

AVENTURES EN 4 LANGUES

LE TRESOR DES RATS D'EGOUT

ALLEMAND ANGLAIS

ESPAGNOL

FRANÇAIS



TO8
TO9
TO9+

cedic/nathan

COLLEGES LOGICIELS NATHAN

Aventures en quatre langues

Le trésor des rats d'égout

The sewer rats' treasure

Der Schatz der Ratten

El tesoro de las ratas de alcantarilla

Scénario : Claire Touchard

Images : Bernard Colin

Yvette Fischer (Allemand)

Soledina Chanterreau (Espagnol)

Sommaire

LANCEMENT	5
PRESENTATION	6
Choix des langues	6
DEROULEMENT	8
Help (Aide)	9
Open your bag (Ouvre ton sac)	10
Autres options de la fenêtre des choix	11
Take the... (Prendre un objet)	11
Back to the picture (Retour image)	11
North, South, East, West (Nord, Sud, Est, Ouest)	11
UTILISATION	13

Couverture : Graphir
ISBN 2-7124-4106-0

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Copyright © CEDIC 1986
CEDIC, 6-10 boulevard Jourdan, 75014 - Paris
Tél : (1) 45 65 06 06

Lancement

Nanoréseau

Placer la disquette "Aventures" dans le lecteur **B**. Lancer le système au serveur. Mettre ensuite le poste de travail sous-tension et choisir l'option *Basic* (A) du menu principal. Le chargement et le lancement du logiciel sont alors automatiques.

Si le poste de travail est déjà sous *Basic*, on appelle le programme en tapant la commande :

RUN "DEPART" suivie de la touche **ENTREE**.

TO8 - TO9 - TO9+

Placer la disquette dans le lecteur. Au menu principal, choisir l'option de lancement automatique d'un programme (D).

Si le micro-ordinateur est déjà sous *Basic*, on appelle le programme en tapant la commande :

RUN "AUTO.BAT" suivie de la touche **ENTREE**.

Présentation

"Aventures en quatre langues" est un logiciel destiné à des élèves de deuxième et troisième année de langues vivantes (Anglais, Allemand, Espagnol). Il leur permet de pratiquer l'une de ces trois langues à travers un jeu d'aventure qui les contraindra à lire et à comprendre des textes simples soutenus par une illustration très riche.

Choix des langues

La structure du programme fait intervenir deux langues : la première est celle dans laquelle l'histoire sera racontée, la seconde est celle dans laquelle des aides seront fournies sous la forme de traduction des mots et expressions clefs. Théoriquement, le logiciel peut donc être exploité de 12 façons différentes correspondant aux 12 choix différents du couple "langue de narration-langue d'aide".

Un français étudiant l'anglais choisira donc l'anglais comme langue de narration et le français comme langue d'aide. On peut également imaginer qu'un élève français étudiant deux langues vivantes (anglais et espagnol) pourra choisir l'espagnol comme langue de narration et l'anglais comme langue d'aide, ce qui lui interdit le passage par la langue maternelle et peut constituer un exercice intéressant. Le choix du français comme langue de narration peut, pour un élève français, constituer un passage intéressant pour "résoudre" le problème posé par l'aventure ou pour vérifier a posteriori qu'il n'a pas commis de contresens.

Sur la page titre, on choisit d'abord la langue de narration nommée dans cette langue elle-même, puis la langue d'aide nommée dans la langue de narration à choisir parmi les trois autres. Ce principe sera toujours respecté dans le logiciel : tous les messages sont donnés dans la langue de narration. La langue d'aide n'apparaît que lors des demandes d'aide.

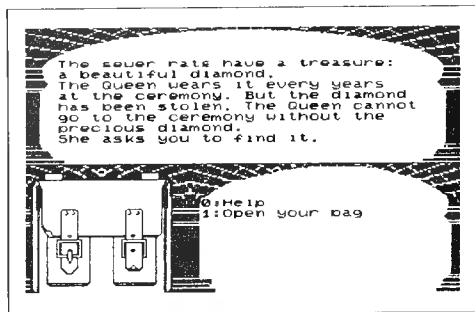
Dans la page titre, le choix des langues se fait en agissant sur les touches de déplacement horizontal et en validant ce choix par la touche **ENTREE**.

Déroulement

L'aventure se passe dans le labyrinthe des égouts où le héros recherche le diamant de la Reine. Cette aventure se déroule en plusieurs étapes et aboutit, suivant les décisions prises par l'utilisateur, à la victoire (le diamant est retrouvé) ou à l'échec (le héros meurt). Le héros dispose d'un sac dans lequel il pourra mettre les objets qu'il rencontrera dans sa quête. La plupart d'entre eux sont nécessaires à la réussite de son entreprise.

A chaque étape, deux écrans sont proposés : *une image* représentant le lieu de l'action et *une page dialogue* où ce lieu est décrit dans la langue de narration et où des choix de déplacement sont proposés.

