

The Bardic Tale

Овој документ ќе ви помогне подобро да ја разберете содржината на играта. За секое ниво на играта, ќе имате список со речник и совети кои ќе ви помогнат ако се мачите во кој било момент.



Ако овие совети не се доволни и сè уште се чувствувате изгубено, можете да го погледнете целосниот водич за играта во анексот на овој документ.

Преглед

Синопсис

Бардот кој пред долго време ги закопал своите чувства се обидува преку своите песни да ги предупреди луѓето за големата опасност од крајот на светот. Бидејќи никој не сака да преземе нешто затоа што не мисли дека може да промени нешто и дека е предоцна, таа ја префрла вината на нивните емоции кои ги парализираат. Ќе најде на голема помош, или можеби само лоша среќа...

Контроли

		
Премести	Лев клик	← ↑ ↓ →
Копче за акција	Лев клик	Празно место
Отвори/ затвори мени	Десен клик	Излез

Фаза А – Воведни сцени



Разбирање на текстот

English	Превод
"In your misery, there is one hope"	„Во твојата беда, има една надеж“
Audience	Публика
Audience	Публика
Bard	Бард
Emotional	Емотивен
Enough	Доволно
Fed up	Наситен
Incoming danger	Дојдовна опасност

Lack of	Недостаток на
Lifestyle	Начин на живот
Lot of	Многу
Must	Мора
Receptive	Приемнички
Threat	Закана
To appreciate	Да цениме
To be affected	Да бидат засегнати
To be aware of	Да се биде свесен за
To be welcomed	Да биде добредојден
To blind	Да се слепи
To bore	Да се досадува
To cast a spell	Да фрли магија
To convince	Да ги убеди
To cut off from something	Да се отсеке од нешто
To fight against	Да се бори против
To have trouble	Да имаш мака
To prevent from	За да се спречи од
To remove	Да се отстранат
To restore	Да се врати
To take action	Да се преземе акција
To try	Да се обиде

To warn	Да ги предупредат
Wish	Желба

Совети и помош

Цел: Одете разговарајте со луѓето и најдете ја светулката.

💡 Ако се сомневате, разговарајте со луѓето околу вас.

Фаза Б – Истражување на улицата

За да можете да го видите кралот, треба да најдете начин да ја смириете ситуацијата и да ги вратите емоциите кај луѓето.

Б.1 Учење на првата емоција



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

English	Превод
Bucket of water	Кофа со вода
Burst into tears	Се расплака
Crocodile tears	Крокодилски солзи
Dehydrated plant	Дехидрирано растение
Down	Долу
Empty swing	Празен замав
Grave	Гроб
Inspiration	Инспирација
Item	Ставка
Morose	Мороз
Notebook	Тетратка
Pain	Болка
Related	Поврзани
Sadness	Тага
Scratched child	Изгребано дете
Sorrow	Тага
Tears	Солзи
Tears of joy	Солзи радосници

To explore	Да истражуваат
To gain	Да добие
To hurt	Да повреди
To share	Да сподели
To write something down on	Да напишам нешто на
Topic	Тема




Разбирање на играта

Што се случува?

Има еден човек кој го блокира патот до замокот. Треба да му помогнете и да ја споделите вистинската емоција со него за да го продолжите вашето патување.

Совети и помош

Цел: Треба да најдете 5 елементи на улица за да научите нова емоција

-  Најдете ги ставките за кликање на мапата и комуницирајте со нив. Секоја ставка ви дава збор.
-  Разговарајте со човекот кој ја блокира улицата: му треба вашата помош!
-  Најдете го соодветниот идиоматски израз поврзан со правилната емоција.

Б.2 Учење на втората емоција



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

English	Превод
Anger	Гнев
As red as a beetroot	Црвено како цвекло
Cracked wall	Напукнат ѕид
Fury	Бес
Inspiration	Инспирација
Irritate	Иритираат
Item	Ставка
Mad	Луд

Notebook	Тетратка
Rage	Бес
Related	Поврзани
Spicy dish	Зачинета чинија
Sword	Меч
To broke	Да се скрши
To catch someone red-handed	Да фати некој на дело
To explore	Да истражуваат
To gain	Да добие
To go through	Да помине низ
To see red	Да се види црвено
To share	Да сподели
To write something down on	Да напишам нешто на
Topic	Тема
Torn clothes	Искината облека
Torn paper	Искината хартија
Toy	Играчка
Violence	Насилство

Разбирање на текстот

Што се случува?

Има чувар на кралот кој го блокира патот до замокот. Тој сака да се грижите за децата на кралот пред да одите кај кралот.

Совети и помош

Цел: Треба да најдете 5 елементи на улица за да научите нова емоција.

