

Homework Rush



Овој документ ќе ви помогне подобро да ја разберете содржината на играта. За секое ниво на играта, ќе имате објаснување за чекорите, вокабуларот, изразите и советите кои ќе ви помогнат ако се мачите во кој било момент. Ако овие совети не се доволни и сè уште се чувствувате изгубено, можете да го погледнете целосниот водич за играта во анексот на овој документ.



Преглед

Синопис

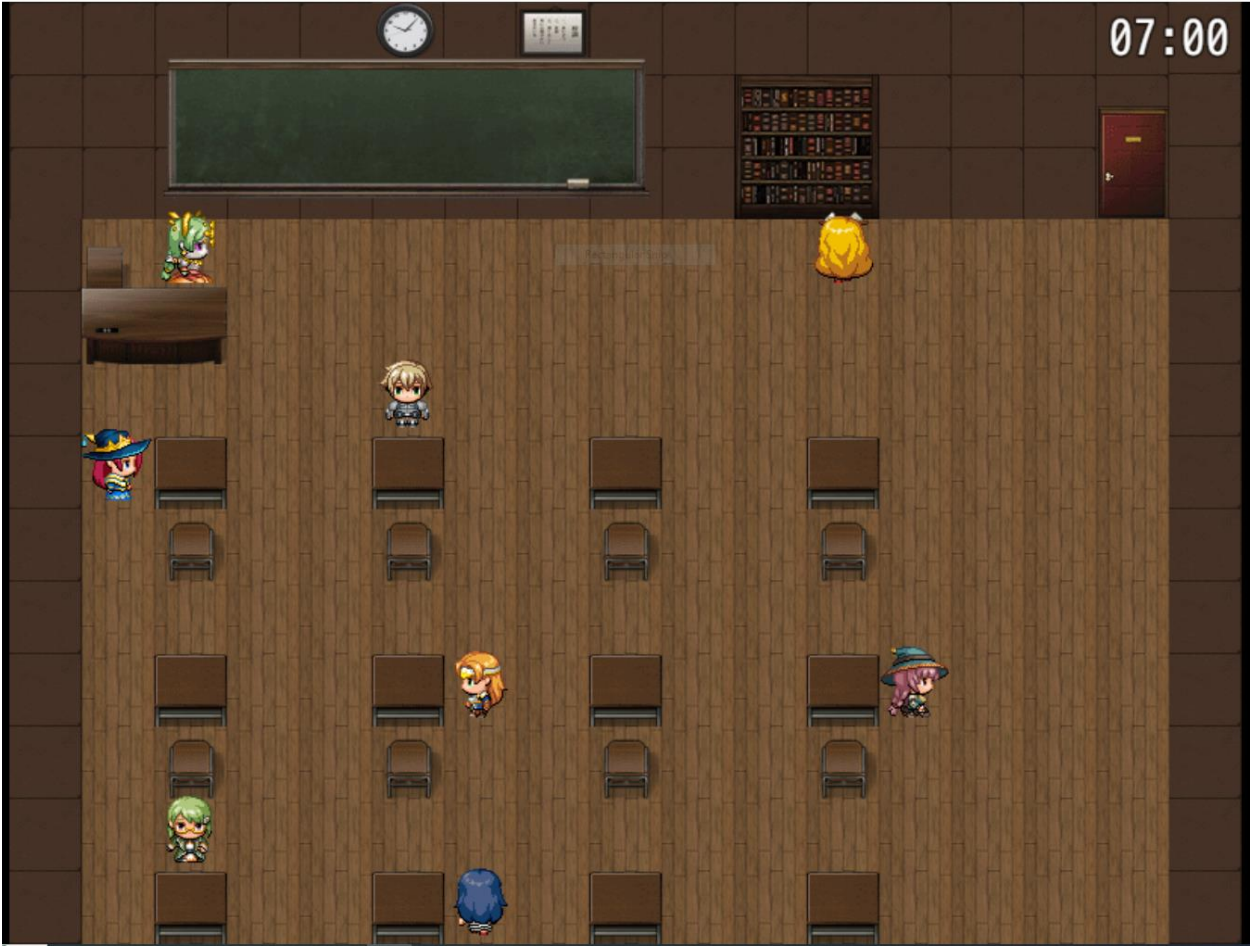
Семи заборава да ја заврши домашната задача; имаат 8 минути да побараат помош и да добијат одговори од своите пријатели. За возврат бараат услуга.

