

Macadam Bumper

REMI HERBULOT
MICHEL RHO

© INFOGRAMES 1989

CHARGEMENT / DEBUT DU JEU

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette programme. Double-cliquez sur le disque A: et puis sur MACADAM.PRG.

Cliquez sur le drapeau français . Le début du jeu vous place en situation de «GAME-OVER», c'est-à-dire prêt à jouer. Une démonstration démarre automatiquement après 20 secondes. Appuyez sur une touche pour l'interrompre. Une flèche apparaît à l'écran ; vous pouvez la déplacer pour sélectionner une «icône» (petit dessin ou texte dans un cadre). Les déplacements de la flèche sont gérés à la souris.

ICONES ACCESSIBLES EN SITUATION DE «GAME-OVER»

- **Pièce** : mettre une pièce de monnaie dans le flipper, et inscrire une partie au tableau.
- **Bouton** : descendre une partie (4 joueurs au maximum).
- **Ressort** : jouer au flipper. Avec la souris, les boutons commandent les flips et les mouvements brusques secouent le plan de jeu (attention au TILT!). Levez simultanément les flips droit et gauche pour tendre le ressort de lancement, relâchez pour faire partir la bille.

Au clavier :

Flip gauche ALTERNATE

Flip droit CAPS LOCK

Taper à gauche left SHIFT

Taper au centre SPACE

Taper à droite right SHIFT

Quitter ESC

- **Clé plate** : accès au mode création/modification de flippers.

MODE CREATION / MODIFICATION

Pour déplacer une pièce, cliquez dessus et amenez-la à son lieu de destination en maintenant appuyé le bouton de la souris. Choisissez une icône en amenant le curseur dessus et en cliquant avec le bouton gauche.

A - ICONES ACCESSIBLES DANS LE MODE CREATION/MODIFICATION

- **Pot de peinture** : accès au mode décoration (voir B).
- **Marteau enfonçant un clou** : accès au mode obstacle (voir C).
- **Scores** : accès au tableau de modification des scores. Cliquez à l'intérieur du cadre d'un score pour le modifier:
Bouton gauche : chiffre + 1 Bouton droit : chiffre - 1

- **Clavier** : vous pouvez jouer au clavier ou à la souris. Au clavier, les touches assignées aux flippers et aux poussées sur le flipper sont redéfinissables par l'utilisateur. Pour cela, il suffit de cliquer dans l'icône de la fonction concernée et d'appuyer sur la touche voulue (sauf touches de fonction et pavé numérique).

- **Disquette** : charger/sauvegarder un flipper ou effacer le flipper actuel. Utilisez, pour sauvegarder vos flippers, une disquette vierge formatée. Tapez un nom ou cliquez au sein du répertoire affiché. La touche ESC remet à zéro la ligne où se trouve le curseur. L'extension du nom de fichier n'est pas modifiable.

- **Curseurs** : pour régler les différents paramètres de jeu (élasticité, gravité, sensibilité au tilt...)

- **Etoile** : accès au réglage des combinaisons spéciales (double bonus, extra-ball, spécial...). Cette option permet d'attribuer un score et/ou les diverses bonifications à une situation donnée. 8 combinaisons sont possibles simultanément. Sélectionnez son numéro, de 1 à 8, puis cliquez sur les éléments de flipper requis. Enfin, attribuez le score que vous jugez nécessaire.

- **Flip** : vous ramène en situation «Game-over».

B - MODE DECORATION

Les dessins effectués dans ce mode ne feront pas obstacle à la bille.

- **Clef plate** : retour au mode création/modification

- **Marteau enfonçant un clou** : accès au mode obstacle (voir C).

- **pot de peinture renversé** : «FILL», remplissage d'une zone jusqu'à ses bordures.

- **gomme** : pour effacer une zone circulaire à l'endroit où se trouve le curseur.

- **crayon** : décoration point par point

- **icône ?** : il vous permet de bien différencier les obstacles du décor.

- **pots de peinture** : sélection d'une couleur.

- «OOPS !» : annule la dernière action.

Remarque : il est préférable de ne peindre qu'après avoir positionné toutes les pièces.

C - MODE OBSTACLE

Dans ce mode, tous les dessins constitueront autant d'obstacles pour la bille.

- **Clef plate** : retour au mode création/modification

- **Pot de peinture** : accès au mode décoration (voir B)

- **Crayon** : pour tracer des lignes

- **Rabot** : pour effacer une zone circulaire

- **Mur** : pour dessiner un obstacle point par point.