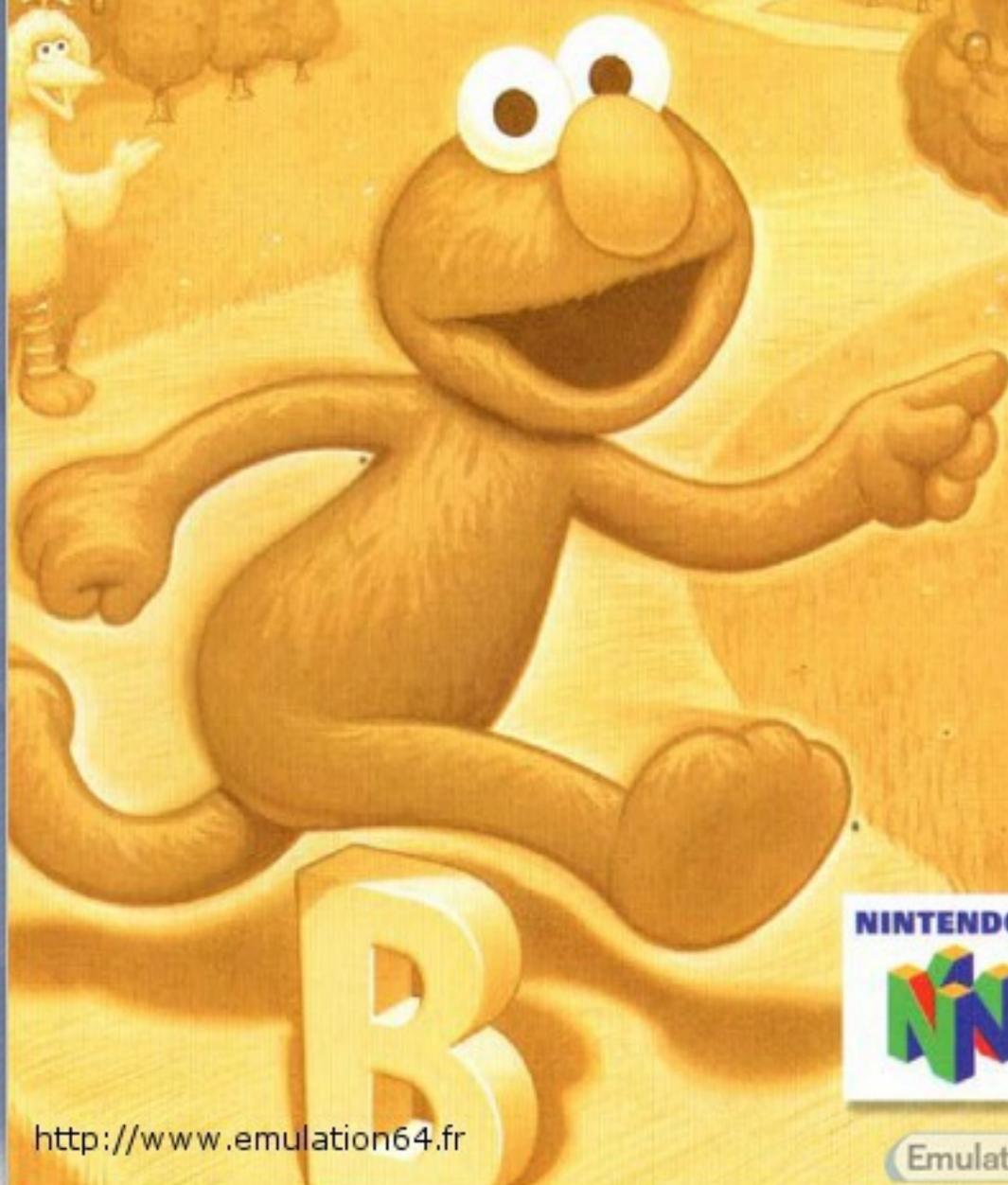


INSTRUCTION BOOKLET

Traduit en Français par BFrancois

Elmo's Letter Adventure™



<http://www.emulation64.fr>

Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| MESSAGE POUR LES PARENTS | 3 |
| INTRODUCTION | 4 |
| COMMENCER A JOUER | 5 |
| LA MANETTE N64 | 6 |
| LE STICK ANALOGIQUE | 7 |
| LES COMMANDES | 9 |
| LE BUT DU JEU | 10 |
| PRENDRE DES DECISIONS | 11 |
| SESAME STREET | 12 |
| CHOIX DU NIVEAU DE DIFFICULTE | 13 |
| LES MONDES | 14 |
| LE MONDE BONUS | 16 |
| DEROULEMENT DU JEU | 17 |



MESSAGE POUR LES PARENTS

Chers parents,

Depuis plus de trente ans, Children's Television Workshop et notre série phare, Sesame Street, éduquent et divertissent les enfants du monde entier.

