D-ESL

Guide du joueur

Cooking Adventure

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.

Niveau 1 : Aventure culinaire

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Mot/expression : description/définition

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Le personnage principal prépare un repas, mais il a besoin de plus d'ingrédients. Il se rend au magasin le plus proche et achète les ingrédients nécessaires. Il revient ensuite chez lui et prépare le repas. Pour terminer le jeu, il doit prendre un train.

Ce qu'il faut retenir

Le texte du jeu indique au joueur les ingrédients dont il a besoin et l'endroit exact où les trouver. Ensuite, le joueur sera informé de l'ordre dans lequel les ingrédients doivent être utilisés.

Conseils

Pas de conseils supplémentaires.

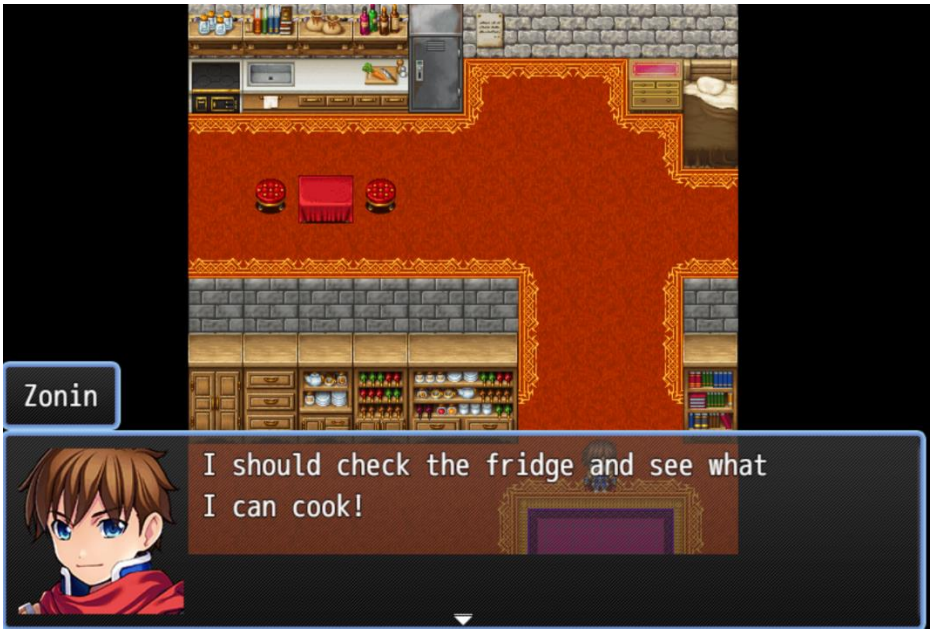
Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1 : Cooking Adventure

Le jeu commence sur une île. Le joueur se demande comment il est arrivé là et doit retrouver le chemin pour rentrer chez lui.

L'endroit suivant est le quartier où il doit trouver sa maison.

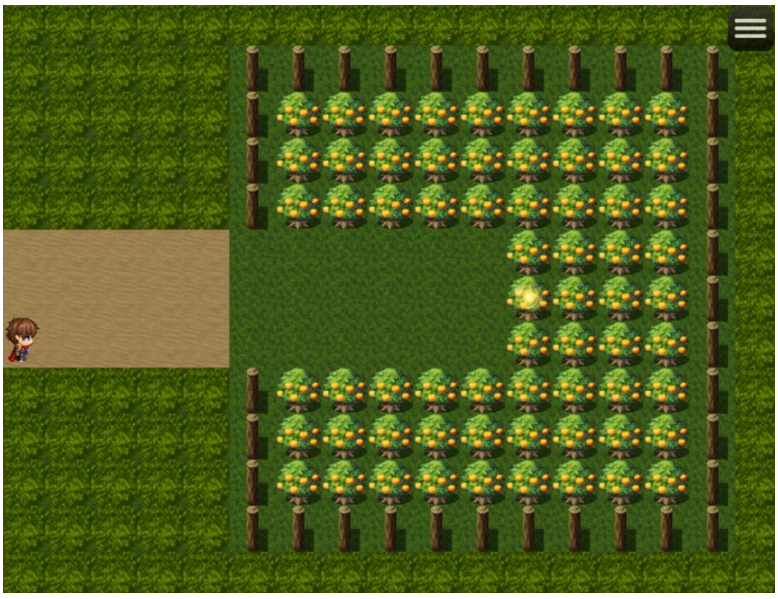
Voici à quoi ressemble sa maison de l'intérieur :



Maintenant, il a faim et doit vérifier dans le réfrigérateur s'il n'y a pas d'ingrédients qu'il pourrait utiliser pour cuisiner. Ce n'est pas le cas, il y a donc une liste de courses à côté du réfrigérateur qu'il doit consulter !

Le lieu suivant est l'épicerie :

Il doit trouver tous les ingrédients nécessaires. Pour faciliter la tâche du joueur, une lumière jaune se trouve au-dessus de chaque ingrédient qu'il doit récupérer : cette lumière devient verte lorsqu'il a récupéré l'ingrédient ! Lorsqu'il a terminé, le joueur doit payer et rentrer chez lui pour cuisiner quelque chose. Cependant, il n'y avait pas de pommes dans le magasin, il doit donc en trouver dans le jardin :



Une fois qu'il a tout récupéré, il peut rentrer chez lui et cuisiner, puis manger et se rendre à la gare pour prendre le train. C'est sa destination finale et la fin du jeu !

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