



Guide du joueur

# The Bardic Tale

Ce document vous aidera à mieux comprendre le contenu du jeu. Pour chaque niveau du jeu, vous disposerez d'une liste de vocabulaire et de conseils pour vous aider en cas de difficulté.

Si ces conseils ne suffisent pas et que vous vous sentez toujours perdu, vous pouvez vous référer au guide complet du jeu en annexe de ce document.

## Vue d'ensemble

### Résumé

Une barde, dont les sentiments étaient enfouis depuis longtemps, tente d'avertir la population du grand danger que constitue la fin du monde grâce à ses chansons. Cependant, comme les gens ne veulent pas agir parce qu'ils pensent qu'il est trop tard, elle rejette la faute sur leurs émotions qui, selon elle, les paralysent. Elle finit par rencontrer une personne qui lui sera d'une grande aide : peut-être n'était-ce qu'un coup de malchance... ?

### Commandes

		
Bouger	Clic gauche	← ↑ ↓ →
Bouton d'action	Clic gauche	Barre d'espace
Ouvrir/fermer le menu	Clic droit	Esc

## Phase A – Les scènes d'introduction



### Comprendre le texte

Anglais	Traduction
"In your misery, there is one hope"	« Dans votre malheur, il y a un espoir »
Audience	Public
Audience	Public
Bard	Barde
Emotional	Émotif/émotive
Enough	Assez
Fed up	En avoir marre
Incoming danger	Danger imminent
Lack of	Manque de

Lifestyle	Mode de vie
Lot of	Beaucoup de
Must	Devoir
Receptive	Réceptif/réceptive
Threat	Menace
To appreciate	Apprécier
To be affected	Être touché(e)
To be aware of	Être conscient(e) de
To be welcomed	Être accueilli(e)
To blind	Aveugler
To bore	Ennuyer
To cast a spell	Jeter un sort
To convince	Convaincre
To cut off from something	Couper
To fight against	Se battre contre
To have trouble	Avoir du mal
To prevent from	Empêcher
To remove	Enlever
To restore	Rendre ; rétablir
To take action	Agir
To try	Essayer
To warn	Prévenir ; alerter

Wish	Souhait ; vœu
------	---------------

## Aide et conseils

**Objectif :** Parler aux gens et trouver Firefly.

💡 En cas de doute, parlez aux gens qui vous entourent.

## Phase B - Explorer les rues

Pour pouvoir voir le roi, vous devez trouver un moyen de calmer la situation et de rendre aux gens leurs émotions.

### B.1 Découvrir la première émotion



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Bucket of water	Seau d'eau
Burst into tears	Fondre en larmes
Crocodile tears	Des larmes de crocodiles
Dehydrated plant	Plante déshydratée
Down	Déprimé ; triste
Empty swing	Balanoire vide
Grave	Tombe
Inspiration	Inspiration
Item	Élément
Morose	Morose
Notebook	Carnet
Pain	Douleur
Related	Lié(e) ; correspondant
Sadness	Tristesse
Scratched child	Enfant égratigné
Sorrow	Peine ; chagrin
Tears	Larmes
Tears of joy	Larmes de joie

To explore	Explorer
To gain	Gagner ; obtenir ; acquérir
To hurt	Faire mal ; blesser ; souffrir ; avoir mal
To share	Partager
To write something down on	Écrire/noter quelque chose
Topic	Sujet

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Un homme bloque le chemin vers le château. Vous devez l'aider et partager la bonne émotion avec lui pour continuer votre voyage.

### Aide et conseils



**Objectif :** Vous devez trouver 5 éléments dans la rue qui vous permettront de découvrir une nouvelle émotion.

Trouvez les éléments « cliquables » sur la carte. Chaque élément vous donne un mot.



Parlez à l'homme qui bloque la rue : il a besoin de votre aide !



Trouvez l'expression idiomatique correspondant à l'émotion correcte.

