



UC 90.001
Unité centrale



MK 90.090
Lecteur -enregistreur
de programmes



EM 90.018
Extension
mémoire
CC 90.232
Contrôleur de
communication
CJ 90.101
Contrôleur de
jeux



PR 90.040
Imprimante thermique



CU 90.715
Lecteur et contrôleur
de disquettes



● **Système minimum.**



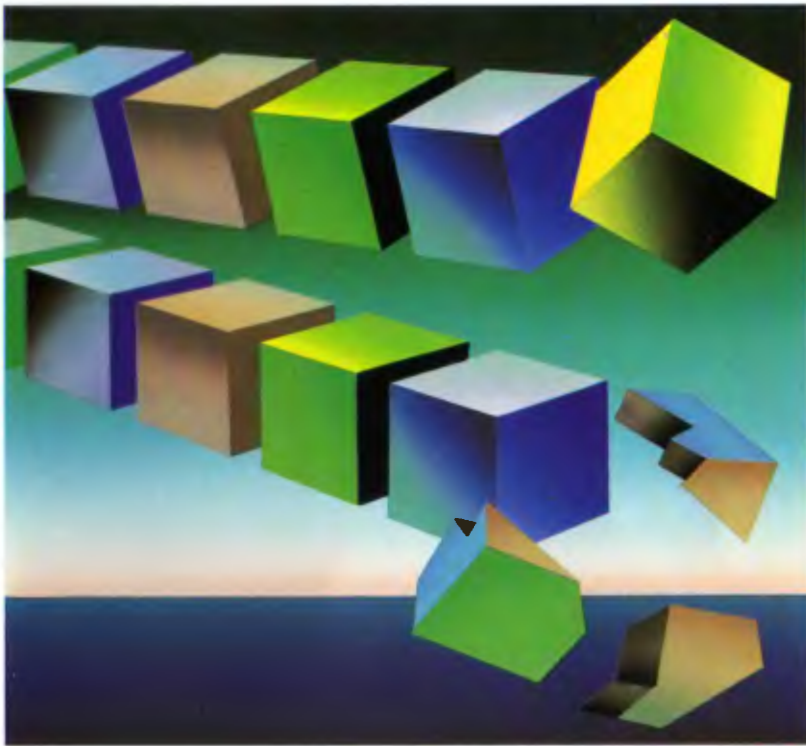
Affichage du premier
dessin.



La suite s'allonge...



Encore un !



ECHO

Jeu de mémoire
Dès 8 ans
1 ou 2 joueurs
40 niveaux de difficulté

BUT DU JEU
Recomposer, dans l'ordre et sans erreur,
une suite de plus en plus longue de dessins
accompagnés de sons.

ECHO



De cette notice protégée par copyright ©, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite. Copyright © 1982 by Librairie Fernand NATHAN 32, Bd Saint-Germain 75005 PARIS

4V.0002



BUT DU JEU

Seul :

L'ordinateur affiche une suite de plus en plus longue de dessins accompagnés de sons. Le joueur doit à chaque fois la recomposer dans l'ordre et sans erreur.

A 2 joueurs :

Chaque joueur, à son tour, ajoute un élément à la suite de dessins accompagnés de sons. L'adversaire doit également la recomposer, dans l'ordre et sans erreur.

PRINCIPES

- Le joueur choisit son mode de jeu (seul ou à 2 joueurs).
- Il choisit un niveau de difficulté ; chaque niveau détermine le nombre de dessins, la taille maximum de la suite, et la progression de la suite.
- Le joueur essaye de recomposer la suite que l'ordinateur (ou son adversaire) allonge à chaque tour d'un ou plusieurs dessins.
- Il doit le faire dans l'ordre et sans erreur, le jeu s'arrêtant dès qu'il s'est trompé.
- Il gagne 1 point s'il recompose la suite en entier sans erreur.

PRÉPARATION DU JEU

Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur la barre d'espacement située en bas du clavier.

Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre deux modes de jeu : seul ou à 2 joueurs.



Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :

- Le joueur répond en tapant au clavier soit le chiffre **1** pour jouer seul, soit le chiffre **2** pour jouer contre un adversaire.

a) Seul

Apparaît sur l'écran :



- Le joueur tape son prénom sur le clavier. S'il fait une faute d'orthographe, il utilise la touche **←** pour revenir en arrière et corriger la lettre en question. La touche **→** lui permettant d'aller dans l'autre sens.

- Puis il appuie sur **ENTREE**

b) A 2 joueurs

Apparaît sur l'écran :



- Le joueur n° 1 tape son prénom sur le clavier

Puis, il appuie sur **ENTREE** et apparaît :



- Le joueur n° 2 tape alors son prénom et appuie sur **ENTREE**

Apparaît en bas de l'écran :



- Les joueurs choisissent qui commence la partie : pour le joueur n° 1, appuyer sur **ACC** ; pour le joueur n° 2, appuyer sur la barre d'espace.

Choix du niveau de jeu

- Le joueur choisit un niveau de difficulté entre 1 et 40.

Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :



Selon le niveau de difficulté (voir tableau récapitulatif) :

- Le nombre de dessins différents et répétés plusieurs fois varie de 3 à 6 (poisson, grenouille, canari, éléphant, flamand, papillon) ;
- La longueur maximum de la suite varie de 9 à 54 dessins ;
- Le nombre de dessins ajoutés à la suite à chaque coup varie de 1 à 3.