Nous nous engageons à offrir des expériences d'apprentissage éducatif de haute qualité aux enfants et aux parents grâce à une variété de médias, y compris les technologies interactives.

Le jeu Elmo's Number Journey sur Nintendo 64 a été conçu pour offrir aux enfants une expérience d'apprentissage à la fois divertissante et interactive.

Dans Elmo's Letter Adventure, Elmo et votre enfant partent à l'aventure dans trois mondes fantastiques.

En chemin, ils rencontrent des amis Muppet de Sesame Street qui les font participer à une recherche interactive de nombres.

Avec trois niveaux de difficulté, le jeu peut évoluer avec votre enfant.

Conformément à notre mission, CTW développe continuellement de nouvelles façons d'attirer les enfants et de les aider à apprendre.

Nous espérons sincèrement que vous et votre enfant apprécierez Elmo's Number Journey et vivrez une expérience interactive enrichissante.

Cordialement,

Lisa Medoff

Directrice de Recherche

Interactive Technologies Children's Television Workshop



INTRODUCTION

Sesame Street est l'émission de télévision préférée des enfants et des parents depuis plus de 30 ans.

Aujourd'hui, Elmo et ses amis de Sesame Street font une apparition spéciale sur la console Nintendo 64 dans un jeu solo facile à utiliser. Le jeu aide les enfants d'âge préscolaire à reconnaître les lettres et en orthographe de base en se promenant dans les différents mondes et environnements.

Chacun des trois mondes du jeu se compose de deux environnements de jeu et d'un monde bonus.



COMMENCER A JOUER

Beaucoup d'entre vous possèdent déjà une console Nintendo 64 chez eux. Pour ceux qui découvrent la Nintendo 64, installez la console conformément aux instructions du manuel d'instructions.

La Nintendo 64 doit être éteinte avant d'insérer ou de retirer le Jeu Elmo's Letter Adventure.

Insérez doucement la cartouche de jeu avec votre main, branchez la manette de jeu et allumez la Nintendo 64.

Une fois la console allumée, le jeu commence automatiquement.

Vous avez démarré le programme avec succès.

Ce jeu utilise la mémoire de la cartouche et n'utilise donc pas de carte mémoire.

Le jeu commence par une série de logos suivis de l'écran titre.

Après ces logos, appuyez sur le Bouton Start et choisissez ensuite le niveau de difficulté.

Le niveau de difficulté peut être modifié à tout moment sur Sesame Street en accédant à l'écran de sélection de niveau.

Le jeu commence sur Sesame Street, la plaque tournante du jeu.