## B.2 Découvrir la deuxième émotion



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Anger	Colère
As red as a beetroot	Aussi rouge qu'une betterave
Cracked wall	Mur fissuré
Fury	Fureur
Inspiration	Inspiration
Irritate	Énerver ; agacer
Item	Élément
Mad	Furieux ; fâché

Notebook	Carnet
Rage	Rage
Related	Lié(e) ; correspondant
Spicy dish	Plat épicé
Sword	Épée
To break	Casser ; briser
To catch someone red-handed	Prendre en flagrant délit
To explore	Explorer
To gain	Gagner ; obtenir ; acquérir
To go through	Passer par
To see red	Voir rouge
To share	Partager
To write something down on	Écrire/noter quelque chose
Topic	Sujet
Torn clothes	Vêtements déchirés
Torn paper	Papier déchiré
Toy	Jouet
Violence	Violence

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Un garde du roi bloque l'accès au château. Il veut que vous vous occupiez des enfants du roi avant d'aller le voir.

### Aide et conseils

**Objectif :** Vous devez trouver 5 éléments dans la rue qui vous permettront de découvrir une nouvelle émotion.



Trouvez les éléments « cliquables » sur la carte. Chaque élément vous donne un mot. Trouvez l'expression idiomatique correspondant à l'émotion correcte.



Parlez au fils du roi à côté du garde : il a besoin de votre aide !



Vous pouvez entrer dans le café (avec l'enseigne représentant une bière).

### B.3 Découvrir la troisième émotion



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Birthday cake	Gâteau d'anniversaire
Pile of gifts	Pile de cadeaux
Fruit basket	Corbeille de fruits
Colorful plant	Plante colorée
Cheerful	Gai ; joyeux
To share	Partager
To write something down on	Écrire/noter quelque chose
Topic	Sujet
Notebook	Carnet
Related	Lié(e) ; correspondant
Glad	Content
Cuddly toy	Peluche
Delight	Joie ; plaisir
Joyful	Joyeux
Content	Heureux ; content
To be on cloud nine	Être au septième ciel
To have one's head in the clouds	Avoir la tête dans les nuages
A cloud on the horizon	Il y a des nuages à l'horizon

Happiness	Bonheur
Guards	Gardes
To be able	Être capable
To feel in tune with	En accord avec

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Il y a une fête d'anniversaire ici, mais personne ne s'amuse.

### Aide et conseils

**Objectif :** Vous devez trouver 5 éléments dans le café qui vous permettront de découvrir une nouvelle émotion.



Trouvez les éléments « cliquables » sur la carte. Chaque élément vous donne un mot. Trouvez l'expression idiomatique correspondant à l'émotion correcte.



Parlez à la fille du roi qui se trouve devant le gâteau : elle a besoin de votre aide !



Grâce à la nouvelle émotion que vous avez apprise (le bonheur), vous pouvez calmer le fils du roi.

# Phase C – Le château

## C.1 – Rencontre avec le roi



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
To meet	Rencontrer
To trust someone's feelings	Se fier aux sentiments de quelqu'un
To disappoint	Décevoir
To amplify	Amplifier
To think straight	Avoir les idées claires
To unite	Unir
To cooperate	Coopérer

Doomed	Maudit
Overwhelmed	Bouleversé
Wisely	Sagement ; judicieusement
Special	Spécial

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

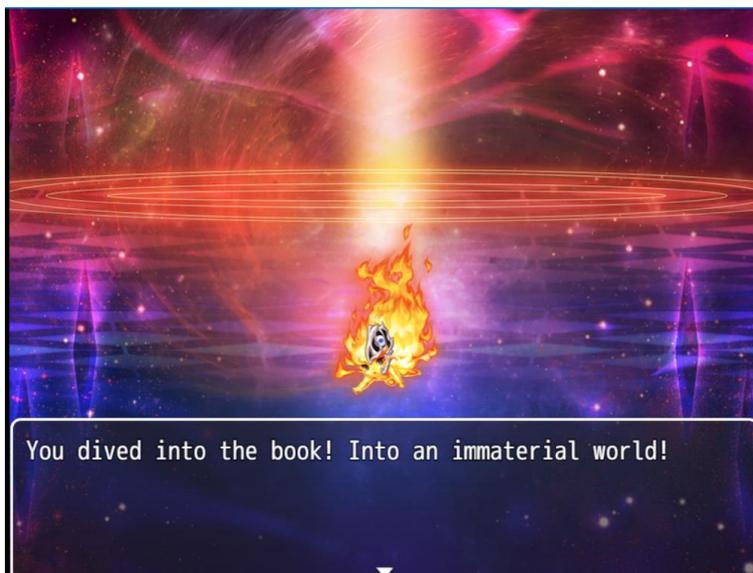
Vous rencontrez le roi dans son château. Vous devez lui demander de l'aide.

