Macadam Bumper

THOMSON
TO8 - TO9+

ERE
INTERNATIONAL

INDEX DES ELEMENTS

A - ..... Balle

B - ..... Trou capteur

C - D - E - ..... Plaque sensitive : donne des points si la balle roule dessus.

F - G - ..... Flippers gauches et droits

H - ..... Porte

I - ..... Passage sens unique.

J - ..... Cible horizontale.

K - ..... Cible verticale.

L - M - ..... Champignon ou «Bumper»

N - ..... Passage points ou «Rivière»

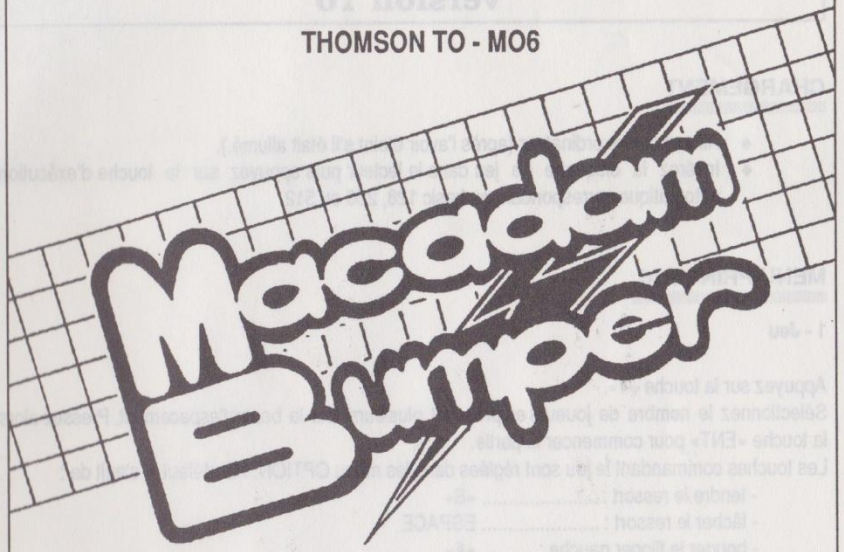
O - ..... Ressort

P - Q - ..... Triangles avec bordures élastiques.

R - S - T - ..... Obstacles.

© ERE INFORMATIQUE 1989

THOMSON TO - MO6



Version originale par Rémi HERBULOT
Adaptation Thomson par Sylvain HUET

ERE
INTERNATIONAL

Version To

CHARGEMENT

- Allumez votre ordinateur (après l'avoir éteint s'il était allumé.).
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis appuyez sur la touche d'exécution automatique correspondant au basic 128, 256 ou 512.

MENU PRINCIPAL

1 - Jeu

Appuyez sur la touche «1».
Sélectionnez le nombre de joueurs en pressant plusieurs fois la barre d'espacement. Pressez alors la touche «ENT» pour commencer la partie.
Les touches commandant le jeu sont réglées dans les menu OPTION. Par défaut, il s'agit de :

- tendre le ressort : ..... «S»
- lâcher le ressort : ..... ESPACE
- bouger le flipper gauche : ..... «A»
- bouger le flipper droit : ..... «P»

En cas de balle coincée, la touche STOP permet de passer à la boule suivante.
Une fois que toutes les balles ont été jouées, appuyez sur «ENT» pour retourner au menu principal.

2 - Initialiser un flipper

Appuyez sur «2» pour effacer le flipper actuellement l'écran.
Attention, cette option est irréversible.

3 - Fabrication d'un flipper

Pressez la touche «3» pour accéder au module de fabrication de flippers. Cette option permet également de modifier le flipper à l'écran. Plusieurs modes sont possibles; par défaut, vous êtes en mode Curseur.

mode / effet	accessible par
Couleur	«C»
Objet	«O»
Décoration/Obstacle	«D» / «S»

a) Curseur :
Pour déplacer le curseur, utilisez les touches fléchées, ou le pavé numérique qui provoque un tracé sous le curseur.

b) Les dessins tracés par le pavé numrique:
Ils peuvent être ou des Décors (la boule les ignorera) ou des obstacles qui seront heurtés par la bille.
Le mode dans lequel vous vous trouvez est indiqué par une icône en bas à droite des losanges de couleur. Cette icône désigne donc la «consistance» du curseur.
Si l'icône est une truelle, il s'agit du mode Obstacle; si l'icône est un pinceau, vous êtes en mode Décor.
Pour sélectionner le mode de dessin, appuyez sur

«S» comme Solide → ..... mode Obtacle
«D» comme Décor→ ..... mode Décor

c) mode Objet :
La liste des objets est fournie en fin de notice.

- pose de pièces constituant le flipper.

Après avoir appuyé sur «O», le curseur disparaît. Pressez la lettre désignant la pièce que vous voulez poser. Déplacez la pièce à poser grâce aux flèches. Pressez la touche «5» du pave numérique pour poser la pièce.

