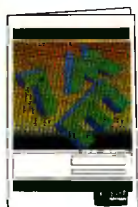


MOTUS

Deux jeux de déduction au cours desquels
le joueur doit retrouver un mot caché
par l'ordinateur en un minimum de coups.



1 CARTOUCHE



1 MANUEL
D'UTILISATION

Selon le niveau de jeu, le joueur doit retrouver des mots de 3 à 8 lettres.

Pour « Le Jeu du cochon », le joueur propose, à chaque tour, une lettre à l'ordinateur. Si cette lettre fait partie du mot à découvrir, elle va regagner sa place. Par contre, si elle n'est pas dans le mot, le cochon, affiché à l'écran, en perdra peut-être la tête.

Avec « Logimot », il s'agit, pour le joueur, de proposer un mot entier à l'ordinateur. Les lettres qui sont au même endroit que dans le mot à découvrir se placent... et le joueur peut soumettre un autre mot à l'ordinateur. Mais attention ! Il n'a droit qu'à huit essais pour parvenir au résultat !

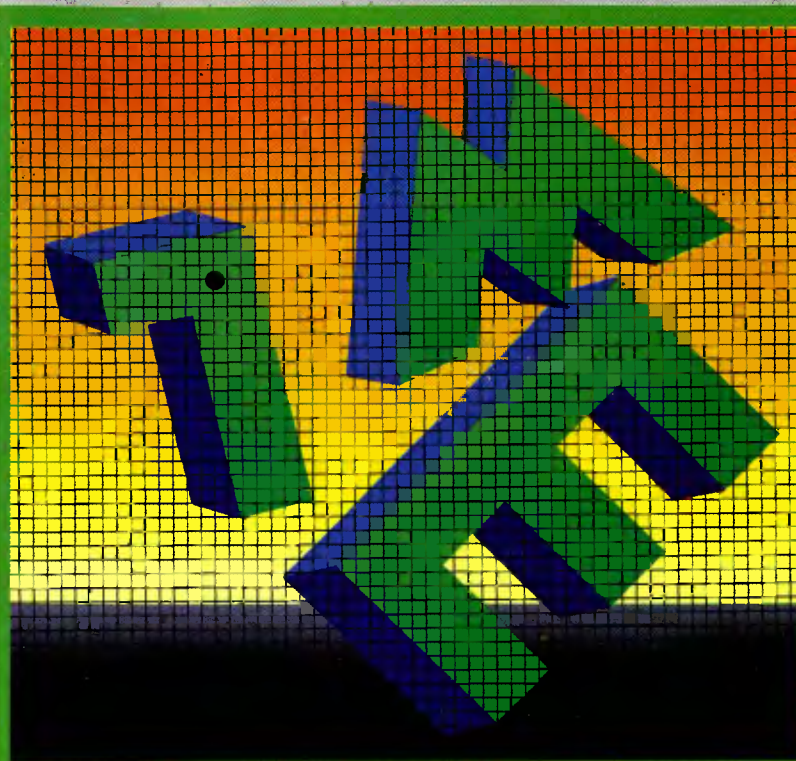


CONFIGURATION DE BASE

1 UNITÉ CENTRALE



De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©,
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit :
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression,
ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir
est strictement interdite sous peine de poursuite.
Copyright © 1983 by VIFI INTERNATIONAL
17 rue d'Uzès 75002 PARIS.
Impr. Paraffection - 920 54 71



MOTUS

LES MOTS CACHÉS

450007



MISE EN MARCHÉ DU JEU

Pour commencer :

- Introduire la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet, en haut à gauche de la console du M05.

- Puis, brancher l'alimentation du M05.

Attention !

Ne pas brancher l'alimentation avant d'avoir introduit la cartouche de jeu.

- Pour jouer :

Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur une touche du clavier (barre d'espace, par exemple).

Le crayon optique :

Optionnel (sauf indications contraires) ... mais recommandé pour certains jeux.

Pour la plupart des jeux, la double commande est prévue. Le joueur peut jouer à l'aide des touches du clavier ou du crayon optique. Cependant, le crayon optique est souvent recommandé pour des raisons de facilité.

Pour régler le crayon optique :

Lorsque la page de présentation est affichée, appuyer sur la touche **RAZ**. Pour régler le crayon optique, le pointer sur le trait blanc qui apparaît au milieu de l'écran. Dès qu'un « BIP » se fait entendre, le crayon optique est réglé et le M05 passe à la page suivante du jeu.

N.B. : Ceci ne concerne pas les jeux utilisant exclusivement les manettes de jeu (exemple : TRAP).

PRINCIPES

- Le joueur choisit son mode de jeu (seul ou à 2 joueurs).
- Il choisit un niveau de difficulté ; chaque niveau détermine la longueur du mot à trouver (3 à 8 lettres).
 - 1^{er} jeu = niveaux 1 à 6
 - 2^e jeu = niveaux 7 à 12

PRÉPARATION DU JEU

Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre 2 modes de jeu.
- *Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :*



- Le joueur répond en tapant sur le 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.
- Puis, il appuie sur **ENTRÉE**

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, puis 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.

