

Homework Rush

Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco. Per ogni livello di gioco avrai una lista di parole e suggerimenti che ti aiuteranno a risolvere qualunque problema.


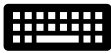



Se questi suggerimenti non saranno abbastanza e ti sentirai perso, puoi aiutarti con la guida completa al gioco allagata a questo documento.


Introduzione

Sinossi

Sammy ha dimenticato di fare i compiti; hanno 8 minuti per chiedere aiuto e ottenere risposte dai loro amici. In cambio chiedono dei favori.

Controlli

			
Muoversi	Cliccare a sinistra	← ↑ ↓ →	 toccare il punto in cui si vuole andare
Pulsante azione	Left click	Barra spaziatrice	 toccare

Aprire/ chiudere il menu	Right click	Esc	
--------------------------	-------------	-----	---

La scuola



Comprendere il testo

Lessico

English	Translation/meaning
Joke	Scherzo
This better be a joke	Meglio che sia uno scherzo
Hurry	Affrettatevi
To be willing to	Essere disposti a
In return	In cambio
A can (of liquid)	Una lattina di liquido
To make up one's mind	Decidere di decidere
To be dying to do something	Morire dalla voglia di fare qualcosa
To be lying	Mentire
To deliver	Consegnare
Here you go!	Ecco a voi!

Speaking of...	A proposito di...
While doing something	Mentre si fa qualcosa
To be down for a rematch	Essere pronti per la rivincita
To be done with something	Avere finito con qualcosa
Sure, but...	Certo, ma...
A wallet	Un portafoglio
To steal	Per rubare
I'll be right back	Torno subito
To notice something	Per notare qualcosa
Take your time	Prendetevi il tempo necessario
A classroom bench (table)	Un banco (tavolo) per l'aula

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

Il gioco parla di Sammy, che ha dimenticato di fare i compiti e deve completarli prima che l'insegnante li richieda. Il giocatore deve aiutare Sammy a trovare tutto ciò che gli serve per scrivere i compiti prima che scada il tempo.

Cosa dovresti notare

Il giocatore deve prestare molta attenzione perché i PNG non ripeteranno la missione più volte.

Suggerimenti

Obiettivo: Ottenere le 5 risposte ai compiti parlando con le persone e aiutandole.



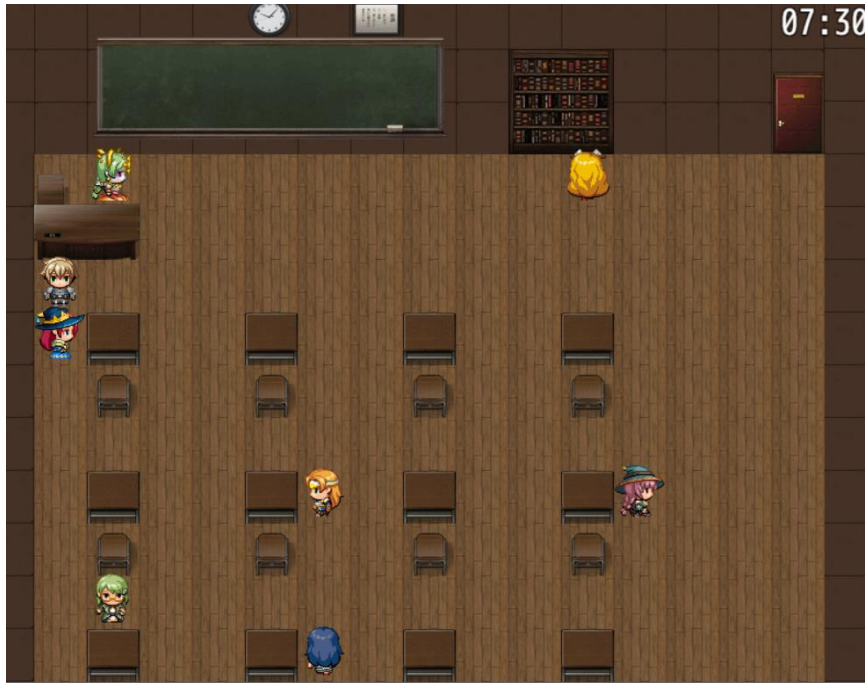
Non esitate a interagire più volte con un PNG per ottenere maggiori informazioni o avanzare nella conversazione.



