



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

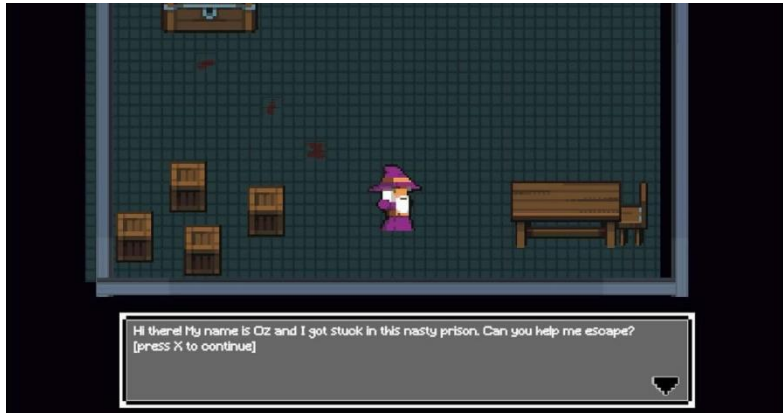
N/A

## 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

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

**Code du projet :** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783.

Ce travail est soumis à la licence internationale Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Pour en savoir plus sur D-ESL :** <https://www.d-esl.eu>.