D-ESL

Player's guide

# Literator

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 si vous avez des difficultés à un moment donné.

Si ces conseils ne sont pas suffisants et que vous vous sentez toujours perdu, vous pouvez vous référer au guide complet du jeu en annexe de ce document.

## Aperçu

### Synopsis

Des personnages de livres ont pris forme dans le monde réel ! Armé d'un livre magique qui peut les attirer ou les repousser, vous devez faire disparaître tous les personnages. Ce jeu ne contient aucune violence physique, votre connaissance de la littérature est votre seule arme.

## Commandes

| | | |
|---|---|---|
| Absorber | Clic gauche (maintenir) | |
| Repousser | Clic droit | |
| Pause | | Echap |
| Dash/Dodge | | Espace |
| Interact (read, talk,...) | | E |
| Move | | ←: Q , ↑:Z , S:↓ , D:→<br>ou<br>←: A , ↑ :W , S: ↓ , D:→<br>ou les flèches |

# Niveau 0 : Introduction

## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| **Belief** | Croyance |
| **Beware** | Attention |
| **Catharsis** | Catharsis |

| | |
|---|---|
| **Doom** | Destin tragique |
| **Fellows** | Compagnons |
| **Ghostly** | Fantomatique |
| **Harmful** | Dangereux, nocif |
| **Harsh** | Sévère |
| **Headquarters** | Quartiers généraux |
| **Literary works** | Oeuvres littéraires |
| **Miserable** | Misérable |
| **Parcel** | Colis |
| **Perpetuate** | Perpétuer |
| **Rent** | Louer |
| **Roof** | Toit |
| **To Embark** | Embarquer |
| **Uni** | Université |
| **Unleash** | Libérer |
| **Verve** | Verve |
| **Waste** | Déchets |
| **What the hell!** | Mais qu'est ce que… ? |

### Points grammaticaux importants

**Superlatifs/ comparatifs**

Harsh -> harsher

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Le personnage principal revient de l'université. Il apprend qu'une entreprise lance un nouvel appareil qui interagit avec l'esprit des gens. Dès son lancement, il semble paralyser ses utilisateurs et matérialise le contenu de leur esprit dans la réalité.

Gilgamesh apparaît et apprend au héros comment utiliser son livre.

Le héros décide de suivre la mauvaise idée de son père et de trouver le siège de la FAGMA car c'est sa seule piste.

## Trucs et astuces

Cette section est un tutoriel, vous devez donc suivre ce qui se passe sans craindre de perdre. Vous pouvez prendre votre temps.

# Niveau 1 : The Raven, Edgar Alan Poe

## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| **Among** | Parmi |
| **Inspired** | Inspiré |
| **Repulse** | Repousser |
| **Swing** | Balancer |
| **Unnatural** | Surnaturel |
| **While** | Pendant |

**Mots inspirants pour ce niveau :**

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| **Antenna** | Antenne |
| **Bench** | Banc |
| **Bush** | Buisson |
| **Entrance** | Entrée |
| **Roof** | Toit |
| **Slide** | Glisser, une rampe |

| | |
|---|---|
| **Street Lamp** | Lampadaire |
| **Swing** | Balançoire |
| **Tree** | Arbre |

## Traductions

**Haha! Gotcha birdie!**

Ahah! Je t'ai bien eu mon petit oiseau !

**And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting ;**

**On the pallid bust of Pallas just above my chamber door.**

**Leave my loneliness unbroken!—quit the bust above my door!**

**Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!"**

**Quoth the Raven "Nevermore." :**

Et le corbeau, qui ne vole jamais, reste assis, reste assis.. ;

Sur le buste blafard de Pallas, juste au-dessus de la porte de ma chambre.

Laisse ma solitude intacte, quitte le buste au-dessus de ma porte !

Ôte ton bec de mon cœur, et enlève ta forme de ma porte !".

Le corbeau dit : "Plus jamais".

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Le personage principal sort de son appartement et se fait attaquer par des oiseau. Il doit les vaincre avant de pouvoir continuer !

