

Le manuel d'utilisation du jeu Alcantor

Manuel réalisé par : Frédéric LETELLIER

Site web : <http://www.lankhor.net>

E-mail : frederic@letellier.org

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

ALCANTOR



ALCANTOR

NOTICE D'UTILISATION

CHARGEMENT DU JEU

Insérer la disquette d'ALCANTOR dans l'ordinateur éteint, puis allumer la machine.

Cliquer deux fois sur l'icône
« ALCANTOR.PRG »

Le but du jeu

est de permettre au héros, ALCANTOR, de gagner suffisamment d'argent afin d'acheter les sorts magiques lui permettant de retrouver son apparence humaine. Pour y arriver, il faut résoudre les épreuves proposées. Au nombre de onze, elles font appel à l'observation, à la logique, la mémoire, l'intelligence. La notion de temps, les connaissances en grammaire, vocabulaire ou en calcul.

Deux niveaux de difficulté sont proposés :
avant le CM1 et à partir de celui-ci.
Le choix s'effectue au début de jeu.

Pour déplacer ALCANTOR, il suffit de désigner avec la souris l'endroit désiré dans le couloir pour qu'il s'y rende. Lorsqu'il se trouve dans une porte, un clic souris sur le parchemin au sol renseigne sur le nom de l'épreuve proposée. **Pour faire entrer le personnage par la porte**, il faut cliquer sur la case ornée de deux clefs située dans la partie inférieure droite de l'écran.

A côté de cette case se trouvent trois autres options : la case marquée **Fin** permet de terminer le jeu. Celle possédant une disquette avec une flèche vers le bas autorise la **sauvegarde** de l'état actuel du jeu. La case ornée d'une disquette avec une flèche vers le haut permet de recharger une partie sauvegardée (et évite ainsi de recommencer l'aventure depuis le début).

Dans les couloirs du château se trouvent **trois boutiques permettant l'achat de sorts magiques** rendant à ALCANTOR une partie de son corps humain. Le prix de chaque partie est indiqué dessous. Lorsque l'enfant possède une partie, celle-ci est signalée par un anneau sur son dessin. De même, dans l'écran principal, elle est symbolisée par une bougie allumée dans l'une des six cases situées dans la partie inférieure gauche. Le nombre de pièces d'or possédées par l'enfant est toujours rappelé sur l'écran, quel que soit l'endroit où il se trouve.

Quelle que soit **l'épreuve en cours**, il est toujours possible de la quitter afin de passer à une autre par l'appui sur la boîte Sortie.

D'une manière générale, il faut appuyer sur un bouton de la souris lorsqu'une souris impatiente apparaît à l'écran.

De même, dans une épreuve, l'appui sur la case Tester juge la validité de la réponse. L'appui sur la case Erreur efface tout (après confirmation).

Dans chaque épreuve, la solution est fournie après trois erreurs. Lorsqu'ALCANTOR a retrouvé son apparence humaine, il peut quitter le château par la grille se trouvant dans les couloirs.

De temps en temps, on trouve **des parchemins dans des niches creusées dans les murs**. Un clic souris sur ces parchemins donne accès à plusieurs jeux pouvant rapporter quelques pièces d'or. Il suffit d'appuyer sur le bouton droit de la souris pour revenir dans les couloirs du château.

N'hésitez pas à en abuser !

== LES ONZE EPREUVES ==

- **Les lettres invisibles** : une liste de mots dans lesquels manque le même groupe de lettres. Prendre ces lettres dans l'alphabet dessiné et les placer sur la pierre vide du haut de l'écran.
- **Le sablier de Chronos** : épreuve se jouant sur la notion de temps : cliquer sur la souris après qu'un temps demandé se soit écoulé, indiquer combien de temps s'est écoulé entre deux signaux sonores, donner la bonne réponse à une opération portant sur le temps.
- **Les codes maléfiques** : plusieurs mots codés par des dessins apparaissent : à l'aide d'un mot fourni et du thème commun à la série de mots, il faut les découvrir. Prendre la lettre découverte avec la souris (un appui sur le bouton droit de la souris rappelle la dernière lettre choisie), et la poser dans la case correspondant à sa place dans le mot.
- **Les textes d'Ascarbal** : épreuve portant sur la vitesse de lecture et la compréhension du texte lu. Un texte affiché s'efface progressivement, puis l'enfant doit répondre à une série de questions portant sur ce texte en cliquant sur Vrai ou Faux.
- **Le calcul infernal** : trouver le mot codé par des opérations. Chaque résultat donne la position de la lettre dans l'alphabet. Prendre cette lettre avec la souris et la poser dans la case correspondante en haut de l'écran.

- **Les grilles diaboliques** : remplir les grilles proposées avec les 4 figurines situées en haut à droite de l'écran en évitant qu'une même figurine se trouve dans deux cases se touchant (par un côté ou un angle). Prendre la figurine à la souris et la poser dans la case souhaitée. La pierre marquée Case vide la case désignée ensuite. Celle marquée Grille les vide toutes.
- **Le grimoire satanique** : retrouver un mot dont les lettres ont été mélangées. Prendre à la souris la lettre voulue dans les cases du haut et la placer à l'endroit souhaité dans les cases du bas de façon à retrouver le mot codé.
- **Le transfuge du démon** : six dessins s'affichent en déplacement. Au bout d'un instant, une nouvelle série de dessins apparaît. Il faut désigner à la souris le dessin identique dans les deux séries.
- **L'opération ensorcelée** : trouver les deux nombres permettant de résoudre une opération dont seuls le signe et le résultat sont fournis. Prendre le nombre choisi avec la souris et la poser à l'endroit souhaité.
- **La revue de l'enfer** : un premier dessin est proposé. Il faut le montrer dans la collection affichée en bas de l'écran. Puis un deuxième apparaît. Il faut montrer dans l'ordre le premier, puis le deuxième. Et ainsi de suite jusqu'à la première erreur.
- **Les suites démoniaques** : une série de 4 mots ayant un point commun s'affiche en haut à l'écran. Il faut choisir dans une autre série (en bas de l'écran) le mot ayant un rapport avec la série du haut.