Контроли

			
Премести	Лев клик	← ↑ ↓ →	 допри каде што сакаш да одиш
Изберете (разговарајте, земајте предмети...)	Лев клик	Празно место	 допри

Мени	Десен клик	Излез	 или 
------	------------	-------	---

Училиштето



Разбирање на текстот

Вокабулар

English	Translation/meaning
Joke	Шега
This better be a joke	Ова е подобро да биде шега
Hurry	Побрзајте
To be willing to	Да се биде подготвен да
In return	За возврат
A can (of liquid)	Лименка (течност)
To make up one's mind	Да се одлучиш
To be dying to do something	Да умираш да направиш нешто
To be lying	Да се лаже
To deliver	Да се испорача
Here you go!	Еве ти!

Speaking of...	Зборувајќи за...
While doing something	Додека правите нешто
To be down for a rematch	Да бидам долу за реванш
To be done with something	Да се заврши со нешто
Sure, but...	Секако, но...
A wallet	Паричник
To steal	Да краде
I'll be right back	веднаш ќе се вратам
To notice something	Да забележам нешто
Take your time	Одвојте време
A classroom bench (table)	Клупа во училница (маса)

Разбирање на играта

Што се случува?

Играта е за Семи, кој заборавил да ја заврши домашната задача и треба да ја заврши пред наставникот да ја побара. Играчот треба да му помогне на Семи да добие се што му треба за да ја напише домашната задача пред да истече времето.

Што треба да забележиш

Играчот треба да обрне големо внимание бидејќи NPC-ите нема да ја повторат потрагата повеќе пати.

Совети и помош

Цел: Добијте ги 5-те одговори на домашната задача разговарајќи со луѓето и помагајќи им.



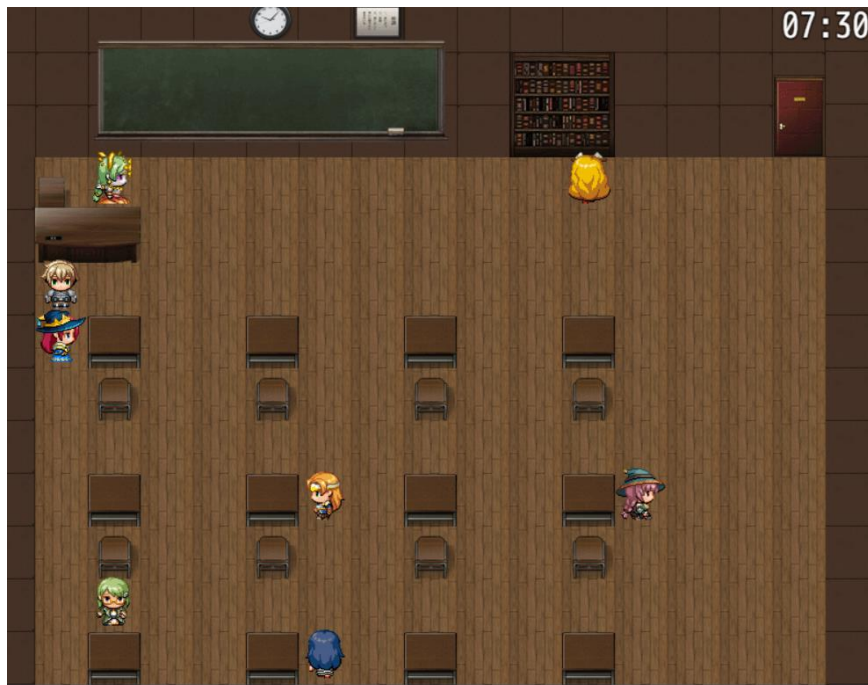
Не двоумете се да комуницирате неколку пати со NPC за да добиете повеќе информации или да го унапредите разговорот.



НДК кои не ви даваат општи ситници се главните ликови.

