

Hold-up

CPC 464-664

**Auteurs : L. Benes
D. Berchiatti**

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.



Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

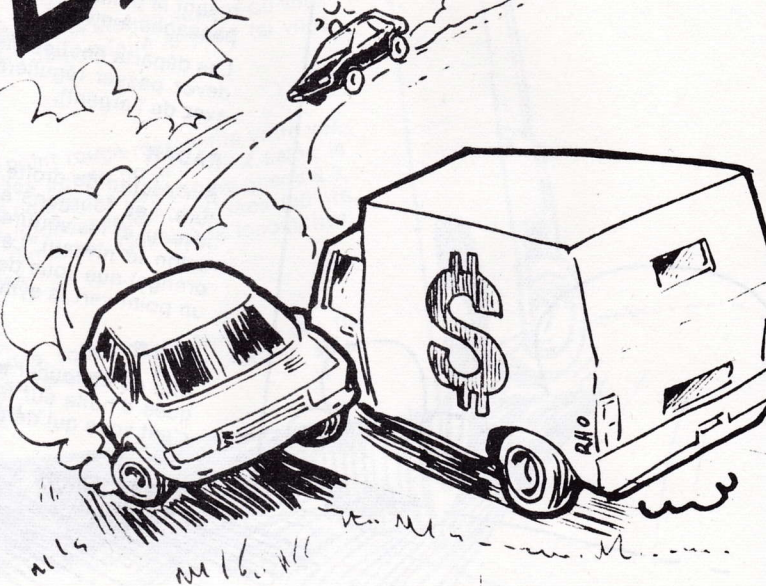
© ERE INFORMATIQUE 1985

Vous venez d'acquiescer au logiciel ERE INFORMATIQUE et
vous êtes en train de
fin de profiter au mieux des caractéristiques de ce produit, nous
vous conseillons
- Ce logiciel est cassette dans son état d'usage ultérieure
- Le cas échéant, il convient de protéger la source de charge
- Il est recommandé de faire un backup magnétique d'un état
- Il est recommandé de faire un backup magnétique d'un état
- De nettoyer régulièrement les disques de votre ordinateur
- De faire un backup magnétique d'un état d'un état
- De faire un backup magnétique d'un état d'un état
- De faire un backup magnétique d'un état d'un état



Le logiciel est en cassette dans son état d'usage ultérieure
Le cas échéant, il convient de protéger la source de charge
Il est recommandé de faire un backup magnétique d'un état
Il est recommandé de faire un backup magnétique d'un état
De nettoyer régulièrement les disques de votre ordinateur
De faire un backup magnétique d'un état d'un état
De faire un backup magnétique d'un état d'un état
De faire un backup magnétique d'un état d'un état

HOLD UP



HOLD UP

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Rembobinez la cassette, appuyez sur CTRL et 2 fois sur la petite touche ENTER, puis sur PLAY du magnétophone. Le programme se charge et se lance automatiquement.

LE JEU

Au volant de votre voiture, vous sillonnez les rues de la ville à la recherche de vos victimes, les fourgons blindés transporteurs de fonds, que vous devez intercepter tout en fuyant la police et en évitant de percuter la locomotive aux passages à niveau.

Les départs ont lieu sur l'aire de la station service où vous devez passer régulièrement pour refaire le plein (si vous avez de l'argent).

RADAR

Sur l'écran de droite, un point rouge représente votre voiture. Les fourgons sont les points noirs (1 ou 2 selon le niveau) et les voitures de police, les points bleu (jusqu'à 3, selon le niveau). Les fourgons perdent des sacs (points orange) que vous devez ramasser. Quant à la locomotive, un point vert la symbolise.

HUILE

Afin de distancer la police, vous pouvez répandre des flaques d'huile sur la chaussée, mais soyez prudent, sinon c'est vous qui déraperez...

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.

The logo for ERE Informatique, featuring the letters 'ERE' in a bold, stylized, blocky font. The 'E' and 'R' are connected, and the 'E' has a unique shape with a horizontal bar at the top.

ERE INFORMATIQUE

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DEJA PARUS

AMSTRAD

Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER MANAGER
Réflexion	MICRO SAPIENS CHIROLOGIE
Aventure	AMELIE MINUIT
Action	GUTTER LE SURVIVANT
Utilitaires	3D MEGACODE COMPILATEUR
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY

SPECTRUM

Simulation	INTERCEPTEUR COBALT MANAGER MACADAM BUMPER MILLIONNAIRE
Réflexion	MICRO SAPIENS
Utilitaires	ZX TRANS BASIC ETENDU PRINT + VOX 3D MOVER COMPILATEUR INTEGRAL TRAFIC 1-0
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
Action	5 SUR 5
Rôle	DON-JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE

COMMODORE 64

Simulation	MACADAM BUMPER
Réflexion	MICRO SAPIENS
Utilitaire	BASIC ETENDU MUSICAL
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
Action	5 SUR 5

THOMSON

Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA
Utilitaires	VOX TABLO 5 DEBUG
Educatif	LASA
Action	LOMBRIX

ORIC-ATMOS

Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER BUSINESSMAN
Utilitaires	HADES MASTER PAINT
Rôle	DON JUANS ET DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE
Aventure	RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR TERMINUS LA CITE MAUDITE S.A.G.A.

ZX 81

Simulation	INTERCEPTEUR COBALT
Utilitaires	ZX TRI GRAPHIX 81
Domestiques	BUDGET FAMILIAL
Réflexion	CHIROMANCIE
Action	RIGEL 3D FORMULE 1 PANIQUE CASSE BRIQUE SCORPIRUS

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 :



Bénes
Berchiatti

Nés en France en 1966 (mais pas au même endroit), Laurent Benes et Didier Berchiatti griffonnent à 14 ans leurs premiers logiciels dans les marges de leurs cahiers. Malgré l'œil soupçonneux du prof de math arpentant la salle de classe, Laurent Benes parvient, le jour de ses 17 ans, à saisir l'intégralité d'un jeu d'aventure sur l'oric-1 qu'il dissimule dans sa case tandis que, près du radiateur, Didier Berchiatti s'échine sur son ZX 81 et déclame à ses camarades des poèmes rédigés en langage machine. Lors d'une récréation, les deux jeunes gens découvrent un Amstrad égaré sous un platane par quelque potache négligent. Chacun veut emporter chez soi un morceau de l'appareil. Les deux amis se battent, se brouillent puis, conseillés par leurs petites amies, se réconcilient autour d'un verre de limonade et décident enfin de joindre leurs talents. Pour sceller leur contrat de collaboration, ils écrivent HOLD-UP et continuent depuis, à aligner des octets comme d'autres des notes de musique.