

# Le manuel d'utilisation du jeu Esprits Maths

Manuel réalisé par : Fredo\_L  
Site web : <http://www.lankhor.net>  
E-mail : [fred@lankhor.net](mailto:fred@lankhor.net)

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

# CHARGEMENT DU JEU

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

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

Les six planètes de la galaxie d'Andromédia sont attaquées par les troupes d'Annarkhis la Noire qui sabotent le Grand Calculateur d'Euclidia servant à la défense de cette galaxie. Ta mission est de corriger les résultats erronés fournis par l'ordinateur afin de repousser les envahisseurs.

Durant tout le jeu, il te faudra cliquer (c'est à dire appuyer sur l'un des boutons de la souris) lorsque tu verras apparaître une souris derrière un hublot, agitant les oreilles d'impatience !

Durant les épreuves, le pourcentage affiché sur l'écran indique le taux de libération de la planète en cours.

De même, tu pourras revenir au Grand Calculateur en appuyant sur le bouton marqué Sortie.

L'ordinateur te demande ton prénom au départ. Clique sur les lettres pour les faire défiler (avec le bouton gauche pour aller dans le sens de l'alphabet, avec le bouton droit pour aller en sens inverse), puis sur Sortie pour continuer le jeu.

Tu te retrouves ensuite devant le Grand Calculateur d'Euclidia (planète mère de la galaxie). Tu peux utiliser tous les boutons ou interrupteurs de la machine.

En haut à gauche, tu trouveras six cartes magnétiques donnant accès aux six domaines dans lesquels ton aide est requise. Il suffit de cliquer sur une de ces cartes et de répondre affirmativement à la question du Grand Calculateur pour pouvoir exercer tes talents dans le domaine sélectionné.

Au dessous, une autre série de trois cartes : la première à gauche sert à Sauvegarder sur la disquette de jeu ou sur une autre (non protégée en écriture) le jeu en cours (pour ne pas avoir à tout recommencer la fois suivante). La deuxième sert à Charger un jeu sauvegardé au préalable. La dernière est utilisée pour Abandonner le jeu en cours.

En bas, au centre, se trouve l'écran de transmission de l'ordinateur. C'est ici que le Grand Calculateur affiche ses messages. Clique sur Oui pour accepter la proposition faite (ou sur Non pour la refuser). Le principe est le même pour toutes les propositions faites en cours de jeu.

voici les six domaines demandant ton aide :

### **La connexion interplanétaire :**

nous devons envoyer un message urgent sur Sélénia et sur Ictarius. Mais les heures sur ces planètes sont différentes de celle d'Euclidia et varient en fonction de la position de notre galaxie dans l'espace.

Calcule l'heure de chaque planète en fonction de celle indiquée en haut de l'écran et des écarts donnés pour Sélénia et Ictarius. Il suffit de prendre avec la souris le chiffre voulu (ou le H pour heure) sur le clavier du bas et de le placer dans la case sélectionnée. Le bouton Effacer sert à corriger une erreur.

Tu enverras ensuite le message en appuyant sur le bouton Tester.

### **Le labyrinthe multiplicateur :**

tu viens de pénétrer dans une base ennemie, véritable labyrinthe de couloirs métalliques, protégés par des portes à fermeture codée. Le code d'ouverture est très simple à trouver : il faut multiplier le nombre que tu possède (au départ, c'est 1) par le chiffre inscrit sur le mur du couloir dans lequel tu te trouves.

Tu dois prendre le chiffre voulu avec la souris et le poser dans la case sélectionnée. Ouvre ensuite la porte en enfonçant le bouton Tester.

### **Le calculateur du canon laser :**

les ennemis ont attaqué ! Mais le Grand Calculateur qui s'occupe de notre canon laser étant défaillant, il nous fournit une direction de visée (la hausse) fautive.

Elle est inscrite en haut de l'écran. La hausse juste est écrite en dessous. A toi de trouver l'opération idéale pour aboutir au résultat juste en partant des données fournies par l'ordinateur. Il y a parfois plusieurs solutions pour y arriver. Si tu trouves la solution idéale, tu gagnes un bonus en pourcentage. Clique sur les chiffres et les signes opératoires pour calculer la hausse. Le bouton Eff sert à corriger une erreur. Utilise ensuite le canon grâce au bouton Tester.

### **La transaction interplanétaire :**

durant les moments d'accalmie dans notre guerre, nous faisons du commerce entre les six planètes.

Mais certains marchands ne sont pas très honnêtes et tentent de nous tromper sur les quantités de marchandise fournies.

Calcule la bonne quantité à partir de l'opération donnée et indique nous le résultat dans l'unité demandée.

Tu peux choisir, grâce à l'un des trois boutons du haut, l'unité désirée (poids, longueur ou capacité). Pour donner la réponse, utilise le clavier numérique du bas avec la souris. Efface tes erreurs avec le bouton Ef. Le bouton marqué d'un ? te rappelle les relations entre les unités sur notre planète.

Tu pourras enfin acheter en appuyant sur le bouton Tester.

### **L'exploration du vaisseau :**

tu viens de découvrir un vaisseau spatial ennemi. Il est encore occupé et prêt à partir. Ouvre le sas de sécurité et explore rapidement ce vaisseau. Tu connais le code d'ouverture (inscrit au milieu de l'écran).

Mais tu dois, à l'aide des nombres fournis, former une opération permettant de calculer ce code.

Choisis le nombre voulu avec la souris et pose le dans la case correspondante. N'oublie pas le signe opératoire (+, -, ...) !

Ouvre ensuite le sas grâce au bouton Tester.

### **La console de jeux :**

enfin un peu de répit ! Trois jeux sont à ta disposition.

Tu peux les choisir en appuyant sur l'un des boutons du haut.

le défilement chiffré : des chiffres défilent sur un petit écran. Tu dois stopper ce défilement en appuyant sur la souris quand le chiffre demandé apparaît.

le tirage aléatoire : l'ordinateur choisit un nombre auquel il applique une suite d'opérations, puis il te fournit le résultat obtenu. A toi de deviner le nombre de départ en l'écrivant avec le clavier du bas. Appuie ensuite sur Tester (ou Ef pour corriger). Je t'aide un peu : il suffit de faire (en sens inverse) l'opposé des opérations réalisées par l'ordinateur (multiplier s'il a divisé, ...).

le multiple du futur : désigne avec la souris le multiple du chiffre proposé par l'ordinateur parmi les cinq propositions affichées.

Bonne chance

et merci pour ton aide dans notre lutte contre les armées d'annarkhis la Noire.