NB : *Il est impossible de poser deux pièces l'une sur l'autre.*
On peut poser une pièce sur un décor mais non le contraire.
Il n'est pas possible de poser plus de 50 pièces. De plus, certains objets ne peuvent excéder un nombre limite :
1 balle maximum par flipper.
2 ressorts au maximum.
6 flippers (gauches+droits) au maximum.
les capteurs (objet B), les passages points (N), les cibles horizontales et les cibles verticales sont limités à 5 de chaque type.

Objets spéciaux : U-V-W-X : il s'agit en fait de curseurs de grande taille permettant de tracer d'importants décors ou obstacles suivant la consistance choisie. La couleur du tracé dépend de la couleur en vigueur.
Pour tracer une ligne, choisissez l'objet X. Placez le curseur l'endroit où vous désirez débuter le tracé. Pressez la touche «5» puis déplacez le curseur à l'extrémité de la droite souhaitée.
Validez le tracé par «L».

- Suppresssion d'un objet de l'aire de jeu:
Appuyez sur la touche «Q», une pièce du jeu flashe. Pour changer d'objet, appuyez sur → ou ←. Une fois que l'objet effacé clignote, pressez «ENT». Pour sortir de mode sans enlever d'objet, pressez ESPACE.

d) mode couleur :
Appuyez sur «C», le curseur disparaît. Désormais il vous est possible de choisir votre couleur de tracé parmi les 16 disponibles. La couleur en cours est indiquée au-dessus de l'icone Truelle/Pinceau.
Pour choisir une couleur, sélectionnez sa colonne dans la grille des couleurs en pressant sur ESPACE. Appuyez sur «ENT» pour valider.
Indiquez la ligne correspond la couleur voulue en appuyant sur ESPACE. Ceci fait, pressez «ENT».

e) Retour au menu principal :
La touche STOP permet de quitter l'éditeur de flipper pour revenir au menu principal à condition qu'une balle et un ressort aient été placés sur l'aire de jeu.

4 - Chargement d'un flipper

Appuyez sur «4».
Ceci permet de charger un flipper stocké sur disquette. Le programme vous demandera le nom de ce flipper. Validez en tapant «ENT».
Remarque : utilisez l'option «6» CATALOGUE pour savoir quels flippers sont présents sur la disquette.

5 - Sauvegarde d'un flipper

Accessible par l'appui sur la touche «5».
Cela sauvera le flipper actuel sur la disquette dans le lecteur.
Remarque : évitez de sauver vos propres flippers sur la disquette originale.
Ce flipper sera rechargeable grace l'option «4» et au nom que vous lui avez donné.

6 - Catalogue

Indique le nom des flippers stockés sur la disquette.

7 - Paramètres physiques du flipper

MACADAM BUMPER offre la possibilité de modifier certains paramètres tels que :

Inclinaison,
Frottements (de la balle sur le plateau de jeu.)
Elasticité (détermine l'amplitude des rebonds.)
Vitesse,
Résistance du passage point (règle la perte de vitesse de la balle à chaque cible abattue.)
Sensibilité du triangle (détermine quelle est la vitesse minimale de la balle pour qu'elle rebondisse sur les bordures du triangle)
Force des champignons, des flips et du triangle (fixe l'amplitude du rebond de la balle qui heurte une de ces pièces.)

Chacun de ces paramètres peut varier de 0 à 9. Validez chaque coefficient par ENT.

STOP revient au menu principal.

8 - Scores

Tapez «8» pour accéder à ce sous-menu. Vous pouvez allouer à votre convenance les scores et bonus de chaque pièce.
Validez chaque valeur par ENT.

STOP vous ramène à tout moment au menu principal.

9 - Options

Cette option définit :

- Les touches contrôlant le flipper. N'utilisez que des lettres ou des chiffres.
- Les combinaisons de pièces/cibles donnant droit l'extra-ball et au Spécial.
  L'Extra-ball vous donne droit à une boule supplémentaire.
  Le Spécial vous crédite d'un Bonus fixé dans le menu «Scores».
- Les couleurs : vous pouvez modifier la composition de chacune des 3 couleurs utilisées en fonction du Rouge, Vert, Bleu.
  Les touches «1» / «4» baisse/augmente le niveau de Rouge
  Les touches «2» / «5» baisse/augmente le niveau de Vert
  Les touches «3» / «6» baisse/augmente le niveau de Bleu
  ENT fait passer à la touche suivante.

  STOP permet de retourner au Menu principal.

Version Mo6 - Différence avec la version To

CHARGEMENT

- Rembobinez la cassette. Rallumez l'ordinateur après l'avoir éteint.
- Sélectionnez le Basic 128 puis tapez RUN «CASS:»; le jeu se charge et démarre alors automatiquement.

CURSEUR

Les flèches permettent le déplacement du curseur. Pour laisser une trace sous celui-ci, le pavé numérique est remplacé par les touches

R	T	Y
F	G	H
V	B	N

PALETTE DE COULEURS

Le niveau de Rouge se règle avec les touches «1» et «2»
Le niveau de Vert se règle avec les touches «3» et «4»
Le niveau de Bleu se règle avec les touches «5» et «6»

CHARGEMENT / SAUVEGARDE

Il n'est plus nécessaire de fournir le nom au chargement; la cassette doit être positionnée au bon endroit.