



Guide du joueur

Evolution of humanity

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 : Chasseur-cueilleur

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Mot/expression : description/définition

Stone : substance solide souvent utilisée comme matériau de construction ;

Bâton : bout de bois ;

Spear : outil de chasse en bois et en pierre ;

Farmer : personne qui travaille dans une ferme ;

Merchant : personne qui fait du commerce de marchandises ;

Barmaid : personne qui travaille dans un bar ;

Alchemist : personne qui travaillait avec des produits chimiques ;

Craftsman : artisan ;

Necessary : nécessaire ;

Repeat : faire ou dire quelque chose à nouveau ;

Otherwise : différemment/sinon ;

Path : chemin ;

Indeed : en effet ;

Campfire : feu de camp ;

Medicine : quelque chose que l'on prend lorsqu'on est malade ;

Unfortunately : malheureusement ;

Harvest : récolter.

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Dans la première partie, vous devez fabriquer une lance et chasser un animal. Ensuite, vous devez cuisiner, manger la viande, et retourner dans la grotte pour dormir.

Dans la deuxième partie (après avoir dormi), vous devez aider le marchand malade.

Ce qu'il faut retenir

Étape 1 : Allez chez l'artisan.

Étape 2 : Obtenez de la pierre et un bâton.

Étape 3 : Retournez voir l'artisan et fabriquez une lance.

Étape 4 : Allez dans la forêt et trouvez Amy.

Étape 5 : Chassez la biche.

Étape 6 : Retournez à la grotte, faites cuire la viande et mangez-la.

Étape 7 : Allez dormir.

Étape 8 : Allez demander des médicaments à l'alchimiste.

Étape 9 : Allez voir l'artisan pour qu'il vous donne du travail.

Étape 10 : Allez voir la barmaid pour qu'elle vous donne du travail.

Étape 11 : Obtenez du lait auprès du fermier.

Étape 12 : Récoltez les cultures pour le fermier.

Étape 13 : Donnez les récoltes au fermier et obtenez le lait.

Étape 14 : Apportez le lait à la barmaid et obtenez de l'argent.

Étape 15 : Retournez chez l'alchimiste et achetez le médicament.

Étape 16 : Trouvez le marchand et soignez-le.

Conseils

Conseils pour toutes les étapes ci-dessus :

Étape 1 : Il se trouve de l'autre côté de la rivière.

Étape 2 : Pour la pierre, il y a un code secret, et le bâton se trouve là où il y a des arbres.

Étape 4 : Un panneau indique où se trouve la forêt : suivez les fleurs pour trouver Amy.

Étape 5 : Rapprochez-vous d'elle et chassez-la.

Étape 6 : Cuisez la viande grâce au feu de camp.

Étape 7 : La grotte se trouve à l'endroit où vous êtes apparu pour la première fois.

Étape 8 : Il y a des chameaux sur le chemin qui mène à elle.

Étape 10 : Vous pouvez négocier pour obtenir plus d'argent.

Étape 11 : Il se trouve près de ses vaches.

Étape 12 : Ne récoltez que les produits cultivés.

Étape 14 : Demandez l'argent poliment.

Étape 16 : Il se trouve au bas de la carte.

Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1 : Obtenir une lance

Donnez la réponse pour surmonter les défis.



Le joueur arrive devant une grotte, l'assistant apparaît à l'écran et lui dit d'aller voir l'artisan.

Si le joueur s'adresse à un autre personnage, celui-ci lui indiquera comment se rendre chez l'artisan.

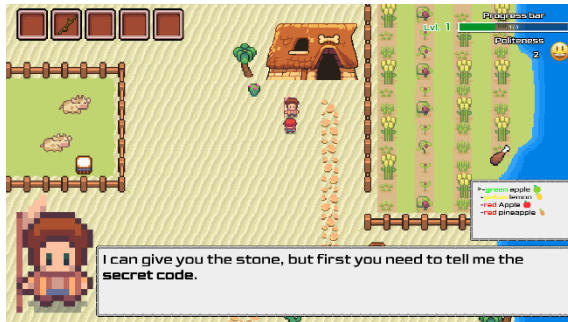
Lorsque le joueur arrivera sur place, il devra appuyer

sur la touche « espace » du clavier pour entamer une conversation. Pendant la

conversation, le joueur devra choisir entre 4 réponses, parmi lesquelles l'une d'entre elles est la bonne. S'il choisit la mauvaise réponse, l'artisan lui dira « I don't understand what are you trying to say » (Je ne comprends pas ce que vous essayez de dire) et lui proposera de réessayer ou d'abandonner. Si la réponse est bonne,

l'artisan lui dit de prendre un bâton dans les arbres aux alentours et d'aller chercher de la pierre chez le fermier. Il lui indique également le code secret que le joueur doit communiquer au fermier, à savoir « red apple » (pomme rouge).