## Aide et conseils

**Objectif :** rendre ses émotions au roi.

💡 Parlez au roi.

### C.2 – Apprendre à gérer ses émotions



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
To dive into	(Se) plonger dans
Immaterial world	Monde immatériel
Fight	Bagarre ; combat
Run away	S'enfuir
Fireballs	Boules de feu
Tornado	Tornade
Arrows	Flèches
Acceptation	Acceptation
To struggle	Lutter
Poison	Poison
Thunder	Tonnerre
Sword	Épée
Assent	Accord
To succeed	Réussir
To master	Maîtriser
To obtain	Obtenir

Philosopher's stone	Pierre philosophale
In peace with	En paix avec
Explosion	Explosion

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Le roi vous donne son livre spécial, car il est trop bouleversé pour avoir les idées claires.

### Aide et conseils

**Objectif :** Gagnez le combat contre les 2 monstres.

 Peut-être n'avez-vous pas besoin de violence pour gagner les combats. Essayez d'accepter vos émotions.

 Allez dans votre inventaire (touchez « escape ») pour voir la pierre philosophale et utilisez-la.

### C.3 – Aider le roi à sauver le monde



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
To cooperate	Coopérer
Destiny	Destin
To stop	Arrêter
Make a speech	Faire un discours
Go away	Partir ; s'en aller
Metaphors	Métaphores
Adventure	Aventure
During	Pendant
Skills	Compétences

Understanding	Compréhension
To manage	Parvenir ; réussir
To believe	Croire
To destroy	Détruire
Naturally	Naturellement ; évidemment
He cannot stand	Il ne supporte pas

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Le roi a fait un discours pour motiver son royaume, mais personne ne veut agir.

Qu'allez-vous faire ?

## Aide et conseils

**Objectif :** Motivez les gens à agir et à lutter contre la fin du monde.



Si vous partez, vous perdez la partie...

# Annexe : Guide complet du jeu

## Feuille de route et solutions

### Phase A – Présentation de l’histoire et des commandes

Le jeu débute par une scène et un dialogue présentant le personnage et l'intrigue. La barde demande à chanter dans un bar, mais le barman la rejette. Le joueur doit comprendre la situation en parlant à différentes personnes et en trouvant son compagnon de jeu (Firefly).

#### A.1. Scène d’introduction

- **Objectif** : Comprendre la situation en parlant aux gens

Dans le bar, le joueur doit parler au barman. Après lui avoir parlé, le joueur peut quitter le bar, il n'y a plus rien à faire.

À l'extérieur du bar, dans la rue, le joueur peut parler aux gens. Pour avancer dans le jeu, il doit parler à l'homme qui porte un chapeau de sorcier. Pour faciliter la compréhension du jeu, une petite animation explique ce qu'il s'est passé. Le joueur peut écouter et/ou lire les explications.

Après avoir parlé au Dark Lord, Firefly apparaît en bas à gauche de l'écran de jeu. Le joueur doit lui parler. Il proposera son aide et transportera le joueur vers la carte suivante.

### Phase B – La Barde apprend à partager ses émotions

#### B.1 – La tristesse

Dans la rue, le joueur doit parler à l'homme qui bloque le chemin. Il a perdu son chien et ne sait pas quoi ressentir. Le joueur doit l'aider à ressentir la bonne émotion pour qu'il passe à l'action et retrouve son chien.