I PNG che non forniscono informazioni generali sono i personaggi principali.

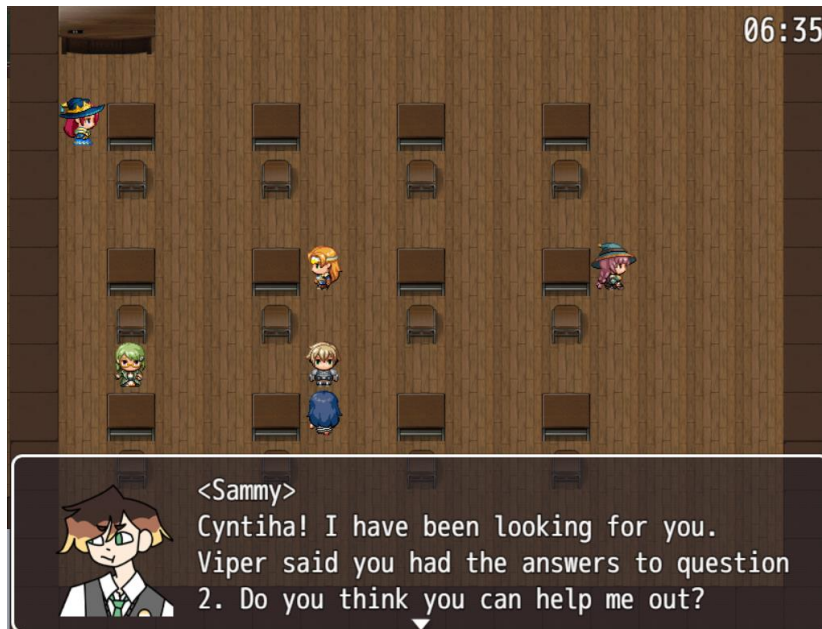
Allegato: guida completa al gioco

Viper

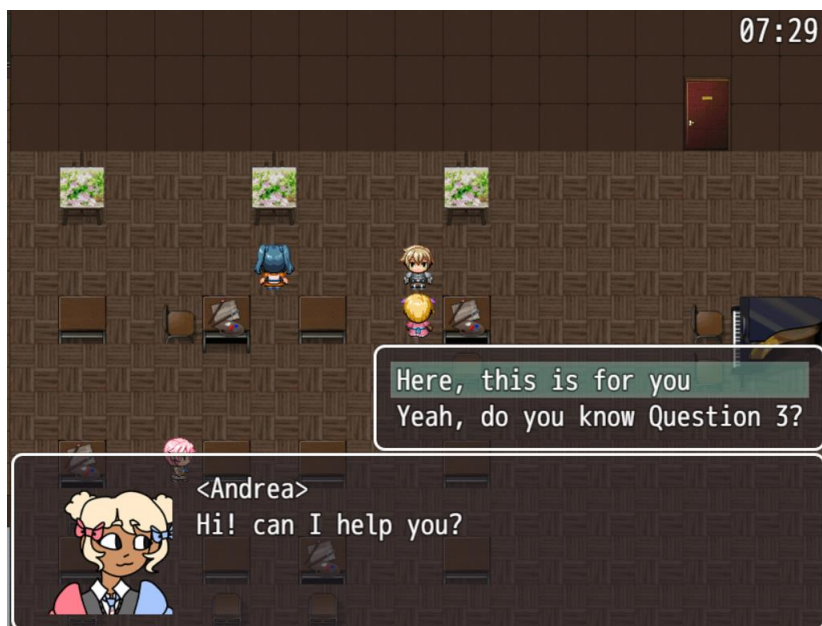


Parlate con Viper due volte e accettate il suo compito.

Cynthia



Parlate con Cynthia due volte e accettate l'incarico.

