D-ESL

Player's guide

The Little Alchemist

Ce document vous aidera à mieux comprendre le contenu du jeu. Pour chaque niveau du jeu, vous trouverez une liste de vocabulaire et des 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

Al, l'apprenti du Grand Alchimiste, apprend que le Roi est malade et accepte d'aller au château pour le sauver.

Commandes

	🖱	⌨
Se déplacer	Clic gauche	← ↑ ↓ →
Activer	Clic gauche	Barre d'espace
Ouvrir / Fermer le menu	Clic droit	Echap

1. Introduction – Le Jardin d'AI

Comprendre le texte

Anglais	Traduction
Alchemist	Alchimiste
Apple	Pomme
Apprentice	Apprenti
Aubergine	Aubergine
Away	Loin
Behaviour	Comportement
Brown	Marron
Cabbage	Chou
Carrot	Carotte
Castle	Château
Cherry	Cerise
Fruit	Fruit
Garden	Jardin

go prepare yourself	Aller se préparer
Green	Vert
Hope	Espoir
Ingredients	Ingrédients
King	Roi
Kingdom	Royaume
Orange	Orange
Pear	Poire
Pepper	Poivron
Potion	Potion
Purple	Violet
Red	Rouge
Sick	Malade
Terrible	Terrible
To prove something	Prouver quelque chose
To save someone	Sauver quelqu'un
To understand	Comprendre
To wait for someone's return	Attendre le retour de quelqu'un
Truth	Vérité
Vegetable	Légume
Wheat	Blé
Wonderful	Fantastique

Yellow	Jaune

Trucs et astuces

Objectif : apporter les fruits et les legumes de la couleur demandée par l'homme.

En cas de doute, retournez lui parler : il répétera ce dont il a besoin.

2. Dans la maison d'Al

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Bag	Sac
Book	Livre
Bottle	Bouteille
Bracelet	Bracelet
Boussoles	Boussole
Hood	Capuche

Inside / outside	Dedans / Dehors
Necklace	Collier

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous avez appris que le roi était malade et acceptez d'aller le sauver.

Vous êtes chez vous et vous vous préparez pour le voyage.

Trucs et astuces

Objectif : trouver les objets sur la liste.

- Ouvrez la liste sur la table. Quand vous trouvez un objet dans la pièce, si vous retournez voir la liste, elle sera mise à jour.
- Tous les objets de la liste sont dans la pièce, sauf le boussole. Lorsqu'il ne reste plus que le boussole à trouver, vous pouvez quitter la maison selon les instructions.

3. La ferme

Trucs et astuces

À l'ouest de la maison d'Al, vous y trouvez une ferme.

Parlez à la fermière. Elle vous donne du lait, ce qui pourrait être utile plus tard.

4. Le labyrinthe dans la forêt

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Awesome	Génial
Dog	Chien
Follow the signs	Suivez les signes
Hunter	Chasseur
North, east, south, west	Nord, est, sud, ouest
Right, left, up, down	Droite, gauche, haut, bas

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous cherchez le boussole manquant. Vous cherchez quelqu'un qui possède un boussole dans la forêt.

Ce que vous devez remarquer

Localisez les pancartes écrites en langage chien.

Trucs et astuces

Objectif : trouver quelqu'un qui possède un boussole.

Vous devez lire les pancartes écrites en langage chien. Parlez au chien à côté de la maison d'Al puis suivez les instructions des pancartes de la forêt.

5. Le chasseur

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Egg	Œuf
Find your way in the woods	Trouver son chemin dans les bois
Flower	Fleur
Hunter	Chasseur
I'm glad you are here	Je suis content que vous soyez là
Meat	Viande
Mushroom	Champignon
Recipe	Recette

The forest needs to be protected	La forêt doit être protégée
To be hungry	Avoir faim
To cook	Cuisiner
To destroy something	Détruire quelque chose
To have an accident	Avoir un accident
You don't like him very much	Vous ne l'aimez pas beaucoup

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous trouvez le chasseur et il possède un boussole.

Ce que vous devez remarquer

Dans la forêt se trouve une poule, des fleurs et des champignons à ramasser.

Trucs et astuces

Objectif : Trouvez à manger pour le chasseur en échange du boussoles.

Le chasseur veut de la viande. Il y a une poule au sud de sa position.