- Најдете ги ставките за кликање на мапата и комуницирајте со нив. Секоја ставка ви дава збор. Најдете го соодветниот идиоматски израз поврзан со правилната емоција.
- Разговарајте со синот на кралот до чуварот: му треба вашата помош!
- Можете да влезете во кафулето (со знакот за пиво).

Б.3 Учење на третата емоција



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

English	Превод
Birthday cake	Роденденска торта
Pile of gifts	Куп подароци
Fruit basket	Кошница со овошје
Colorful plant	Шарено растение
Cheerful	Весело
To share	Да сподели
To write something down on	Да напишам нешто на
Topic	Тема
Notebook	Тетратка
Related	Поврзани
Glad	Да истражуваат
Cuddly toy	Да добие
Delight	Поврзани
Joyful	Мило
Content	Играчка за гушкање
To be on cloud nine	Воодушевување
To have one's head in the clouds	Радосен
A cloud on the horizon	содржина

Happiness	Да се биде на облак девет
Guards	Да имаш глава во облаци
To be able	Облак на хоризонтот
To feel in tune with	Среќа

Разбирање на играта

Што се случува?

Овде се одржува роденденска забава, но никој не ужива.

Совети и помош

Цел: Треба да пронајдете 5 елементи во кафулето за да научите нова емоција.



Најдете ги ставките за кликање на мапата и комуницирајте со нив. Секоја ставка ви дава збор. Најдете го соодветниот идиоматски израз поврзан со правилната емоција.



Разговарајте со ќерката на кралот пред тортата: и треба вашата помош!

Со новата емоција што ја научивте (среќа), можете да го смириете синот на кралот.

Фаза Ц – Замокот

Ц.1 –Средба со кралот



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

English	Превод
To meet	Да се запознае
To trust someone's feelings	Да им верувате на нечији чувства
To disappoint	Да разочараме
To amplify	Да се засили
To think straight	Да се размислува директно
To unite	Да се обединат
To cooperate	Да соработуваат

Doomed	Осудена на пропаст
Overwhelmed	Презаситен
Wisely	Мудро
Special	Специјални

Разбирање на играта

Што се случува?

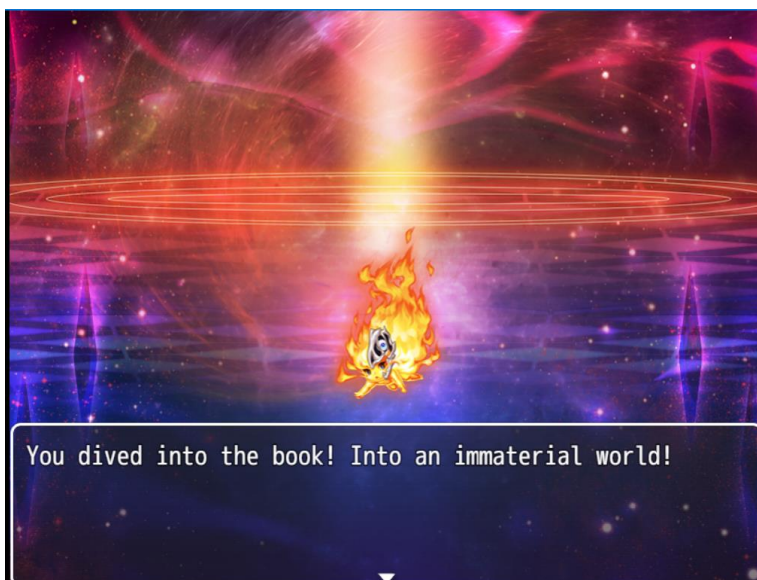
Ќе го сретнете кралот во неговиот замок. Треба да побарате помош од него.

Совети и помош

Цел: да ја врати емоцијата на кралот.

💡 Разговарајте со кралот.

Ц.2 – Научете да управувате со емоциите



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

English	Превод
To dive into	Да се нурне во
Immaterial world	Нематеријален свет
Fight	Борете се
Run away	Бега
Fireballs	Огнени топки
Tornado	Торнадо
Arrows	Стрелки
Acceptation	Прифаќање
To struggle	Да се борат
Poison	Отров
Thunder	ГРОМ
Sword	Меч
Assent	Согласност
To succeed	Да успее
To master	Да го совладате
To obtain	За да се добие

Philosopher's stone	Филозофски камен
In peace with	Во мир со
Explosion	Експлозија


Разбирање на играта


Што се случува?

Кралот ви ја дава својата специјална книга, бидејќи е премногу обземен за да размислува правилно.

Совети и помош

Цел: Победи во борбата против 2-те чудовишта.

 Можеби не ви треба насилство за да победите во борбите. Обидете се да ги прифатите или да ги согласите вашите емоции.

 Одете до вашиот инвентар (бегство од допир) за да го видите филозофскиот камен и искористете го.

