

Homework Rush

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

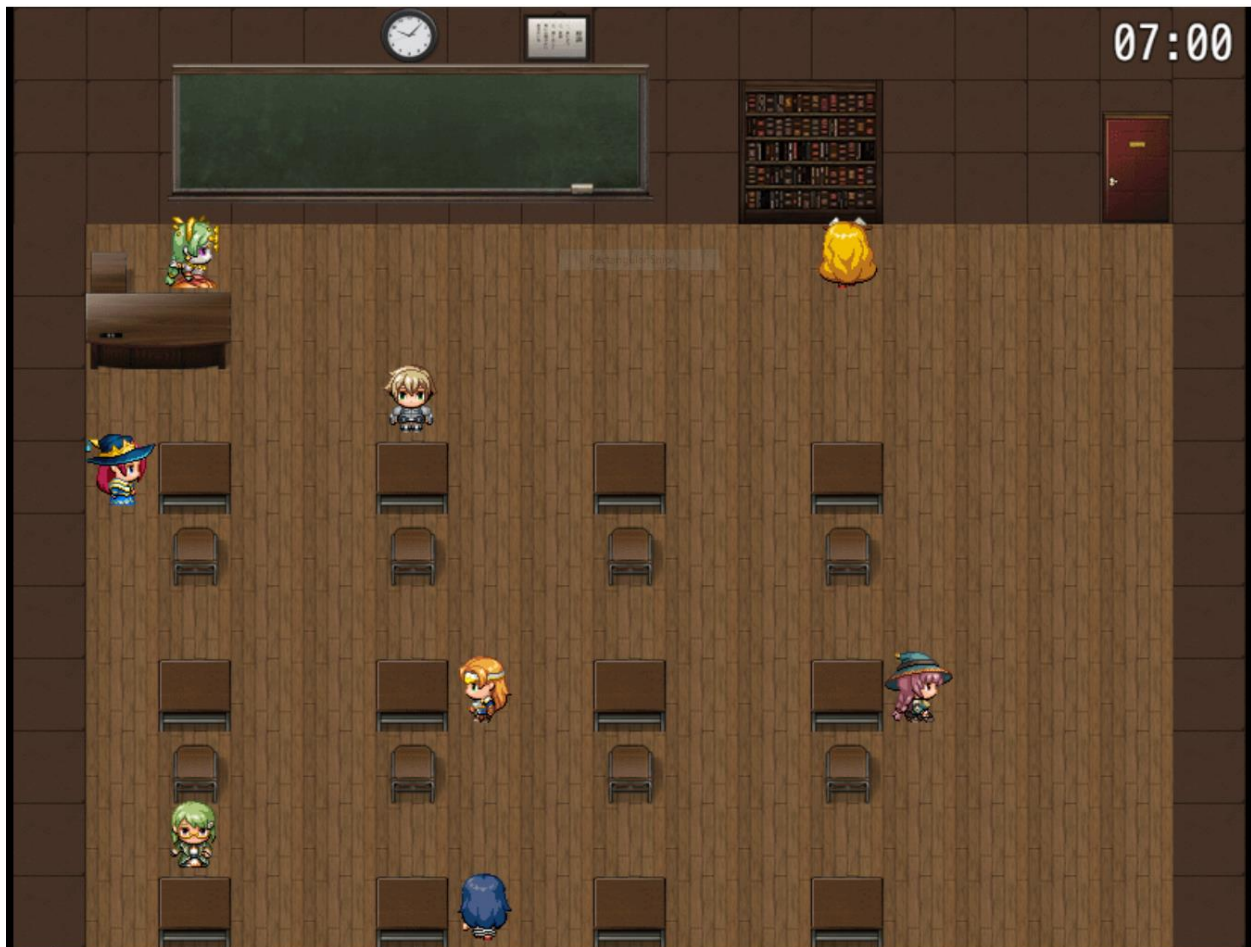
Sammy a oublié de faire ses devoirs ; ils ont 8 minutes pour demander de l'aide et obtenir des réponses de leurs amis. Ils demandent des faveurs en retour.

Commandes

			
Bouger	Clic gauche	← ↑ ↓ →	 Touche l'endroit où tu veux aller

Sélectionner (parler, prendre des objets, etc.)	Clic gauche	Barre d'espace	 Touche
Menu	Clic droit	Esc	 ou 

L'école



Comprendre le texte

Vocabulaire

English	Translation/meaning
Joke	Blague
This better be a joke	Il vaudrait mieux que ce soit une blague
Hurry	L'urgence, se dépêcher
To be willing to	Être disposé à
In return	En retour
A can (of liquid)	Une cannette de liquide
To make up one's mind	Se décider
To be dying to do something	Mourrir d'envie/d'attente
To be lying	Mentir
To deliver	Livrer
Here you go!	Et voilà! Tiens!

Speaking of...	En parlant de ça... Puisqu'on parle de ça...
While doing something	En faisant... Pendant que...
To be down for a rematch	être prêt pour une revanche
To be done with something	Avoir terminé, en avoir fini avec quelque chose
Sure, but...	Bien sûr, mais...
A wallet	Un portefeuille
To steal	Voler
I'll be right back	Je reviens tout de suite
To notice something	Remarquer quelque chose
Take your time	Prend ton temps
A classroom bench (table)	Une paillasse

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Le jeu raconte l'histoire de Sammy, qui a oublié de faire ses devoirs et qui doit les faire avant que le professeur ne les lui demande. Le joueur doit aider Sammy à obtenir tout ce dont il a besoin pour faire ses devoirs avant la fin du temps imparti.

Ce qu'il faut retenir

Le joueur doit être très attentif car les PNJ ne répéteront pas la quête plusieurs fois.

Conseils

Objectif : Obtenir les 5 réponses aux devoirs en parlant aux gens et en les aidant.