Après le choix des langues, le premier écran proposé est un écran de dialogue qui présente la situation initiale et le but de l'aventure. Au cours du jeu, les écrans de dialogue alterneront avec les images, l'une décrivant l'autre dans la langue de narration.

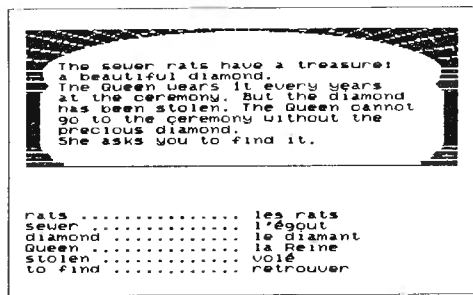


L'écran de dialogue comporte deux fenêtres où des textes sont inscrits. Les écrans présentés ici correspondent à l'anglais comme langue de narration et au français comme langue d'aide. Ils sont donnés à titre d'exemple.

La fenêtre supérieure décrit la situation présente. La fenêtre inférieure présente le menu des choix offerts. Ils sont repérés par des numéros et il suffit d'appuyer la touche correspondante du clavier pour en sélectionner un. Les deux premiers choix sont présentés systématiquement dans chaque écran de dialogue :

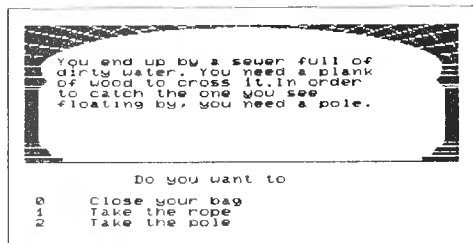
Help (Aide)

En appuyant sur 0, la partie inférieure de l'écran est remplacée par une liste de mots ou d'expressions, intervenant dans le texte de la fenêtre supérieure, accompagnés de leur traduction dans la langue d'aide. Après les avoir consultés, on appuie sur une touche quelconque pour retrouver la fenêtre des choix. Tant que l'on n'a pas pris de décision de déplacement, on peut rappeler les aides autant de fois que nécessaire



Open your bag (Ouvre ton sac)

En appuyant sur 1, apparaît le contenu du sac. Le sac étant vide au départ de l'action, on obtiendra, dans la langue de narration, le message "ton sac est vide". Dès que le sac n'est plus vide, la liste des objets qu'il contient s'affiche dans le bas de l'écran. Le joueur peut alors choisir de refermer son sac (option 0) ou de prendre l'un des objets qu'il contient en le désignant par son numéro.



Suivant la situation, le choix d'un objet du sac peut avoir deux conséquences :

1. L'apparition du message "Cet objet ne te sert à rien" exprimé dans la langue de narration.
2. Le retour à la fenêtre des choix.

En effet, certaines situations rencontrées dans le cours de l'aventure nécessitent que le joueur utilise un objet particulier. Le texte qui décrit cette situation l'y invite d'ailleurs d'une façon très explicite. A lui de le comprendre. Par exemple, dans l'une des pièces, il doit se servir de la

corde pour grimper ; dans une autre, il doit utiliser une perche pour attraper une planche qui flotte sur l'eau. Pour progresser dans la bonne direction, il doit donc choisir d'ouvrir son sac (option 0) puis sélectionner l'objet réclamé (corde ou perche). Tant qu'il ne fait pas ces choix, cette direction lui est interdite mais rien ne lui interdit d'en prendre une autre, par exemple en revenant sur ses pas.

Autres options de la fenêtre des choix

Take the ... (Prendre un objet)

Si un objet est présent dans la pièce où le joueur se trouve, l'option 2 lui offre de prendre cet objet qui se trouvera alors automatiquement ajouté à ceux qui se trouvent dans son sac.

Back to the picture (Retour image)

Cette option présente à nouveau l'image de la pièce où se trouve le joueur. En appuyant sur une touche quelconque, il revient à la page dialogue. Cette option permet par exemple de vérifier qu'un objet que l'on vient de prendre (option 2) a bien disparu de l'image. Elle permet aussi plus simplement de revoir l'image pour l'admirer ou y chercher un indice.

North, South, East, West (Nord, Sud, Est, Ouest)

Les quatre flèches de déplacement du curseur commandent les directions. Elles sont systématiquement présentées mais ne sont pas toutes accessibles suivant l'endroit concerné. Si la direction demandée n'est pas accessible, le message "impossible" s'affiche. Ce peut être parce qu'aucun couloir ne part dans cette direction ou que la direction demandée nécessite l'emploi d'un objet qu'il faut d'abord prendre dans

le sac (voir plus haut). Sur la plupart des images, la direction du Nord est indiquée par la lettre N et permet d'en déduire celles qui sont accessibles.

