D-ESL

Player's guide

The Crow and the Enchanted Fort

Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco. Per ciascun livello di gioco avrai una spiegazione dei passaggi, del lessico, delle espressioni e dei suggerimenti se ti trovi in difficoltà. 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

Tornando da scuola, ti imbatti in un enorme corvo che ruba il tuo telefono! Dopo averlo inseguito, lo ritrovi su una pietra molto strana. Quando lo prendi in mano e guardi meglio, la pietra si rompe e vieni trasportato all'interno di una fortificazione irlandese incantata dalla quale dovrai uscire! Raccogli le sfide lanciate dagli abitanti della fortificazione, trova il nome dell'essere che ti ha portato qui e scappa!

Controlli

Interagire con gli elementi di gioco	Left click	tap
Evidenziare elementi interattivi in una pagina		

Fase 1 – Introduzione

Comprendere il gioco

Cosa sta accadendo?

Incontro con il corvo: mentre torni a casa da scuola, noti che un grande corvo ti sta seguendo. Questo insolito comportamento attira la tua attenzione.

Il corvo ruba il tuo telefono: quando cerchi di fotografare il corvo, questo ti piomba addosso, afferra il tuo telefono e vola verso la foresta.

Inseguimento del corvo: insegui il corvo nella foretsa, che appare più buia e misteriosa del solito. L'inseguimento ti porta nel profondo del bosco.

Scoperta: perdi di vista il corvo, ma trovi il tuo telefono in cima ad una pila di pietre lungo un sentiero nella foresta.

La pietra misteriosa: sotto la telefono c'è una strana pietra con dei simboli. Mentre la guardi, la pietra si rompe in tre pezzi.

Transporto in un Nuovo Regno: dopo una breve ma intensa tempesta causata dalla rottura della pietra, apri gli occhi e ti trovi in un ambiente completamente diverso - una vecchia fortificazione incantata in Irlanda.

Il messaggio del corvo: il corvo, che ora è capace di parlare, ti rivela che ti ha portato qui per un'avventura. Ti sfida a trovare i pezzi sparpagliati della pietra magica e a scoprire il suo nome per guadagnarti il ritorno a casa.

Cosa dovresti notare

L'insolito comportamento del corvo: la capacità del corvo di osservare, seguire ed interagire con te non è tipica degli uccelli, fatto che suggerisce la sua natura magica.

Elementi simbolici: I simboli sulla pietra, inclusi una triquestra e le fasi lunari, suggeriscono temi magici appartenenti alla mitologia irlandese.

Suggerimenti ed aiuto

Obiettivo: il corvo ti dice quali sono i tuoi obiettivi: trova i 3 pezzi di pietra ed il nome del corvo per poter lasciare questo posto e tornare alla tua vita normale.

Lessico

Inglese	Traduzione/significato
Observing	Prestare attenzione, guardare attentamente.
Steals	Prendere qualcosa senza permesso.
Panicked	Sentire o mostrare paura o ansia improvvisa.

Ruins	I resti di un edificio o di una struttura ora rovinati o distrutti.
Fairy forts	Nel folkore irlandese, una fortezza ad anello è un insediamento o forte incantato spesso ritenuto collegato alle fate o agli essere soprannaturali.
Confused	Che sente o mostra incertezza o mancanza di comprensione.
Adventure	Esperienza o viaggio audace o eccitante.
Playful	Molto divertente, generato da un comportamento spassoso.

Fase 2 – La Fata

Cosa sta accadendo?

Esplorare la Fortezza fatata: arrivi all'ingresso della fortezza che presenta tre archi, ciascuno dei quali è sovrastato dal simbolo di una delle fasi lunari che hai visto sulla pietra.

Cercare le soluzioni: entrando nel primo arco, ti trovi in una caverna decorata con piante rampicanti, funghi e piccoli buchi simili a case.

Incontrare la Fata: appare una Fata, che ti propone un accordo: aiutala a risolvere un indovinello e ti darà uno dei pezzi di pietra di cui hai bisogno.

Risolvere l'indovinello: la Fata ti presenta un indovinello in cui le lettere sono sostituite dai simboli delle fasi lunari. La corretta soluzione aiuterà la Fata che, in cambio, ti darà un pezzo di pietra con con un indizio per scoprire il nome del corvo.

Suggerimenti ed aiuto

Obiettivo: trovare la lettera mancante.

La lettera è stata sostituita da un simbolo delle fasi lunari.

Lessico

Inglese	Traduzione/significato
Lovely	Attraente o piacevole, bello.
Strange	Insolito o strano; difficile da comprendere o spiegare.
Hint	Un'indicazione o suggerimento non chiaro ed indiretto.
Playing hide and seek	Impegnarsi in un gioco in cui un giocatore si nasconde mentre gli altri lo cercano.
Fairy	Essere o creatura mitica, con poteri magici, spesso descritto come piccolo ed alato.
Spell	Una formula magica inacantata; un amulet o un incantesimo.
Symbol	Un segno o un personaggio che rappresenta un'idea, un'oggetto o un rapporto.