- **Objectif** : trouver la bonne émotion à partager avec l'homme qui bloque la route et l'aider à savoir comment il doit réagir.

Le joueur doit explorer la carte et trouver 5 éléments qui lui permettront d'obtenir des mots spécifiques, tous liés à un champ lexical : la tristesse. Les cinq éléments à trouver sont :

- Une plante déshydratée : donne le mot « morose » (morose) ;
- Une balançoire vide : donne le mot « down » (déprimé) ;
- Une tombe : donne le mot « sorrow » (chagrin) ;
- Un enfant égratigné : donne le mot « pain » (douleur) ;
- Un seau d'eau : donne le mot « tears » (larmes).

Après que le joueur a trouvé ces 5 mots, Firefly lui demande à quelle expression idiomatique ces mots lui font penser. Le joueur doit choisir entre trois expressions idiomatiques représentant des émotions pour débloquer le poème afin de partager la tristesse avec le personnage :

- Tears of joy (larmes de joie) ;
- Crocodile tears (larmes de crocodile) ;
- Burst into tears (fondre en larmes).

La bonne réponse est « burst into tears » (fondre en larmes), car elle est liée à la tristesse.

Après avoir répondu correctement, le joueur acquiert une nouvelle compétence : la tristesse.

Ensuite, le joueur peut à nouveau parler à l'homme qui bloque le chemin et lui apprendre la tristesse. Il comprendra qu'il doit chercher son chien et partira. Le joueur peut quitter la carte.

## **B.2 – Découvrir la colère**

Le joueur doit parler au garde du roi. Celui-ci ne veut pas laisser le joueur aller au château parce que les enfants du roi ne vont pas bien.

Le joueur doit parler au fils du roi (le garçon à côté du garde). Son frère a cassé son jouet et il ne sait pas quoi ressentir. Le joueur doit explorer la carte et trouver 5 éléments qui lui permettront d'obtenir des mots spécifiques, tous liés à un champ lexical : la colère. Les cinq éléments à trouver sont :

- Une épée : donne le mot « violence » (violence) ;
- Un mur fissuré : donne le mot « fury » (fureur) ;
- Un plat épicé : donne le mot « irritable » (énervé) ;
- Des vêtements déchirés : donne le mot « rage » (rage) ;
- Un papier déchiré : donne le mot « mad » (fâché).

Après que le joueur a trouvé ces 5 mots, Firefly lui demande à quelle expression idiomatique ces mots lui font penser. Le joueur doit choisir parmi trois expressions idiomatiques liées à des émotions pour débloquer le poème afin de partager la colère avec le personnage :

- To see red (voir rouge) ;
- To catch someone red-handed (prendre en flagrant délit) ;
- As red as a beetroot (aussi rouge qu'une betterave).

La bonne réponse est « to see red » (voir rouge), car elle est liée à la colère.

Après avoir répondu correctement, le joueur acquiert une nouvelle compétence : la colère.

Le joueur doit transmettre l'émotion de la colère au fils du roi. S'il lui apprend l'émotion de la tristesse, il pleurera et le garde ne sera pas content. S'il lui apprend l'émotion de la colère, il sera très en colère, et le garde ne sera pas heureux non plus.

Le joueur doit se rendre au café (bâtiment avec l'enseigne représentant une bière).

### B.3 – Le bonheur

Dans le café, le joueur doit parler à la fille du roi. Elle organise une fête d'anniversaire, mais ne peut pas continuer car elle ne ressent rien. Le joueur doit lui apprendre, ainsi qu'aux personnes présentes autour d'elle, à ressentir les bonnes émotions pour que le roi agisse et poursuive leur fête. Aider la fille permet au joueur d'aller voir le roi, car elle dira aux gardes du roi de laisser la barde aller au château.

- **Objectif** : trouver l'émotion du bonheur et la partager avec les gens de la fête d'anniversaire pour que la fille du roi demande aux gardes de vous laisser aller au château.