Si vous épargnez la poule, vous trouverez les éléments d'une autre recette dans la forêt (ils scintillent) sur le chemin pour retrouver le chasseur.

Lorsque vous avez le poulet ou les éléments de la recette, retournez voir le chasseur pour lui donner sa nourriture.

6. Le voyage jusqu'au château

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Boat	Bâteau
Bridge	Pont
Feather	Plume
Fisherman	Pêcheur
Good luck	Bonne chance
It is not working	Ça ne fonctionne pas
Maze	Labyrinthe
Near (the castle is near)	Proche (le château est proche)
Scary	Effrayant
Smart (do you think you are smart?)	Intelligent (vous vous croyez intelligent ?)

Spell	Sort
To exchange something	Échanger quelque chose
To feel something	Ressentir quelque chose
To poison someone	Empoisonner quelqu'un
Useful	Utile
Youth potion	Potion de jeunesse

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Vous devez traverser la rivière et accéder au château.

Ce que vous devez remarquer

Un pêcheur et un bateau attendant au bord de la rivière.

Trucs et astuces

Objectif : se rendre au château.

Vous avez le boussoles, et maintenant ? Parlez au garde au sud de la maison d'Al.

Comment récupérer le bateau du vieux pêcheur ? Les ingredients de la potion de jeunesse du livre sont à proximité. Prenez-les et apportez-les au pêcheur.

Vous avez oublié les ingrédients pour la potion ? Retournez parler au pêcheur.

Vous ne savez pas quoi faire du bateau ? Montez à bord et allez au sud, puis suivez les instructions. Regardez bien votre boussole.

7. Le garde du château

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
To pass (you cannot pass)	Passer (vous ne passerez pas)

Trucs et astuces

Objectif: convainquez le garde de vous laisser entrer au château.

Vous n'arrivez pas à convaincre le garde de vous laisser entrer ? Vous avez besoin du bracelet d'éloquence bleu dans la maison d'Al et d'une bouteille de lait de la ferme à l'ouest de sa maison.

8. Combattez le mage noir et sauvez le roi

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Democracy (put in place a democracy)	Démocratie (mettre en place une démocratie)
Evil	Méchant
Fire, water, wind	Feu, eau, vent
Fist (attack with your fists)	Poing (attaquez avec vos poings)
Strong (you are not strong enough)	Fort (vous n'êtes pas assez fort)
Threaten (the forest is threatened)	Menacer (la forêt est menacée)
To attack	Attaquer
To banish someone	Bannir quelqu'un
To be unconscious	Être inconscient
To capture	Capturer

To defeat someone	Battre quelqu'un
To defend oneself ("defend	Se défendre (Défendez-vous !)
To happen (what happened?)	Se produire (Que s'est-il passé ?)
To imprison	Emprisonner
To pretend (pretend to be someone)	Prétendre (prétendre être quelqu'un)
We'll see!	Nous verrons bien !
What took you so long?	Qu'est-ce qui vous a pris autant de temps ?

Trucs et astuces

Objectif : dans le château, remportez la bataille contre le mage noir.

Vous n'arrivez pas à battre le mage noir ? Vous n'avez sans doute pas le bon bracelet. Retournez chez Al pour prendre le bracelet qui apparaît sur la liste posée sur la table avant de retourner combattre le mage noir. Toute attaque autre qu'utiliser ses poings devrait suffire !

Annexe : Guide du jeu

Étape A – Scène d’exposition et commandes

A.1. Les bases du jeu

Al doit prendre les fruits et legumes de certaines couleurs, conformément à ce que demande l’homme.

- **But 1 :** Apporter au moins deux fruits rouges
- **But 2** : Apporter quelque chose de vert, quelque chose de jaune et quelque chose de violet

A.2 – La quête pour sauver le Roi est révélée

Le temps change et quelqu'un vient crier en panique que le Roi est en train de mourir. Le petit alchimiste accepte d'aller sauver le Roi, retourne dans sa petite cabane pour se préparer à la quête.

Étape B – Se preparer au voyage vers le royaume

B.1 – Trouver les objets nécessaires dans la maison

Sur la table de la maison d'Al, il y a une liste d'objets à emporter, laissée par le Grand Alchimiste.