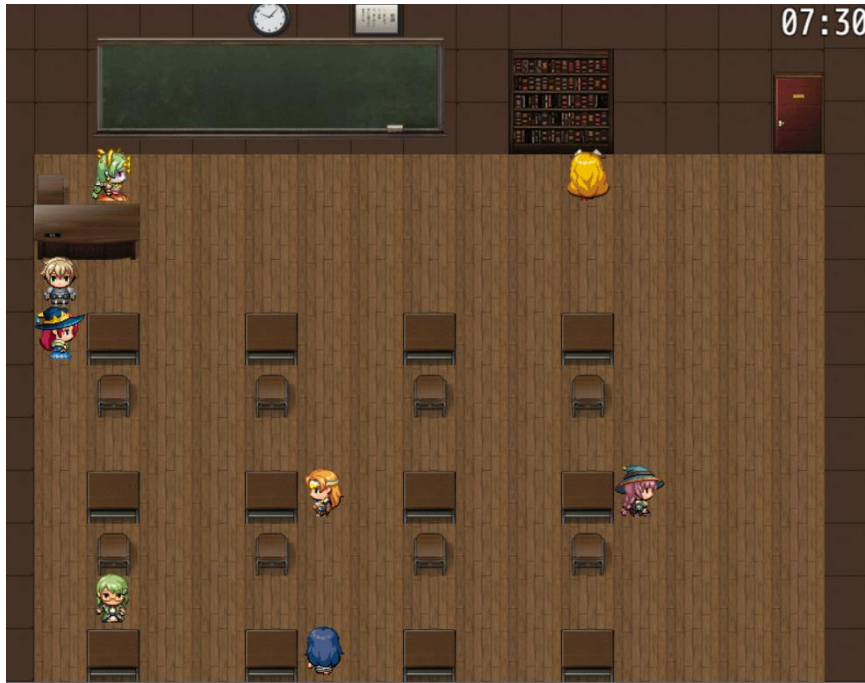
N'hésitez pas à interagir plusieurs fois avec un PNJ pour obtenir plus d'informations ou faire avancer la conversation.



Les PNJ qui ne vous donnent pas d'informations générales sont les personnages principaux.

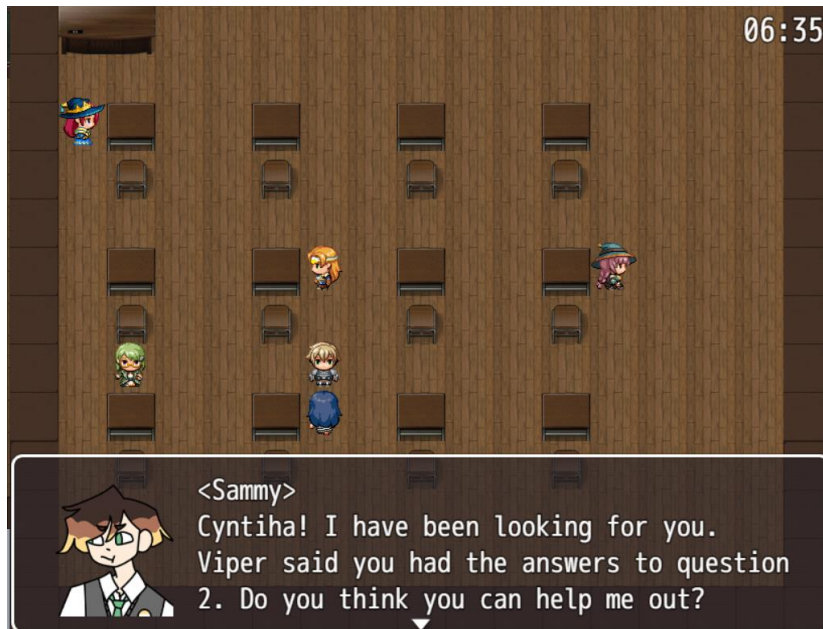
Annexe : Guide complet du jeu

Viper



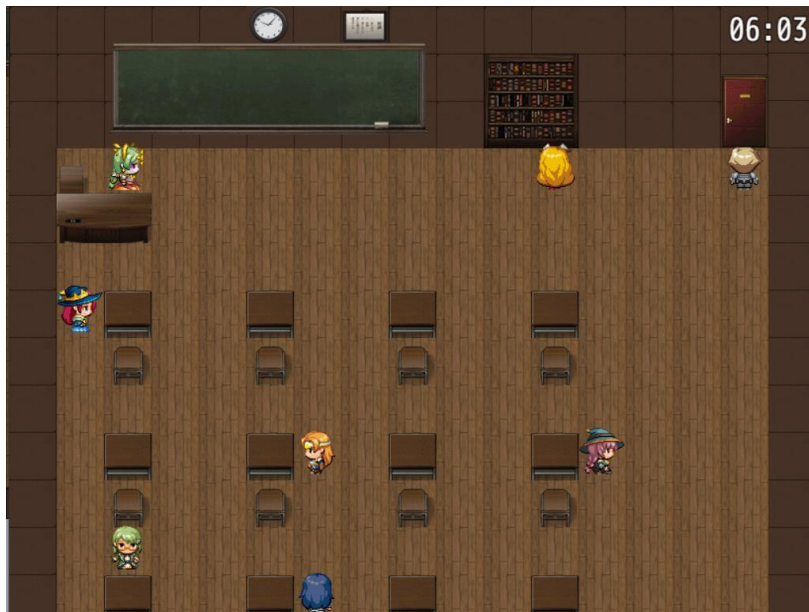
Parlez deux fois à Viper et acceptez sa mission.

Cynthia

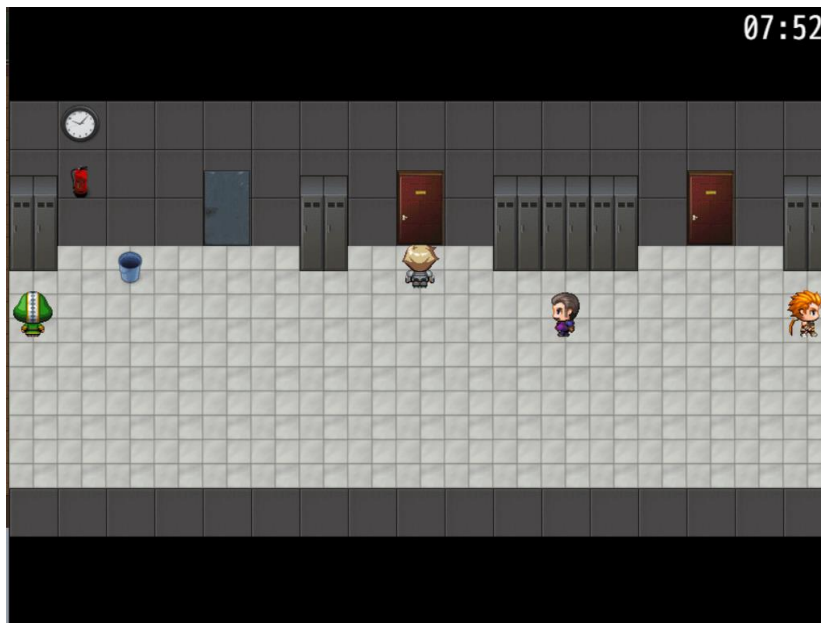


Parlez deux fois à Cynthia et acceptez la tâche.

