

CONCOURS "GAGNEZ UN VRAI FLIPPER" avec COBRA PINBALL

REGLEMENT

1. La société ARG INFORMATIQUE, 5, avenue Monnot, 71100 CHALON S/SAONE, organise un grand concours à partir du 25 avril 1985.
2. BUT : le but de ce concours est de réaliser le meilleur score en jouant avec le logiciel intitulé "COBRA PINBALL" et destiné au micro-ordinateur AMSTRAD. Ce logiciel est édité par la société ARG Informatique sous la marque COBRA SOFT.
3. CONDITION : Ce meilleur score doit être atteint dans les conditions "standard" : pas de modification des paramètres.
4. PARTICIPATION : Pour participer, il suffit de renvoyer :
 - la carte de participation jointe au logiciel dûment remplie.
 - une photo du joueur (facultative)
 - une photo témoin représentant l'ensemble de l'écran affichant le meilleur score proposé et la mention HIGH SCORE (on obtient l'affichage de cette mention en pressant, entre parties, les touches CTRL et V ensemble).
5. ENVOIS MULTIPLES : Chaque participant peut envoyer autant d'envois qu'il le souhaite pendant la période d'ouverture du concours mais il doit joindre aux envois suivants le numéro de la carte envoyée la première fois.
6. GAGNANTS : A l'issue du concours (le 31 décembre 1985), les gagnants seront avisés par courrier. En cas d'ex-aequo les gagnants devront se départager en 3 parties.
7. PRIX : L'auteur du meilleur score gagnera un véritable flipper (modèle électro-mécanique d'occasion en parfait état de marche pour 4 joueurs) qui sera tenu à sa disposition au siège de la société organisatrice.
8. RECLAMATIONS : le jury désigné par la société organisatrice examinera les documents reçus et sera souverain dans ses décisions sans appel.

CONSEILS POUR LA PHOTOGRAPHIE

La qualité importe peu dans la mesure où la photo est lisible.
Tout l'écran doit être vu. Attention à la mise au point (réglage de la distance).
Si l'appareil le permet, préférer une vitesse lente : 30° de seconde avec un réglage adéquat du diaphragme. **PAS DE FLASH!**