CHEAT SHEET LINGUAGGIO ISU

Il linguaggio Isu è descritto come l'antenato delle lingue Indo-Europee e, in quanto tale, condivide con esse regole grammaticali e costruzioni delle frasi.

PRONOMI PERSONALI

1° Singolare - Io:	1° Plurale - Noi:
2° Singolare - Tu : ?	2° Plurale - Voi:
3° Singolare - Egli/Ella/Esso: ???	3° Plurale - Essi:

VERBI

Il verbo **essere** viene sempre posizionato come suffisso in fondo al proprio complemento predicativo che può essere un nome o un aggettivo.

Tempo presente:	Tempo passato:

. *Esempio: Essi sono sospettosi =*

Non abbiamo esempi del verbo **avere.**

Per quel che riguarda gli altri verbi, possono essere riconosciuti all'interno di una frase grazie ai loro suffissi. Questi suffissi cambiano in base al tempo verbale e alla persona.

- **Tempo infinito:** il tempo infinito si costruisce utilizzando il verbo senza suffissi seguito dalla particella
  . *Esempio: combattere/per combattere: :*

- **Participio passato**: il suffisso per questo tempo verbale è e non cambia mai. I verbi al participio passato, come succede in molte lingue, possono essere usati come aggettivi.
  . *Esempio: Nascosto:*

ACCESS THE ANIMUS

Disclaimer: queste regole sono state estrapolate dal testo che è stato fornito nel gioco e potrebbero contenere alcuni errori. Verranno aggiornate se e quando saranno disponibili nuove informazioni.

- **Presente indicativo:** possiamo estrapolare una vera e propria coniugazione in questo tempo verbale. Probabilmente vale anche per altri ma i file di testo forniti ne mostrano principalmente questo tempo verbale.

1° sing.		I	1° plurale		I
2° sing.	?	I	2° plurale		I
3° sing.		I	3° plurale		I

- **Presente progressivo:** Il presente progressivo è costruito usando il verbo al presente e aggiungendo la particella subito dopo.
  . *Esempio: il brillamento si sta avvicinando*

- **Passato remoto:** Non è possibile estrapolare l'intera coniugazione dai file di testo disponibili. Se il tempo presente è indicato dal suffisso I, il passato è evidenziato dal suffisso
  . *Esempio: Il sole brillò/brillava*

- **Passive Form**: La forma passiva nel suo tempo presente è costruita aggiungendo il suffisso I
  Allo stesso modo, la forma al passato funziona aggiungendo il suffisso
  . *Esempio: E' disfatto:*
  E' stato fatto:

Di regola, i verbi coniugati contengono tutte le informazioni necessarie per capirne la persona a cui si riferiscono e il tempo verbale in cui sono coniugati. Ad esempio, il verbo "è fatto" mostra i caratteri indicanti la terza persona singolare - - coniugazione del tempo presente - I - e la forma passiva - .

Un'altra costruzione verbale passiva degna di nota è quella usata per "dovere" che corrisponde a . Per essere più precisi, questa parola si traduce con "È richiesto" e mostra il carattere singolare della terza persona, il tempo presente e la forma passiva. Ad esempio, la frase "Devono vedere" va riformulata in "È necessario che vedano" e come tale corrisponde a:
"+ I" (verbo al presente indicativo, terza persona plurale).
. *Esempio: Devono vedere:*

NEGAZIONE

Nella lingua Isu la negazione può essere espressa usando questa particella:

La negazione può essere utilizzata sia come carattere indipendente sia come prefisso per indicare il contrario della parola che segue.
. *Esempio: Guerra, non ribellione:*
Vero e falso:

Disclaimer: queste regole sono state estrapolate dal testo che è stato fornito nel gioco e potrebbero contenere alcuni errori. Verranno aggiornate se e quando saranno disponibili nuove informazioni.

CASI GRAMMATICALI

I casi grammaticali possono essere considerati come un modo per categorizzare nomi, pronomi, aggettivi e numeri in base alla loro funzione grammaticale all'interno di una frase.