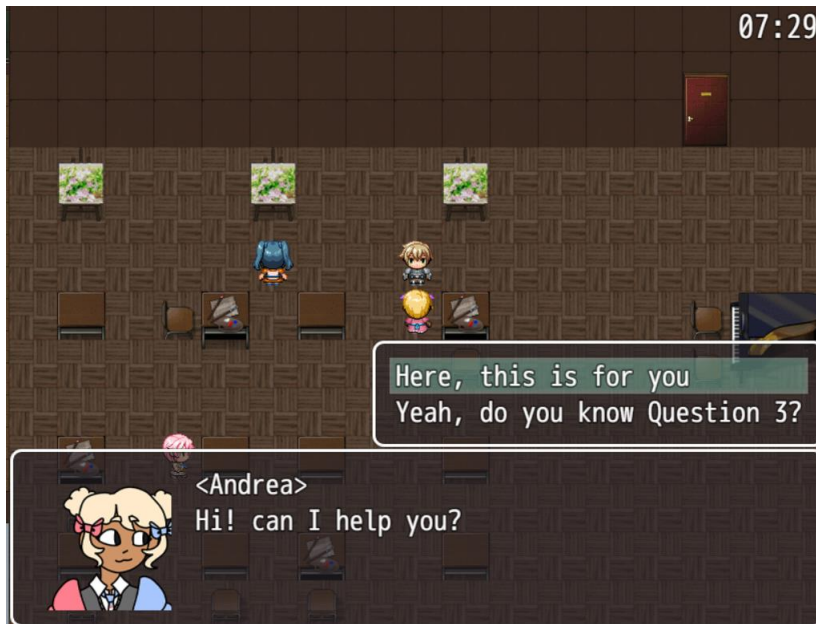
Andrea



Sortir de la salle de classe



Aller dans la salle de classe B

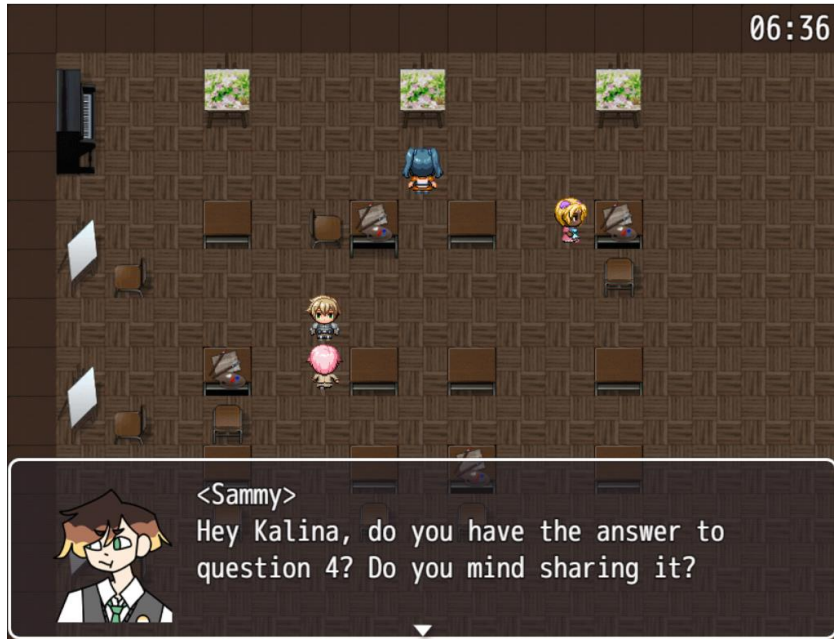


Parlez à Andrea.

Donnez-lui la lettre.

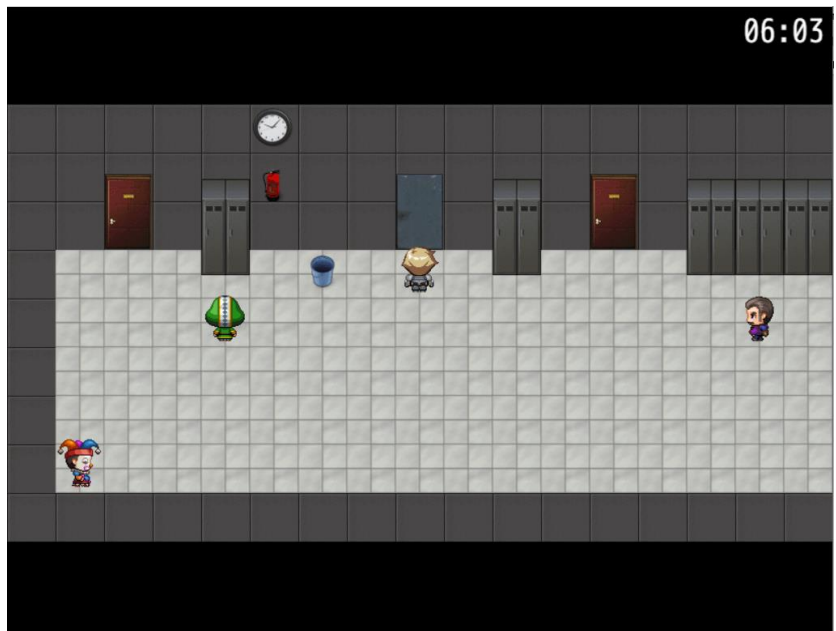
Ensuite, posez-lui la question 3 et choisissez « rock ».