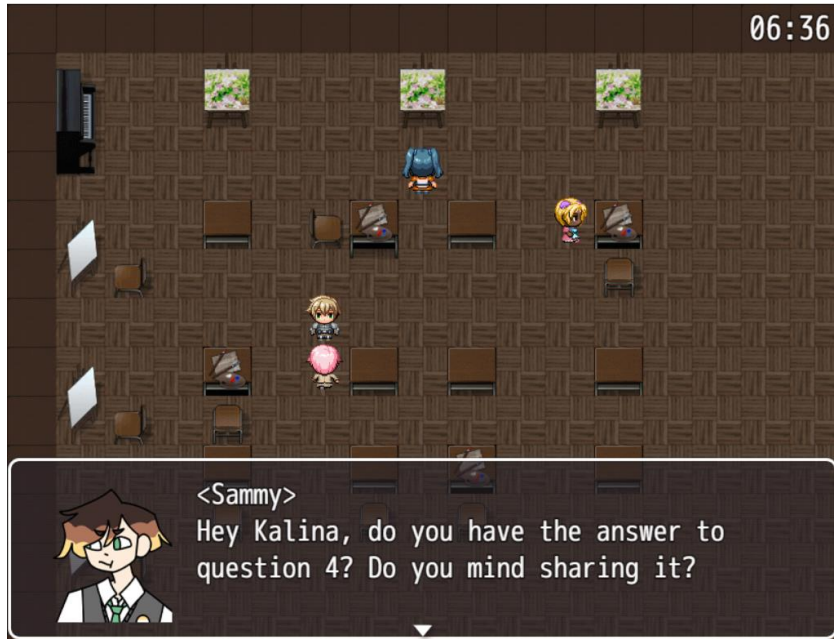


Parlate con Andrea.

Datele la lettera.

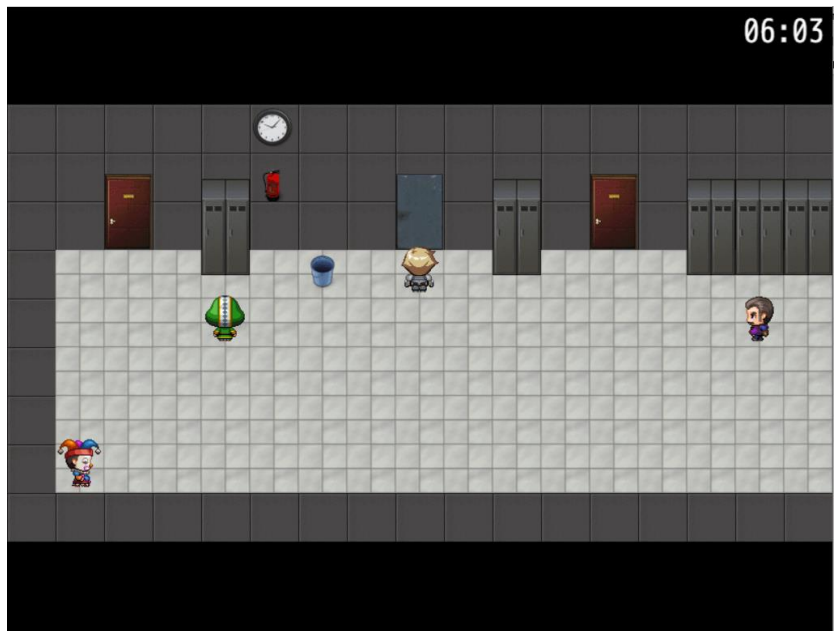
Poi, chiedetele della domanda 3 e scegliete "rock".