Ц.3 – Помагање на кралот да го спаси светот



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

English	Превод
To cooperate	Да соработуваат
Destiny	Судбина
To stop	Да престане
Make a speech	Одржи говор
Go away	Оди си
Metaphors	Метафори
Adventure	Авантура
During	За време на
Skills	Вештини

Understanding	Разбирање
Managing	Управување
To believe	Да веруваш
To destroy	Да се уништи
Naturally	Природно
He cannot stand	Тој не може да издржи

Разбирање на играта

Што се случува?

Кралот одржа говор за да го мотивира неговото кралство, но никој не сака да преземе нешто. Што ќе правиш?

Совети и помош

Цел: Мотивирајте ги луѓето да преземат акција и да се борат со крајот на



светот.

Ако заминете, ќе ја изгубите играта...

Анекс: Целосен водич за играта

Патоказ и решенија

Фаза А – Излагање на приказната и контролите на играчот

Играта започнува со сцена и дијалог во кој се воведуваат ликот и заплетот. Бардот бара да пее во кафеана, но шанкерот ја одбива. Играчот треба да ја разбере ситуацијата со разговор со различни луѓе и да го најде својот придружник во играта (Firefly).

А.1. Воведната сцена

- **Цел:** Разберете ја ситуацијата со разговор со луѓето

Во барот, играчот треба да разговара со шанкерот. По разговорот, играчот може да ја напушти лентата, нема што да прави.

Надвор од барот, на улица, играчот може да разговара со луѓето. За да одат напред во играта, тие треба да разговараат со човекот со волшебничка капа. За да се олесни разбирањето на играта, има мала анимација која објаснува што се случило. Играчот може и да ги слуша или/и да ги чита објаснувањата.

По разговорот со Темниот Господар, Светулката се појавува во долниот лев агол на играта на екранот. Играчот треба да разговара со неа. Таа ќе ја предложи својата помош и ќе го пренесе играчот на следната карта.

Фаза Б – Бард учи да споделува емоции

Б.1 –Емоцијата на тага

На улица, играчот треба да разговара со човекот што го блокира патот. Го изгуби кучето и не знае што да чувствува. Играчот треба да му помогне да ја

почувствува вистинската емоција за да го натера да преземе акција и да го најде своето куче.

- **Цел:** најдете ја вистинската емоција за споделување со човекот што го блокира патот и помогнете му да знае како да реагира.

Играчот мора да ја истражи мапата и да најде 5 елементи кои ќе му обезбедат конкретни зборови, сите поврзани со едно лексичко поле: емоцијата на тага.

Петте елементи што треба да се најдат се:

- Дехидрирано растение кое го дава зборот „морос“
- Празна лулашка што го дава зборот „долу“
- Гроб што го дава зборот „тага“
- Изгребано дете кое го дава зборот „болка“
- Кофа со вода што го дава зборот „солзи“

Откако играчот ќе ги пронајде овие 5 зборови, светулката прашува за каков идиоматски израз зборовите го тераат играчот да размислува. Играчот мора да избере помеѓу три идиоматски изрази што претставуваат емоции за да ја деблокира песната за да сподели тага:

- Солзи радосници,
- Крокодилски солзи,
- Се расплака

Правилната е „Пукна во солзи“, бидејќи е поврзана со емоцијата на тага.

По точното одговарање, играчот добива нова компетентност: тага.

Потоа, играчот може повторно да разговара со човекот што го блокира патот и да го научи на тага. Ќе сфати дека треба да си го бара кучето и да си замине. Играчот може да ја напушти картата.

Б.2 – Учење лутина

Играчот треба да разговара со чуварот на кралот. Тој не сака да го пушти играчот да оди во замокот бидејќи децата на кралот не се добро.

Играчот треба да разговара со синот на кралот (момчето до чуварот).

Неговиот брат му ја скршил играчката, а тој не знае што да чувствува. Играчот мора да ја истражи мапата и да најде 5 елементи кои ќе му обезбедат конкретни зборови, сите поврзани со едно лексичко поле: емоцијата на гнев.

Петте елементи што треба да се најдат се:

- Меч што го дава зборот „насилство“
- Распукан сид што го дава зборот „бес“
- Зачинета чинија го дава зборот „иритирам“
- Искината облека, која го дава зборот „бес“
- Искината хартија што го дава зборот „луд“

Откако играчот ќе ги најде овие 5 зборови, светулката прашува на кој идиоматски израз зборовите го тераат играчот да размислува. Играчот мора да избере помеѓу три идиоматски изрази што претставуваат емоции за да ја деблокира песната за да сподели гнев:

- За да видите црвено,
- Да фати некој на дело,
- Црвено како цвекло

Точното е „Да се види црвено“, бидејќи е поврзано со емоцијата на гнев.

По точното одговарање, играчот добива нова компетентност: лутина.