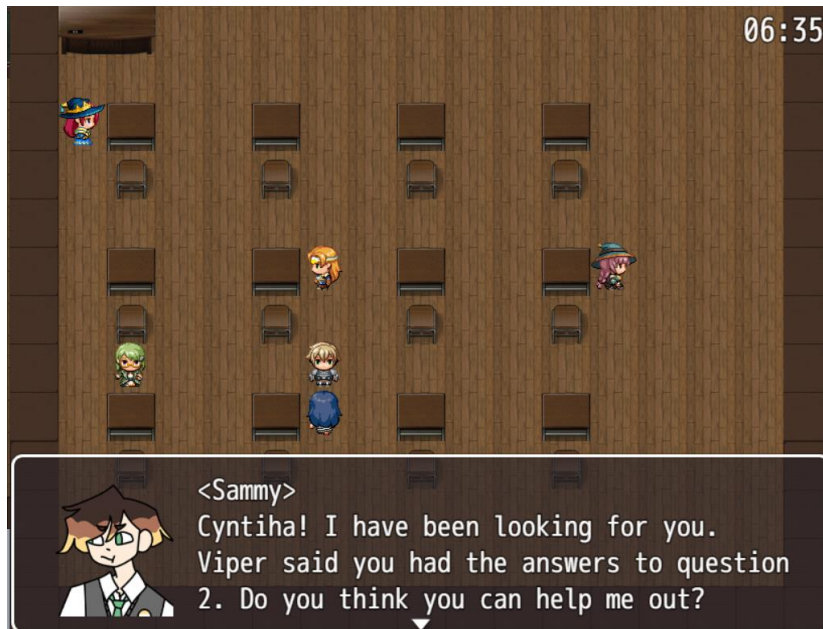
Анекс: Целосен водич за играта

Viper



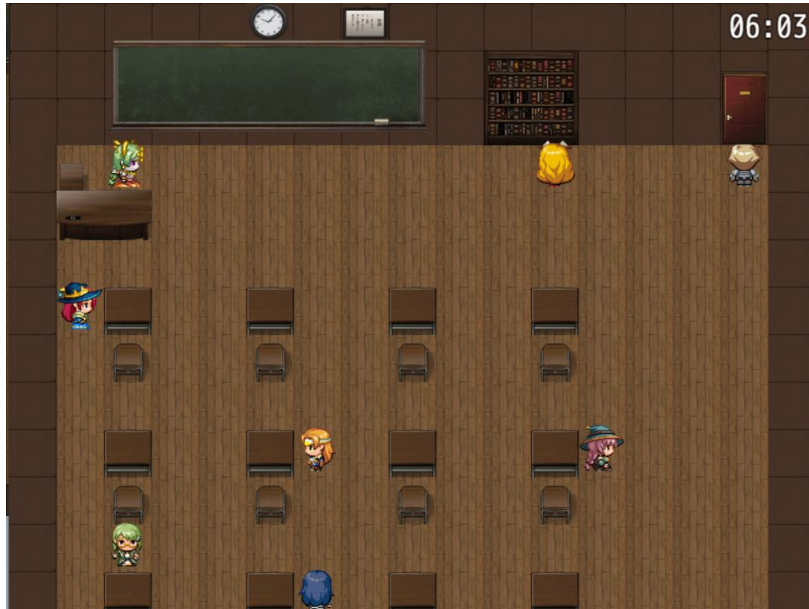
Разговарајте со Вајпер двапати и прифатете ја нејзината задача.

