

La Licorne

TEROUBAODORS

*Lankhor*

# TROUBADOURS

\*\*\*\*\*

Mise en route : voir ANNEXE 1.

Accents sur AMSTRAD : voir ANNEXE 2.

## INTRODUCTION :

Avec «TROUBADOURS», nous vous présentons un autre type de logiciel éducatif : une aventure véritable faisant appel à l'imagination, à la logique, à la déduction mais aussi demandant d'utiliser sa connaissance et sa pratique de la langue française. Nous sommes loin de ces éducatifs qui se contentent de présenter à l'écran des exercices que l'on aurait pu faire aussi bien (et souvent mieux) avec un papier et un crayon, ainsi que de certains logiciels "innovateurs" où l'affichage de quelques dessins cherche à faire oublier la pauvreté du contenu pédagogique.

En effet, si la forme de «TROUBADOURS» a été particulièrement soignée (les illustrations, la musique - si souvent absente des logiciels, même des logiciels d'aventure!), le contenu n'est pas délaissé pour autant : nous avons choisi de privilégier des exercices réellement formateurs, demandant d'être sensible à la langue française et de réfléchir à son fonctionnement. Les jeunes garçons et filles qui utiliseront «TROUBADOURS» en tireront un acquis, d'autant plus profond qu'ils auront l'impression d'avoir joué et non accompli une corvée fastidieuse !

## L'AVENTURE !

Nous vous laisserons la découvrir en jouant. Vous remarquerez vite qu'elle comprend plusieurs étapes et qu'on peut accéder directement à chacun d'elles dès la présentation, à condition de posséder le mot de passe adéquat. Vous n'êtes donc pas obligé de tout recommencer si vous avez dû vous interrompre en route.

Vous ne serez jamais bloqué à une étape. Si vous ne réussissez pas à surmonter une épreuve, au bout d'un certain temps ou d'un certain nombre d'essais, une aide ou la possibilité de contourner l'obstacle vous seront offertes. Mais ATTENTION ! Toutes les épreuves ont un sens dans le déroulement de l'aventure : si vous en sautez une, il vous manquera donc un indice précieux.

Donc, à vos risques et périls..!

Si vous sortez vainqueur de l'aventure, vous pourrez participer à un JEU D'ARCADE-REFLEXION. N'oubliez pas le mot de passe qui vous sera communiqué à cette occasion : grâce à lui, vous pourrez ensuite accéder directement au jeu depuis la présentation. Mais c'est une récompense et nous n'en dirons pas plus ! (sauf que les commandes Z-X deviennent W-X sur les claviers AZERTY)

Prêtez attention aux musiques, aux bruitages, aux dessins ! Observez les expressions des visages ! Nous espérons que vous prendrez le temps d'apprécier l'ambiance que nous avons voulu créer et nous ne serions pas étonnés si finalement vous en arriveriez à oublier que cette histoire est -aussi- éducative !

## LA PARTIE EDUCATIVE !

Dans cette partie, la plupart des épreuves de l'aventure est reprise. Vous pouvez donc la considérer comme un entraînement pour les épreuves particulièrement difficiles ou, inversement, retrouver là un jeu qui vous a plu dans l'aventure, avec beaucoup plus de matière.

Vous retrouvez ainsi le GNOME-MUSICIEN qui propose les deux activités musicales : dans la première (DES NOTES A RETROUVER), vous choisissez le niveau de difficulté : amateur, mélomane, ou virtuose ! Dans la deuxième, CHANSONS EN DESORDRE, 14 morceaux différents sont présentés. Malgré les capacités sonores encore limitées des ordinateurs, ces exercices permettent une éducation intéressante de l'oreille et développent le sens musical.

Vous retrouvez le POETE DISTRAIT pour les deux exercices suivants (sur disquette uniquement, manque de place oblige !) : dans DES POESIES EN SALADE, les vers de deux poésies sont emmêlés, tout en respectant l'ordre (quand même) : le vers 3 vient après le vers 2 qui vient après le vers 1... Mais à quelle poésie appartiennent-ils ? Déplacez vous avec les flèches, validez avec ENTER, et reconstituez l'une (ou l'autre...) de ces poésies (COPY pour sortir). La distraction du poète est à son comble dans DES VERS A DECOUPER. Cette fois, il a carrément écrit une poésie comme un texte en prose ! A vous donc de retrouver où finissent les vers : là aussi, utilisez les flèches et validez avec ENTER ; la poésie se reconfigurera d'elle-même ! Aidez vous des rimes, de la longueur des vers, mais méfiez vous : certains poètes ont parfois de ces singularités ! Une quarantaine d'extraits poétiques figurent dans ces deux exercices avec à chaque fois une petite devinette en prime (et sa solution !) pour les sujets méritants. Cela peut constituer une motivation supplémentaire et puis vous pourrez ensuite les glisser dans la conversation et briller en société !

Avec L'ENCHANTEUR, découvrez ensuite L'ECRIVAIN MALICIEUX (sur disquette uniquement) qui vous propose d'inventer votre propre langage. Et comme il est difficile de partir de rien, 10 textes sont déjà rédigés (en rapport d'ailleurs avec l'aventure). Vous pourrez les modifier et les détourner en remplaçant des mots par d'autres. Vous vous apercevrez que le langage obéit à une logique, surtout si on veut le rendre amusant : respectez un minimum le genre (masculin-féminin) et le nombre (singulier-pluriel) des mots ; remarquez aussi qu'on peut jouer sur le SENS :

- en remplaçant certains mots par leurs contraires (par exemple, «charmant» par «affreux»...).