Kalina



Parlare con Kalina

Accettare di aiutarla a trovare il suo portafoglio



Andare in sala relax



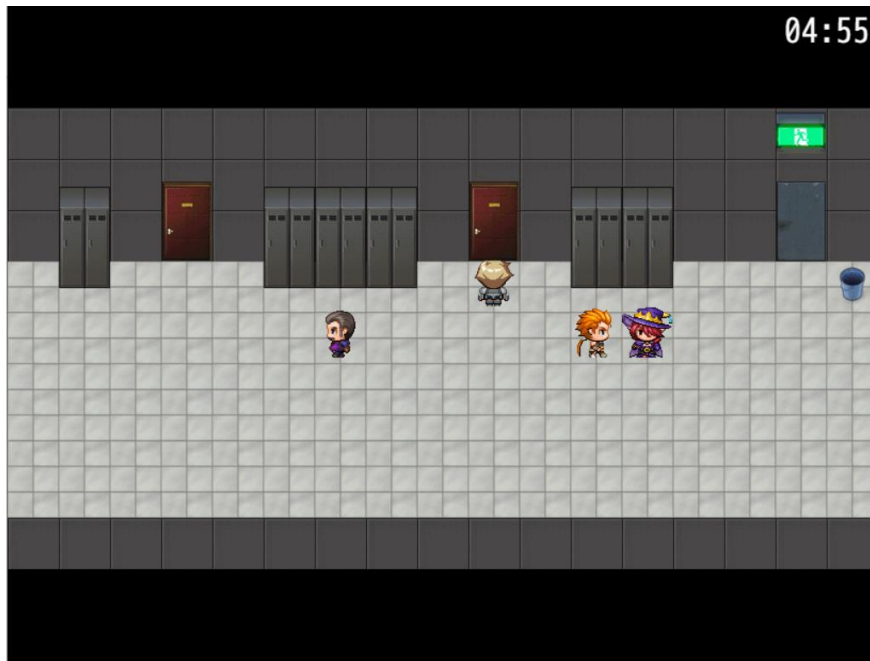
Comprare una cola alla ciliegia



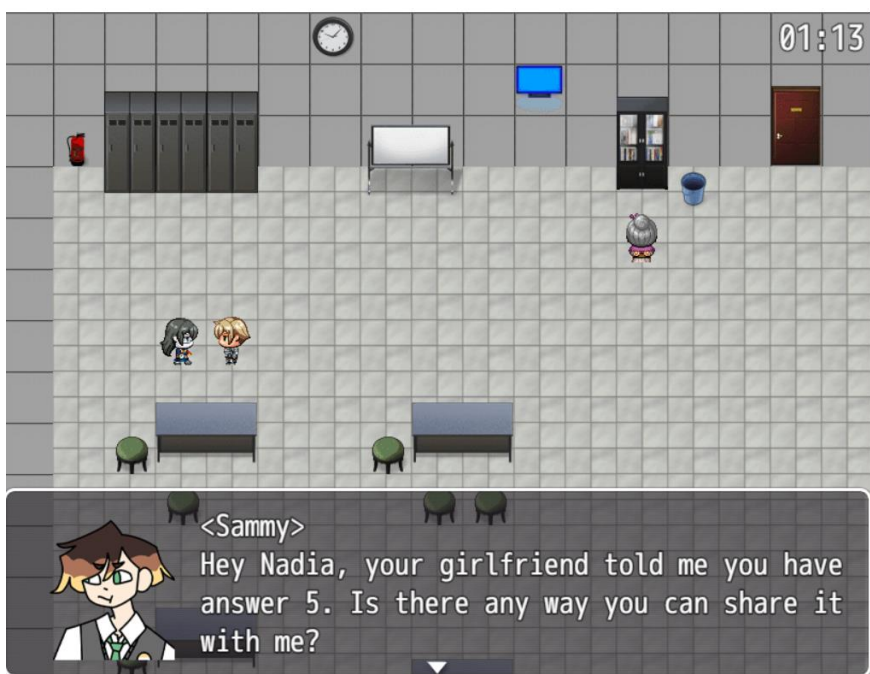
Cercate nella pattumiera il portafoglio di Kalina.

Riportatelo a lei. Parlatele di nuovo e vi manderà da Nadia.

