

SOMMAIRE

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME FAITES VOTRE CHOIX	PAGE 2
DÉTAILS DE DÉROULEMENT DU JEU EXPLICATIONS DES SYMBOLES	PAGE 3
REMARQUES ET CONSEILS AUX PARENTS ET AUX PÉDAGOGUES	PAGE 5
QUELQUES SUGGESTIONS	PAGE 7



MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur de cassette.

Mettez la cartouche **BASIC** dans son logement.

Introduisez votre cassette MÉLODIMUS dans le lecteur de cassette, côté M05 ou T07 selon le cas.


Mettez sous tension :

Le téléviseur.

Le lecteur de cassette

Le T07 ou le T07 70 ou le M05.

Un menu s'affiche alors sur votre écran, pointez d'abord « **le réglage du crayon optique** », puis « **un programme enregistré** ».

Appuyez sur la touche  de votre lecteur de cassette sans oublier de vérifier que la bande magnétique se trouve enroulée entièrement sur la bobine de gauche.

Et maintenant, bienvenue sur logimus!

Ce jeu utilise essentiellement le crayon optique.

CHOISISSEZ VOTRE STYLE!

MÉLODIMUS vous propose plusieurs styles de mélodies, à vous de décider en appuyant dans le carré de votre choix. Si vous désirez créer vous-même votre style de mélodie, prenez la cinquième option.

Si vous aimez créer et faire deviner votre œuvre à un autre joueur, prenez l'option « duel ».

Sélectionnez maintenant le nombre de joueurs (de 1 à 10).

CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU!

Méلودimus vous propose plusieurs niveaux de difficultés, réglez les trois « potentiomètres » du tableau de bord avec votre crayon optique.

Si vous êtes un musicien confirmé, ne prenez pas le niveau 1 !

A VOUS DE JOUER!

Avec votre crayon optique, rejouez les mélodies proposées par votre ordinateur sur le clavier. Attention, si vous faites une fausse note, il faut rejouer la séquence mélodique depuis le début. Lorsque vous approcherez le crayon optique de la touche, celle-ci s'allumera en mauve, appuyez franchement, elle deviendra jaune et vous l'entendrez jouer.

A PRÉSENT BONNE CHANCE, AMUSEZ-VOUS BIEN, ET FINIE L'ANGOISSE DES DICTÉES MUSICALES!



SI VOUS AIMEZ LES SURPRISES,
NE LISEZ PAS CES PAGES

DÉTAILS DE DÉROULEMENT DU JEU EXPLICATIONS DES SYMBOLES

MENU



Mélodies populaires tirées du folklore français et étranger.



Mélodies tonales engendrées par l'ordinateur.



Mélodies atonales engendrées par l'ordinateur.



Mélodies créées par un joueur et proposées à un autre joueur.
Affrontez-vous!



Possibilité de jouer librement des notes avec le crayon
optique et de les faire rejouer par l'ordinateur.



Permet de « tourner la page ».

TABLEAU DE BORD

A gauche : difficulté de départ.



Au centre : vitesse.

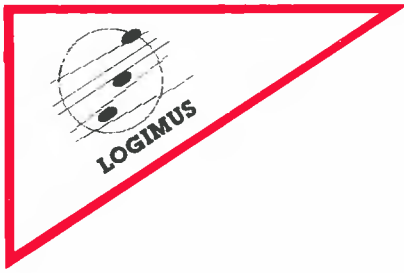
A droite : progression de la difficulté.

En appuyant dans les « potentiomètres », vous pouvez régler
le niveau de départ du jeu.



Noir/blanc : les touches s'allumeront en même temps que vous
entendez les sons.

Jaune/blanc : les touches ne s'allumeront plus (« clavier masqué »).
Faites votre choix en appuyant avec votre crayon optique.



Chefs d'orchestre battant la mesure avant le début de chaque séquence mélodique ; ils applaudiront chacune de vos réussites ! Vous en gagnerez ou en perdrez selon vos performances. Si vous les perdez tous, la partie est finie.