Fase 3 – Il Folletto

Cosa sta accadendo?

Sei entrato in una diversa area della Fortezza che sembra essere stata il luogo di una recente festa. La stanza è piena di tavoli di pietra, sedili fatti con tronchi d'albero, barili e lanterne. Improvvisamente appare un folletto che ti salute con tono di scherno, sfidandoti a giocare con lui. Rivela che un suo amico ha nascosto nella stanza cinque serpenti e cinque trifogli (uno è un quadrifloglio!) per fare uno scherzo.

Cosa dovresti notare

Mentre esplori la stanza, fai attenzione allo spazio dietro agli oggetti, che è dove probabilmente i serpenti ed i trifogli potrebbero essere nascosti.

Suggerimenti ed aiuto

Obiettivo: trova i 5 serpenti ed i 5 trifogli.

Ricorda che probabilmente sono nascosti dietro ad altri oggetti. Clicca dove potrebbero essere nascosti.

Lessico

Inglese	Traduzione/significato
Fort	Una Fortezza o struttura militare difensiva.
Leprechaun	Una creatura mitica del folklore irlandese, rappresentata di solito come piccolo e dispettosa, con una pentola d'oro ed un arcobaleno.
Tricks and pranks	Azioni giocose ed ingannevoli inetse a fare scherzi o sorprendere qualcuno.
Lucky charms	Oggetti che si pensa portino fortuna e protezione.
Mischievous	Giocosamente dispettoso, che crea qualche piccolo problema in modo giocoso.

Fase 4 – La Sirena

Cosa sta accadendo?

In questo pacifico angolo della Fortezza incantata, incontri una sirena che emerge dalle acque della caverna. Ti spiega che sta cercando un modo per rimanere fuori dall'acqua ed esplorare il mondo, e ritiene che la pietra magica che tu hai contenga la sua risposta. Chiede il tuo aiuto per decifrare un'incisione in 'antico alfabeto ogamico sul muro della caverna.

Cosa dovresti notare

Con l'albero della vita davanti ai tuoi occhi, devi disporre correttamente i pezzi per rivelare i nomi delle divinità irlandesi ed i loro collegamenti con il corvo. Andando avaneti, imparerai I complessi legami con la mitologia irlandese inserendo le lettere mancanti sotto alle fasi lunari, finché il nome del corvo non sarà rivelato.

Suggerimenti ed aiuto

Obiettivo: decifrare l'alfabeto ogamico.

Con l'alfabeto e l'incisione dovresti essere capace di trovare la parola irlandese di 6 lettere di cui la sirena ha bisogno.

Lessico

Inglese	Traduzione/significato
Peaceful	Calmo e tranquillo; che non disturba.
Merrow	Mitica creatura d'acqua, simile ad una sirena, del folklore irlandese.
Druid	Membro della classe sacerdotale nell'antica cultura celtica, spesso associato a magia e saggezza.
Carving	Forma o disegno inciso su una superficie dura come egno o pietra.

Fase 5 – L’Albero della Vita

Cosa sta accadendo?

Sei riuscito a raccogliere tutti i pezzi della pietra magica, ed ora il corvo appare di nuovo davanti a te. Tuttavia, il corvo rivela che il tuo vuaggio non è ancora terminato. Il nome del corvo non è più lungo di cinque lettere. Appare un albero della vita, con cartelli recanti descrizioni e lettere evidenziate.

Cosa dovresti notare

Some names of the Irish deities you have to place in the tree have a bolded letter. Notice how, when you place these names on the tree of life, the letters appear on the moon phases above to complete the name of the crow.

Suggerimenti ed aiuto

Obiettivo: risolvere l’albero di famiglia

Leggi la descrizione dell’albero di famiglia e trascina I nomi nel posto corretto sull’albero.

Lessico

Inglese	Traduzione/significato
Trinity	Un gruppo di tre persone o cose.
Prove your worth	Dimostrare il valore, l'abilità, il merito di qualcuno.
Tree of Life	Un albero simbolico che rapprpesenta la vita, la crescita e le relazioni.
Shapeshifter	Un essere capace di trasformare la propria forma fisica, spesso con poteri soprannaturali.

Allegato: Guida completa al gioco

Fase 1 – Introduzione

Segue il corvo nella foresta e trova una pila di pietre con sopra il tuo telefono. Raccoglilo ed esamina la piccolo pietra con degli strain simboli sopra alla quale lo hai trovato. La pietra rappresenta uno strano segreto che ti trasporterà in un regno diverso, più specificamente una fortezza incantata in Irlanda. Il corvo ti sfida a trovare il suo vero nome, dando il via all atua prossima avventura.