Le joueur doit explorer la carte et trouver 5 éléments qui lui permettront d'obtenir des mots spécifiques, tous liés à un champ lexical : le bonheur. Les cinq éléments à trouver sont :

- Un gâteau d'anniversaire : donne le mot « glad » (content) ;
- Une corbeille de fruits : donne le mot « cheerful » (gai) ;
- Une pile de cadeaux : donne le mot « content » (heureux) ;
- Une peluche : donne le mot « delight » (joie) ;
- Une plante colorée : donne le mot « joyful » (joyeux).

Après que le joueur a trouvé ces 5 mots, Firefly lui demande à quelle expression idiomatique ces mots lui font penser. Le joueur doit choisir parmi trois expressions idiomatiques liées à des émotions pour débloquent le poème afin de partager le bonheur avec le personnage :

- To be on cloud nine (être au septième ciel) ;
- To have one's head in the clouds (avoir la tête dans les nuages) ;
- A cloud on the horizon (il y a des nuages à l'horizon).

La bonne réponse est « to be on cloud nine » (être au septième ciel), car elle est liée au bonheur.

Après avoir répondu correctement, le joueur acquiert une nouvelle compétence : le bonheur.

Le joueur doit partager l'émotion du bonheur avec la fille du roi, mais aussi avec le fils du roi à l'extérieur du café. Une fois fait, le garde disparaît et le joueur peut passer à la carte suivante.

## **Phase C – Demander l'aide du roi**

Le joueur est dans le château.

### **C.1 – Rencontre avec le roi**

Le joueur doit parler au roi et lui faire découvrir toutes les émotions qu'il a apprises. Le Joker du roi est le Dark Lord. Comme il n'est pas satisfait du comportement de la barde, il lui redonne des émotions mais en les amplifiant pour montrer à quel point les émotions sont mauvaises. En conséquence, tout le monde est bouleversé et paniqué.

## C.2 – Apprendre à gérer ses émotions

Après avoir parlé au roi une seconde fois, il avoue que les émotions l'aident normalement à prendre de grandes décisions. Cependant, comme il est bouleversé, il n'arrive pas à avoir les idées claires. Il donne au joueur un livre spécial. Le joueur doit combattre 2 monstres représentant deux émotions.

Pour chaque combat, le joueur peut choisir entre quatre sorts. Les seuls qui fonctionnent pour chaque combat sont « acceptance » (acceptation) pour le premier et « assent » (accord) pour le second. Sinon, les autres sorts font perdre des points de vie au joueur. Lorsque le joueur gagne le combat, il gagne une pierre précieuse qu'il doit utiliser pour calmer les émotions de tout le monde.

Pour utiliser la pierre philosophale, le joueur doit aller dans son inventaire (touche escape) et se rendre dans la section des objets. Il peut alors sélectionner la pierre philosophale.

## C.3 – Aider le roi à sauver le monde

Le roi prononce un discours devant son royaume pour le motiver à coopérer et à lutter contre la menace. Malheureusement, cela n'a aucun effet et les gens restent sceptiques. Le roi semble perdu et le joueur lui demande de l'aide.

Ils ont trois possibilités pour agir (avant de donner ces choix, il est demandé au joueur de sauvegarder son jeu sur un fichier pour pouvoir revenir à cette scène au cas où il ferait le mauvais choix) :

- Make a speech (prononcer un discours) ;
- Go away and don't help (s'en aller et ne pas aider) ;
- Sing to the kingdom (chanter au peuple).

Pour motiver et donner de l'espoir au royaume, le joueur doit choisir de chanter.

Il existe une fin alternative : si le joueur choisit de s'en aller, le jeu l'avertit que ce sera la fin du monde, car personne n'aura rien tenté, et il mettra fin au jeu. Le jeu demandera au joueur s'il veut y revenir et choisir une autre proposition. Si le joueur accepte de s'arrêter ici, c'est la fin du monde et le jeu est terminé. Pour recommencer et revenir au choix, le joueur doit cliquer sur « Continue » dans le menu principal de la partie commencée et sélectionner le fichier dans lequel il a sauvegardé sa partie.



## Cofinancé par l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

**Code du projet :** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site :** <https://www.d-esl.eu>