raison de les attendre. Vous pouvez capturer les brigands vous même pour récolter la prime. Si vous repérez une cabane d'allure louche dans la prairie, envoyez vos hommes. Un peu d'action leur fera du bien.

### 3.2.6 Les chasseurs de prime

S'il y a des têtes mises à bon prix dans la région, les chasseurs de prime font très vite leur apparition. Si vous avez des vues sur la récompense, il va falloir coiffer les professionnels au poteau.

### 3.2.7 Les voleurs de bétail

Ceux-là sont une vraie plaie. Ils passent leur temps à roder sur vos pâturages pour tenter de voler vos meilleures bêtes. Pour vous en débarrasser définitivement, vous devrez lancer vos meilleurs hommes à leurs trousses.

## 4. Vente de bétail et convois

Pour que votre affaire tourne, vous devez obtenir un bon prix pour votre bétail auprès du négociant de votre ville. Votre élevage doit compter assez de têtes pour que vous puissiez investir une partie de vos bénéfices dans votre ranch et dans la ville. Sans cela, vous n'irez pas loin dans "Far West". Le négociant achète un certain nombre de bêtes par mois. Réfléchissez bien avant de décider où placer votre argent.

Au fur et à mesure du jeu, vous parviendrez à réunir dans votre corral un troupeau assez nombreux (20 têtes minimum) pour l'envoyer vers un autre marché que celui de votre ville. Cela demande plus d'organisation mais cela rapporte aussi plus d'argent.

La première étape est de choisir la ville. Pour cela, il est peut-être plus sage de consulter votre négociant et de bien vous informer : à quelle distance sont les différents marchés, combien pouvez-vous espérer gagner suivant les marchés, etc. Malheureusement les villes qui offrent les meilleurs prix sont souvent les plus éloignées.

Ensuite, vous devez disposer d'assez d'hommes pour pouvoir vous passer de ceux qui vont acheminer le bétail. Ils doivent être munis de provisions suffisantes sinon l'entreprise est vouée à l'échec.

L'arrivée du chemin de fer simplifie grandement les choses. Vous faites prendre le train à vos bêtes ce qui réduit considérablement les besoins en hommes et en provisions.

## 5. Les combats

Nous sommes au Far West et le plus pacifique des éleveurs se voit parfois contraint de défendre son bien à coup de fusil. Ici, vous aurez à affronter bon nombre d'adversaires différents pour défendre vos pâturages.

Les plus rudes combats sont ceux qui vous opposent aux autres éleveurs. Ils saisiront la première occasion d'attaquer vos terres et de vous ruiner. Assurez-vous en permanence que vos hommes ont assez de munitions pour se défendre et riposter.

Un combat, que vous soyez attaquant ou attaqué, se solde toujours par une fusillade. Le mode "fusillade" vous permet de donner des ordres à vos hommes comme "Tirez" ou "A couvert". Mais même à couvert, un cowboy n'est pas invulnérable. Cela réduit juste le risque qu'il soit touché.

Le jeu lui-même vous propose en option des simulations de fusillades. Dans cette configuration, vos cowboys ne se mettent à couvert que lorsqu'ils sont à cours de munitions.

Vous pouvez ainsi tester vos tactiques pour déterminer ce qui vous convient le mieux et ce qui se révèle le plus efficace.

## 6. Les cantines ambulantes

Elles servent à fournir aux cowboys tout ce dont ils ont besoin quand ils travaillent aux pâturages. Chaque fourgon peut contenir un maximum de 100 unités de marchandises. Vous pouvez les envoyer manuellement ou automatiquement.

### Envoi automatique

Par cette méthode, 80 unités de haricots et 20 de café sont chargées dans le fourgon qui va faire le tour de tous vos prés et distribuer son chargement de manière équitable au long de son parcours. Si vous n'avez qu'un pré, l'équipe qui y travaille profitera de tout le chargement. Si vous en avez deux, chaque équipe recevra 40 unités de haricots et 10 de café.

Il est possible de ne prendre que 70 unités de haricots mais 30 de café. Si vous manquez d'unités d'une des marchandises, le fourgon sera chargé avec ce que vous avez.