Barres de reprise permettant de faire rejouer la séquence mélodique. Mais attention, votre bonus diminuera si vous en abusez !

BONUS

Votre score est égal aux points de bonus qui vous sont accordés au début ; chaque fausse note le fera diminuer ! A la troisième erreur, il sera égal à zéro ; à la quatrième, vous perdrez un chef.



Permet à tout instant de connaître le score de chaque joueur sans interruption de la partie en cours.



Permet à tout instant de revenir au menu avec interruption de la partie en cours.



Permet à tout instant de revenir au tableau de bord sans interruption de la partie en cours.



Permet d'entendre le « LA » (en option « clavier masqué » seulement). Attention, n'en abusez pas non plus !



Ce symbole apparaît seulement en option « **DUEL** ». Jouez votre mélodie en entier et pointez ce symbole pour la rentrer dans la mémoire de l'ordinateur. Et attention, le duel commence, à votre adversaire de la rejouer ! Les rôles sont échangés à chaque fois, que le meilleur gagne !



REMARQUES ET CONSEILS AUX PARENTS ET AUX PÉDAGOGUES

MÉLODIMUS apporte une aide précieuse à l'acquisition d'une excellente oreille musicale et développe la mémoire auditive aussi bien dans le domaine des hauteurs absolues que dans celui des intervalles.

MÉLODIMUS permet l'apprentissage des notes sur le clavier puisque le son est accompagné d'une visualisation lumineuse de la touche concernée.

MÉLODIMUS permet de vous familiariser avec la transposition car l'ordinateur transpose de façon imprévisible chaque séquence mélodique en tenant compte du degré de difficulté.

MÉLODIMUS permet l'épanouissement dans la créativité puisque le joueur peut inventer des mélodies qu'il fera jouer à l'ordinateur et qu'un autre joueur devra deviner. Et tout cela en s'amusant !

MÉLODIMUS permet de vous initier ou de vous perfectionner en famille et en classe grâce à l'option : plus de 2 joueurs (maximum 10) :

Tapez sur le clavier de l'ordinateur le prénom de chaque joueur sans oublier la touche « entrée » après chacun et l'ordinateur les appellera tour à tour pour jouer.

DÉCOUPAGE DES MÉLODIES

Chaque mélodie est découpée en séquences plus ou moins longues selon le niveau choisi. Progression :

- Mélodies populaires : de quelques notes à la moitié de la chanson environ.
- Mélodies aléatoires : de 2 à 12 notes.

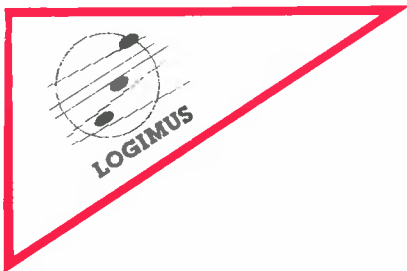
Lorsque le joueur a réussi à franchir toutes les étapes d'une mélodie populaire, l'ordinateur la fait écouter intégralement.

Lorsque le joueur n'a pas réussi à rejouer une séquence après le dernier essai accordé, l'ordinateur lui donne la solution, et pourra lui redonner autant de fois qu'il le désire, en appuyant sur les barres de reprise qui clignoteront quelques secondes sur l'écran.

RÉGLAGES DES NIVEAUX

Le réglage des 3 niveaux reste le même pour tous les joueurs. Cependant, si vous avez des joueurs de niveaux différents, vous pouvez revenir au tableau de bord entre chaque personne et modifier les 3 potentiomètres sans perdre de temps : Quelques secondes suffisent.

Il est souhaitable que le professeur teste au préalable le programme en jouant lui-même avec des réglages différents afin de préparer un plan de jeu pour sa classe.



