D-ESL

Guide du joueur

Mission TADA

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.

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

N/A

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Le joueur se retrouve emprisonné dans une prison de haute sécurité. Il découvre un tunnel secret conçu par un brillant linguiste, rempli de défis linguistiques. Pour s'échapper, le joueur doit décoder les énigmes en faisant appel à ses compétences linguistiques. Au fur et à mesure qu'il progresse dans les couloirs de la prison, qu'il interagit avec ses codétenus et qu'il relève les défis, le joueur découvre l'histoire du linguiste. En surmontant ces obstacles, il parvient à son but ultime : la liberté. Le jeu combine des scénarios d'évasion palpitants avec des défis immersifs liés à l'apprentissage des langues, créant ainsi une expérience attrayante et éducative.

Ce qu'il faut retenir

Vous devez vous promener sur la carte en essayant de découvrir des énigmes, chaque énigme vous rapprochant de la liberté.

Conseils

N/A

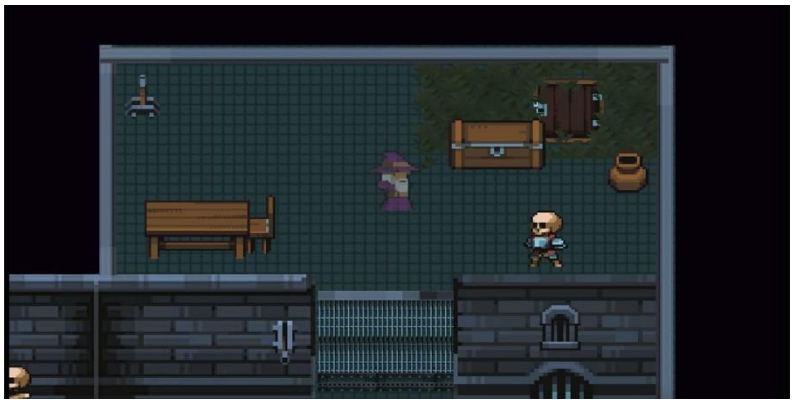
Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1 :

Dans ce scénario, le joueur est enfermé dans une cellule de prison et doit chercher un livre de sortilèges. Après avoir trouvé le livre, il rencontre une série d'énigmes qui, une fois résolues, lui permettront de se transformer en fantôme et de s'échapper de la cellule.

Après avoir réussi à s'échapper de sa cellule, le prisonnier doit contourner les gardes et atteindre la cellule adjacente à la sienne. Dans cette seconde cellule, son objectif est de localiser un levier qui lui permettra d'accéder à un tunnel caché, qui le conduira enfin à la liberté.

En découvrant le levier et en résolvant l'énigme associée, le joueur accède à un tunnel caché qui lui permet enfin de redevenir libre.



.

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