Le joueur trouvera tous ces objets dans la maison, à l'exception de la boussole, qui se trouve ailleurs. Chaque fois qu'un nouvel élément de la liste de contrôle est trouvé, le joueur peut retourner à la liste de contrôle et voir que l'élément est maintenant coché.

B.2 – Obtenez le boussole

En quittant la cabane, le protagoniste a deux options : la forêt (à l'est) ou la ferme (à l'ouest).

Vers la forêt : L'alchimiste se dirige vers la forêt. C'est un vrai labyrinthe. Il y a des panneaux indiquant la direction, mais ils sont écrits en "langage de chien", incompréhensible pour les humains. Heureusement, Sparkle (chien de compagnie) peut aider. Sparkle se trouve près de la cabane d'Al. En lui parlant, il suivra le héros partout dans le jeu.

Rencontre avec le chasseur

Le chasseur a une boussole pour Al, mais il ne la lui donnera qu'en échange de nourriture, car il est blessé et ne peut pas chasser lui-même. Al n'a jamais tué d'animal et ne veut pas avoir à le faire. Il a deux possibilités :

- tuer une poule non loin du chasseur, mais c'est contre ses principes
- Al peut obtenir tous les ingrédients nécessaires à la réalisation d'une recette alternative dans le "livre des sorts et potions". Si elle est épargnée, la poule donnera un œuf à Al et les autres ingrédients peuvent être trouvés dans la forêt.

Le chasseur donne la boussole à l'alchimiste après avoir reçu son repas.

Vers la ferme : La fermière n'a pas de boussole à donner au joueur, mais elle lui fournit du lait qui lui servira plus tard.

Étape C – Atteindre le château

C.1 – Rencontre avec le mage noir

Al parle au soldat qui garde le chemin vers le château au sud de la maison d'Al. Avec la boussole, Al peut passer et atteindre le pont de la rivière.

Al voit le Mage Noir pour la première fois sur le pont. Avec un rire diabolique, il va le détruire. Le mage disparaît immédiatement.

Al doit trouver un autre chemin. Un pêcheur à proximité peut l'aider.

C.2 – Aider le pêcheur

Le pêcheur possède un bateau qu'il peut donner à Al, mais seulement si celui-ci l'aide en lui préparant une potion de jeunesse.

Al collecte les ingrédients de la potion au bord de la rivière : une fleur bleue, une fleur rouge, une fleur rose, des champignons bruns et une plume de poulet.

La potion fonctionne, le pêcheur redevient jeune et laisse le bateau à Al.

Il donne également à Al une carte qui le guidera vers le château.

C.3 – Sur la rivière

Quand Al prend le bateau et va au sud du château, le Mage Noir apparaît à nouveau. Il a maudit l'endroit et les directions sont interverties, comme dans la forêt.

Mais avec la carte et la boussole, Al et Sparkle trouvent leur chemin.

Étape D – Le château du roi

Le petit alchimiste arrive enfin aux remparts du château. Un garde dort près de l’entrée.

D.1 – Rencontre avec le garde du château

Le garde se reveille quand Al tente d’entrer dans le château. Il ne veut pas le laisser passer, mais avec le **bracelet d’éloquence bleue**, Al peut le convaincre en échange d’une bouteille de lait.

Si Al n'a pas le bracelet ou le lait, retournez chez lui ou chez la fermière. Le pont est maintenant réparé, revenir devrait prendre moins de temps.

Étape E – Sauver le roi

E.1 – Vaincre le mage noir

Al franchit la porte principale du château et se rend auprès du roi mais le Mage Noir est là aussi. Il commence à jeter des sorts dangereux sur l'alchimiste.

Si Al a le **collier violet**, ce qu'il est censé avoir, il peut lancer des sorts puissants et vaincre le mage noir ne devrait pas poser trop de difficulté.

Cependant, avec le **collier rouge**, il n'a a disposition que des sorts plus faibles ; s'il n'a pas de collier, il n'a que ses poings. Dans ce cas, Al devra probablement retourner chez lui pour prendre le bon collier afin de vaincre le mage noir.

Al remporte le combat et le mage noir ne peut plus bouger.

E.2 – Fin du jeu

Une fois le mage noir immobilisé, Al peut lancer un sort qui révèle son identité. Le sort ne marche que si Al a un karma suffisant (>1). La fin du jeu est alors révélée au joueur.

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