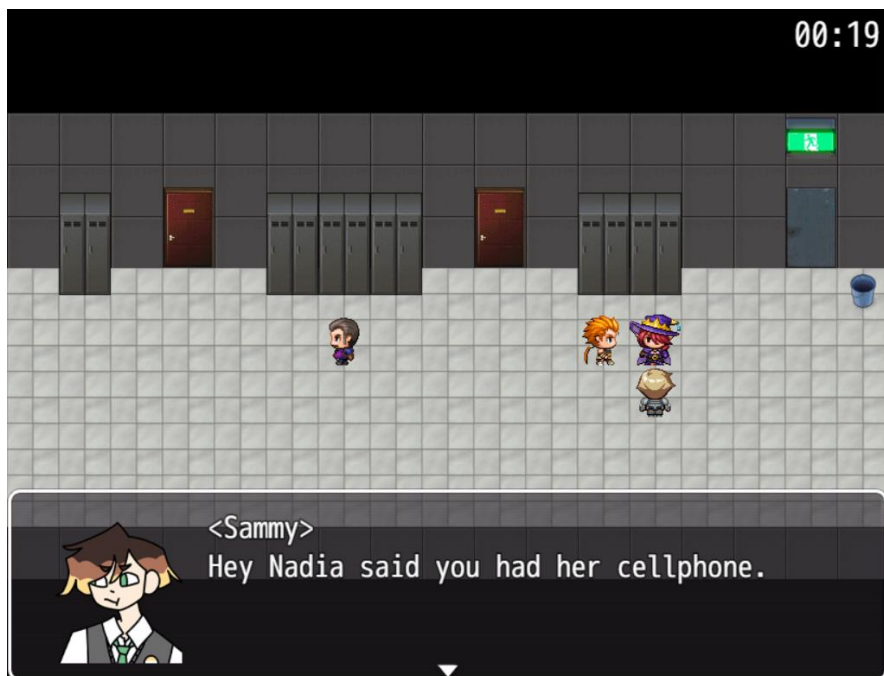
Nadia



Vai all'aula C



Parlare con Nadia



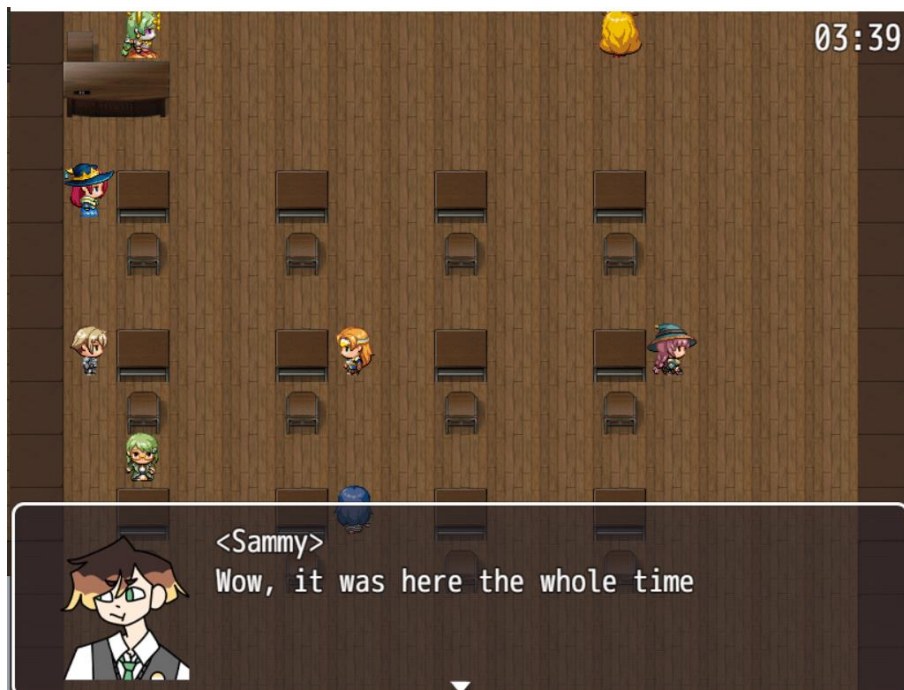
Recuperate il telefono di Nadia da Wanda.

Riportatelo a Nadia e parlate con lei, che vi consiglia di parlare con Ethan.

Ethan



Parlare con Ethan



Prendete i compiti nell'aula A: seconda fila, primo tavolo.

The End



Parlate con l'insegnante e ditele che avete finito i compiti.



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente le visioni dell'autore e la Commissione non può considerarsi responsabile per alcuno uso che viene fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro è concesso con la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Per maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>