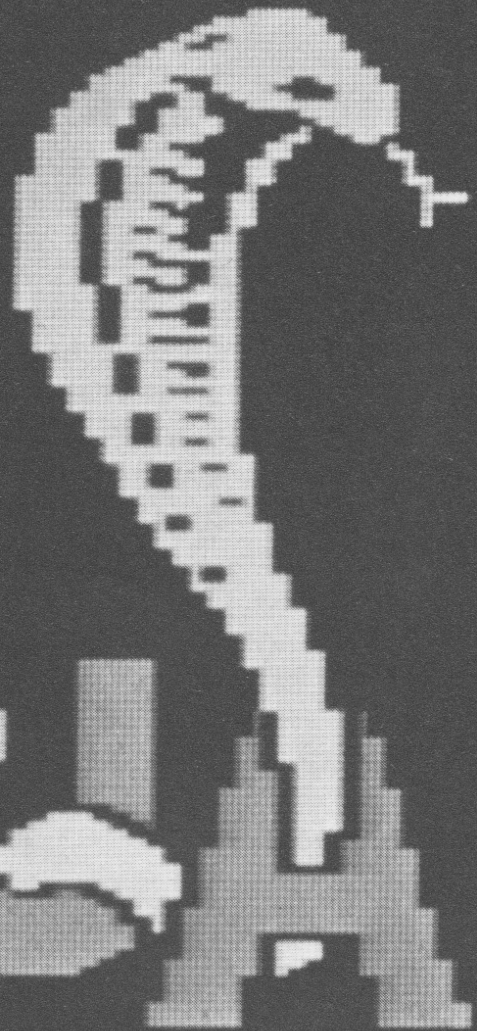




EDICIEL

MATRA ET HACHETTE



MATRA

NAJA est un jeu où le personnage central est un MOT... mais un mot qui a perdu ses lettres.

Ce squelette de mot, il vous appartient de le regarnir pour former à nouveau un mot digne de ce nom.

Pour cela, déplacez-le de manière à attraper ses lettres dispersées sur l'écran.

Vous partez avec une réserve de points (1000, 2000 ou 3000 selon la difficulté) qui ira en s'épuisant.

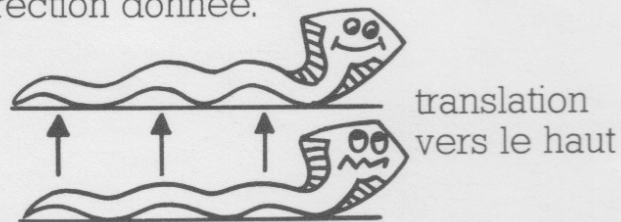
Votre score est le total de points qu'il vous reste au moment où le mot est reconstitué.

Votre objectif :

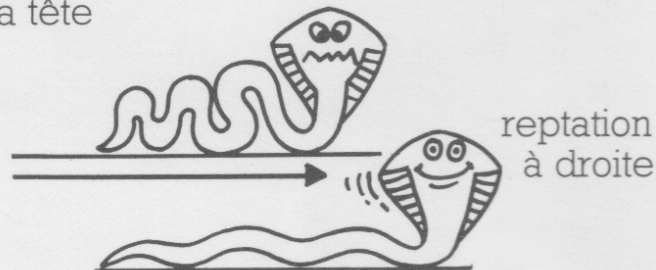
Reconstituer le mot initial en dépensant le moins de points possibles.

Vous avez à votre disposition deux modes de déplacement

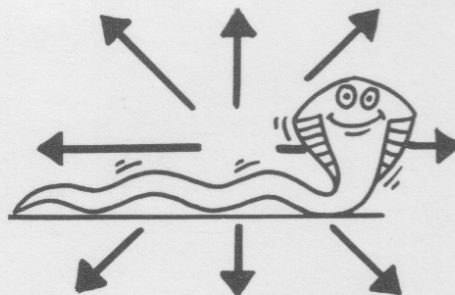
- la translation où chaque élément de mot se déplace parallèlement à une direction donnée.



- la reptation où le mot suit sa première lettre comme le serpent suit sa tête

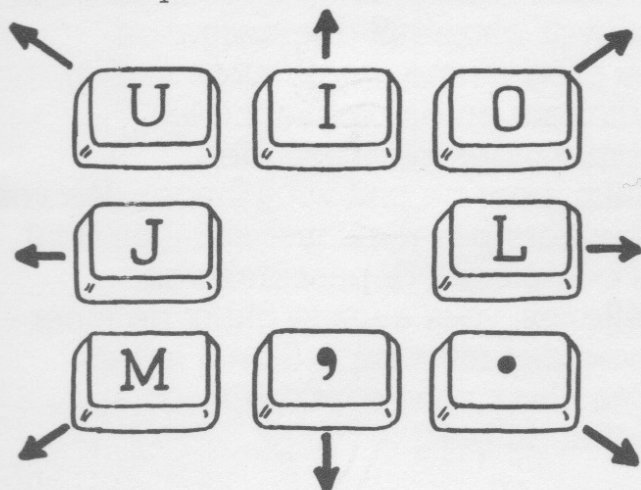


Les huit directions de la rose des vents sont possibles dans les deux modes.