Cynthia

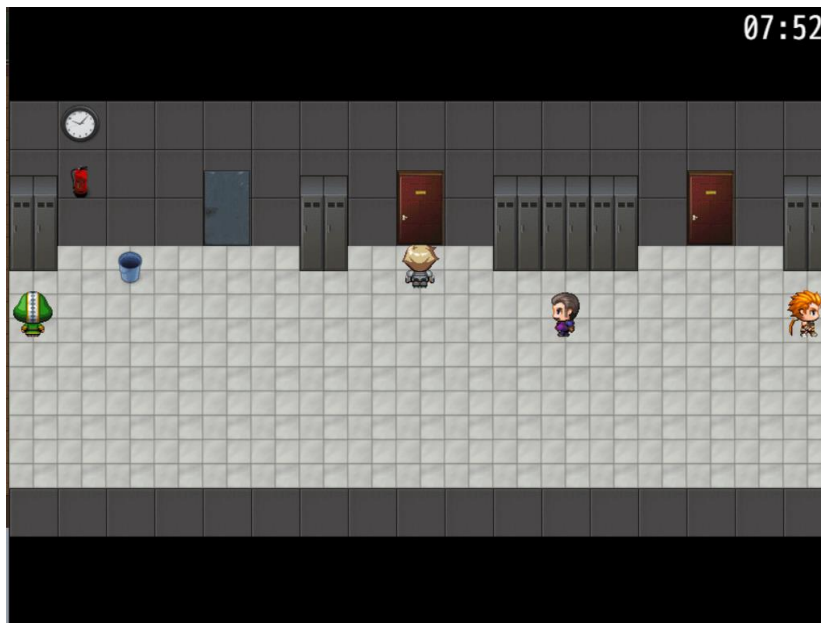


Разговарајте со Синтија двапати и прифатете ја задачата.

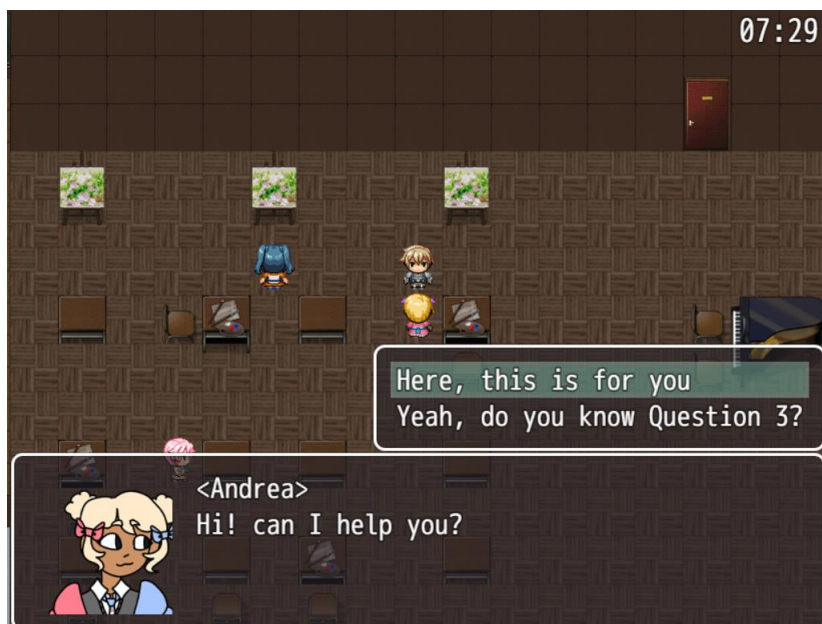
Andrea



Излези од училницата



Одете во училницата Б

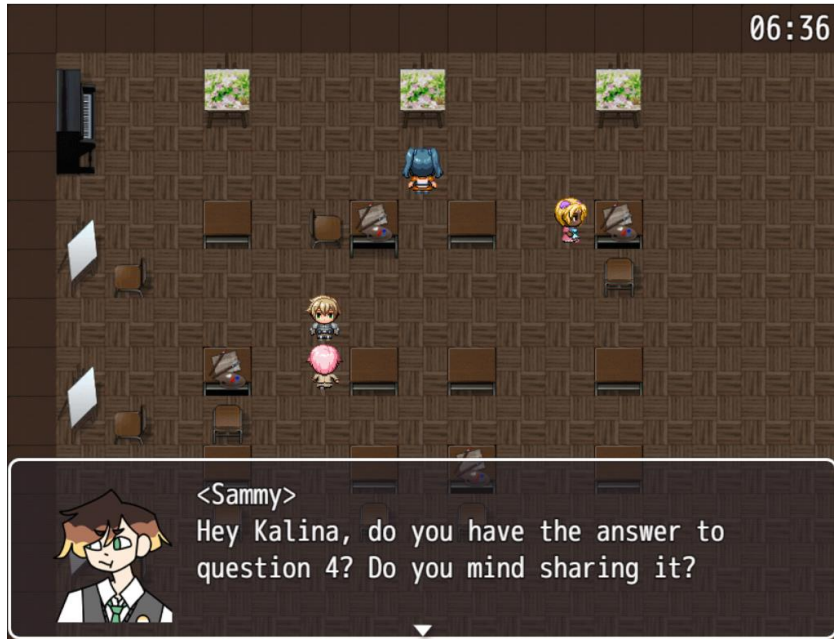


Разговарај со Андреа.

