D-ESL

Guide du joueur

Liberation

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

Liberation est un jeu de rôle individuel créé avec RPG Maker et qui suit un scénario simple qui se développe sur 3 niveaux, comme présenté ci-dessous. Le **thème général** du jeu est basé sur la connaissance et le dépassement de soi.

L'objectif principal du jeu est de réviser les **« WH-words »** (pronoms interrogatifs et pronoms relatifs), tout en assimilant des **expressions idiomatiques** (phrases utilisées dans la communication informelle).

- **Niveau linguistique : B1-B2**

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

Niveau 1 : Dans la forêt

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

La première partie de la quête contient un langage familier et des rimes qui enseignent la sagesse, le courage et le développement personnel. Parallèlement, le joueur rencontre plusieurs phrases où les « WH-words » sont mis en évidence. Ils devraient donner au joueur un indice relatif au sujet grammatical.

WH-words	
• Pronoms interrogatifs	• Pronoms relatifs
Who are you?	This is a place **where** time stops.
What is your name?	There is this scroll **that** I keep with me.
? Mots utilisés en début de question.	? Mots utilisés comme déterminants.

EXPRESSIONS IDIOMATIQUES	TRADUCTION
To rain cats and dogs	Pleuvoir des cordes
To leave a mark on	Laisser une trace sur
To make out	S'embrasser
To get rid of	Se débarrasser

Rimes

If you don’t know your way, you’ll never get away!

A tent! One should be content!

A place of rest… in this moisty quest!

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Dor'El est un cambrioleur qui se réfugie dans la forêt pour brouiller les pistes. Malheureusement, il se met à pleuvoir abondamment et il doit trouver un abri. La tente qu'il remarque lui semble être l'endroit idéal pour s'abriter, mais il ignore qu'il ne quittera peut-être jamais cet endroit.

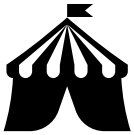
Ce que vous devez remarquer

Le panneau se trouvant à proximité indique que les connaissances seront très importantes aux passants qui s'en approchent.

Conseils

Inutile de se promener, il n'y a rien d'autre à découvrir. Vous ne devez pas collectionner d'objets dans ce jeu.

Niveau 2 : Dans la tente



Ce niveau regorge d'expressions idiomatiques et de rimes humoristiques ou encourageantes (mots qui se correspondent sur le plan sonore), conférant ainsi au texte une valeur artistique.

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

EXPRESSIONS IDIOMATIQUES	TRADUCTION
To walk out the door	Partir ; s'en aller
To find a way around something	Trouver un moyen de contourner quelque chose
To fall asleep	S'endormir
To take form	Prendre forme

Rimes

Dor'El is the name, travelling's my game!

I am the key to setting you free.

Book: If to leave is your desire, you must take your spirit higher.

Slower minds shall stay behind.

Are you ready for the test, or maybe you want to rest?

20 answers you must give and freedom you shall receive.

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

L'endroit semble appartenir à un savant, mais en réalité, c'est un vieil homme analphabète qui s'y trouve, enfermé dans la tente depuis des années à cause de son manque de connaissances. Le voyageur découvre que le temps s'est arrêté dans cette région, et que seules les personnes instruites peuvent quitter cet endroit.

Ensuite, Dor'El engage interagit avec le livre de la connaissance qui le met au défi d'élargir ses connaissances en passant un test. Le joueur doit répondre à une série de 20 questions pour quitter cet endroit et ne peut faire que 4 erreurs. Chaque question apparaît à l'écran lorsque le joueur effectue un clic gauche ou appuie sur la touche « enter ».

Ce que vous devez remarquer

Si le joueur consulte le livre sur la table avant de parler au vieil homme, les pages sont vierges. À la fin de leur conversation, Dor'El consulte à nouveau le livre qui s'anime et lui explique quelle attitude il doit adopter pour l'épreuve.

Conseils

- À la fin de la conversation, le joueur doit prêter attention au message figurant sur le parchemin du vieil homme : **« Treat the books with all due respect »** (Traitez les livres avec tout le respect qui leur est dû).
- Si vous donnez plus de 4 mauvaises réponses, vous devrez recommencer le jeu depuis le début. Prenez votre temps pour obtenir le meilleur score !

Niveau 3 : Un nouveau départ

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

EXPRESSIONS IDIOMATIQUES	TRADUCTION
To have no idea	N'avoir aucune idée

Figure de style : répétition

Open doors for open mind.

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Les deux hommes quittent la tente ensemble, Dor'El promettant au vieil homme de lui apprendre à lire. Ils ne reconnaissent pas le nouveau monde moderne dans lequel ils se trouvent. Ont-ils été manipulés par le livre de la sagesse ?

Ce que vous devez remarquer

Des bâtiments modernes, comme si les personnages avaient été envoyés dans le futur.