Il y a des options où le joueur peut demander comment il doit se rendre chez le fermier ou près arbres. Lorsque le joueur arrive chez le fermier, celui-ci lui demande le code secret. Si le code est incorrect, le joueur a la possibilité de réessayer ou d'abandonner. Si le code est correct, il reçoit une pierre. L'assistant réapparaît et dit au joueur de retourner voir l'artisan, de lui donner les matériaux et de lui demander comment chasser. Lorsqu'il donne les matériaux, l'artisan fabrique une lance. Le joueur est invité à demander à l'artisan comment chasser. L'artisan lui dit qu'il est occupé pour le moment, mais qu'il connaît quelqu'un qui peut lui apprendre à chasser. Il lui indique ensuite la marche à suivre. Le joueur doit se rendre dans la forêt.

Niveau 2 : [Manger la viande]

Après avoir atteint la forêt, le joueur doit suivre les fleurs bleues pour atteindre la chasseuse (Amy). Lorsqu'il trouve Amy, il doit lui demander de lui apprendre à chasser. Amy lui explique alors comment chasser et lui indique où trouver une biche. La prochaine chose que le joueur doit faire est de trouver la biche et de la chasser. Après avoir chassé l'animal, il doit retourner parler à Amy. Amy dit au joueur de mettre la viande sur le feu de camp pour qu'elle cuise. Après un certain temps, le joueur doit prendre la viande et la manger. Ensuite, l'assistant apparaît et dit au joueur d'aller dormir dans la grotte. La grotte est l'endroit où le joueur apparaît au début du jeu.

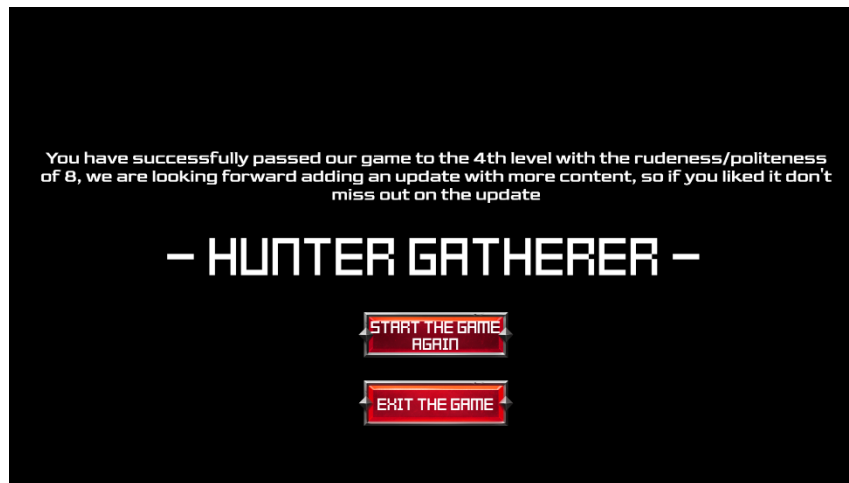
Niveau 3 : Guérir le marchand



Ensuite, l'assistant réapparaît et dit que le marchand est très malade et que le joueur doit trouver un remède pour le guérir. La première chose qu'il dit au joueur est d'aller voir l'alchimiste et lui indique comment s'y rendre. Si le joueur s'adresse à quelqu'un d'autre, cette personne lui indiquera le chemin à suivre pour se rendre chez l'alchimiste. Une fois sur place, le joueur demandera des médicaments, mais l'alchimiste demandera de l'argent. Le joueur doit aller chercher du travail. Il va d'abord voir l'artisan, mais celui-ci le dirige vers la barmaid. La barmaid a un travail pour lui. Si le joueur lui rapporte du lait du fermier, il recevra de l'argent. Si le joueur décline l'offre, la serveuse a une autre offre à lui proposer. Si cela se reproduit, l'assistant apparaît et avertit le joueur que le marchand est très malade. Après avoir conclu le marché, le joueur va voir le fermier et lui demande du lait. Le fermier demande de l'argent, mais lorsque le joueur dit qu'il n'a pas d'argent, le fermier lui propose un autre marché (récolter le maïs pour lui).



Lorsque le travail est terminé, le joueur retourne voir la barmaid qui lui donne de l'argent. Ensuite, le joueur se rend chez l'alchimiste et achète le remède, puis le livre au marchand. Le marchand le remercie. Enfin, l'assistant apparaît à l'écran et dit que c'est la fin du jeu.



Sources :

- GDevelop store: The name of the asset is "Fantasy Dreamland Desert" by EvlGames
- The songs are from pixabay
 - The main menu song is called "Night of Egypt" by waelart
 - The song that's in the game is "Desert Voices" by ArtSlop_Flodur
- Other resources are gained from various websites, but it's important to note that they are CC0.
- Some of the assets are made by us.



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>