Kalina



Parlez à Kalina

Accepter de l'aider à retrouver son portefeuille



Se rendre à la salle de pause



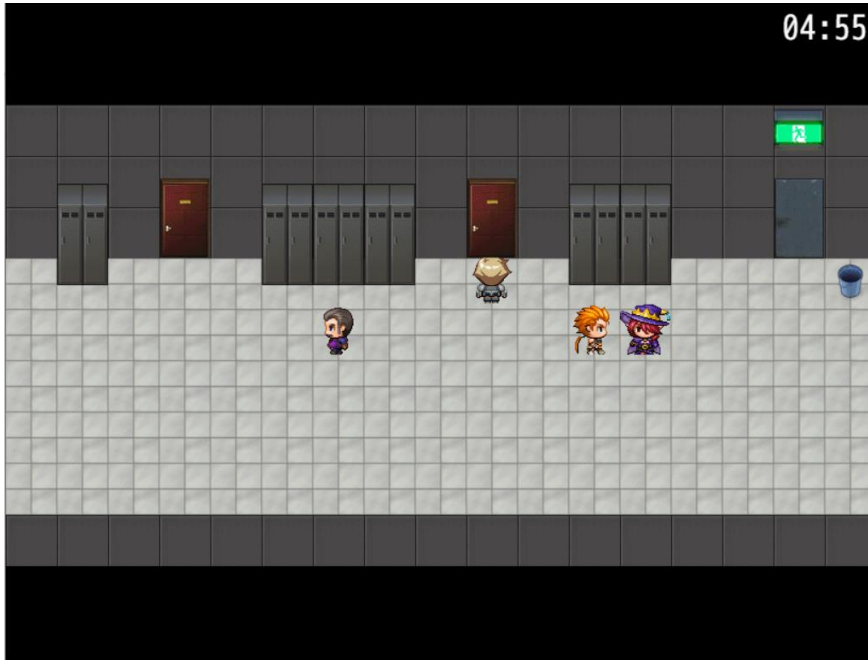
Acheter un cola à la cerise



Cherchez le portefeuille de Kalina dans la poubelle.

Rapportez-le-lui. Parlez-lui à nouveau et elle vous enverra chez Nadia.

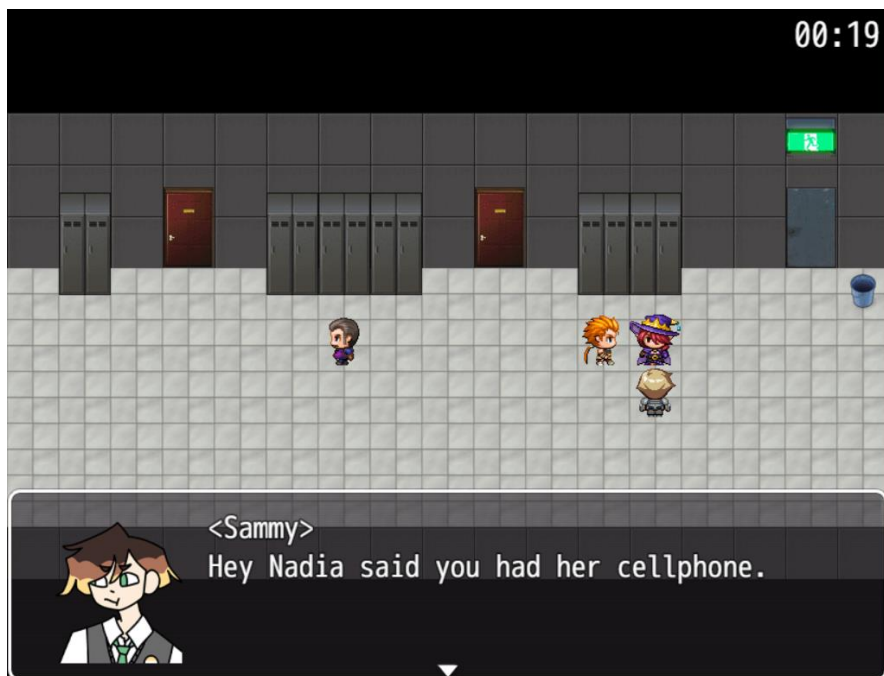
Nadia



Aller dans la salle de classe C



Parler à Nadia



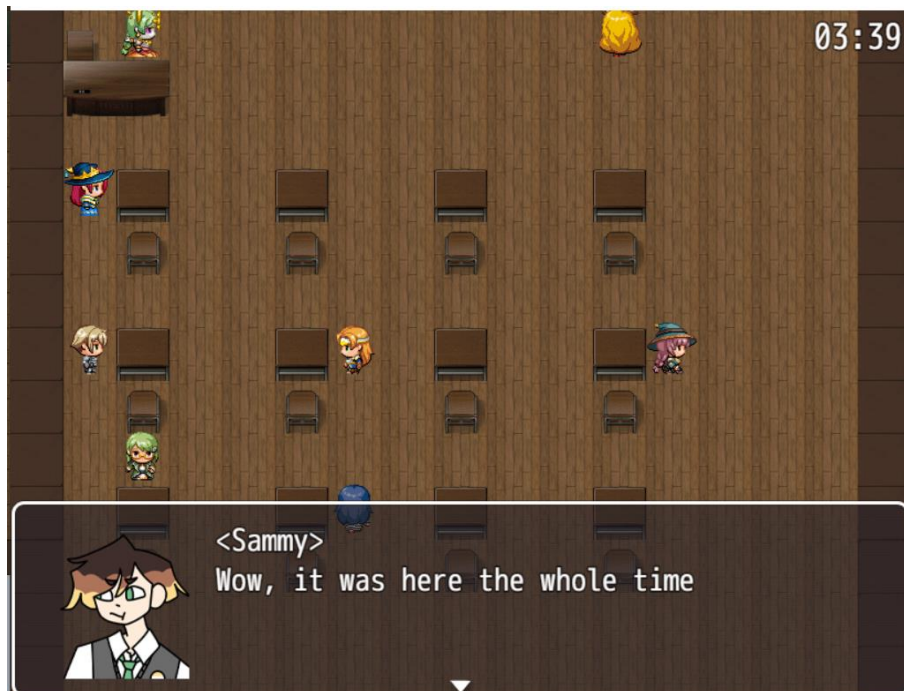
Récupérez le téléphone de Nadia auprès de Wanda.

Ramenez-le à Nadia et parlez-lui, elle vous conseille de parler à Ethan.

Ethan



Parler à Ethan



Les devoirs se trouvent dans la salle de classe A : deuxième rangée, première table.

La fin



Parlez à l'enseignante et dites-lui que vous avez terminé vos devoirs.

Homework Rush

Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului. Pentru fiecare nivel, veți avea o listă cu vocabular și sfaturi care să vă ajute în orice moment.








Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente, puteți consulta ghidul complet al jocului din anexa acestui document.

Prezentare generală

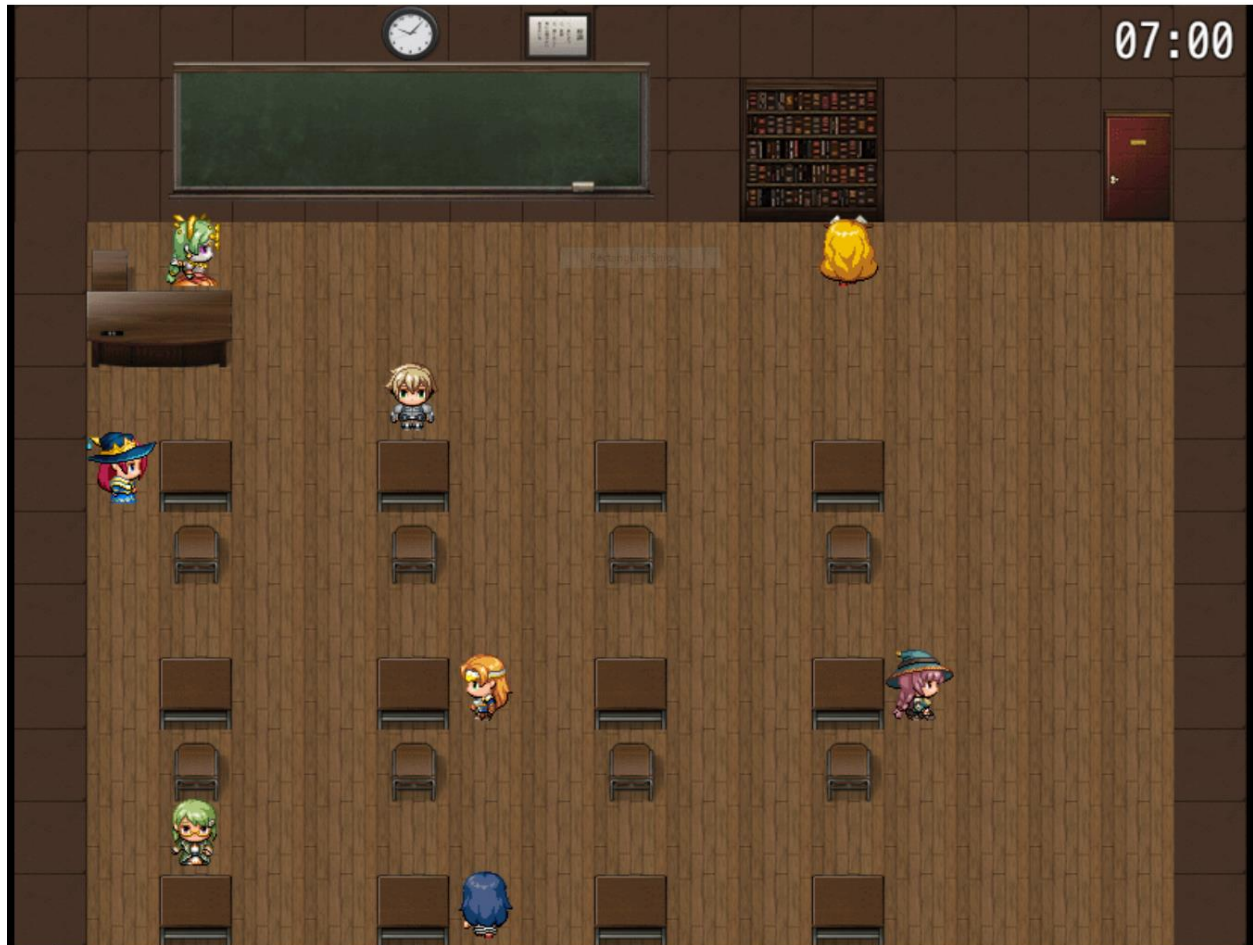
Sinopsis

Sammy a uitat să își facă temele; au la dispoziție 8 minute pentru a cere ajutor și a obține răspunsuri de la prietenii lor. Ei cer favoruri în schimb.

Comenzi

			
Mergi	Click stânga	← ↑ ↓ →	 atingeți unde doriți să mergeți
Buton de acțiune	Click stânga	Bara de spațiu	 atingeți
Meniu deschis/închis	Click dreapta	Esc	 sau 

Școala



Înțelegerea textului

Vocabular

English	Translation/meaning
Joke	o glumă
This better be a joke	Ar fi bine să fie o glumă
Hurry	Pentru a grăbi
To be willing to	Să fii dispus să
In return	În schimb
A can (of liquid)	O cutie (de lichid)
To make up one's mind	A se hotărî
To be dying to do something	A fi pe moarte pentru a face ceva
To be lying	A minți
To deliver	Pentru a furniza
Here you go!	Poftiți!

Speaking of...	Apropo de...
While doing something	În timp ce faceți ceva
To be down for a rematch	Să fie gata pentru revanșă
To be done with something	A termina cu ceva
Sure, but...	Sigur, dar...
A wallet	Un portofel
To steal	Pentru a fura
I'll be right back	Mă întorc imediat
To notice something	Pentru a observa ceva
Take your time	Nu vă grăbiți
A classroom bench (table)	O bancă (masă) de clasă

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Jocul este despre Sammy, care a uitat să își facă temele și trebuie să le termine înainte ca profesorul să ajungă în clasă. Jucătorul trebuie să îl ajute pe Sammy să obțină tot ce are nevoie pentru a-și scrie temele înainte de expirarea timpului.

Ce ar trebui să observați

Jucătorul trebuie să fie foarte atent, deoarece NPC-urile nu vor repeta misiunea de mai multe ori.

Indicii și sfaturi

Obiectiv: Obțineți cele 5 răspunsuri la temă vorbind cu oamenii și ajutându-i.