Играчот мора да ги научи емоциите на гнев на синот на кралот. Ако го научат на емоцијата на тага, тој ќе плаче, а чуварот не е среќен. Ако го научат на емоцијата на гнев, тој ќе биде многу лут, но и чуварот не е среќен.

Играчот треба да оди во кафуле (зграда со знакот за пиво на неа).

Б.3 – Емоцијата на среќа

Во кафулето, играчот треба да разговара со ќерката на кралот. Таа има роденденска забава, но не може да продолжи бидејќи не чувствува ништо.

Играчот треба да ја научи неа и луѓето околу неа да ја почувствуваат вистинската емоција за да го натера да преземе акција и да ја продолжи забавата. Помагањето на ќерката му дозволува на играчот да оди да го види кралот, бидејќи роденденската девојка ќе им каже на чуварите на кралот да го пуштат бардот да оди во замокот.

- **Цел:** најдете ја емоцијата на среќа да ја споделите со луѓето на роденденската забава, така што ќерката на кралот ги замоли чуварите да ве пуштат да одите во замокот.

Играчот мора да ја истражи мапата и да најде 5 елементи кои ќе му обезбедат конкретни зборови, сите поврзани со едно лексичко поле: емоцијата на среќа.

Петте елементи што треба да се најдат се:

- Роденденска торта која го дава зборот „драго“
- Кошница со овошје што го дава зборот „весело“
- Куп на подароци што го дава зборот „содржина“
- Играчка за милување, која го дава зборот „сласт“

- Шарено растение кое го дава зборот „радосен“

Откако играчот ќе ги пронајде овие 5 зборови, светулката прашува за каков идиоматски израз зборовите го тераат играчот да размислува. Играчот мора да избере помеѓу три идиоматски изрази што претставуваат емоции за да ја деблокира песната за споделување среќа:

- Да се биде на облак девет,
- Да се има главата во облаци,
- Облак на хоризонтот.

Точната е „Да се биде на облак девет“, бидејќи е поврзана со емоцијата на среќа.

По точното одговарање, играчот добива нова компетентност: среќа.

Играчот треба да ја сподели емоцијата на среќа со ќерката на кралот, но и со синот на Кинг надвор од кафулето. Откако ќе го направат тоа, чуварот ќе исчезне и играчот може да оди на следната карта.

Фаза Ц – Барање помош од кралот

Играчот е во замокот.

Ц.1 – Средба со кралот

Играчот треба да разговара со кралот и да го научи на сите емоции што ги научи. Џокерот на кралот е Темниот Господар, кој е облечен. Бидејќи е незадоволен од однесувањето на бардот, тој ги враќа емоциите, но ги засилува за да покаже колку се навистина лоши емоциите. Како последица на тоа, сите се преплавени и во паника.

Ц.2 – Научете да управувате со емоциите

Откако зборувал со кралот по втор пат, тој признава дека емоциите обично му помагаат да донесе големи одлуки. Но, бидејќи е преоптоварен, тој не може да размислува правилно. Тој му дава на играчот посебна книга. Играчот треба да се бори со 2 чудовишта што претставуваат две емоции.

За секоја борба, играчот може да избере помеѓу четири магии. Единствените што работат за секоја борба се „прифаќање“ за првата и „согласување“ за втората. Во спротивно, другите магии предизвикуваат играчот да изгуби неколку животни поени. Откако играчот ќе победи во борбата, тие добиваат еден скапоцен камен што треба да го користат за да ги смират емоциите на сите.

За да го искористи каменот на филозофот, играчот треба да оди до нивниот инвентар (бегство од допир) и да оди во делот за предмети. Овде, тие можат да го изберат филозофскиот камен.

Ц.3 - Помагање на кралот да го спаси светот

Кралот држи говор пред неговото кралство за да ги мотивира да соработуваат и да се борат против заканата. За жал, тоа нема ефект, а луѓето се уште се скептични. Кралот изгледа изгубен, а играчот бара помош.

Тие имаат три можности за акција (пред да ги дадат овие избори, од играчот се бара да направи резервна копија на својата игра во датотека за да може да се врати на оваа сцена во случај да направи погрешен избор):

- Одржи говор
- Одете и не помагајте

- Пејте му на царството

За да се мотивира и да му даде надеж на царството, играчот треба да избере да пее.

Има еден алтернативен крај: ако играчот одлучи да си замине, играта го предупредува дека ќе биде крај на светот бидејќи никој не би пробал ништо, и тука ќе ја заврши играта. Ќе го праша играчот дали сака да се врати и да избере друг предлог. Ако играчот се согласи да застане тука, тоа е крај на светот и играта е завршена. За да се рестартира и да се врати на изборот, тие треба да кликнат „Продолжи“ на главното мени на почетната игра и да ја изберат датотеката каде што ја зачувале својата игра.



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>