- en insérant des mots se rapportant à un thème étranger (des mots se rapportant à l'alimentation dans un texte sur la chevalerie!).

- en exagérant le sens de certains mots («inoubliable», «fantastique», «génial» à la place de «célèbre» !).

- en atténuant le sens de certains mots («un léger creux» pour «une tamine épouvantable» !).

- en introduisant des anachronismes, c'est à dire des mots se rapportant à une autre époque («robot», «électricité», «avion»... dans un texte du Moyen-Age !). De la même façon, on peut se déplacer dans l'espace : parlez d'igloo, de banquise, de pingouins... dans un texte se rapportant à nos troubadours !

ou sur la FORME :

- en remplaçant des mots par leurs équivalents argotiques ou familiers («larbin» pour «serviteur», «pote» pour «ami»...). En laissant dans le texte des mots plus distingués, l'effet comique sera encore meilleur !
- en réalisant des traductions fantaisistes : par exemple, remplacez «de» par «of», «le» et «la» par «the», «et» par «and», etc.
- en remplaçant des mots par leurs homonymes : ver pour verre, pin pour pain, etc.
- en jouant sur les sonorités : marchant pour charmant, chipé pour pichet, etc.

Vous pourrez trouver encore bien d'autres possibilités et peut-être aurez-vous remarqué que ce que vous avez fait ici pour vous amuser, beaucoup de gens le font très sérieusement dans les journaux, les livres, à la télévision (pensez aux exagérations !)... Cela aussi vous fera peut-être rire.

Avec VIVIANE, entrez dans le domaine de la création poétique. Avec son aide, vous pourrez réaliser DES POESIES PAR MILLIERS ! Là aussi, nous partons de l'idée qu'on ne crée pas à partir de rien : c'est pourquoi un stock important de vers (des meilleurs auteurs !) est déjà en mémoire ainsi que plusieurs types de combinaisons. VIVIANE vous proposera donc des strophes de 3 vers. Refusez les jusqu'à ce qu'apparaisse un texte qui vous touche et qui vous plaise. Une fois la poésie composée, vous pouvez la modifier :

- en changeant l'ordre des strophes.
- en demandant un autre tirage pour une strophe particulière.
- en modifiant n'importe quelle ligne pour entrer vos propres mots : cette option vous permet aussi de rajouter la ponctuation et vous vous apercevrez qu'un texte peut prendre des allures très diverses si on place points et virgules à des endroits différents. A la limite, vous donc recomposer entièrement la poésie ! Si vous vous appliquez un peu, vous verrez que l'on arrive à des résultats absolument surprenants et vous serez de plus en plus sensible à la qualité poétique d'un texte. Il s'agit là d'un exercice de création littéraire de très grande valeur et très plaisant (Si, si ! Et ne croyez pas que nous parlons dans le vague, nous l'avons abondamment testé !) Si vous faites l'effort de jouer le jeu à fond. Vous pouvez bien sûr imprimer vos créations. Pourquoi ne pas constituer un cahier regroupant vos oeuvres complètes ?

Voilà... Nous espérons que TROUBADOURS vous plaira et que vous serez sensibles à sa nouveauté. Si tel est le cas, et si vous avez envie de voir d'autres logiciels de ce type, parlez-en autour de vous (Nous en serons ravis !). Ne le «piratez» pas : les auteurs, qui participent à l'édition, en seraient les premiers pénalisés (Peut-être serons-nous entendus, on ne sait jamais !).

Maintenant, prenez votre luth, accordez votre viole et en route !

## ANNEXE 1 : MISE EN ROUTE

- Dans tous les cas, éteindre et rallumer la machine avant toute chose (ou appuyer sur CONTROL/SHIFT/ESCAPE).

- Disquette : RUN «AVENTURE» pour l'aventure ou le jeu d'arcade.  
RUN «EDUCA» pour la partie éducative.

- Cassette : pour lancer l'aventure ou le jeu, amener face 1 au début et taper RUN «AVENTURE

pour la partie éducative, amener la face 4 au début et taper RUN «EDUCA

Laisser la touche PLAY enfoncée.

## ANNEXE 2 : ACCENTS SUR AMSTRAD

Le clavier QUERTY (première ligne des lettres commençant par QUERTY) ne prévoit pas les caractères accentués. Voici comment les obtenir :

- |                |                |
|----------------|----------------|
| - à: CONTROL-A | - â: Touche F7 |
| - é: CONTROL-E | - ê: Touche F8 |
| - è: CONTROL-G | - î: Touche F9 |
| - ù: CONTROL-U | - ô: Touche F4 |
| - ç: CONTROL-C | - û: Touche F5 |
| - ë: Touche F1 |                |
| - ï: Touche F2 |                |

Claviers AZERTY (ligne des lettres commençant par AZERTY) : utilisez les lettres accentuées figurant sur le clavier de l'AMSTRAD et servez vous des indications ci-dessus pour les accents circonflexes et les trémas.

\*\*\*\*\*

- Si vous désirez connaître nos prochaines publications,
- Si vous êtes auteur et que vous vouliez être édité à de bonnes conditions,

The logo for Lankhor features the word "Lankhor" in a stylized, cursive script. Above the letters "nkh" is a graphic of a quill pen, angled upwards and to the right.

82 bis, avenue du Général-de-Gaulle

92140 CLAMART

Tél: (1) 46 30 33 03

\*\*\*\*\*