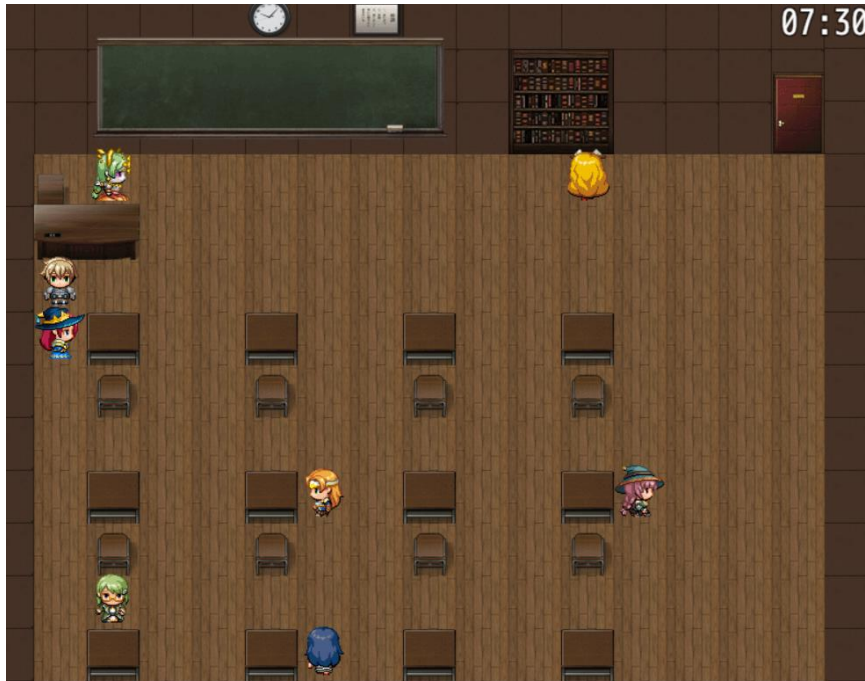
Nu ezitați să interacționați de mai multe ori cu un NPC pentru a obține mai multe informații sau pentru a avansa în conversație.



NPC-urile care nu vă oferă informații generale sunt personajele principale.

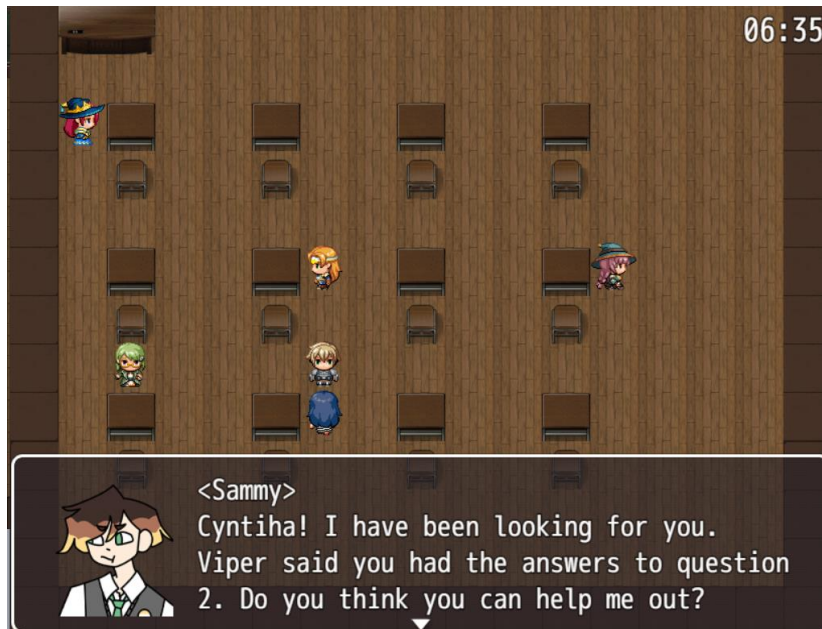
Anexă: ghidul întreg al jocului

Viper



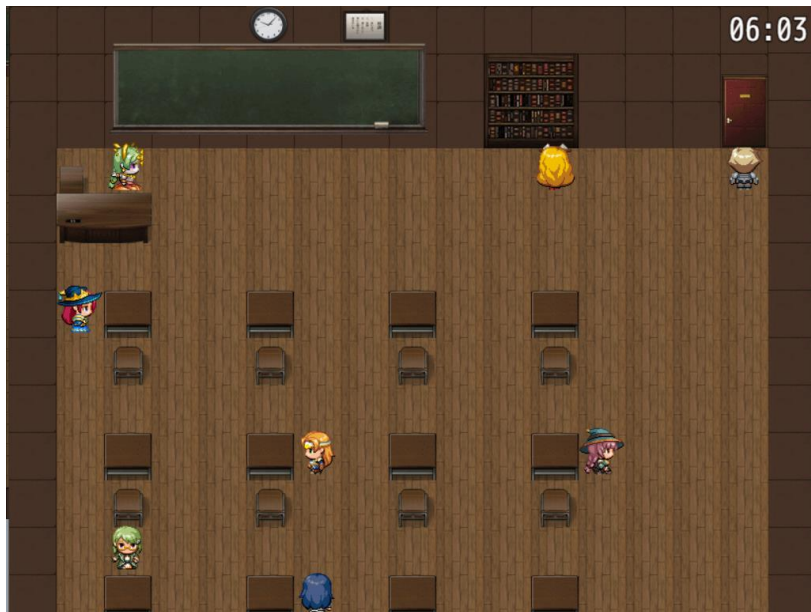
Vorbește de două ori cu Viper și acceptă-i sarcina.

Cynthia

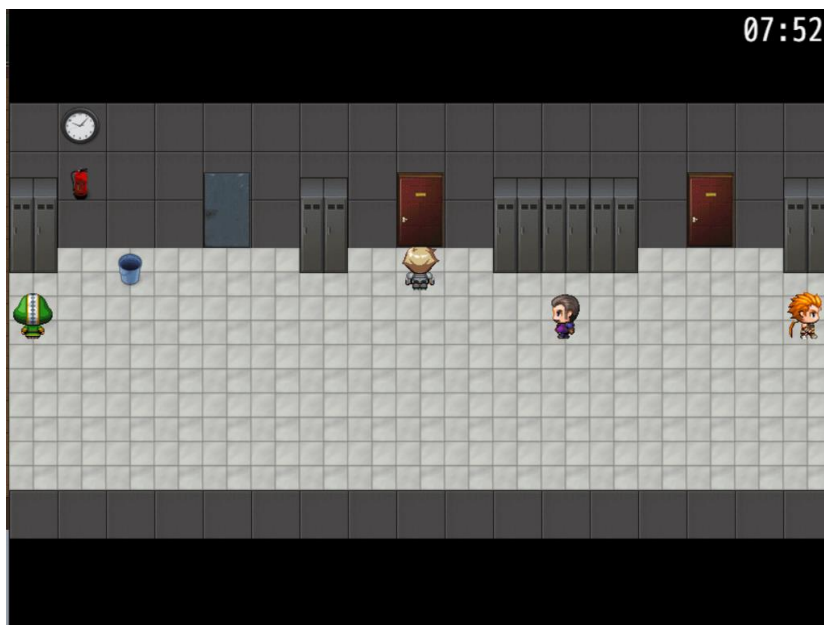


Vorbește cu Cynthia de două ori și acceptă sarcina.