Fase 2 – La Fata

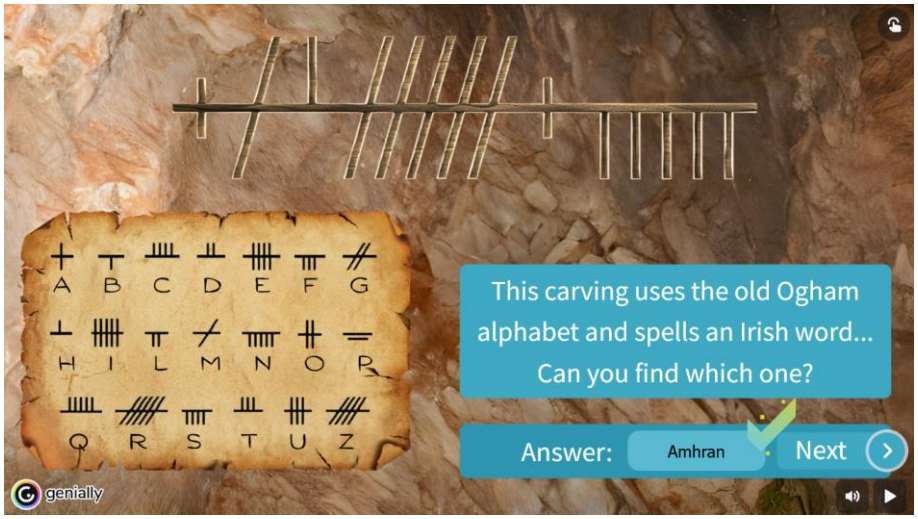
Interagisci con la fata che ha preso un pezzo di pietra. Aiutala ad aiutare la lettera menacante nella sfida. La risposta corretta è "M," che rappresenta la prima lettera del nome del corvo. La fata ti ricpmpenserà con il pezzo di pietra e potrai proseguire esplorando la parte successiva della fortezza.

Fase 3 – Il Folletto

Aiuta il folletto a trovare i trifogli nascosti e scaccia i serpenti che sono stati liberati per scherzo. Clicca su ogni posto in cui potrebbero nascondersi. Una volta che hai trovato tutti e cinque i serpenti e i cinque trifogli, il folletto ti ricompenserà con il secondo pezzo di pietra, rivelando la lettera centrale del nome del corvo, "Í."

Fase 4 – La Sirena

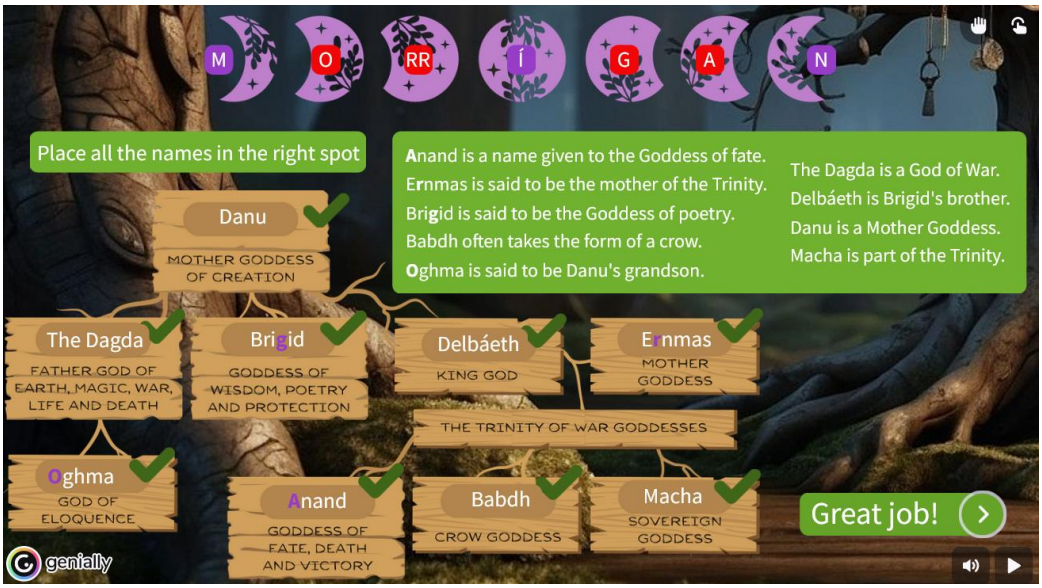
La soluzione di questa fase consiste nell’assistere la sirena nel decifrare l’incisione sul muro. Usa il pezzo di carta che ti dà la sirena per decifrare la parola scritta in alfabeto ogamico. L’incisione traduce la parola irlandese "Amhrán," che significa "canzone."



La sirena capisce che la soluzione è la magia del canto e ti restituisce il pezzo di pietra. Con l’ultima lettera "N," su questo pezzo di pietra, sei ad un passo dallo scoprire il nome del corvo. Goditi la canzone incantatrice della sirena e la pacifica aatmosfera della caverna.

Fase 5 – L’Albero della Vita

La soluzione di questa fase finale consiste nel completare l’Albero della Vita ed identificare correttamente i nomi delle divinità irlandesi descritte nelle frasi date. Mettendo i nomi corretti con le lettere evidenziate nei posti corretti, rivelerai il vero nome del corvo: Mórrígan.



Il corvo si trasforma nella potente ed enigmatica Mórrígan. Si congratula con te per il tuo risultato e ti libera dalla Fortezza incantata riportandoti a casa.

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