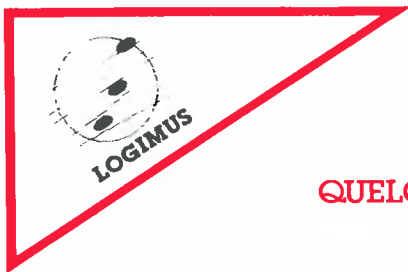
CRÉATIVITÉ

L'option « **DUEL** » permet de rentrer dans la mémoire de l'ordinateur une mélodie que l'on invente soi-même et qui sera devinée par « l'adversaire ». Le créateur de la mélodie sera lui-même l'arbitre de jeu, c'est-à-dire qu'il devra indiquer si la réponse de son adversaire est bonne ou mauvaise et rejouer lui-même la solution. Attention au score, si le créateur se trompe dans son jugement ou s'il donne une solution erronée, les points d'« enjeu » qui lui sont accordés au début diminueront jusqu'à descendre à zéro pendant que ceux de son adversaire augmenteront ! Vous noterez l'intérêt que représente l'obligation de mémoriser sa propre création ; il faut en effet éviter le caractère « n'importe quoi » de certains types d'improvisations.

JEU LIBRE

Cette option permet à une personne seule de jouer tranquillement ce qu'elle désire et de faire rejouer par l'ordinateur la séquence mélodique (de 1 à 120 notes) en appuyant sur les barres de reprise. En revenant au tableau de bord, on pourra changer la vitesse de répétition de la séquence ; essayez en vitesse 10, c'est très amusant ! En somme on a à sa disposition un petit orgue électronique et un magnétophone instantané capable d'accélérer la cadence des notes sans les altérer !

On pourra corriger la séquence en pointant le symbole **COR**. Cela aura pour effet d'effacer la dernière note jouée ; celle-ci s'allumera en rouge dès que vous l'aurez effacée. Pour effacer la mélodie entière, pointez le symbole **EFF**. Si vous n'effacez pas cette mélodie, la nouvelle séquence que vous jouerez s'ajoutera à la première. En somme on a à sa disposition un petit orgue électronique et un magnétophone instantané capable d'accélérer la cadence des notes sans les altérer !



QUELQUES SUGGESTIONS

(pour les 3 premières options du menu)

Potentiomètres à :

1 7 4 très vite, séquences courtes. Amusant !
(surtout en clavier masqué)

7 1 4 très lent, séquences longues. Mémoire !

7 7 5 très vite, séquences longues. Calé !

9 8 7 (en clavier masqué naturellement) ! Professionnel

Vous constaterez que l'acquisition des points est proportionnelle au niveau de difficulté. Alors prenez des risques, votre courage en sera récompensé !

« PROMOTIONS »

Si vous êtes très fort, vous « monterez en grade », mais c'est une surprise !

QUELQUES RECOMMANDATIONS

- 1) Pour obtenir un maximum d'efficacité de votre crayon optique, pointez-le bien perpendiculairement sur l'écran sans brutalité en le maintenant au besoin quelques fractions de secondes. Si malgré cela il ne produit aucun effet ou un effet inattendu, réglez la luminosité de votre téléviseur.
- 2) Si un incident se produit dans le déroulement de votre jeu et que le programme se bloque, appuyez sur la touche « initialisation » de votre ordinateur et pointez la première option « **BASIC MICROSOFT** ». Tapez alors sur votre clavier : **RUN** et appuyez sur la touche « **ENTRÉE** », votre programme repartira du début.
- 3) Si votre programme refuse de se charger au début (voir : mise en marche du système) vérifiez que votre cartouche **BASIC** est bien introduite dans son logement et que tous les branchements sont correctement effectués.
- 4) En cas de fausse manœuvre au cours du programme (prise débranchée, éjection de la cartouche **BASIC** etc.) éteignez votre ordinateur et recommencez l'opération de mise en marche depuis le début.



VOS PERFORMANCES

NOMS

DATE

SCORE