

Le manuel d'utilisation du jeu Esprits Français

Manuel réalisé par : Fredo_L
Site web : <http://www.lankhor.net>
E-mail : frederic@letellier.org

Remarque : les erreurs du manuel d'origine ont volontairement été reproduites

CHARGEMENT DU JEU

Insérez la disquette d'**ESPRITS FRANÇAIS** dans l'ordinateur éteint puis allumez la machine.

Cliquez deux fois sur l'icône **« ESPRITS ».PRG**

Afin de nous débarrasser du prêtre maudit, nous l'avons contrait à l'exil. Mais pour se venger avant son départ, il a eu le temps de lancer un sort maléfique qui a touché le Grand Livre Sacré de notre peuple. Ce livre assurait la compréhension de notre langage et nous permettait de communiquer entre nous. Le sort a ôté toute énergie aux six Gardiens du Livre Sacré.

Maintenant, nous ne nous comprenons plus lorsque nous parlons !

Seul un enfant peut pénétrer dans le château abritant le Livre et tenter de réanimer les six Gardiens du Langage.

La mission que tu viens d'accepter est de corriger nos fautes afin d'insuffler à chaque fois un peu d'énergie à ces gardiens.

Lorsqu'ils seront tous réanimés, notre contrée retrouvera son langage et son bonheur.

Durant tout le jeu, tu utiliseras la souris en cliquant (appuyer sur le bouton de gauche) sur tes choix.

Au départ, tu dois nous fournir ton prénom afin que nous puissions te louer à jamais. Pour cela, écris le grâce au clavier dessiné. Utilise la touche Eff pour corriger une éventuelle erreur. Tu pourras ensuite pénétrer dans le château en appuyant sur Fin.

Tu te retrouveras alors devant le Livre. Tu peux le feuilleter en **cliquant sur la page de droite**. Tu choisiras l'Esprit que tu veux en **cliquant sur la page de gauche** lorsque son nom apparaîtra.

En cliquant sur le crâne placé à côté, tu pourras

- sauver le jeu** en cours sur la disquette de jeu ou sur une autre (non protégée en écriture). Cela t'évitera de tout recommencer à chaque fois.
- Charger** un jeu sauvegardé au préalable sur la disquette.
- Abandonner le jeu** en cours.

Un conseil : sois toujours poli dans tes réponses, car les Esprits Gardiens ne sont pas disposés à être insultés, et ils pourraient se mettre en colère !

Chaque fois que tu verras un petit dessin animés s'inscrire sur l'écran, il te faudra appuyer sur le bouton de la souris.

Lorsqu'une question t'est posée, donne ta réponse en appuyant sur Oui ou sur Non.

Durant chaque épreuve, tu pourras revenir consulter le Livre Sacré en appuyant sur Sortie.

Le niveau d'énergie de l'Esprit que tu tentes de réanimer est toujours affiché dans le bouclier que tient ce Gardien. Le niveau du changement de couleur du bouclier indique l'énergie que tu as réussi à lui insuffler. Il est réanimé lorsque son bouclier a complètement changé de teinte.

Voici les six Esprits que tu dois réanimer !

Esprit du vocabulaire :

le sort maléfique a effacé la première lettre des mots qui se ressemblent. A toi de prendre la lettre juste sur le clavier du bas et de poser sur la phrase correspondante.

Annule le sortilège en appuyant sur Tester.

Esprit de l'astuce :

3 esprits sont à son service. Tu peux les choisir grâce aux trois boutons du bas.

- Le français musical** : le prêtre maudit détestait la musique. Il a ôté toutes les syllabes représentant une note de musique de notre vocabulaire.
- L'Alphabet de l'éclair** : tu dois montrer avant le prêtre maudit la lettre la plus forte de l'alphabet parmi celles qui te sont proposées. Sois rapide surtout !
- L'inférieure mélange** : le maléfice a mélangé les syllabes de deux mots. Reconstitue-les en prenant les syllabes avec la souris et en les plaçant dans les cases correspondantes. Enrichis ensuite notre vocabulaire en enfonçant le bouton Tester. Ici aussi, tu pourras effacer une éventuelle erreur grâce au bouton « Effacer ma réponse ».

Esprit de la conjugaison :

nous ne savons plus conjuguer les verbes ! Quelle honte ! Aide-nous en écrivant le verbe proposé au temps demandé grâce à la souris et au clavier du bas. Donne-nous ensuite ta réponse grâce au bouton Tester. Si tu fais une erreur, tu peux la corriger en appuyant sur Eff. La touche marquée ? te fournira une aide précieuse.

Esprit de la dissertation :

les parchemins contenant nos textes sacrés n'ont pas échappé au maléfice ! Certains mots ont purement et simplement disparu ! Retrouve-les et écris-les grâce au clavier du bas. Insère-les au fur et à mesure dans le parchemin en appuyant sur Tester. Comme d'habitude, tu peux corriger ta réponse grâce au bouton Eff.

Esprit de l'orthographe :

les sons de notre langue ne s'écrivent pas tous de la même façon. C'était le Livre Sacré qui nous indiquait la bonne orthographe. Mais maintenant... à toi de le remplacer ! Désigne parmi les propositions affichées celle qui te semble la bonne et appuie sur Tester pour la vérifier. Tu peux choisir le son voulu parmi les boutons placés sous Choix.

Esprits des mots :

cet esprit a deux aides à son service, sélectionnables grâce aux cases indiquant leur nom.

- l'Esprit du pluriel** : à toi de nous donner le pluriel correct des mots de notre langue en l'écrivant à l'aide de la souris et du clavier dessiné. Efface tes erreurs avec la touche Eff. Fournis-nous ta réponse grâce à la case Tester.
- l'Esprit de l'homonyme** : les mots se prononçant de la même façon (les homonymes) ne s'écrivent pas toujours de pareil. Donne-nous le bon mot pour chaque phrase proposée en le prenant parmi ceux affichés et en le plaçant sur la phrase correspondante. Teste ta réponse grâce au bouton Tester.

Nous sommes impatients de pouvoir à nouveau communiquer. Nous te bénirons jusqu'à la fin de nos jours si tu réussis ton entreprise.

Bonne chance