Le score

- Seul : si le joueur recompose la suite en entier sans erreur, il marque 1 point, quel que soit le niveau de jeu ;
- A 2 joueurs : si un joueur fait une erreur, c'est l'autre qui marque 1 point, même s'ils ne sont pas arrivés à recomposer la suite en entier. Ceci est valable à tous les niveaux de jeu.
- Le joueur tape le nombre correspondant au niveau choisi, puis **ENTREE**

TABLEAU RECAPITULATIF

niveau de jeu	nombre de dessins	taille maximum de la suite	progression de la suite
1	3	9	1
2	3	18	1
3	3	27	1
4	3	36	1
5	3	54	1
6	4	9	1
7	4	18	1
8	4	27	1
9	4	36	1
10	4	54	1
11	5	9	1
12	5	18	1
13	5	27	1
14	5	36	1
15	5	54	1
16	6	9	1
17	6	18	1
18	6	27	1
19	6	36	1
20	6	54	1
21	3	9	de 1 à 3
22	3	18	"
23	3	27	"
24	3	36	"
25	3	54	"
26	4	9	"
27	4	18	"
28	4	27	"
29	4	36	"
30	4	54	"
31	5	9	"
32	5	18	"
33	5	27	"
34	5	36	"
35	5	54	"
36	6	9	"
37	6	18	"
38	6	27	"
39	6	36	"
40	6	54	"

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur voit apparaître sur l'écran :



Généralités

Lorsque le joueur voit apparaître sur l'ardoise un pion de la même couleur que celle de son prénom, c'est à son tour de jouer. Il a 2 secondes pour commencer à recomposer la suite, ainsi que 2 secondes entre la recopie de chaque pion. S'il dépasse ce délai ou fait une erreur, le jeu s'arrête.

A partir du niveau de jeu 21, l'ordinateur ajoute de 1 à 3 dessins par coup; de même dans la partie à 2 joueurs, chacun d'entre eux peut ajouter de 1 à 3 dessins par coup, suivant la demande de l'ordinateur visualisée par des carrés placés entre le tableau et l'ardoise.

Visualisation

Exemple : niveau de jeu 1.

– 3 dessins différents - longueur maximum de la suite : 9 dessins - 1 dessin supplémentaire par coup - score maximum : 1 point.

- 1^{er} coup : ♣ ♣
2^e coup : ♣ ♣ ♣
3^e coup : ♣ ♣ ♣ ♣ ♣
4^e coup : ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣
5^e coup : ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ etc., jusqu'à 9 éléments.

a) Seul

- Le joueur appuie sur **ACC** et l'ordinateur affiche un premier dessin.
- Ce dessin disparaît et c'est au tour du joueur de le recopier : soit en pointant le chiffre correspondant directement sur l'écran, soit en tapant ce chiffre sur le clavier.
- Le jeu se poursuit de la même manière, jusqu'à ce que le joueur ait réussi à recomposer toute la suite correspondant au niveau choisi, ou qu'il fasse une erreur.

b) 2 Joueurs

- Le joueur qui a le pion de sa couleur sur l'ardoise appuie sur **ACC** et fait apparaître un premier dessin de son choix.

- Ce dessin disparaît et c'est au tour du deuxième joueur de recopier ce dessin, puis d'en ajouter un second ; soit en pointant le chiffre correspondant directement sur l'écran, soit en tapant ce chiffre au clavier.

- La partie se poursuit de la même manière jusqu'à ce que les joueurs aient réussi à recomposer toute la suite correspondant au niveau choisi, ou que l'un d'entre eux fasse une erreur.


Résultats et score



a) Seul

- Si le joueur a recomposé entièrement la suite présentée par l'ordinateur, le nombre de dessins recopiés est affiché, son compteur marque 1 partie gagnante (avec *).
- S'il a perdu, le nombre de dessins qu'il a réussi à recopier est affiché, son compteur (sans *) ne change pas.

b) A 2 joueurs

- Le nombre de dessins recopiés s'affiche jusqu'à ce qu'un joueur fasse une erreur.
- Le compteur de celui qui a perdu ne change pas (sans *).
- Le compteur de celui qui a gagné augmente de 1 (avec *).
- S'ils ont gagné tous les deux, leur compteur indique 1 partie gagnante pour chacun.
- Après plusieurs parties (jouées par les mêmes joueurs), la coupe  apparaît à côté du score du joueur ayant gagné le plus de parties. Si les 2 joueurs ont gagné le même nombre de parties, la coupe ne s'affiche pas.

Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît :  ?

- Si le joueur veut afficher la plus longue suite qu'il a réussi à recomposer, il appuie sur **+**. (Ce modèle est conservé en mémoire tant que l'on ne change pas le nombre de joueurs).
- Si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **ACC**. Il revient alors au point de départ, choisit le mode de jeu et le niveau de difficulté.
- Si le joueur conserve le même mode de jeu, il lui suffit d'appuyer sur la barre d'espace et de choisir ensuite qui va commencer la partie.
- Si, par contre, il veut s'arrêter de jouer, il appuie sur **STOP**.