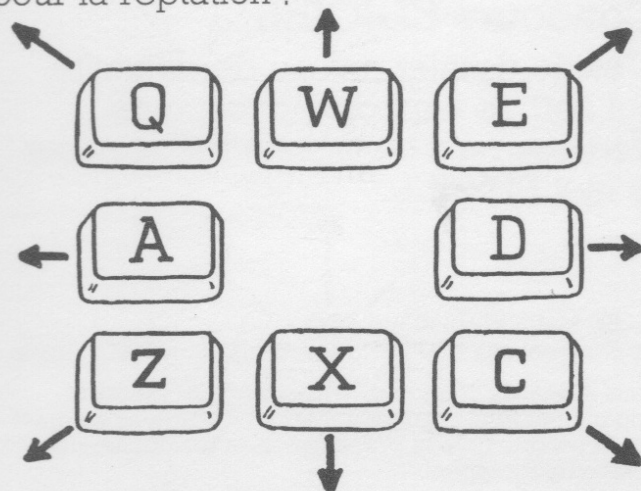


COMMENT DÉPLACER VOTRE MOT ?

les clés de votre succès sont les suivantes pour la translation :



pour la reptation :



Chaque commande est répétitive. Cela signifie que NAJA reproduit indéfiniment la dernière commande exprimée. Chaque nouvelle commande amorce une nouvelle suite de répétitions.

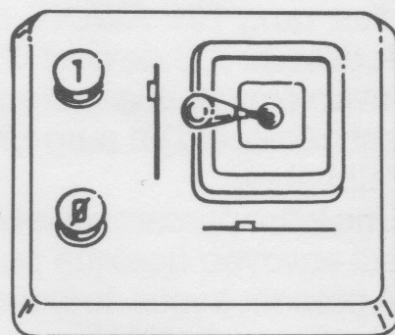
A vous d'acquérir les réflexes adéquats pour agir selon votre volonté. Vous constaterez également que toute touche différente des touches de commande, bloque le mot. Cela a l'avantage de vous laisser réfléchir mais l'inconvénient de vous coûter une fortune en points.

Ne craignez pas de dépasser les limites de l'écran.

Si cela se produit votre mot réapparaîtra du côté opposé.

Vous pouvez également utiliser un manche à balai.

BOUTON DE
TRANSLATION ►



COMMENT REEMPLIR VOTRE MOT ?

Ne laissez pas votre mot inactif. Faites-le voyager de façon à amener chaque astérisque sur la lettre qui lui correspond. Cette lettre reviendra aussitôt dans le mot qui, trop heureux, ne la laissera plus jamais filer. Vous remarquerez que, si une lettre libre est atteinte par une lettre revenue dans le mot, elle s'enfuit ailleurs sur l'écran. Prenez donc garde de ne pas placer une lettre à un emplacement autre que le sien. Si cela devait arriver, la situation ne serait pas désespérée : vous pourriez encore transformer une lettre placée dans le mot à l'aide du +, du -, ou de la bombe ! Une lettre passant sur un + est décalée d'un rang EN AVANT dans l'alphabet : A devient B, B devient C,... Z devient A. Inversement, une lettre passant sur un - est décalée d'un rang EN ARRIÈRE dans l'alphabet. Une lettre passant sur la bombe explose et est envoyée quelque part sur l'écran. A présent, à vous de jouer et de devenir un champion de NAJA.

UN DERNIER MOT

Pour vous familiariser avec NAJA, transformez le jeu en spectacle. Vous pouvez choisir la démonstration. Le programme jouera alors seul et affichera en bas à gauche les commandes sélectionnées. Enfin, pour ne pas vous lancer dès vos premiers pas dans une situation dont la complexité dépasserait vos réflexes, vous avez le choix de jouer avec des mots de 3, 5 ou 7 lettres. Ces choix vous sont proposés au début du jeu.

Concours EDICIEL

C'est le dernier niveau de difficulté qui sert de support au concours d'adresse qui consiste à recomposer le mot EDICIEL.

© GIE Matra et Hachette 1983.

Apple II est une marque déposée de la société Apple.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.