Conseils

Vous avez la clé de la connaissance, vous allez donc sans aucun doute **VOUS EN SORTIR !**

Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1 : Dans la forêt

Il n'y a pas de défis à relever à ce niveau. Le protagoniste, Dor'El, arrive dans une forêt dans le but évident de brouiller les pistes. C'est un cambrioleur expérimenté...

Niveau 2 : Dans la tente

PHASE 1 – Les secrets de la tente

L'endroit semble appartenir à un savant, rempli de livres et de parchemins. Dor'El est curieux d'ouvrir les parchemins et de regarder à l'intérieur des cylindres, mais il n'y a rien. Le livre contient des pages blanches. Au cours de la conversation avec le vieil homme, Dor'El apprend que la tente est un royaume où le temps s'arrête : elle promet la vie éternelle, au prix de ne plus jamais revoir le monde, à moins que les visiteurs n'aient des connaissances. Le vieil homme semble être analphabète, donc piégé dans ce lieu. À la fin de leur conversation, un message important apparaît sur le parchemin du vieil homme : « Treat the books with all due respect » (Traitez les livres avec tout le respect qui leur est dû).

PHASE 2 – Se préparer pour le test

Dor'El retourne vers le livre posé sur la table et lui demande de révéler ses secrets. Le livre commence à prononcer des paroles de sagesse, disant qu'il détient la clé de la liberté : « If to leave is your desire, you must take your spirit higher » (Si ton désir est de partir, tu dois élever ton esprit plus haut). En d'autres termes, il ne faut pas tout savoir, mais avoir la volonté de s'améliorer constamment. On dit au jeune homme qu'il doit **répondre à une série de 20 questions** pour quitter cet endroit. Un petit questionnaire apparaît. S'il est prêt, il peut passer au test, sinon, il peut

attendre. Ici, le joueur a la possibilité de réviser les mots clés avant de poursuivre le jeu.

PHASE 3 – Passer le test

Le joueur ne peut faire que 4 erreurs sur les 20 questions. Chaque question apparaît à l'écran après que le joueur a effectué un clic gauche ou appuyé sur la touche « enter ». Le joueur rencontrera plusieurs indices humoristiques tout au long du test, destinés à gêner le participant, mais le livre (qui peut se faire passer pour le professeur) est très strict.

LIBERATION TEST

1. Fill in the blanks with the correct word:

…… opened the door?

how	who	whose

2. Fill in the blanks with the correct word:

…… will he stay?

were	who	where

3. Fill in the blanks with the correct question word:

…… do you want to do now?

what	what's	where

4. Fill in the blanks with the correct word:

…… dress do you like: the red one or the black one?

witch	the red one!	which

5. Choose the right question for the highlighted phrase:

He passed his driving test two days ago.

What did he pass two days ago?	Where did he pass two days ago?	When did he pass his driving test?

6. Choose the correct word:

…… cat is this?

hose	whose	who's

7. Find the correct word:

…… did you meet at the party?

what	which	whom

8. Use the right word to fill in the blanks:

what's	where's	who's

…….. your nationality?

9. Fill in the blanks with the correct word:

how many	how much	All of it!

…….. money do you need?

10. Which word of the options given in brackets is not possible?

Bring me the dictionary (which / that / who) is on that shelf.

11. Which word of the options given in brackets is not possible?

The shoes (which / that / who) I bought were very comfortable.

12. Which word of the options given in brackets is not possible?

Macy is the girl (which / that / who) hopes to win the big prize.

13. Which word of the options given in brackets is not possible?

The house (which / that / who) is being built belongs to my nephew.

14. Which word of the options given in brackets is not possible?

There is somebody (which / that / who) wants to talk to you.

15. Which word of the options given in brackets is not possible?

Do you know anyone (which / that / who) can speak Chinese?

16. Which word of the options given in brackets is not possible?

He is the reporter (which / that / who) was kidnapped last week.

17. Fill in the blanks with the correct question word:

…….. did you do that?

what	whom	why

18. Match the answer with the correct question:

When does the plane leave?	How much time have we got?	What's the time?

Only 10 minutes.

19. Choose the correct answer:

…….. days a week do you train?

how often	how many	how much

20. Choose wisely:

Are you ready to face the world out there?

Yes	No	Absolutely!

Answers:

1. who	11. who
2. where	12. which
3. what	13. who
4. which	14. which
5. What did he pass two days ago?	15. which
6. whose	16. which
7. whom	17. why
8. what's	18. How much time have we got?
9. how much	19. how many
10. which	20. Absolutely

Niveau 3 : Un nouveau départ

Les deux hommes quittent la tente ensemble, Dor'El promettant au vieil homme de lui apprendre à lire. Ils ne reconnaissent pas le nouveau monde moderne dans lequel ils se retrouvent.

Que peuvent-ils faire ? Ils disposent de tous les enseignements et de toutes les connaissances nécessaires pour pouvoir **découvrir de nouvelles choses**.

Qu'en est-il de vous ? Êtes-vous prêt ?

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