### Envoi manuel

Par cette méthode, vous décidez vous-même de ce que vous voulez envoyer et en quelles quantités. Cela demande beaucoup plus d'organisation mais c'est la seule façon d'envoyer du whisky et des munitions.

## 7. Événements particuliers

### Sécheresse

S'il ne pleut pas pendant 5 mois, vous n'échapperez pas à une sécheresse. Elle vous privera d'eau et diminuera le rendement de vos pâturages. On peut éviter la catastrophe en faisant appel à un shaman ou à un vaquero qui assurera un rendement minimum par pré.

La probabilité de pluie varie selon les niveaux. Vous n'avez donc aucun moyen de prévoir une sécheresse.

## Epidémie

Si sur un pré, un grand nombre de vos bêtes tombent malades ou meurent, vous êtes probablement en présence d'une épidémie. La contagion va tuer les autres bêtes à moins que vous ne fassiez venir le vétérinaire pour les traiter et assainir le pré.

## 8. Générique

**Kritzelkratz 3000**  
Directeur de projet  
Matthias Schindler

**Programmation**  
Michael Bauer  
René Füger  
Niklas Grossmann  
Stefan Kuropatwa  
Andreas Metz  
Matthias Schindler  
Andreas Scholl  
Alexander Straub  
Karsten Thamm  
Axel Pfeuffer

**Musique et son**  
Stilianos Doussis

Morceau composé par MERLIN  
GROUP, Stefan "auDyo" Au, Kube &  
Au GmbH, [www.merlingroup.de](http://www.merlingroup.de)

**Graphistes**  
Andreas Demko  
Michael Müller  
Chris Nöth  
Raoul Heiler  
Steffen Stuhnenrauch  
Martin Wellens

**Construction et conception de  
niveau**  
Christof Amann

André Göpfert  
Pascal Heiler  
Stefan Kummer

**Rédaction du manuel**  
Stefan Kummer

**Phenomedia AG**  
**Producteurs**  
Holger Beisheim  
Thomas Friedmann  
Thorsten Stranegger

**Testeurs**  
Akos Kuti  
David Hopmann  
Florian Bützler  
Florian Jacobi  
Phillip Wetzel  
Stephan König  
Sven Schäfer  
Sven Dangeleit  
Thorsten Stranegger  
Yuro Kataoka

**Relecteur du manuel**  
Götz Neuhaus

**Effective Media GmbH**  
Enregistrement de la VO  
manuel version anglaise

**Vaix**  
Bernd Nieschalk (version  
allemande)  
Tony Clark (version anglaise)

## Recherche et conception-catalogue

Ralf Marczinczik  
Stefan Wurzer  
Jojo Krause  
Olaf Robrecht  
Nazan Marczinczik

## JoWood Productions Software AG

### CTO

Thomas Kirchenkamp

### Responsable du développement

Erik Simon

### Directeur de production

Boris Kunkel

### Producteur exécutif

Ralf Adam

### Producteur associé

Oliver Staude-Müller

### Responsable production internationale et achats

Fritz Neuhofer

### Directeur marketing international

Georg Klotzberg

### Relations publiques internationales

Petra Mesaric

### Responsable de la gestion de produits

Michael Hengst

### Chef de produit

Stefan Berger

### Responsable du développement marketing

Reinhard Döpfer

### Régisseurs d'extérieurs

Nikolaus Gregorcic

### Responsable international protection et sécurité

Gerhard Neuhofer

### Directeur artistique

Christian Glatz

### Graphiste

Sabine Schmid

### Responsable assurance qualité

Gregor Wilkenloh

### Responsable des tests

Nicolai Porscheist

### Testeurs

Stephan Berger  
Alexander Drossel  
Eva Franz  
Gerrit Hansen  
Timm Hartmann  
Daniel Kociok  
Max Jahn  
Norman Joseph  
Silas Katzenbach  
Thomas Koch  
Olli Landrock  
Sven Riegel  
Thorsten Schäfer  
Stefan Schildknecht  
Alexander Skrinjar  
Falk Trintz  
Tai von Keitz  
Joannis Thomas

## CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Ce progiciel est protégé par les lois et traités du copyright.  
Il ne peut être vendu que par des fournisseurs agréés et ne peut être utilisé que dans un cadre privé.  
Veuillez lire attentivement cette licence avant d'utiliser le progiciel.  
En installant ou en utilisant ce progiciel, vous acceptez les termes de ce contrat.

