D-ESL

Player's guide

Tales of Babelithia

Benvenuto a "Tales of Babelithia", un divertente videogioco educativo pensato per aiutarti a migliorare la tua abilità di *reading* e ad imparare parole e contenuti nuovi. Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco, introducendolo con i suoi obiettivi e fornendo suggerimenti per una proficua esperienza di apprendimento ludico.

Se questi suggerimenti non sono abbastanza ed hai ancora bisogno di aiuto, puoi fare riferimento alla guida completa al gioco allegata a questo documento.

Introduzione

Sinossi

Sei appena arrivato in un mondo di fantasia chiamato Babelithia che è caratterizzato da vari biomi, dove incontrerai diversi personaggi. All'incrocio di questi diversi biomi si trovaKasòra, un paese fondato da un gruppo di pionieri in cerca di rifugio dai pericoli di Babelithia. Gli abitanti del villaggio costituiscono una comunità resiliente, che lavora sodo ed ha abilità nelle arti e nella magia. Il villaggio è protetto da un antico scudo, una barriera di energia magica che sembra una foresta comune, ma tiene a bada la maggior parte dei mostri. Tuttavia, nel Corso del tempo la barriera si indebolisce e gli abitanti del Villaggio devono periodicamente affrontare delle ricerche per raccogliere manufatti magici e rafforzarla, o combattere i mostri che di tanto in tanto possono arrivare.

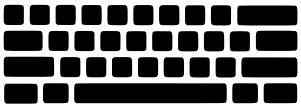
Il tuo obiettivo è **esplorare il mondo che ti circonda** ed **aiutare** chiunque ne abbia bisogno.

Quando il gioco inizia, ti viene chiesto di selezionare la difficoltà: più sarà alta, meno tempo avrai per completare il gioco.

L'azione si svolge in un ambiente naturale; seguendo il sentiero, incontrerai diversi personaggi le cui istruzioni ti condurranno alla soluzione del gioco.

- **Livello linguistico: B1**

- ## Controlli

		
Muoversi		**W, A, S, D.**
Continuare	Left click	
Selezionare una risposta	Left click	

Fase A: L'esplorazione

Comprendere il testo

Lessico e quesiti

Parole e frasi	Traduzione
Begin, began, begun	Iniziare
Come, came, come	Venire
Write, wrote, written	Scrivere
Sword	Spada
Magic word	Parola magica

Obiettivo

- Comprendere il testo.
- Trovare la caverna ed esplorarla: interagire con I personaggi che incontri e cercare di ottenere la spada magica, per la quale dovrai raggiungere la seconda foresta.

Fase B: La seconda foresta e la spada magica

Comprendere il testo

Lessico e quesiti

Parole e frasi	Traduzione

(to) mention	Menzionare
Lawyer	Avvocato
(to) earn	guadagnare

Obiettivo

- Ottenere la parola segreta
- Tornare alla caverna ed ottenere la spada magica

Phase C: The village

Comprendere il testo

Lessico e quesiti

Parole e frasi	Traduzione
Anything	Qualunque cosa, qualcosa
(to) go – went - gone	Andare
Rock	Roccia
(to) throw – threw - thrown	Gettare
(to) break – broke – broken	Rompere
(to) drink – drank – drunk	Bere
(to) make – made – made	Fare
(to) watch – reg. verb	Guardare
Can – could – been able to	Potere

Obiettivo

- Esplorare il villaggio
- Aiutare gli abitanti del villaggio a sconfiggere i nemici
- Tornare alla caverna ed ottenere la spada magica

Allegato: Guida complete al gioco

Fase A: L'Esplorazione

Quando il gioco inizia, ti viene chiesto di selezionare la difficoltà: più sarà alta, più dovrai essere veloce!

Inizi l'esplorazione di questo mondo; il primo personaggio che incontri è ELYRAE, che ti invita semplicemente a sentirti a tuo agio nel corso dell'esplorazione. Poi incontri QUANDAVIOUS IV: ti fa notare che sei davanti ad una caverna e ti invita ad esplorarla!

Appena entri nella caverna, incontri ARTORIAS: ti dice che dovrai **ottenere la spada magica**, per la quale devi **trovare la parola segreta**. Solo dopo aver scoperto la parola segreta, potrai tornare da lui e ti sarà permesso di averla. Tuttavia, prima di iniziare la ricerca, devi ripassare 3 paradigmi irregolari: solo dopo ti sarà permesso di iniziare l'esplorazione della caverna che ti porterà fuori, nella seconda foresta, dove troverai la parola segreta.

Fase B: La seconda foresta e la parola segreta

Appena esci dalla caverna, ti trovi nella seconda foresta, dove incontri THANYSSA la quale ti informa che qualcuno ha bisogno del tuo aiuto. Ma la tua strada è bloccata, quindi ELVA ti propone dei quesiti per andare avanti.

Soluzioni:

1. When DID YOU ARRIVE?
2. He DIDN'T speak English, so it was difficult to understand him.
3. The concert was CANCELLED because of the bad weather.

Ma ben presto trovi un altro ostacolo sull atua strada: HALDIR.

Soluzioni:

1. Tomorrow I'll text you as soon as I WAKE UP.
2. This is the famous wine which is PRODUCED in this region.

Poi incontri SYLSHIA, la quale ti promette ti darti finalmente qualcosa se la aiuterai.

Soluzioni:

1. I STOPPED at the newsagent's on my way from school yesterday morning.
2. Those people never MENTIONED the bad weather.
3. Thai cuisine has BECOME famous for being delicious but very spicy.
4. I DIDN'T GET a good impression of her: she was always gossiping about other people!
5. My uncle was a well-known lawyer who EARNED a lot of money!

Alla fine, ti dà la parola segreta: VARIABLE.

Quando te ne vai, ti troverai di nuovo nella caverna dove ARTORIAS ti darà la spada magica.

SUGGERIMENTO: scrivi la parola magica in LETTERE MAIUSCOLE, poi dirigiti verso la spada e prendila.

Fase C: Il villaggio

Continuando lungo il sentiero, ti troverai nel villaggio dove potrai esplorare una casa o interagire con ARCHER. Egli ti spiegherà che il villaggio è sotto attacco, quindi hanno bisogno del tuo aiuto.

Soluzioni:

1. I DIDN'T SEE anything when I ENTERED the room.
2. There WEREN'T many tourists in the streets on the day we WENT there.
3. They THREW a rock out of the window and BROKE the glass.
4. How long DID YOU LIVE in New York? I LIVED there for almost five years.
5. We ARRIVED last Tueasday, so we'VE BEEN here for over a week now.
6. I never HAVE coffee during the day, but I DRANK one in the morning.
7. They explained that driving too fast MADE them lose control of the car.
8. Yesterday I **watched** a film.
9. I **could** have done better than that.

Il gioco si conclude con Archer che ti ringrazia per il tuo prezioso aiuto.

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