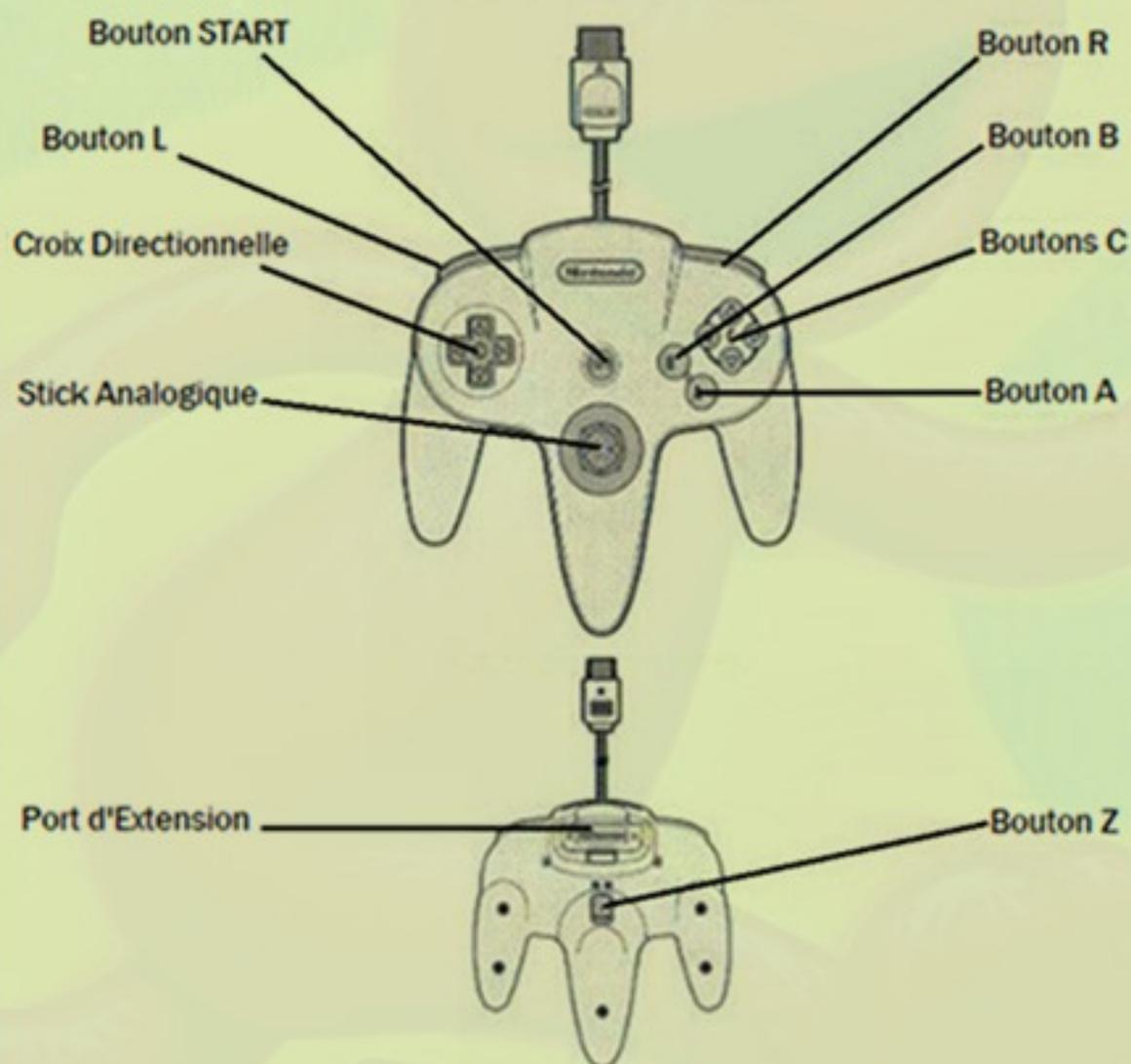
Elmo marche dans la rue, rencontre ses amis et peut choisir d'aller dans leurs mondes et de jouer au jeu.



LA MANETTE N64

Utilisez la Croix Directionnelle pour diriger Elmo :

- Haut : Avancer
- Droite : Tourner à droite
- Gauche : Tourner à gauche
- Bas : Se retourner

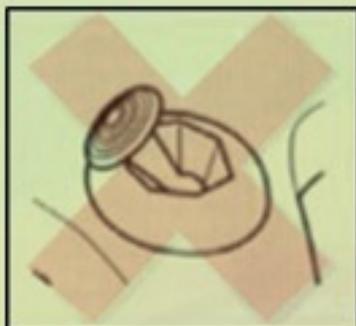


LE STICK ANALOGIQUE

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.

Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.



Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.



LE STICK ANALOGIQUE

Votre manette Nintendo 64 est équipée d'un Stick Analogique qui peut être utilisé pour contrôler Elmo.

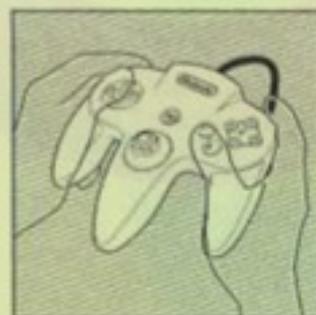
Ce Stick est plus sensible que la Croix Directionnelle et offre un contrôle plus précis d'Elmo à travers les environnements de jeu.

Dans ce manuel, toutes les commandes d'Elmo utilisent la Croix Directionnelle, mais vous pouvez utiliser le Stick Analogique pour diriger Elmo.

