D-ESL

Guide du joueur

# Quest for the Lost Beacon

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.

## Phase 1 : Introduction (Maison du commerçant)

## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Island | Île |
| Magical | Magique |
| Beacon | Balise |
| Cave | Grotte |
| Task | Tâche |
| Shop | Magasin |
| Shopkeeper | Commerçant |
| Letter | Lettre |

## Comprendre le jeu

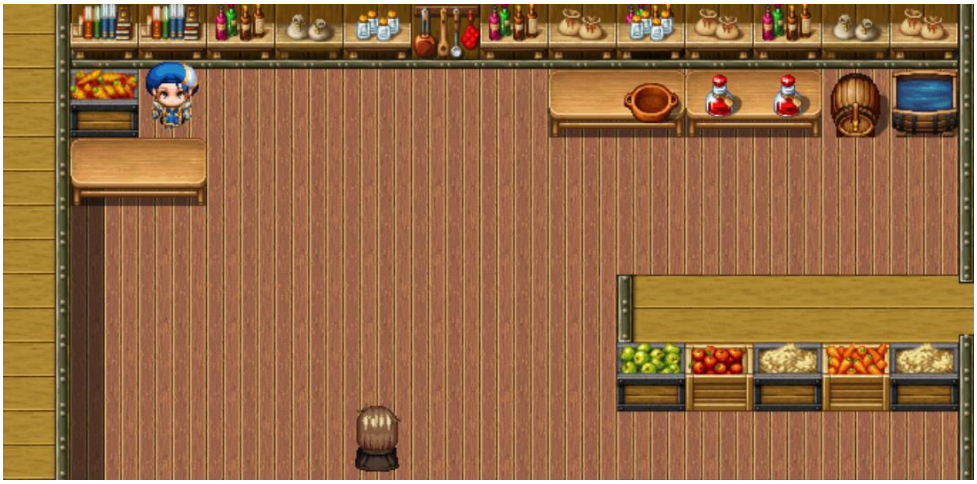
### Que se passe-t-il ?

Vous devez trouver quelqu'un qui peut vous aider à trouver la balise. Commencez par entrer dans la maison jaune.

### Ce que vous devez remarquer

Il y a une lettre sur la table, lisez-la pour savoir où vous devez aller ensuite.

# Phase 2 : Le magasin



## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| To bother | Ennuyer |
| To steal (have stolen) | Voler (avoir volé) |
| Umbrella | Parapluie |
| Cheese | Fromage |
| Ice cream | Glace (crème glacée) |
| Earrings | Boucles d'oreilles |
| Beach | Plage |
| To follow | Suivre |
| Above | Au-dessus |
| Path | Chemin |

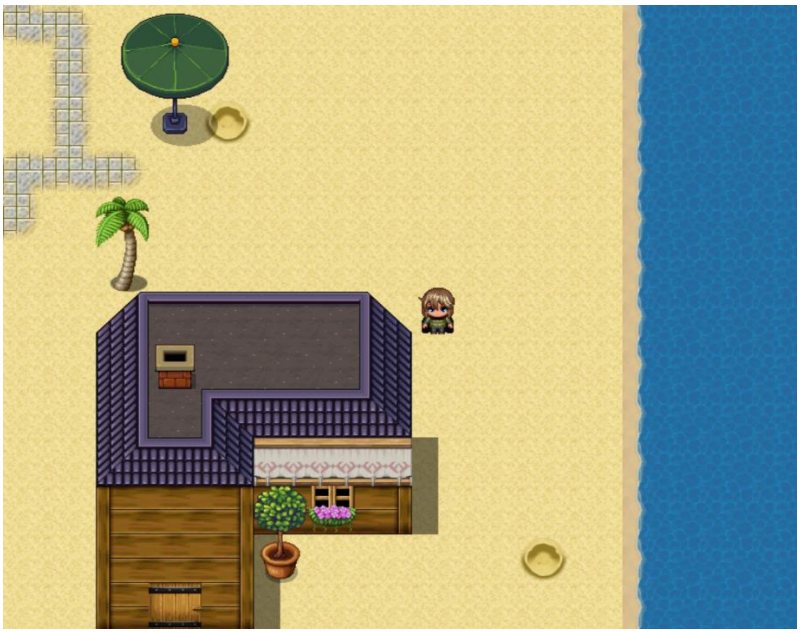
### Que se passe-t-il ?

Le commerçant vous aidera à atteindre la grotte si vous répondez à ses questions.

### Ce que vous devez remarquer

Essayez de vous souvenir ou de noter le nombre de personnes présentes dans le magasin à chaque fois que vous y entrez. Cela vous aidera plus tard dans le jeu.

# Phase 3 : La plage



## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Swimsuit | Maillot de bain |
| Hat | Chapeau ; casquette |
| Green | Vert |
| Busy | Occupé ; fréquenté |

| | |
|---|---|
| Supper | Dîner |
| To look for (I'm looking for) | Chercher (Je cherche quelque chose) |
| Under one condition | À une condition |
| Up for the challenge | Partant pour le défi |
| Wonderful | Merveilleux |
| Quest | Quête |
| Description | Description |
| Lemonade | Limonade |
| Pepper | Poivre ; poivron |
| Magma | Magma |
| Coffee | Café |
| Brush | Brosse |
| Paper | Papier |
| Marker | Marqueur |
| Space | Espace |
| Shape | Forme |
| Flag | Drapeau |
| Hexagon | Hexagone |
| Line | Ligne ; file |
| Circle | Cercle |

| | |
|---|---|
| Star | Étoile |
| Often (often seen on) | Souvent |
| Below | En-dessous |

### Que se passe-t-il ?

Lorsque vous arrivez à la plage, vous devez d'abord parler aux gens qui s'y trouvent pour trouver Iris (la fille aux boucles d'oreilles bleues). Lorsque vous savez où elle se trouve, entrez dans la maison située en bas à droite de la plage.

### Ce que vous devez remarquer

Notez la couleur de ses boucles d'oreilles, cela vous aidera plus tard.

# Phase 4 : La route grise

## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| To sell | Vendre |
| Compass | Boussole |
| Gold | Or |
| Coin(s) | Pièce(s) |
| East | Est |
| North | Nord |
| West | Ouest |
| South | Sud |
| Map | Carte |
| Arrow | Flèche |

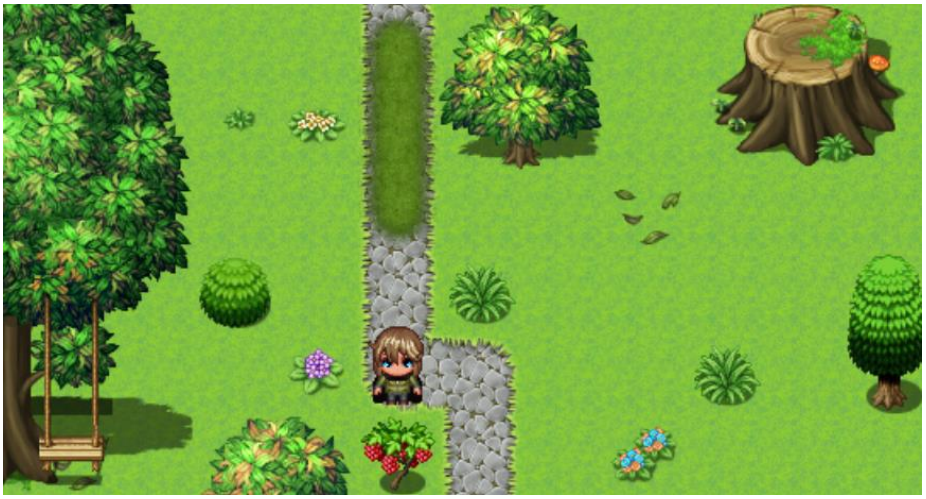
### Que se passe-t-il ?

Vendez la potion que l'homme vous donne au commerçant pour obtenir une boussole.

### Ce que vous devez remarquer

Lorsque vous entrez dans une nouvelle zone, les flèches de la boussole changent.

# Phase 5 : La forêt



## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Sign | Panneau |
| Pattern | Schéma |
| Next to (Written next to) | À côté de (écrit à côté de) |
| To continue | Continuer |

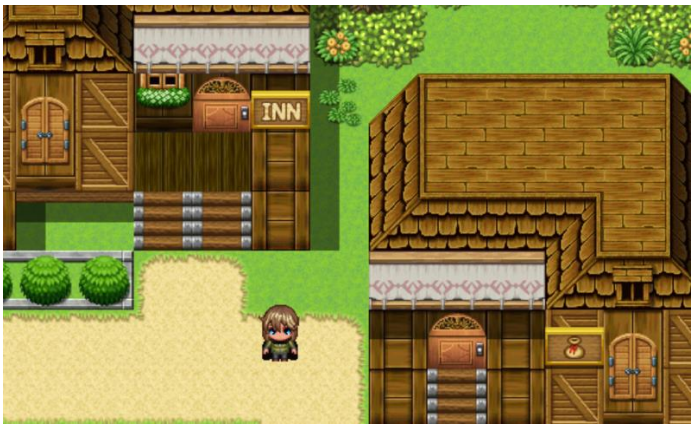
### Que se passe-t-il ?