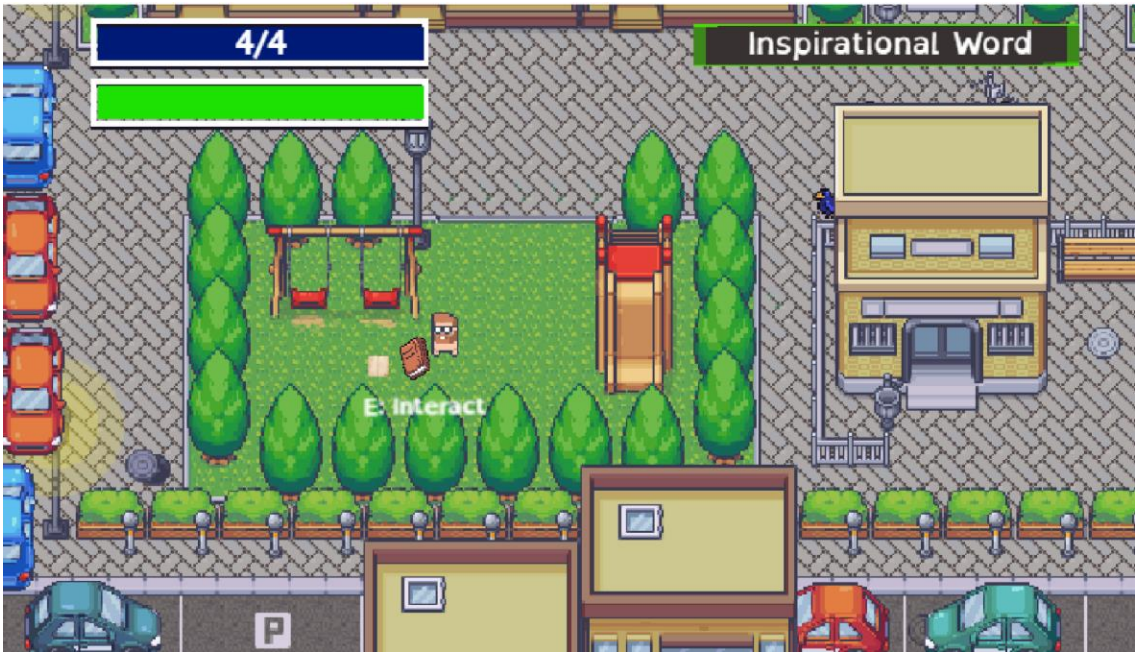
### Ce que vous devez remarquer

Le héros indique qu'il a récemment lu "The Raven" d'Edgar Allan Poe sur une balançoire. Lire le poème peut dévoiler les indices pour vaincre les oiseaux !

## Trucs et astuces

**Objectif :** trouvez comment vaincre le corbeau (qui se cache parmi les oiseaux) puis quittez l'endroit.

Vous trouverez une balançoire et un livre dans le parc en face de l'appartement.




Essayez de retrouver les mots ou les concepts qui sont mentionnés plusieurs fois dans l'extrait du livre. Comment cela pourrait-il vous aider à détecter l'oiseau ? Essayez de prêter attention à la façon dont il se déplace .

Avez-vous remarque les voitures qui vous empêchent de sortir du niveau ? Vous arriverez sans doute à surmonter cet obstacle une fois le corbeau vaincu !

# Niveau 2 : Frankenstein et la Faucheuse

## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| **All around the world** | Partout autour du monde |
| **Although** | Bien que |
| **Backyard sale** | Vide-grenier |
| **Exhaustion** | Fatigue |
| **Expect** | S'attendre à |
| **Fearful** | Effrayant |
| **Flyer** | Prospectus |
| **Mourning** | Deuil |
| **Pyre** | Bûcher |
| **Rescue** | Sauver |
| **To advertise** | Faire la publicité de |
| **To chase** | Pourchasser |
| **To go further** | Aller plus loin |
| **To hunt** | Chasser |
| **Underneath** | Sous |

| | |
|---|---|
| **Weird** | Bizarre |

**Mots inspirants pour ce niveau :**

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| **Breeze-blocks** | Parpaings |
| **Building under construction** | Bâtiment en construction |
| **Bus stop** | Arrêt de bus |
| **Dumpster** | Décharge |
| **Flowerbed** | Parterre de fleurs |
| **Generator** | Générateur |
| **Grave** | Tombe |
| **Graveyard** | Cimetière |
| **Mobile toilets** | Toilettes mobiles |
| **Music store** | Magasin de musique |
| **Pedestrian crossing** | Passage piéton |
| **Picnic table** | Table de pique-nique |
| **Pipes** | Tuyaux |
| **Small pier** | Une petite jetée |
| **Steel bars** | Barres de fer |

| | |
|---|---|
| **Traffic sign** | Panneau routier |
| **Wood planks** | Planches en bois |

## Points grammaticaux importants

To be able to + inf

To be about to + inf

... before trying to ...