### Licence du progiciel

Ce contrat utilisateur vous octroie les droits suivants :

Cette licence utilisateur est un contrat juridiquement valide entre vous (personnalité physique ou morale) et JoWood Productions Software AG.

L'achat de ce progiciel vous donne le droit de l'installer et de l'utiliser sur un ordinateur.  
JoWood Productions Software AG ne vous donne aucun droit de propriété sur ce progiciel. Cette licence ne correspond pas à la "vente" du progiciel.  
Vous êtes le propriétaire du CD-ROM sur lequel le progiciel est stocké : JoWood Productions Software AG reste entièrement propriétaire du progiciel sur CD-ROM et de la documentation, ainsi que de tous les droits de propriété intellectuelle et industriels qui y sont contenus.

Cette licence personnelle et non-exclusive vous autorise à installer, utiliser et afficher une copie de ce progiciel sur un seul ordinateur, un seul poste de travail, un seul terminal, un seul portable, un seul récepteur de radiomessagerie, etc.  
Toute autre utilisation, notamment le crédit-bail non autorisé, la présentation publique ou toute autre démonstration (y compris dans les établissements scolaires et universités), la copie, les installations ou transferts multiples et tout autre processus au cours duquel tout ou partie du progiciel est mis à la disposition du public (y compris via Internet ou tout autre système en ligne) sans autorisation préalable écrite est interdite.

Si ce progiciel vous permet d'imprimer des images comportant des personnages de JoWood Productions Software AG protégés par les traités et lois du copyright, cette licence vous permet uniquement d'imprimer les images sur papier et de les utiliser dans un cadre privé, non-commercial et non-public (par exemple, il est interdit de présenter ou de vendre ces images en public), à condition que vous vous engagiez à respecter toutes les instructions de copyright contenues sur les images générées par le progiciel.

### Description des autres droits et limitations

#### Copie de sauvegarde

Vous êtes autorisé à conserver une seule copie du progiciel à des fins de sécurité ou d'archivage.

#### Garantie limitée

JoWood Productions Software AG garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours.  
En cas de défaut, JoWood Productions Software AG s'engage, au choix de JoWood Productions Software AG, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de JoWood, à condition que vous retourniez le produit à JoWood Productions Software AG, accompagné d'un double de votre facture.  
Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.

Tous les autres droits de garantie sont les mêmes.

La garantie ci-dessus est octroyée par JoWood Productions Software AG, fabricant du progiciel.  
Cette garantie ne remplace et ne limite en aucun cas les garanties juridiques ou demandes d'indemnisation que vous êtes susceptibles d'avoir avec le fournisseur de votre version du progiciel.

#### Limitation de responsabilité

Dans la limite des lois applicables, JoWood Productions Software AG décline toute responsabilité en cas de dommages spéciaux, accidentels, indirects ou consécutifs dus à l'utilisation ou la non-utilisation du progiciel. Cette limitation de responsabilité s'applique également si JoWood Productions Software AG a déjà fait remarquer la possibilité de tels dommages.

#### Marques commerciales

Ce contrat de licence utilisateur ne vous octroie aucun droit lié aux marques commerciales de JoWood Productions Software AG.

#### Résiliation/rupture de contrat

Cette licence s'applique jusqu'à résiliation du contrat par l'une des parties. Vous pouvez résilier cette licence à tout moment en renvoyant le progiciel à JoWood Productions Software AG ou en le détruisant, ainsi que la documentation qui l'accompagne et toutes les copies et installations, qu'elles aient été faites en accord avec cette licence ou non. JoWood Productions Software AG résiliera ce contrat de licence sans préavis si vous ne respectez pas l'un des termes de cette licence. Vous serez alors obligé de détruire toutes les copies du progiciel.

#### Clause de sauvegarde

Si l'un des termes de ce contrat devenait invalide ou non applicable, cela n'affecterait en rien le reste du contrat.

#### Choix de la législation

La législation autrichienne s'applique pour tous les points juridiques susceptibles d'être soulevés par ce contrat.

Notes

Notes