Remarques

Les enfants plus jeunes peuvent avoir des difficultés à utiliser le Stick Analogique, il est donc recommandé aux utilisateurs avancés uniquement. Cependant, les parents peuvent apprendre à l'enfant à utiliser ce Stick.

Lorsque vous jouez au jeu avec du Stick Analogique, il est recommandé d'utiliser les positions des mains indiquées sur les schémas ci dessous. Cela vous permettra d'utiliser le Stick Analogique facilement avec le pouce gauche.



La vitesse de déplacement d'Elmo dépendra de la force exercée sur le Stick Analogique.

En appuyant légèrement sur le Stick, Elmo se déplacera lentement, tandis qu'en appuyant complètement sur le Stick, Elmo se déplacera plus rapidement.

COMMANDES

Sélectionner

En utilisant les boutons d'action, le joueur fait une sélection (appuyez sur l'un des boutons d'action ronds pour faire une sélection ou lorsque vous êtes invité à le faire).

Les Boutons A et B, ainsi que tous les Boutons C sont des boutons d'action.

Contrôle du Jeu

Vous pouvez mettre le jeu en pause lorsque vous appuyez sur le Bouton Start.

Vous avez la possibilité de retourner à Sesame Street pendant que le jeu est en pause.

LE BUT DU JEU

Elmo's Letter Adventure a pour objectif d'aider les enfants à reconnaître les lettres et en orthographe de base.

Le jeu encourage votre enfant à explorer des mondes imaginaires remplis de défis amusants.

Ce jeu crée un sentiment positif pour l'enfant grâce à l'apprentissage et en fournissant un jeu de style arcade sur la Nintendo 64, tout comme les jeux des "grands enfants".

Le jeu se compose de :

- Un écran d'introduction permettant de choisir le niveau de difficulté.
- La rue Sesame Street.
- Trois mondes contenant 2 environnements : Big Bird's Farm, Grover in Outer Space, et Ernie's Underwater World.
- Les mondes Bonus.

Elmo est le joueur du jeu qui est invité à visiter les différents mondes. Lorsque l'enfant récupère assez de lettres dans l'univers du jeu (12 dans le niveau facile, 16 dans le niveau moyen et 20 dans le niveau difficile), il est automatiquement transporté dans le monde Bonus où il apprendra à résoudre des puzzles de mots.

PRENDRE DES DECISIONS

À certains moments du jeu, une fenêtre contextuelle de la manette apparaîtra et aidera l'enfant dans le processus de prise de décision. Parfois, un personnage fera référence à la manette et la fenêtre contextuelle de la manette apparaîtra dans le coin inférieur gauche, auquel cas des boutons spécifiques du contrôleur s'allumeront sur le pop-up pour montrer à l'enfant sur quel bouton appuyer.

Tout au long du jeu, Elmo ou le personnage hôte donne au joueur des instructions verbales sur la façon de procéder et l'enfant sera invité à répondre.

Les prises de décision se produisent dans les conditions suivantes :

- Lorsque le joueur appuie sur le Bouton Start pour revenir à Sesame Street.
- Lorsque le joueur décide de rendre visite à un personnage de Sesame Street.
- Lorsque le joueur décide de rejoindre un personnage hôte dans un monde du jeu ou de rester sur Sesame Street



L'enfant aura la possibilité de passer certains dialogues (les instructions ne peuvent pas être passées).

Pour cela, il devra appuyer sur un Bouton d'action.

SESAME STREET

Le jeu commence avec Elmo debout sur Sesame Street.

À droite d'Elmo, tout au bout de Sesame Street, se trouve un panneau d'affichage représentant les niveaux de difficulté susceptibles d'être modifiés au cours de la partie.

Si l'enfant souhaite rester sur Sesame Street, il pourra déplacer Elmo à l'aide du Stick Analogique ou de la Croix Directionnelle.

Sur Sesame Street, Elmo rencontrera ses amis : Big Bird, Grover, et Ernies.

Lorsqu'Elmo rencontre un personnage de Sesame Street, le personnage entame automatiquement une conversation avec Elmo.



Chaque personnage invite Elmo à visiter son monde.

L'enfant est informé qu'il peut entrer dans le monde en appuyant sur l'un des boutons clignotants de la manette.