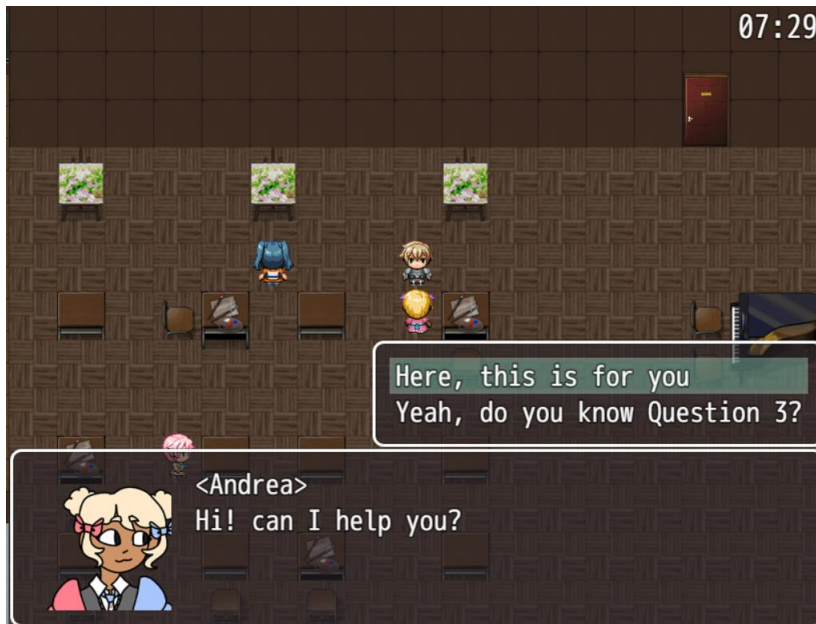
Andrea



Ieșiți din sala de clasă



Mergeți la clasa B

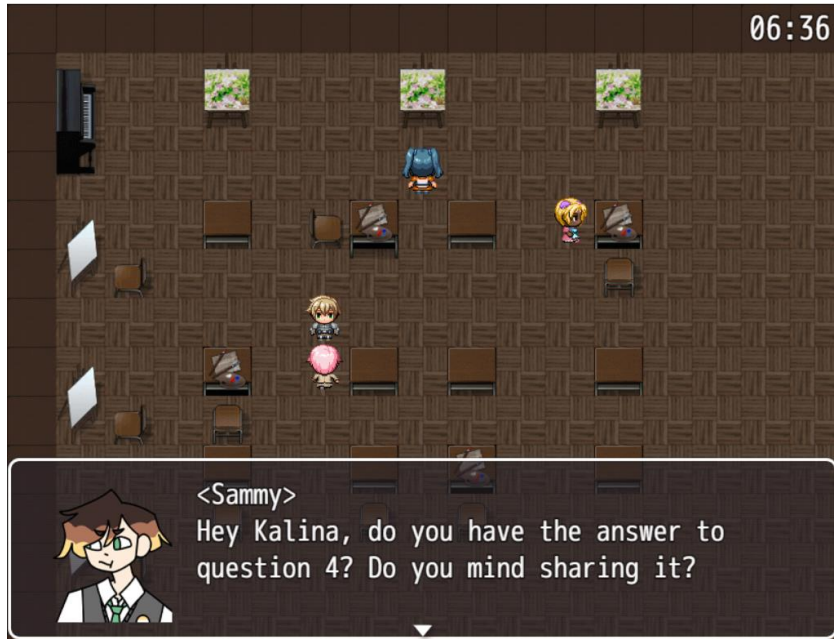


Vorbește cu Andrea.

Dați-i scrisoarea.

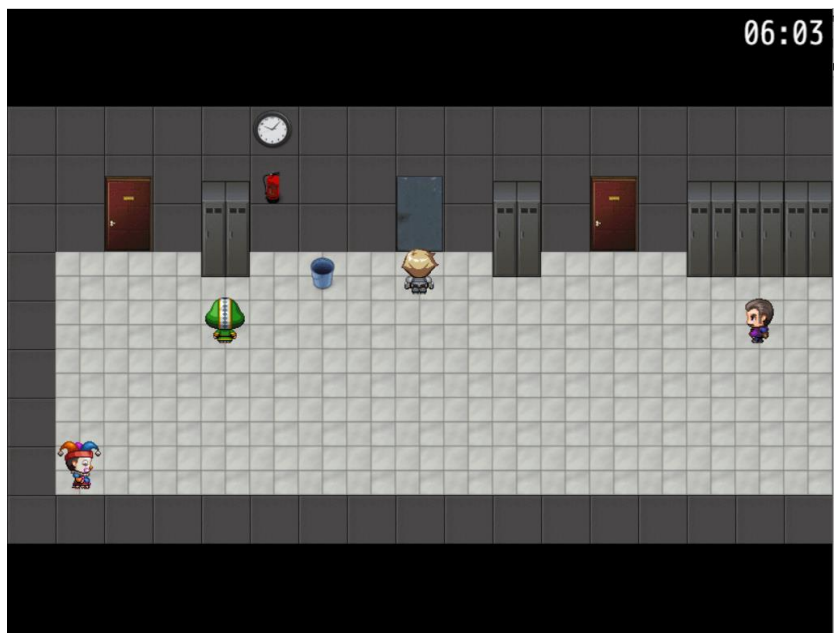
Apoi, întrebați-o despre întrebarea 3 și alegeți „rock”.