Дај ѝ го писмото.

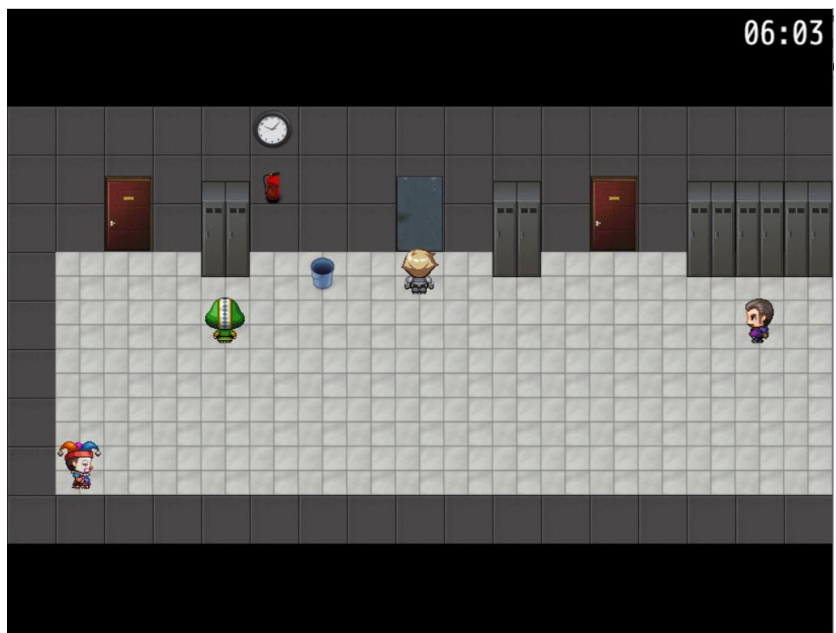
Потоа, прашајте ја за прашањето 3 и изберете „rock“.

