

Mode d'emploi

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.

The logo for ERE INFORMATIQUE features the letters 'ERE' in a bold, stylized, blocky font. Below the letters, the words 'ERE INFORMATIQUE' are written in a smaller, clean, sans-serif typeface.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

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

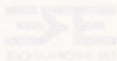
La location de ce produit est strictement interdite.

© ERE INFORMATIQUE 1985

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

Afin de protéger au mieux vos données 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 ;
- De l'éloigner de tout champ magnétique (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.

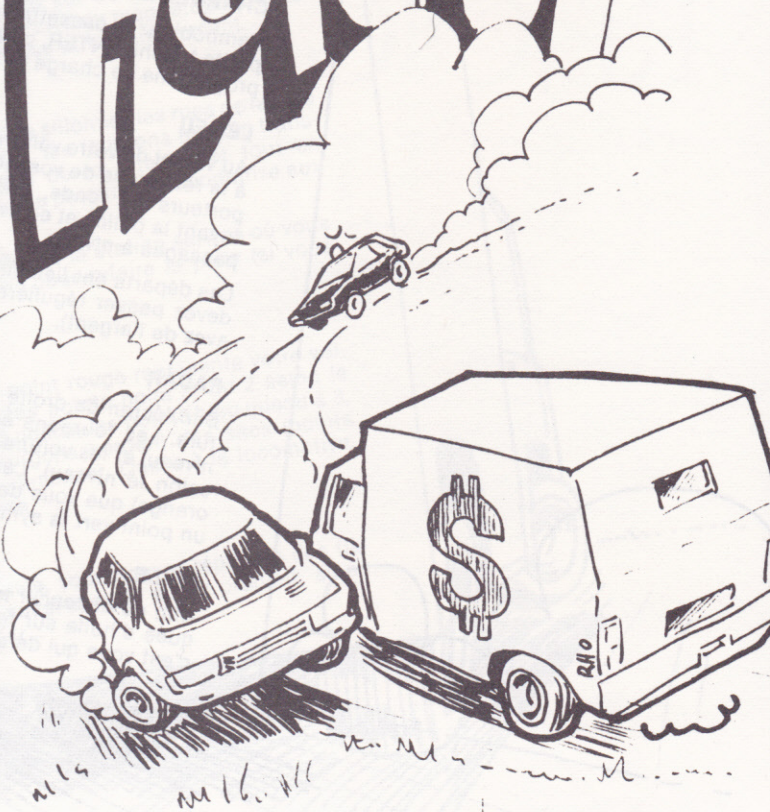


Programmes écrits et distribués sous le contrôle de l'Institut de l'Informatique. Leur utilisation est autorisée, cependant, les données doivent être protégées et sauvegardées.

Le logiciel de ce produit est distribué sous le contrôle de l'Institut de l'Informatique.

© ERE INFORMATIQUE 1982

# HOLD UP



11/14  
11/16  
11/17  
11/18  
11/19

## 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.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

# LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DEJA PARUS

## AMSTRAD

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

## SPECTRUM

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

## COMMODORE 64

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

## THOMSON

<b>Simulation</b>	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA
<b>Utilitaires</b>	VOX TABLO 5 DEBUG
<b>Educatif</b>	LASA
<b>Action</b>	LOMBRIX

## ORIC-ATMOS

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

## ZX 81

<b>Simulation</b>	INTERCEPTEUR COBALT
<b>Utilitaires</b>	ZX TRI GRAPHIX 81
<b>Domestiques</b>	BUDGET FAMILIAL
<b>Réflexion</b>	CHIROMANCIE
<b>Action</b>	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 :





Benes  
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.