Kalina



Vorbește cu Kalina

Acceptă să o ajuți să își găsească portofelul



Mergeți la sala de pauză



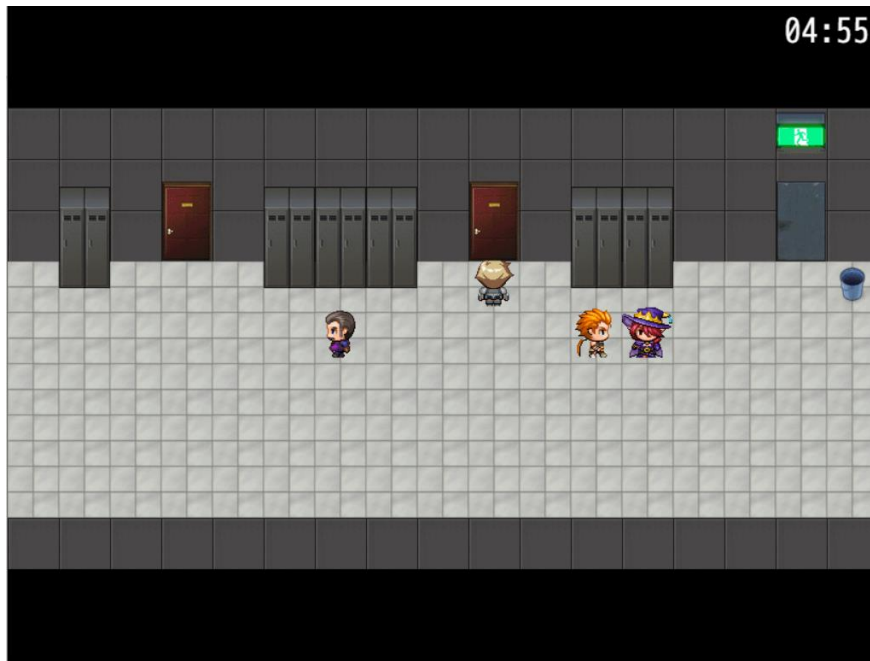
Cumpărați o cola cu cireșe



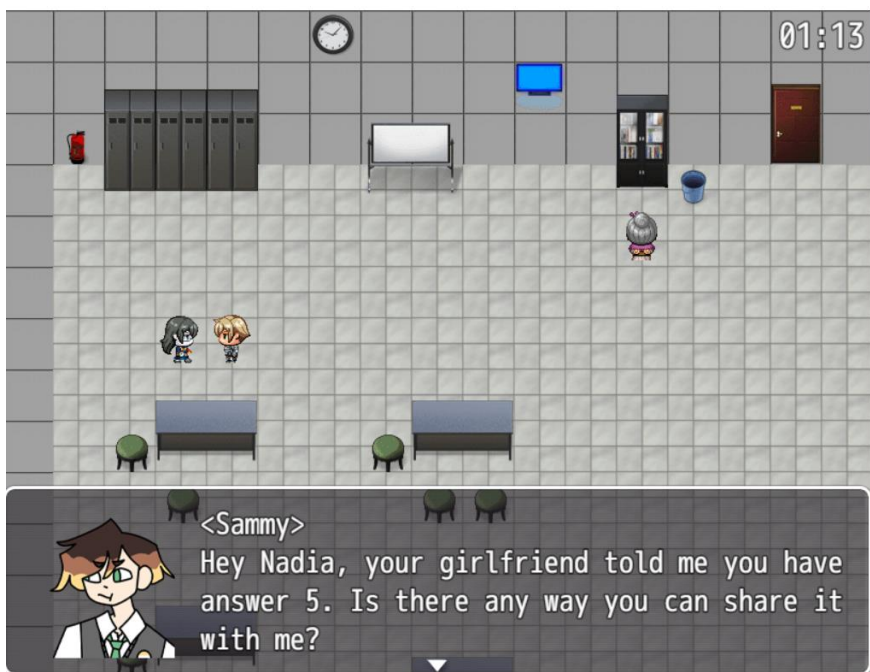
Căutați în coșul de gunoi portofelul Kalinei.

Aduceți-l înapoi la ea. Vorbiți din nou cu ea și vă va trimite la Nadia.

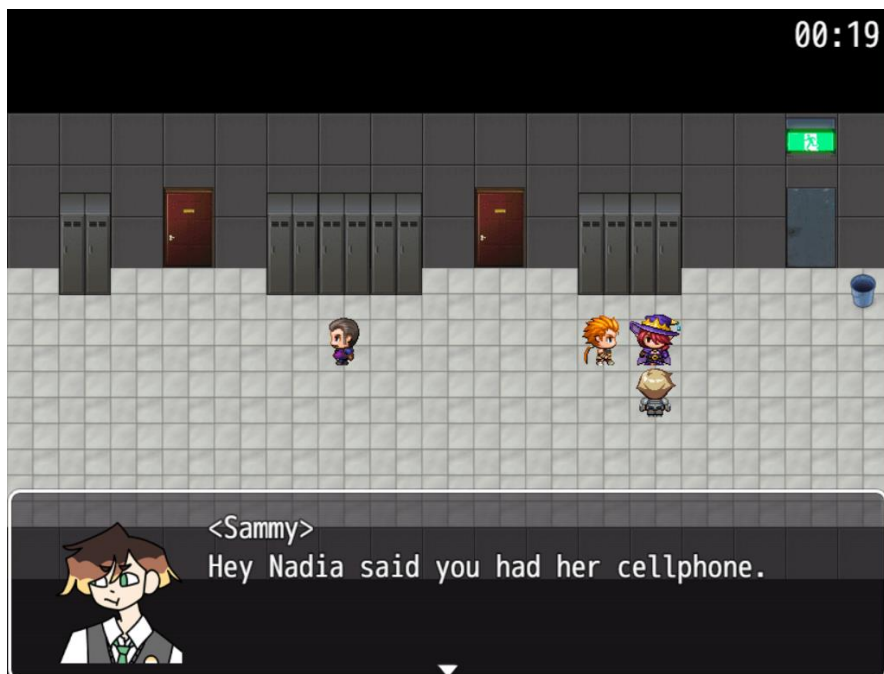
Nadia



Mergeți la clasa C



Discutați cu Nadia



Obțineți telefonul Nadiei de la Wanda.

Du-l înapoi la Nadia și vorbește cu ea, ea te sfătuiește să vorbești cu Ethan.

Ethan



Vorbiți cu Ethan



Obțineți temele în clasa A: al doilea rând, primul tabel.

Sfârșitul



Vorbiți cu profesoara și spuneți-i că ați terminat temele.



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>