Used to + inf

**Verbes irréguliers :**

Break broke broken

Flee fled fled

## Traductions

**Since people are hooked on FAGMA's anxiety-provoking news, ... :**

Puisque les gens sont accros aux nouvelles anxiogènes de la FAGMA, ...

**Let's stay on our guards:**

Restons sur nos gardes

**Hold on tight to that book:**

Accroche-toi bien à ce bouquin

**Consumed by hatred**

Consummé par la haine

**As he was about to catch him**

Alors qu'il était sur le point de l'attraper

**To meet his end**

Aller à sa fin, rencontrer la mort

**Something at play**

Quelquechose se joue/ se passe

**It did the trick**

Ça a marché/fonctionné/fait l'affaire

**We paused before a House that seemed**

**A Swelling of the Ground –**

**The Roof was scarcely visible –**

**The Cornice – in the Ground –**

Nous nous sommes arrêtés devant une maison qui semblait

Un gonflement du sol

Le toit était à peine visible

La corniche dans le sol

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Le personnage principal suit la piste de la mauvaise croyance vers l'Est, en direction du siège de la FAGMA. Cependant, une barrière l'empêche d'aller plus loin. Il semble qu'il doive battre d'autres personnages de la littérature dans cette région pour devenir plus fort.

### Ce que vous devez remarquer

Quand vous commencez le niveau, il y a un prospectus soulevé par le vent qui vient vers vous. Il indique qu'il y a un vide-grenier au sud de votre position.

Il y a un cimetière au nord.

Il y a un vide-grenier et une maison en ruine au sud.

## Trucs et astuces

**Objectif :** Devenir plus fort pour réussir à traverser la barrière d'énergie à l'est. Pour ce faire, vainquez les créatures littéraires dans ce secteur

Vous devez être cultivé pour vaincre les créatures ! Trouvez d'abord les livres.

Dans l'un des extraits, vous trouvez la description d'une maison. Y a-t-il un endroit dans le secteur qui y correspond ? La Faucheuse y serait sans doute sensible.

L'un des extraits indique comment certains personnages meurent. Vous pouvez utiliser ces informations à votre avantage. Les créatures littéraires sont sans doute sensibles aux choses qui rappellent leur mort dans le livre.

# Niveau 2 : Boss de fin

## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| **Dull** | Ennuyeux |
| **Efficient** | Efficace |
| **Scary** | Effrayant |
| **To marvel at something** | S'émerveiller de quelque chose |
| **To meet** | Rencontrer |

**Mots inspirants pour ce niveau :**

Identiques à la section précédente.

### Points grammaticaux importants

### Traductions

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Lorsque le personage principal vainc la dernière créature littéraire, il est attaqué par la croyance nocive de son père. Terrassez-la !

### Ce que vous devez remarquer

Le boss est convaincu que le monde est ennuyeux et l'art inutile. Prouvez-lui qu'il a tort !

## Trucs et astuces

**Objectif :** Battez le boss en vous inspirant de l'environnement.

Quels sont les outils à votre disposition qui pourront vous inspirer aux alentours ? Cela infligera sans doute des dégâts au boss.

Le boss ne bouge pas, restez calme et à l'abri et prenez le temps d'analyser les alentours.