Kalina



Разговарајте со Калина

Прифатете да и помогнете да го најде својот паричник



Одете во просторијата за одмор

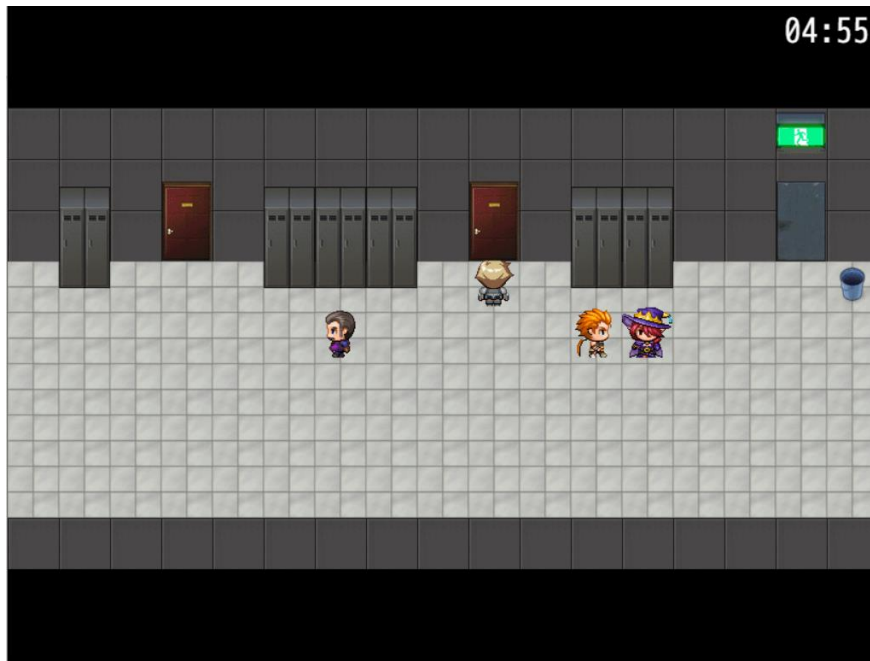


Купете вишна кола

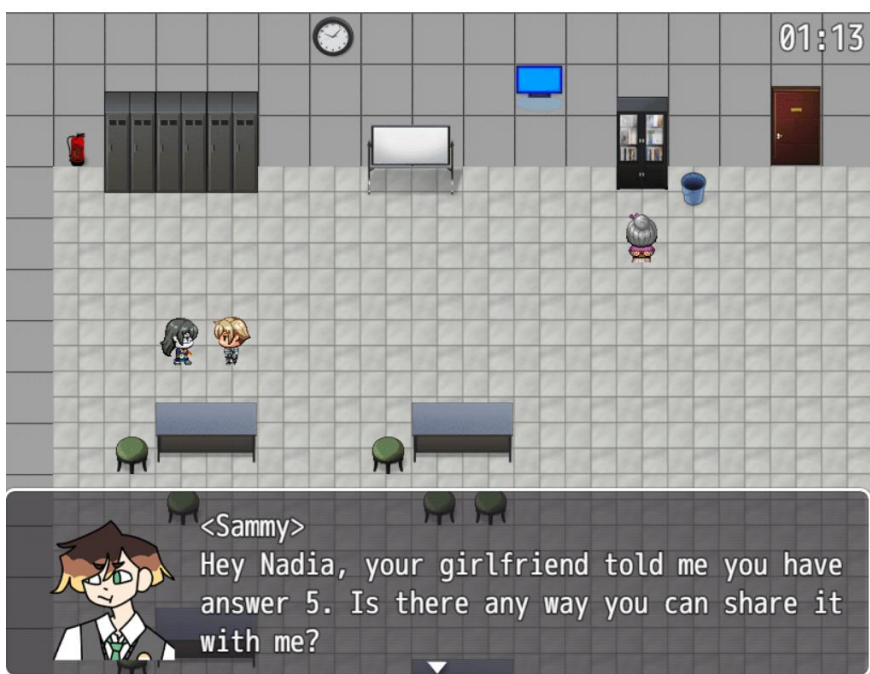


Пребарајте го паричникот на Калина во корпата за отпадоци. Врати ѝ го.
Повторно разговарај со неа и таа те прати кај Надија

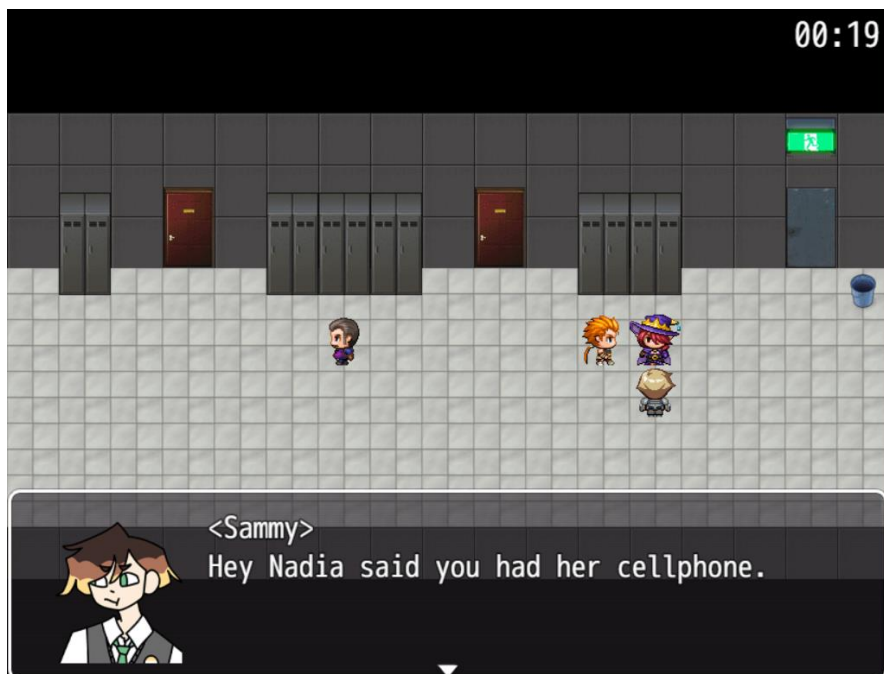
Nadia



Одете во училищата В



Разговарајте со Надија



Земете го телефонот на Надија од Ванда.

Врати го на Надја и разговарај со неа, таа те советува да разговараш со Итан.

Ethan



Разговарајте со Итан



Добијте ја домашната задача во училницата А: втор ред, прва табела.

Крајот



Разговарајте со наставничката и кажете ѝ дека ја завршивте домашната задача.



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>