

Aventure musicale

**La tablette magistrale
du rythme**

A graphic with a torn-edge paper effect. The background is a desert landscape with several pyramids under a hazy sky. In the foreground, a small, dark, rectangular stone tablet with some markings is visible. The text 'La tablette magistrale du rythme' is written in a bold, yellow, 3D-style font across the top of the graphic.

Manuel d'instructions

© Tom Ansuini Productions – 2012

Contrôles essentiels

W : Pour avancer.

D : Pour marcher vers la droite.

A : Pour marcher vers la gauche.

S : Pour reculer.

Q : Pour regarder vers la gauche.

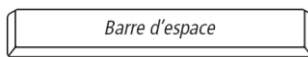
E : Pour regarder vers la droite.

ATTENTION : Lorsque tu vois un panneau avec du texte sur l'écran, lis bien les informations avant de continuer et appuie sur la touche « ENTRÉE » pour le faire disparaître. Aussi, lorsque tu démarre une question, n'essaie-pas de partir avant avoir terminé, sinon tu risques de boguer ta partie !

N'UTILISE PAS LES FLÈCHES POUR MARCHER, car cela peut causer certains panneaux de texte à rester affichés à l'écran.



Pour courir. Tu dois courir et ensuite sauter pour arriver à traverser certains pièges dans le jeu.



Pour sauter. Il y a des places où tu dois sauter sur certains objets pour grimper d'un niveau à un autre.



Pour marcher en petit bonhomme. Utilise cette touche pour entrer dans des petits passages ou pour passer en-dessous de quelque chose ou pour te libérer si tu es pris dans quelque chose.



Pour utiliser ou porter un des objets spéciaux que tu trouves dans le jeu.

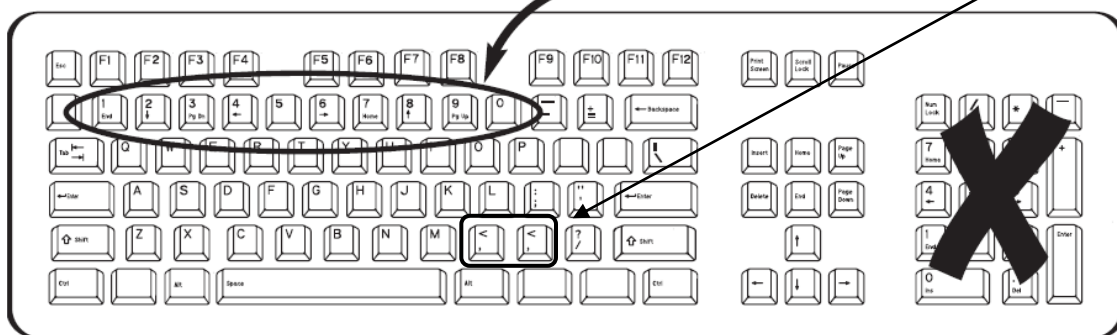


Pour mettre le jeu en mode de pause et ouvrir le menu d'options.

Attention !!!

Les touches « , » et « . » servent à monter et à descendre la luminosité de ton écran.

Tout au long du jeu, lorsque tu dois rentrer des chiffres, utilise uniquement les touches de ton clavier situées au-dessus des lettres.



0 : pour serrer un objet que tu as dans tes mains. **Attention** : tu ne peux pas serrer un objet s'il est en mode rapproché. Exemple : lorsque tu as une carte dans ta main droite, appuie le bouton droit de ta souris pour basculer entre le mode rapproché et le mode régulier.

1 – 2 – 3 : pour placer un des objets trouvés (cartes, cailloux, etc) dans ta main droite.

La session d'entraînement

Tu dois compléter la session d'entraînement avant de commencer ton aventure. C'est là que tu maîtriseras les contrôles pour bien faire marcher, courir et grimper ton bonhomme dans le monde virtuel du jeu. Lorsque tu termines la session d'entraînement, tu recevras un code de 5 chiffres. Utilise ce code pour ouvrir le premier chapitre de ton aventure. Assure-toi également d'avoir imprimé le carnet de l'aventurier, car tu en auras besoin pour y inscrire les informations musicales que tu retrouveras au long de ton aventure.

Ta partie sera sauvegardée à chaque fois que tu termines un niveau d'un chapitre. Un message apparaîtra à l'écran pour t'informer lorsque ta partie a été sauvegardée. Tu peux recommencer ton aventure à partir d'une partie sauvegardée lorsque tu es dans le menu des options (*accessible de la page de démarrage ou dans le jeu en appuyant sur la touche « échappe »*).



Code pour ouvrir le premier chapitre

--	--	--	--	--	--

Bonne chance !

**Que tes connaissances des notions
rythmiques soient vraies!**