



Herbulot

Né en 1956 dans l'arrière-salle d'un café de Bretteville sur Odon, Rémi Herbulot passe toute son enfance à l'ombre du Flipper familial. Le claquement de la boule sur le verre, son souffle rauque lorsqu'elle dévale l'acier de la plate-forme, le cliquetis des cibles qu'elle écrase, la ronde tonitruante des points qui s'additionnent ont formé son esprit au calcul mental et à la musique rythmique, qualités qui, à l'âge de vingt ans, le poussent à monter un magasin de disques et à pincer de la guitare dans les salles de jeux. Puis, invité par son père bistrot, et par sa mère jongleuse à exercer un métier plus sérieux, il devient contrôleur de gestion dans une entreprise d'informatique. Fasciné par les ordinateurs dont les LED multicolores clignotent sur son bureau, il les démonte, apprend leur langage, leur parle, devient leur ami et retrouve avec eux, jusqu'à une heure avancée de la nuit, les joies du flipper reconstitué par logiciel. Aujourd'hui, Rémi Herbulot ne cesse de jouer à Macadam Bumper que pour écouter l'un des 15.000 disques de sa collection particulière ou pour dicter aux 12 robots hirsutes de sa fabrication les octets de ses prochains jeux.

27, rue de Leningrad 75008 Paris
Tél: (1) 387.27.27 +

Mode d'emploi

MACADAM
BUMPER

CPC 464-664

Auteur : R. HERBULOT

ERE
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

ERE
ERE INFORMATIQUE

MACADAM BUMPER



Grâce à ce programme extrêmement sophistiqué, vous allez pouvoir rivaliser avec les grands de la conception du flipper et vous entraîner sérieusement pour les tournées de fin de semaine au café du coin.

MENU GÉNÉRAL : les commandes sont accessibles par leur lettre initiale.

J-JOUER AU FLIPPER : cédez à votre légitime impatience et commencez immédiatement une partie avec le flipper proposé.

P comme pièce. 1 pièce = 1 partie. MACADAM BUMPER ne vous fera pas supporter les angoisses de l'inflation !

D descend une partie du tableau. Pour jouer à plusieurs (jusqu'à 4), il suffit d'appuyer plusieurs fois sur D, à condition bien sûr, d'avoir payé en conséquence (voir P).

Le ressort qui lance la balle se tend en actionnant simultanément les flips droit et gauche. La balle part quand vous lâchez les touches. Il est donc possible de contrôler la force de lancement et d'ajuster vos tirs au cheveu près...

Flip gauche : X

Flip droit : /

Frappe sur le côté gauche : Z (vous pouvez en effet taper sur le flipper comme dans la réalité)

Frappe sur le côté droit : \

Libération d'une balle coincée : E

Retour au menu général : ESC

S-SAUVEGARDER UN FLIPPER : avant de modifier ou de dessiner un flipper, ou encore pour conserver le petit chef-d'œuvre d'originalité que vous venez de mettre au point, sauvez-le sur cassette à l'aide de cette instruction.

Attention : mettez votre magnétophone en position d'enregistrement avant d'appeler la commande.

D-DESSINER UN FLIPPER : vous allez pouvoir libérer vos idées les plus folles ! A votre gauche, les pièces standard répertoriées par des lettres. S'il y en a deux, elles correspondent respectivement à une pièce gauche et à son vis-à-vis de droite. Les traits rouges indiquent le point à partir duquel le dessin sera effectué, et qui correspond au curseur que vous déplacez à l'aide des touches fléchées. Y, G, H, B déplacent le curseur en laissant une trace. Pour effacer, combinez les options avec la touche CTRL

couleurs : O - redéfinition des 4 couleurs dans la palette de 27 couleurs.

P - définit la couleur des prochaines pièces.

@ - couleur du "Border".

[- dans ce mode, le curseur est un "pinceau" qui permet de colorier pixel par pixel.

A n'importe quel moment, la touche ESC vous ramène au menu principal.

M-MODIFIER UN FLIPPER

Rien de plus facile grâce à l'éditeur plein écran qui apparaît lorsque vous appelez la commande.

Positionnez le curseur sur la valeur à modifier et entrez les nouveaux chiffres.

Paramètres à deux chiffres : valeur maximum admissible : 98.

Partie gratuite : par tranches de 10000

C-CHARGER UN FLIPPER : pour récupérer depuis une cassette le flipper de rêve que vous avez construit et sauvegardé par la commande S.

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain. Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite: appelez Philippe Ulrich au (1) 387.27.27. A bientôt.

ERE
ERE INFORMATIQUE

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DÉJÀ PARUS

ZX 81
Utilitaires

Domestiques
Réflexion
Action

Simulation

SPECTRUM
Utilitaires

Education
Réflexion
Action

Simulation

Rôle

Aventure

ZX TRI
GRAPHIX 81
BUDGET FAMILIAL
CHIROMANCIE
RIGEL
3D FORMULE 1
PANIQUE
CASSE BRIQUE
+ PENDU
SCORPIRUS
INTERCEPTEUR
COBALT

ZX TRANS
BASIC ETENDU
PRINT +
VOX
3D MOVER

MATH
HISTOIRE
OTHELLO
AWARI

PANIQUE
ANDROIDE
PAINTING JOE
LOMBRIX

INTERCEPTEUR
COBALT
MANAGER

DON-JUANS &
DRAGUEURS
OBJECTIF ELYSEE
OPERATION
BLUE-MOON

ORIC-ATMOS
Utilitaires

Simulation

Rôle

Aventure

HADES
MASTER PAINT
BUSINESSMAN
MISSION DELTA
LE MILLIONNAIRE
MACADAM BUMPER
DON-JUANS &
DRAGUEURS
OBJECTIF ELYSEE
RENDEZ-VOUS
DE LA TERREUR
TERMINUS
LA CITE MAUDITE
OPERATION
BLUE-MOON

MO5
Utilitaires

Simulation

VOX
TABLO 5
LE MILLIONNAIRE
MISSION DELTA

AMSTRAD
Simulation

LE MILLIONNAIRE

LASER 200/310
Utilitaires

Education

Réflexion

DESASSEMBLEUR
BASIC ETENDU
CONJUGAISON 1
MATH 1
OTHELLO
AWARI

A PARAÎTRE PROCHAINEMENT :
AMSTRAD

SPECTRUM

MANAGER
MISSION DELTA
MICRO SAPIENS
COMPILATEUR
INTÉGRAL
MACADAM BUMPER
MICRO SAPIENS

MO5

LOMBRIX
CONJUGAISON
MANAGER

Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur

ERE
ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :

ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM

Adresse

.....

Code Postal Ville

Marque de votre ordinateur :

Date d'acquisition :

Magnétophone utilisé :

Nom du logiciel :

Date d'acquisition :

Problème rencontré :

.....

.....

Date : Cachet du revendeur :