Lorsque l'enfant décide de sélectionner un monde, il est transporté dans le premier des deux environnements du monde.

L'enfant doit toujours retourner à Sesame Street pour sélectionner le monde qu'il veut visiter par la suite.

CHOIX DU NIVEAU DE DIFFICULTE

Avant le début du jeu, Elmo demande à l'enfant de sélectionner un niveau de difficulté.

Appuyez sur Gauche ou Droite de la Croix Directionnelle pour sélectionner facile, moyen ou difficile.

Appuyez sur un des Boutons d'action pour valider le niveau de difficulté et commencer la partie.

Si aucune sélection n'est faite après quelques secondes, le jeu démarrera automatiquement au niveau où se trouve Elmo.

- **Facile (Easy) :**

Les cibles sont présentées par des lettres majuscules.

12 lettres correctes sont nécessaires pour aller dans le monde Bonus.

6 lettres incorrectes sont autorisées avant de devoir recommencer.

- **Moyen (Medium) :**

Les cibles sont présentées par des lettres majuscules et minuscules.

16 lettres correctes sont nécessaires pour aller dans le monde Bonus.

4 lettres incorrectes sont autorisées avant de devoir recommencer.

- **Difficile (Hard) :**

Les cibles sont présentées par des lettres contraires.

20 lettres correctes sont nécessaires pour aller dans le monde Bonus.

2 lettres incorrectes sont autorisées avant de devoir recommencer.

Une fois le niveau de difficulté sélectionné, le joueur peut monter et descendre Sesame Street pour sélectionner l'un des mondes qu'il souhaite explorer.

Une fois dans un monde de jeu, l'enfant verra la barre d'état en bas de l'écran avec la lettre cible.

Si l'enfant joue au niveau facile, il devra trouver 12 lettres correctes et pourra sélectionner six mauvaises lettres avant d'être invité à recommencer.

Au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente, l'enfant devra trouver plus de lettres correctes et devra faire moins d'erreur.

LES MONDES

- **The Farm :**

Personnage : Big Bird
 Environnement 1 : Vegetable Garden
 Environnement 2 : Apple Orchard
 Lettres : A, J, X, N, O, B, F, R

- **Outer Space :**

Personnage : Grover
 Environnement 1 : Alphabet Planet
 Environnement 2 : Space Flight
 Nombres : G, H, Y, U, L, C, M, S, W

- **Underwater World :**

Personnage : Ernie
 Environnement 1 : Aqua Shoot
 Environnement 2 : Mermaid Manor
 Nombres : E, D, K, I, Q, Z, V, R, T

Dans chaque monde du jeu, le personnage hôte définit des objectifs. Les zones d'un monde se concentrent sur l'exploration, le mouvement et la reconnaissance des lettres.

Le personnage hôte accueille Elmo dans son monde et donne des instructions sur ce qu'il faut trouver.

Dans la partie inférieure de l'écran se trouve la barre d'état qui affiche la lettre cible, ainsi que des boules qui seront remplies avec les lettres correctes au fur et à mesure qu'elles sont sélectionnées, et des "X" lorsqu'une mauvaise lettre est sélectionnée.

En raison de la génération aléatoire des lettres, il n'est pas possible de connaître toutes les bonnes réponses.

Elmo doit parcourir les deux environnements afin d'obtenir la quantité de lettres nécessaires pour accéder au monde Bonus.

À la fin du deuxième environnement, si vous n'avez pas assez de lettres correctes, Elmo retournera dans le premier environnement pour finir de les collecter.

Si vous faites trop d'erreurs, Elmo aura la possibilité de retourner à Sesame Street pour recommencer.

LES MONDES



Le joueur déplace Elmo dans le monde en appuyant sur Haut, Gauche ou Droite sur la Croix Directionnelle.

Si l'enfant passe à côté d'une lettre sans la sélectionner puis change d'avis, il pourra faire demi-tour en appuyant sur Bas.

Elmo peut parcourir chaque environnement tant que le joueur le souhaite jusqu'à ce que tous les lettres cibles soient collectées ou que la distance parcourue soit égale à deux fois le parcours du jeu.

Elmo passe ensuite automatiquement au monde Bonus si tous les lettres cibles ont été trouvées ou au niveau de jeu suivant s'il reste des lettres cibles à acquérir.