Lorsque le déplacement demandé est possible, on revient sur l'image afin de patienter, le temps que la machine charge en mémoire l'image suivante. Lorsque cette page est affichée, il suffit d'appuyer sur une touche quelconque pour obtenir la page dialogue.

Lorsque le joueur a atteint la dernière étape (réussite ou échec), il doit appuyer sur une touche de direction. Il est ensuite invité à reprendre ou à cesser. S'il reprend, il revient au menu des choix.

Utilisation

L'objectif du logiciel est simple et clair : il s'agit de faire lire un texte dans la langue étudiée. Ce chapitre tente de décrire quels sont les avantages spécifiques du logiciel dans le cadre de cet objectif pédagogique essentiel. Pour dégager ces spécificités, il suffit de comparer le logiciel aux techniques traditionnelles de la lecture sur papier.

Le logiciel intervient au niveau de la **motivation**. Le jeu présente un objectif simple : retrouver un diamant. Pour l'atteindre, il est **nécessaire** de comprendre ce qui est écrit sur l'écran. La **stratégie** n'est pas d'une grande complexité mais elle oblige à lire attentivement et à comprendre précisément ce que dit le texte. Le joueur s'en rendra compte immédiatement et il ne parviendra à résoudre son problème que lorsqu'il aura lu et compris. Il est très difficile avec un texte sur papier d'obtenir aussi facilement une motivation semblable.

On peut également comparer le logiciel avec une activité sur papier souvent pratiquée dans les classes de langues vivantes : les mots croisés qui introduisent incontestablement une motivation importante. Il est impossible de trouver un mot si l'on n'en comprend pas la définition. Là aussi, l'objectif déclaré fait naître la motivation. Mais là encore, le logiciel apporte une innovation qui lui donne un autre avantage : le **feed-back** (sans équivalent français) immédiat qui permet à l'élève de s'assurer, à chacune de ses actions, qu'il a bien compris.

Il convient maintenant d'attirer l'attention des enseignants sur les possibles exploitations des nombreuses et riches illustrations proposées par le logiciel. Pour cela, il faudra s'interroger sur la façon dont le logiciel peut provoquer l'expression orale. On peut par exemple, installer plusieurs élèves autour d'un même poste et leur demander de discuter entre eux (ou sous la conduite de l'enseignant) des images qu'ils voient et de faire toutes leurs observations sur la marche à suivre dans la langue qu'ils pratiquent.

On peut également répartir tous les élèves sur les postes du Nano-réseau et résoudre le problème ensemble en discutant collectivement des images et des choix, en suivant sur tous les postes la même stratégie au même rythme. En cas d'échec, on provoque une discussion sur les causes de l'échec avant de mettre au point une nouvelle stratégie.

Le travail sur l'écran peut déboucher sur un travail écrit dans la langue étudiée : compte rendu du jeu, descriptif des images ou des stratégies victorieuses.

Pour mener ce travail à bien, il peut être intéressant de tirer sur papier, les images ou les textes présentés dans le jeu. Toutes les images ont été créées sous Colorpaint (FIL). Elles peuvent être récupérées et imprimées par ce logiciel aussi bien sur T08, T09 et T09+ que sur le Nanoréseau.

Voici la liste des noms de fichiers des images récupérables sous Colorpaint. Tous ces fichiers ont l'extension .MAP.

DIALOGUE	PORTE
RAT	SORCIERE
EGOUT\$EP	FINHEUR
EGOUT\$PO	RAMORT
EGOUT\$BA	ESCALIER
EGOUT\$PLC	EGOUT\$FR
EGOUT\$EB	BLOB
EGOUT\$CR	CHAT
CLODOS	

Le Nanoréseau offre une commodité pour imprimer des pages-écran sans faire appel à Colorpaint. Pour cela, il faut utiliser deux postes voisins connectés au serveur. Sur le premier poste, charger le logiciel.

Sur le second, se mettre sous Basic et taper le programme donné plus loin.

Dans ce programme, le numéro du premier poste intervient à la ligne 30. CLONE 1,S capte l'écran du poste 1. CLONE 2,S capte l'écran du poste 2. Dans le listing, nous avons supposé que le poste sur lequel est chargé le logiciel de jeu est le poste 1. Modifiez la ligne 20 s'il s'agit d'un autre numéro.

```
10 COLOR 3, 0 : PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"  
20 A$=INPUT$(1)  
30 CLONE 1,S  
40 PICTUREPRINT  
50 GOTO 10
```

Lancez ensuite ce programme en tapant RUN puis la touche ENTREE. Il ne se passe rien, le programme attend que vous appuyiez sur une touche.

Passez sur le programme de jeu et jouez. A chaque fois que l'image présentée vous intéresse, repassez sur le second poste et appuyez sur une touche. Vous verrez alors l'image du premier poste reproduite sur le second et l'ordre d'impression partir vers le serveur. Vous pouvez ainsi imprimer les 17 images du jeu. Le programme du second poste doit être interrompu par CNT-C.