In latino, ad esempio, si riconoscono 6 casi: nominativo, genitivo, dativo, accusativo, vocativo e ablativo. I casi grammaticali presenti nei testi Isu che sono stati forniti sono i seguenti:

-- Caso genitivo: usato per indicare una relazione attributiva di una parola nei confronti di un'altra, per specificare il significato della parola a cui si riferisce o il possesso. Nel linguaggio Isu viene indicato con il suffisso
Si trova solitamente di fronte alla parola a cui fa riferimento.
. *Esempio: Lago di lacrime*

- Caso ablativo: utilizzato per esprimere vari complementi come quello locativo, strumentale o temporale. In particolare, nella lingua Isu il caso ablativo può essere riconosciuto dal presenza dei suffissi o e può essere supportato da preposizioni.
. *Esempio: Nel lago*

- Caso accusativo: usato per indicare il complemento oggetto di un verbo transitivo. Nella lingua Isu può essere identificato dai due suffissi e
. *Esempio: Vedono schemi*
Richiediamo animali:

- Caso dativo: di solito indica l'oggetto indiretto di un verbo, ossia il destinatario del complemento oggetto. Nei documenti Isu, è utilizzato come dativo di fine, usato per denotare lo scopo o il fine di un'azione.
Il suffisso per questo caso è
. *Esempio: Lavorano per noi*

- Caso nominativo: usato per indicare il soggetto di un verbo. Il suffisso per questo caso al momento è incerto anche se i soggetti identificati nei testi disponibili spesso finivano con .

ALTRE REGOLE

1). Gli aggettivi vanno posizionati prima della parola a cui si riferiscono e con la stessa coniugazione. L'unica eccezione è rappresentata dai verbi al participio passato usati come aggettivi: in in questo caso la loro declinazione non segue quella della parola cui si riferiscono ma si mantiene il suffisso del participio passato .

. *Esempio: Per un futuro migliore:*
Verità nascosta:

Disclaimer: queste regole sono state estrapolate dal testo che è stato fornito nel gioco e potrebbero contenere alcuni errori. Verranno aggiornate se e quando saranno disponibili nuove informazioni.

2) Preposizioni ed alcuni avverbi sono sempre posizionati dopo la parola a cui si riferiscono. La tabella seguente ne contiene alcuni esempi:

Da	
Prima/di fronte	
Quando	
Contro	

Sopra	
In riguardo a	
Dove	
Come	

. *Esempre: Dall'interno:*

3) La congiunzione "E" può comparire in una frase sia come particella indipendente che come suffisso posizionato alla fine della seconda delle parole che connette, come funziona in latino.

. *Esempio: E il brillamento si avvicina:*

In guerra e in amore:

3) Il plurale di una parola può essere costruito aggiungendo il carattere alla fine della parola ma prima del suffisso che sta ad indicare il caso.

. *Esempio: Il calcolatore dei futuri:*

4) gli avverbi che devano da aggettivi possono essere riconosciuti in quanto terminano con

. *Esempio: Caldamente:*

NUMERI

I numeri sono sempre introdotti da un numero. Questo è molto importante perchè alcuni dei caratteri usati per i numeri possono essere trovati anche all'interno delle parole e quindi il punto indica che siamo di fronte ad un numero.

Nel linguaggio Isu sono presenti 16 caratteri usati come numeri che trovano una corrispondenza nel sistema numerico esadecimale.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Per esempio, il numero Isu corrisponde al numero esadecimale AF0.
Usando un convertitore online, è facile trasformare il numero esadecimale AF0 in un numero decimale e in quanto tale, verrà convertito in 2800.

Altro esampio: = hex370 = dec880

Disclaimer: queste regole sono state estrapolate dal testo che è stato fornito nel gioco e potrebbero contenere alcuni errori. Verranno aggiornate se e quando saranno disponibili nuove informazioni.