# Annexe : Guide du jeu

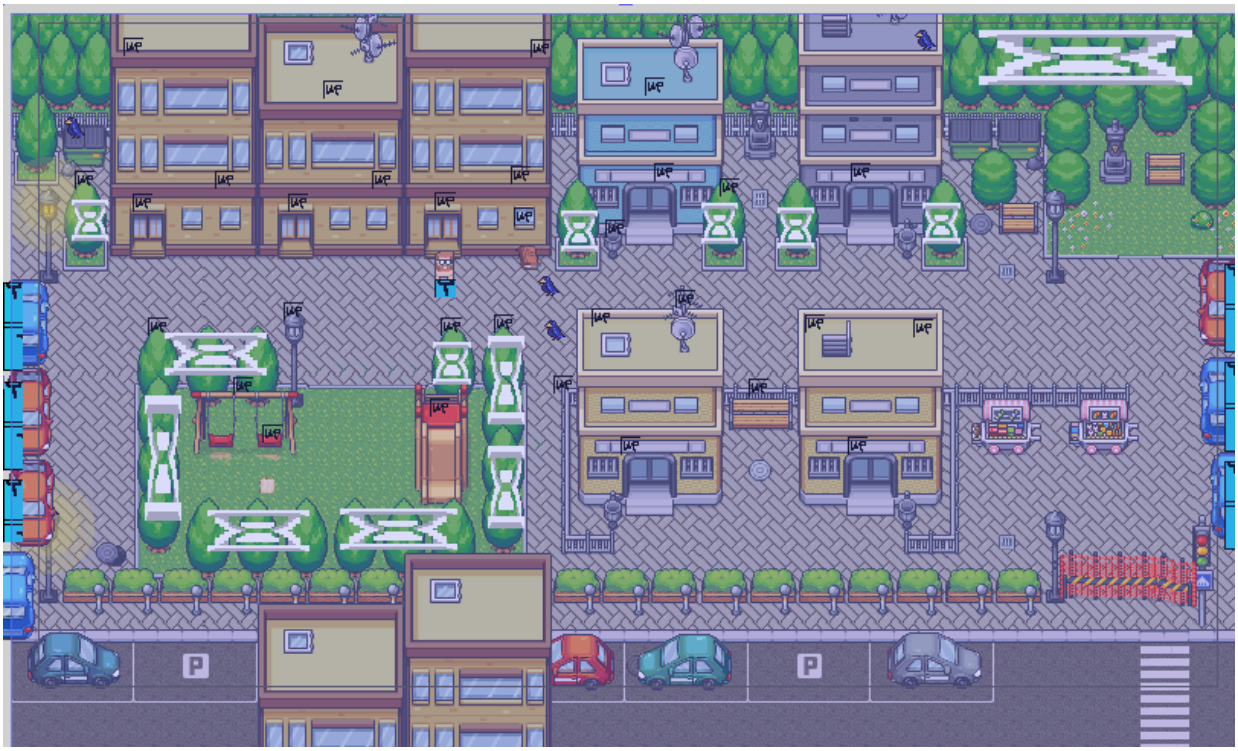
## Niveau 1 : The Raven par Edgar Allan Poe

Devant la maison de Wesley, un groupe d'oiseaux commence à l'attaquer. Il doit absorber le bon oiseau. Chaque fois qu'il essaie d'absorber un oiseau, celui-ci lui envoie un projectile (pensée nuisible). Au lieu d'absorber des oiseaux au hasard, le joueur doit lire le livre dans le parc.

L’extrait indique une porte à de nombreuses reprises : le corbeau survole une porte.

L’oiseau qu’il faut viser dans ce niveau est le seul qui se pose sur les portes.

Une fois le corbeau absorbé, le personnage acquiert la capacité de repousser ses adversaires. Il peut s’en servir pour enlever les voitures qui bloquent l’accès au niveau suivant.



## Niveau 2 : Frankenstein et la Faucheuse

Le livre évoquant Frankenstein est au sud, devant une maison en ruine.

Le docteur et la créature sont au nord :

Pour vaincre le docteur, vous devez le fatiguer. Lorsque vous vous approchez du docteur, il s'enfuit en consommant sa santé. Cependant, chaque fois que vous vous approchez, la créature vous poursuit et tente d'attaquer. Il attaque dans une large zone autour de lui (ne le laissez pas vous toucher !).

Dans le livre, le docteur manque de mourir par noyade. Pour le fatiguer plus rapidement, vous pouvez le pousser dans l'eau au sud-est ou dans la fontaine.

La créature a beaucoup de santé. Pour la vaincre, vous devez reproduire ce qui se passe dans le livre : battez d'abord le docteur. Il est également très efficace de la pousser dans le feu !

La Faucheuse :

La Faucheuse commence le niveau dans le cimetière. Elle se déplace très lentement, mais elle peut traverser les murs et vous suivra sans relâche. Une fois qu'elle vous a atteint, elle inflige également beaucoup de dégâts.

Un livre ouvert se trouve sur un banc dans le cimetière.

L’extrait parle d’une maison en ruines.

Pour vaincre la Faucheuse, vous devez l’ammener en face de la maison en ruines, au sud du niveau.

## Niveau 2 : Le boss final

On ne peut pas lui faire de mal directement. Dans le dialogue d'introduction, on peut voir qu'il provient d'un manque d'émerveillement face aux choses du quotidien. Pour le faire disparaître, vous devez utiliser votre inspiration (absorption d'objets correspondant au "mot inspirant"). En faisant cela, vous le blessez.

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