Nota :

Si un joueur fait une erreur de frappe, il utilise la touche **←** pour revenir en arrière et corriger la lettre ou le mot en question. La touche **→** lui permet d'aller dans l'autre sens.

Choix du niveau de jeu

- Le joueur choisit un niveau de difficulté entre 1 et 12.
- Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :



- Les 6 premiers niveaux correspondent au "jeu du cochon" : à chaque fois que le joueur propose une lettre non contenue dans le mot à trouver, le cochon perd une partie de son corps.
- Les niveaux 7 à 12 correspondent au jeu "logimot" : le cochon n'apparaît pas, mais le nombre de coups d'essai est limité à 8. Ce jeu est plus difficile.
- Quel que soit le jeu choisi, le niveau détermine la longueur du mot à découvrir (3 à 8 lettres)

Tableau récapitulatif

Niveau de jeu	Longueur du mot (en lettres)	Jeu du cochon	Logimot
1	3	oui	non
2	4	oui	non
3	5	oui	non
4	6	oui	non
5	7	oui	non
6	8	oui	non
7	3	non	oui
8	4	non	oui
9	5	non	oui
10	6	non	oui
11	7	non	oui
12	8	non	oui

- Le joueur tape le nombre correspondant au niveau choisi, puis sur **ENTREE**

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur voit apparaître sur l'écran :



Généralités

- En haut de l'écran figure un rectangle avec des points : ces derniers représentent le nombre de lettres à découvrir.
- En bas de l'écran et dans le carré, figure une lettre que le joueur peut changer en utilisant les flèches : permet de faire avancer les lettres dans l'ordre de l'alphabet, et de revenir en arrière. Le joueur utilise ces flèches en les pointant directement sur l'écran avec le crayon optique.
- Pour afficher la lettre choisie, le joueur peut soit la pointer sur l'écran avec le crayon optique, soit la taper sur le clavier. (Dans le cas du jeu Logimot, le joueur doit indiquer en plus de la lettre elle-même, son emplacement : s'il tape **AB3** ou **EA1** la troisième lettre en partant de la gauche sera un **A**).
- Dans l'ardoise en bas à droite, est affiché un symbole de la même couleur que le prénom du joueur, pour lui indiquer son tour.
- Pour interrompre la partie avant d'avoir découvert le mot, le joueur appuie sur la touche **STOP** . Dans ce cas, les lettres non découvertes ne s'afficheront pas, et le score du joueur sera nul.

Jeu du cochon

- Le joueur propose une lettre à l'ordinateur. Si elle fait partie du mot à trouver, elle s'affiche à sa place dans le rectangle, ou à toute ses places si elle figure plusieurs fois dans le mot. Si elle n'est pas bonne, le cochon perd une partie de son corps en grognant.
- Dans les deux cas, la lettre disparaît de l'alphabet, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas être rejouée.
- Dans une partie à 2 joueurs, lorsqu'un joueur trouve une bonne lettre, il doit rejouer.
- La partie s'arrête soit lorsque le mot est découvert en entier : celui qui a trouvé le mot complet marque 1 point ; soit lorsque le cochon a disparu : les lettres non trouvées s'affichent automatiquement en rouge dans le rectangle, et aucun point n'est marqué.


Logimot

- Le joueur propose un mot entier à l'ordinateur (ce mot est affiché en-dessous du rectangle). Les lettres qui sont à la même place que dans le mot à découvrir s'affichent dans le rectangle.
- Une recopie automatique sur la ligne suivante des lettres bien trouvées s'effectue.
- Le joueur a le droit de proposer 8 mots pour parvenir au résultat.
- Dans une partie à 2 joueurs, lorsqu'un joueur a trouvé une ou plusieurs bonnes lettres, il doit rejouer.
- La partie s'arrête soit lorsque le mot est découvert en entier : celui qui a trouvé le mot complet marque 1 point ; soit après 8 coups d'essai : les lettres non trouvées s'affichent automatiquement en rouge dans le rectangle, et aucun point n'est marqué.


Résultats et score



Sur le tableau, le joueur voit apparaître :

- le nombre de parties jouées.
- le score cumulé de chaque joueur.
- L'astérisque * accompagne le score du gagnant (s'il n'y a pas de gagnant, l'astérisque ne s'affiche pas).
- Dans une partie à 2 joueurs, la coupe  est attribuée à celui qui a obtenu le meilleur score cumulé.

Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît :  ?

- Si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **GO**. Il revient alors au point de départ, choisit un nouveau mode de jeu et le niveau de difficulté.
- Si le joueur conserve le même mode de jeu, il 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**.

NOTES :

NOTES:

NOTES: