



Player's guide

Liberation

Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco. Per ciascun livello del gioco avrai una lista di voci lessicali e suggerimenti per aiutarti nei momenti di difficoltà.

Se questi suggerimenti non sono abbastanza e ti senti perso/a, puoi fare riferimento alla guida completa allegata a questo documento.



Introduzione








Sinossi

Liberation è un gioco di ruolo creato con RPG Maker per un solo giocatore; segue una storia semplice che si sviluppa attraverso 3 livelli che vengono presentati di seguito. Il **tema generale** del gioco si basa sulla conoscenza e su come superare i propri limiti per lo sviluppo di sé.

L' **obiettivo principale** del gioco è ripassare le **WH-words** (interrogative e pronomi relativi), assimilando **espressioni idiomatiche** (frasi usate nella comunicazione informale).

- **Livello linguistico: B1-B2**

Controlli

			
Move	Left click	← ↑ ↓ →	 tap where you want to go
Select (talk, take objects...)	Left click	Spacebar	 tap
Menu	Right click	Esc	 or 

Livello 1: Nella foresta



Comprendere il testo

Lessico e frasi

La prima parte della ricerca contiene un linguaggio colloquiale e delle rime che insegnano saggezza, coraggio e crescita del sé. Allo stesso tempo, il giocatore incontra diverse frasi con delle wh-words evidenziate. Queste dovrebbero dare al giocatore un suggerimento sull'argomento grammaticale.

WH-words	
<ul style="list-style-type: none">• Question words	<ul style="list-style-type: none">• Pronomi relativi
Who are you?	This is a place where time stops.
What is your name?	There is this scroll that I keep with me.
? Parole usate per iniziare una domanda.	? Parole usate come determinanti.

ESPRESSIONI IDIOMATICHE	TRADUZIONE
To rain cats and dogs	Piovere a catinelle
To leave a mark on	Lasciare un segno
To make out	Distinguere
To get rid of	Sbarazzarsi di

Rime

If you don't know your way, you'll never get away!

A tent! One should be content!

A place of rest... in this moisty quest!

Comprendere il gioco

Cosa sta accadendo?

Dor'El è un rapinatore che si addentra nella foresta per coprire le sue tracce. Sfortunatamente, comincia a piovere forte, così deve trovare un rifugio. La tenda che nota sembra il luogo perfetto in cui rifugiarsi, perché non sa che potrebbe non lasciare più questo posto.

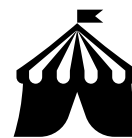
Cosa dovresti notare

Il segnale vicino, che informa sul fatto che la conoscenza è molto importante se qualche passante si avvicina.

Suggerimenti

Non sarà utile girare intorno, poiché non c'è nient'altro da scoprire. Non hai bisogno di raccogliere nulla in questo gioco.

Livello 2: Nella tenda



Questo livello abbonda di espressioni idiomatiche e divertenti e di rime incoraggianti (parole con suoni corrispondenti), che riempiono il testo di valore artistico.

Comprendere il testo

Lessico e frasi

ESPRESSIONE IDIOMATICA	TRADUZIONE
To walk out the door	Uscire da quella porta
To find a way around something	Orientarsi
To fall asleep	Addormentarsi
To take form	Prendere forma

Rime

Dor'El is the name, travelling's my game!

I am the key to setting you free.

Book: If to leave is your desire, you must take your spirit higher.

Slower minds shall stay behind.

Are you ready for the test, or maybe you want to rest?

20 answers you must give and freedom you shall receive.

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

Il posto sembra appartenere ad uno studioso, ma in realtà vi si trova un uomo anziano analfabeta, intrappolato nella tenda da anni a causa della sua ignoranza. Il viaggiatore scopre che il tempo ha fermato questa area, e solo le persone istruite possono lasciare questo posto.

Poi, Dor'El inizia una conversazione con il libro della conoscenza che lo sfida ad imparare di più facendo un test. Il giocatore deve rispondere ad un gruppo di 20 domande per lasciare questo posto, ed è limitato a 4 errori. Ogni domanda appare sullo schermo dopo Left click o Enter.

Cosa dovresti notare

Sfogliare il libro sul tavolo prima di parlare con l'uomo anziano mostrerà delle pagine bianche. Alla fine della conversazione, Dor'El sfoglia il libro che diventa animato e gli insegna l'approccio giusto al test.

Suggerimenti

- Alla fine della conversazione, il giocatore dovrebbe fare attenzione al messaggio sulla pergamena dell'anziano: **tratta i libri con il dovuto rispetto.**
- Se dai più di 4 domande sbagliate, inizierai il gioco da capo. Prenditi tutto il tempo, in modo da ottenere un punteggio alto!

Livello 3: Un nuovo inizio



Comprendere il testo

Lessico e frasi

ESPRESSIONE IDIOMATICA	TRADUZIONE
To have no idea	Non avere idea

Figura retorica: ripetizione

Open doors for open mind. Aprire la porta per avere una mente aperta

Comprendere il gioco

Cosa sta succedendo?

I due uomini lasciano la tenda insieme, Dor'El promette all'uomo anziano di insegnargli a leggere. Non riconoscono il nuovo mondo moderno. Sono stati ingannati dal libro della saggezza?

Cosa dovresti notare

Gli edifici moderni, come se fossero stati mandati nel futuro.

Suggerimenti

Hai la chiave della conoscenza, sicuramente **CE LA FARAI!**

Allegato: guida completa al gioco

Livello 1: Nella foresta

Non ci sono sfide da superare a questo livello. Il protagonista, Dor'El, arriva in una foresta con l'evidente desiderio di nascondere le proprie tracce. È un rapinatore con esperienza...

Livello 2: Nella tenda

FASE 1 – I segreti della tenda

Il posto sembra appartenere ad uno studioso, è pieno di libri e pergamene. Dor'El è curioso di aprire le Pergamene e guardare all'interno dei cilindri vuoti, ma non c'è niente. Il libro ha delle pagine bianche. Durante la conversazione con l'uomo anziano, Dor'El scopre che la tenda è un regno dove il tempo si ferma; promette vita eterna a condizione che non si riveda più il mondo a meno che il visitatore non possieda la conoscenza. L'uomo anziano sembra essere analfabeta, perciò è intrappolato in questo posto. Alla fine della loro conversazione, un importante messaggio emerge enlla pergamena dell'uomo anziano: 'Tratta i libri con il dovuto rispetto.'

FASE 2 – Prepararsi al test

Dor'El torna al libro sul tavolo, chiedendogli di rivelare I suoi segreti. Il libro inizia a pronunciare parole sagge, dicendo che possiede la chiave per la libertà: 'Se partire è il tuo desiderio, devi innalzare il tuo spirito'. In altre parole, non si dovrebbe sapere ogni cosa, ma avere la volontà di migliorarsi sempre. Al giovane viene detto che dovrebbe **rispondere a 20 domande** per lasciare questo posto. Appare un breve quiz: se è pronto, può procedere con il test; se non lo è, può aspettare. Qui il

giocatore può avere la possibilità di ripassare le wh-words prima di continuare il gioco.

FASE 3 – fare il test

Il giocatore è limitato a 4 errori su 20 domande. Ciascuna domanda appare sullo schermo dopo un Left click o Enter. Il giocatore incontrerà diversi suggerimenti divertenti nel corso del test, che hanno lo scopo di ostacolarlo, ma il libro (che può essere impersonato dall'insegnante) è molto severo.



LIBERATION TEST

1. Fill in the blanks with the correct word:

..... **opened the door?**

how	who	whose
-----	-----	-------

2. Fill in the blanks with the correct word:

..... **will he stay?**

were	who	where
------	-----	-------

3. Fill in the blanks with the correct question word:

..... **do you want to do now?**

what	what's	where
------	--------	-------

4. Fill in the blanks with the correct word:

..... **dress do you like: the red one or the black one?**

witch	the red one!	which
-------	--------------	-------

5. Choose the right question for the highlighted phrase:

He passed his driving test two days ago.

What did he pass two days ago?	Where did he pass two days ago?	When did he pass his driving test?
--------------------------------	---------------------------------	------------------------------------

6. Choose the correct word:

..... **cat is this?**

hose	whose	who's
------	-------	-------

7. Find the correct word:

..... **did you meet at the party?**

what	which	whom
------	-------	------

8. Use the right word to fill in the blanks:

what's	where's	who's
--------	---------	-------

..... **your nationality?**

9. Fill in the blanks with the correct word:

how many	how much	All of it!
----------	----------	------------

..... **money do you need?**

10. Which word of the options given in brackets is not possible?

Bring me the dictionary (which / that / who) is on that shelf.

11. Which word of the options given in brackets is not possible?

The shoes (which / that / who) I bought were very comfortable.

12. Which word of the options given in brackets is not possible?

Macy is the girl (which / that / who) hopes to win the big prize.

13. Which word of the options given in brackets is not possible?

The house (which / that / who) is being built belongs to my nephew.

14. Which word of the options given in brackets is not possible?

There is somebody (which / that / who) wants to talk to you.

15. Which word of the options given in brackets is not possible?

Do you know anyone (which / that / who) can speak Chinese?

16. Which word of the options given in brackets is not possible?

He is the reporter (which / that / who) was kidnapped last week.

17. Fill in the blanks with the correct question word:

..... **did you do that?**

what	whom	why
------	------	-----

18. Match the answer with the correct question:

When does the plane leave?	How much time have we got?	What's the time?
----------------------------	----------------------------	------------------

Only 10 minutes.

19. Choose the correct answer:

..... days a week do you train?

how often	how many	how much
-----------	----------	----------

20. Choose wisely:

Are you ready to face the world out there?

Yes	No	Absolutely!
-----	----	-------------

Answers:

1. who	11. who
2. where	12. which
3. what	13. who
4. which	14. which
5. What did he pass two days ago?	15. which
6. whose	16. which
7. whom	17. why
8. what's	18. How much time have we got?
9. how much	19. how many
10. which	20. Absolutely



Livello: un nuovo inizio

I due uomini lasciano la tenda insieme; Dor'El promette all'uomo anziano di insegnargli a leggere. Non riconoscono il mondo moderno.



Cosa possono fare? Ciononostante, possiedono tutti gli insegnamenti e la conoscenza necessari per poter **scoprire nuove cose**.

E tu? Sei pronto/a?



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente le visioni dell'autore e la Commissione non può considerarsi responsabile per alcuno uso che viene fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro è concesso con la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Per maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>