LE MONDE BONUS

Le monde Bonus offre un défi d'apprentissage amusant pour l'enfant. Ici, la barre d'état affiche un mot accompagné d'une image qui le représente.

La première lettre du mot est manquante.

L'enfant aide Elmo à trouver la lettre manquante en le déplaçant dans le monde à l'aide de la Croix Directionnelle et en sélectionnant la bonne lettre en appuyant sur l'un des boutons d'action, afin qu'elle complète le mot.

Si une lettre incorrecte est sélectionnée, un "X" apparaît dans la barre d'état et le joueur est invité à réessayer.

Si la lettre correcte est sélectionnée, elle apparaît dans la barre d'état et le mot entier s'affiche.

Une fois le premier mot correctement orthographié, l'écran effectuera un zoom arrière.

L'écran réapparaît avec une nouvelle image et un nouveau mot partiellement orthographié dans la barre d'état.

L'enfant doit orthographier trois mots avant de retourner à Sesame Street et choisir un autre monde.

Au niveau facile, l'enfant doit résoudre des puzzles de mots de trois lettres.

Dans les niveaux moyen et difficile, l'enfant doit résoudre des puzzles de mots de quatre lettres.

Les mots du monde bonus utilisent toutes les lettres de l'alphabet comme lettres de départ à l'exception de O, U, X et Z.

DEROULEMENT DU JEU

Après l'écran titre et le choix du niveau de difficulté, Elmo se retrouve sur Sesame Street.

L'enfant fait monter et descendre Elmo dans Sesame Street en appuyant sur Gauche et Droite sur la Croix Directionnelle.

Elmo peut voir chacun des personnages hôtes (Big Bird, Grover, et Ernie) et peut en choisir un en se tenant à côté de lui.

Par exemple, si l'enfant veut qu'Elmo rende visite à Big Bird, il faudra qu'il s'arrête près de Big Bird.

Big Bird demandera alors à Elmo s'il veut visiter son monde.

Ensuite, si le joueur appuie sur le bouton d'action, il se rendra dans le monde Big Bird's Farm.

Une fois dans Big Bird's Farm, Big Bird dit à Elmo qu'il doit trouver une lettre spécifique (par exemple, si l'enfant est dans le niveau facile, il devra trouver 12 fois la même lettre).

La barre d'état est visible en bas de l'écran pendant que l'enfant joue au jeu.

Big Bird dit à Elmo qu'il doit collecter toutes les lettres H.

L'enfant déplace Elmo dans le potager en utilisant Haut, Gauche et Droite de la Croix Directionnelle, en attrapant tous les H en appuyant sur le bouton action.

Les lettres correctes seront affichées dans la barre d'état.

Lorsqu'Elmo attrape la bonne lettre, la lettre disparaît du monde et apparaît dans la barre d'état.

De plus, un effet sonore "correct" se produit et Elmo donne au joueur un retour audio positif.

Lorsqu'une mauvaise lettre est sélectionnée, un "X" apparaît sur le côté droit de la barre d'état.

Si l'enfant rate une lettre et veut se retourner pour sélectionner cette lettre, il pourra appuyer sur Bas pour faire demi-tour.



DEROULEMENT DU JEU

Lorsque le joueur termine le premier environnement, il passe au second environnement, Apple Orchard.

Le joueur voit le nombre restant de balles vides dans la barre d'état qu'il doit remplir, il continue donc à descendre Big Bird's Apple Orchard.

Une fois que le joueur a correctement rempli toutes les boules vides dans la barre d'état, Elmo s'arrête net dans l'environnement et est envoyé directement dans le monde Bonus.

Si le joueur sélectionne trop de lettres incorrectes, la barre d'état affichera tous les "X" et il sera demandé au joueur s'il souhaite continuer dans ce monde ou retourner à Sesame Street.

Dans le monde Bonus, le joueur doit résoudre avec succès des puzzles de mots.

Par exemple, l'enfant voit une image d'un chat.

Dans la barre d'état, le texte suivant apparaît "_at".

Le joueur doit trouver "C" dans le monde afin de réussir le puzzle.

Une fois le monde Bonus terminé avec succès, le joueur est félicité par les personnages de Sesame Street, puis est ramené à Sesame Street.

Le joueur recommence à explorer Sesame Street et peut sélectionner un autre monde.

Le jeu reprends alors comme au départ.