Après avoir lu les panneaux, suivez le schéma pour vous rendre à Mango Town (Est → Sud → Nord → Est → Est).

### Ce que vous devez remarquer

Notez ou rappelez-vous des directions à prendre pour aller à Mango Town. Les flèches de la boussole changent de direction lorsque vous entrez dans une nouvelle partie de la carte.

# Phase 6 : Mango Town




## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Inn | Auberge |
| Innkeeper | Aubergiste |
| Left (up the stairs to your left) | Gauche (en haut de l'escalier à gauche) |
| To pass (pass my test) | Réussir (réussir un test) |
| Location | Endroit ; emplacement ; localisation |
| Boat | Bateau |
| Dock | Quai |
| To activate (So I can help you activate it) | Activer (Pour que je puisse vous aider à l'activer) |
| Nighttime | Nuit ; nocturne |
| Close (I should be close by now) | Proche ; près (Je devrais être proche maintenant) |
| Shore | Rive ; berge |

| | |
|---|---|
| Nearly (I'm nearly there) | Presque (J'y suis presque) |

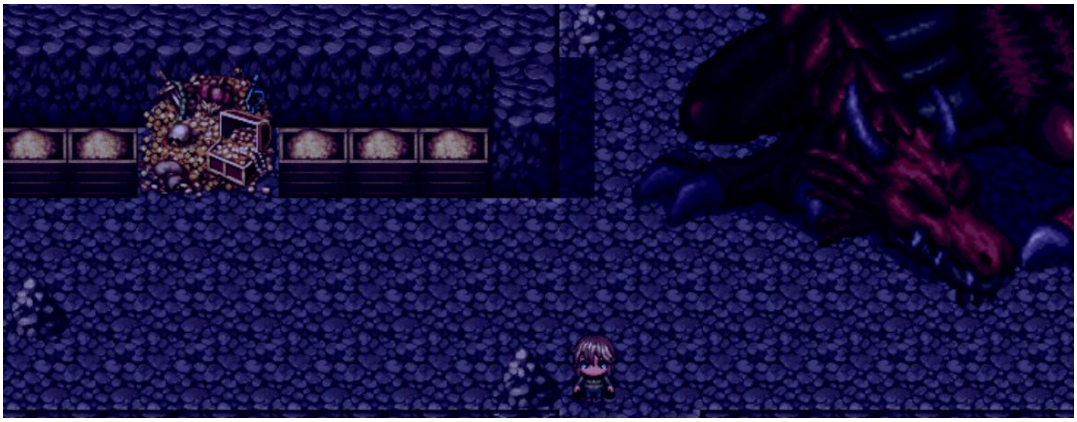
### Que se passe-t-il ?

Entrez dans l'auberge et demandez à la dame où se trouve Rolan. Après l'avoir trouvé, répondez correctement à ses questions pour obtenir les indications concernant la grotte.

### Ce que vous devez remarquer

Après avoir parlé à Rolan, vous pouvez monter à bord du bateau et le faire avancer jusqu'au quai.

# Phase 7 : La grotte du dragon



## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Pile | Pile |
| To make less noise (I should try and make less noise) | Faire moins de bruit (Je devrais essayer de faire moins de bruit) |
| Quiet | Silencieux |
| Loud | Bruyant |

| | |
|---|---|
| Asleep | Endormi |
| Awake | Réveillé |
| Choice (I don’t have a choice) | Choix (Je n’ai pas le choix) |
| Battle | Bataille ; combat |
| Fly away | S’envoler |
| To hurt (So he doesn’t hurt the people of the island) | Faire du mal (Pour qu’il ne fasse pas de mal aux habitants de l’île) |
| To worry (Without worrying) | S’inquiéter (Sans s’inquiéter) |

### Que se passe-t-il ?

Battez le dragon pour continuer à chercher la balise.

### Ce que vous devez remarquer

Pendant que vous cherchez la balise, le dragon se réveille.

# Phase 8 : L’auberge

## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Desk | Bureau |
| Mountain | Montagne |
| Right (On the right side of) | Droite (À droite de) |

### Que se passe-t-il ?

L'aubergiste vous dit que Rolan est parti vers la Star Mountain.

### Ce que vous devez remarquer

En revenant de la grotte, vous remarquez que Rolan a disparu. Lisez la lettre pour savoir où il se trouve.

# Phase 9 : Conclusion (Star Mountain)

## Comprendre le texte

| Anglais | Traduction |
|---|---|
| Bright | Éclatant ; lumineux |
| As soon as (we came as soon as we could) | Dès que (On est venus dès que l'on a pu) |
| Bravery | Courage |
| Knowledge | Connaissance |

### Que se passe-t-il ?

Vous donnez la balise à Rolan, qui l'active en créant un grand pilier de lumière. Le jeu se termine alors que tous les habitants de l'île se rassemblent pour vous remercier de les avoir aidés.

### Ce que vous devez remarquer

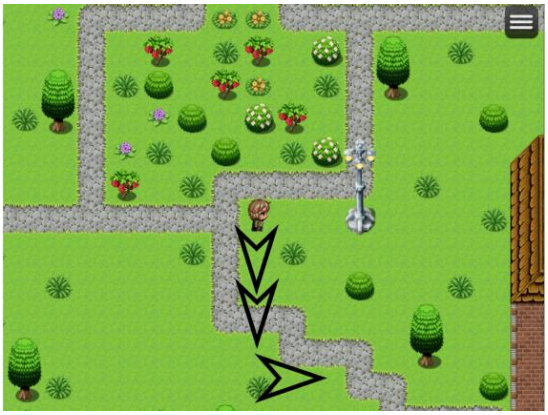
Toutes les personnes que vous avez rencontrées dans le jeu vous remercient d'avoir ramené la balise qui était dans la grotte.

# Annexe : Guide complet du jeu

## Phase 1 : Introduction

Entrez dans la maison jaune et lisez la lettre.

Comment se rendre au magasin :



## Phase 2 : Le magasin

Les réponses aux questions du commerçant sont les suivantes :

1. Umbrella ;
2. Cheese ;
3. Ice cream.

## Phase 3 : La plage

Vous remarquerez que la porte est verrouillée, parlez à Rose. Après cela, la porte se déverrouillera.

Les réponses à ses questions sont les suivantes :

1. Magma ;

2. Paper ;

3. Rocks ;

4. Star.

Notez la couleur des boucles d'oreilles d'Iris.

## Phase 4 : La route grise

Parlez à la personne sur la gauche, elle vous donnera une potion à vendre au commerçant. Le commerçant vous donnera ensuite une boussole.

## Phase 5 : La forêt

Vous semblez être entré dans une forêt et vous êtes perdu : lisez les panneaux pour trouver votre chemin.

Après avoir lu les panneaux, suivez le schéma pour vous rendre à Mango Town (Est → Sud → Nord → Est → Est). Notez les indications, vous en aurez besoin plus tard.

## Phase 6 : Mango Town

Après être arrivé à Mango Town, entrez dans l'auberge et trouvez un certain Rolan. Les réponses aux questions de Rolan sont les suivantes :

1. East > South > North > East > East ;

2. Blue ;

3. « 3 » ;

4. Potion.

## Phase 7 : La grotte du dragon

En voyageant vers le sud avec le bateau, vous remarquez que les flèches de la boussole changent de direction.

Le moyen le plus simple de vaincre le dragon est d'utiliser le « water spell » (sortilège de l'eau) 4 fois.

## Phase 8 : L'auberge

Après être revenu de la grotte, allez à l'auberge et lisez la lettre qui se trouve dans la chambre de Rolan et suivez les instructions qu'elle contient.

Comment se rendre à la Star Mountain :

## Phase 9 : Conclusion (Star Mountain)

Après avoir suivi le chemin, vous arrivez au sommet de la montagne où Rolan vous attend. Il est surpris que vous ayez vaincu le dragon et vous félicite. Vous lui donnez la balise et il l'active, faisant apparaître un pilier de lumière brillante. Tous les habitants de l'île se rassemblent et constatent que vous avez récupéré la balise

dans la grotte. Le jeu se termine lorsque les personnages vous félicitent tous et vous remercient de les avoir aidés.

**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