

# Evolution of humanity

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.

## Ниво 1: Hunter Gatherer

### Разбирање на текстот

#### Вокабулар и фрази

**Збор/израз:** опис/дефиниција

**Камен** - цврста материја која често се користи како градежен материјал.

**Стап** - парче дрво

**Копје**- ловечка алатка од стап и камен

**Земјоделец** - некој што работи на фарма

**Трговец**- некој што тргува со стока

**Бармен** - некој што работи во бар

**Алхемичар**-историска личност која работела со хемикалии

**Занаетчија** - некој што се занимава со одреден занает

**Неопходно**- (да се направи нешто) што е апсолутно потребно

**Повторете** - Направете или кажете нешто повторно

**Во спротивно** - на друг начин

**Патека** - пат

**Навистина** - да

**Логорски оган**- пожар изграден надвор

**Лек** - нешто што го земате кога сте болни

**За жал** - нешто што се случува несреќно

**берба**- собирање на култури од земја

## Разбирање на играта

### Што се случува?

Во првиот дел треба да направите копје, да ловите животно, да готвите и јадете месото и на крајот да се вратите во пештерата да спиеете.

Во вториот дел (по спиење) треба да му помогнете на болниот трговец.

### Што треба да забележите

Чекор 1: Одете кај Занаетчија

Чекор 2: Земете камен и стап

Чекор 3: Вратете се кај Занаетчија и направете копје

Чекор 4: Одете во шумата и пронајдете ја Ејми

Чекор 5: Ловете го еленот

Чекор 6: Вратете се назад, сварете го месото и изедете го

Чекор 7: Одете на спиење и пештерата

Чекор 8: Одете побарајте од Алхемичарот лек

Чекор 9: Одете кај Занаетчија за работа

Чекор 10: Одете кај шанкерката да ви даде работа

Чекор 11: Земете млеко од фармерот

Чекор 12: Соберете ги посевите за земјоделецот

Чекор 13: Дајте му ги посевите на Фармерот и земете го млекото

Чекор 14: Соберете го млекото на шанкерката и добијте ги парите

Чекор 15: Вратете се кај Алхемичарот и купете го лекот

Чекор 16: Најдете го трговецот и исцелете го

## Совети

Совети за сите чекори погоре:

Чекор 1: Тој е преку реката

Чекор 2: За каменот, постои таен код; стапот може да се најде каде што има дрвја

Чекор 4: Има воздишка што покажува каде е шумата; следете ги цвеќињата за да ја пронајдете Ејми

Чекор 5: Приближете се до него и ловете го

Чекор 6: Гответе го месото на логорскиот оган

Чекор 7: Пештерата е местото каде што првпат сте се мрестеле

Чекор 8: Има камили на патот до неа

Чекор 10: Можете да се ценкате за повеќе пари

Чекор 11: Тој останува во близина на своите крави

Чекор 12: Соберете ги само пораснатите култури

Чекор 14: Побарајте ги вашите пари учтиво

Чекор 16: Тој е на дното на картата

## Анекс: Целосен водич за играта

### Ниво 1: Земи копје

Дајте одговор за да ги надминете предизвиците.

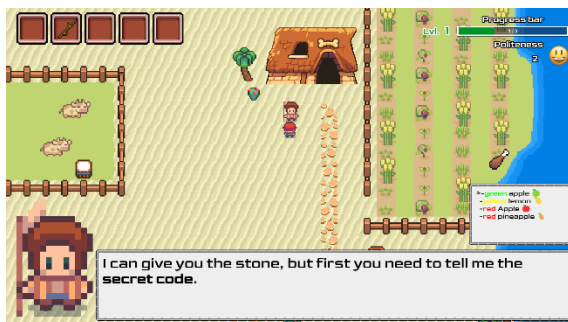


Играчот се мрести пред пештера, асистентот покажува на екранот и му/и вели да оди кај занаетчија.

Ако играчот оди кај некој друг лик, тие ќе му кажат како да оди кај мајсторот. Кога играчот ќе пристигне таму, тој/таа ќе мора да притисне „space“ на тастатурата за да започне разговор. Во разговорот играчот ќе треба да избере помеѓу 4 одговори, од кои еден од нив е во право. Ако го избере погрешниот одговор, мајсторот ќе каже „Не разбираам што се обидуваш да кажеш“ и ќе има опции да се обиде повторно или да се откаже. Ако одговорот е точен,

мајсторот му кажува да донесе стап од блиските дрвја и да земе камен од земјоделецот. Исто така, тој му ја кажува тајната шифра што играчот треба да му ја каже на фармерот, шифрата е „црвено јаболко“.

Постојат опции каде што играчот може да праша како да оди кај фармерот или блиските дрвја. Кога играчот ќе дојде до фармерот, тој ќе ја побара тајната шифра. Ако кодот е неточен, постои опција да се обиде повторно или да се откаже, во спротивно тој/таа добива камен. Асистентот повторно се појавува и му кажува на играчот да се врати кај занаетчиот, да му ги даде материјалите и исто така да го праша како да лови. Кога ќе ги даде материјалите, мајсторот ќе направи копје. На играчот му се нуди да праша како да лови. Занаетчија му/и кажува дека моментално е зафатен, но знае некој кој може да го научи како да лови. Потоа продолжува да ѝ ги кажува упатствата. Играчот треба да оди во шумата.



## Ниво 2: Јади месо

Откако ќе влезе во шумата, играчот треба да ги следи сините цвеќиња за да стигне до ловецот (Ејми). Кога тој/таа ќе ја најде Ејми, тој/таа треба да побара од неа да го/ја научи како да лови. Ејми продолжува да објаснува како да лови и каде да најде елен. Следно што играчот треба да направи е да го пронајде еленот и да го лови. Откако ќе го лови животното, тој/таа треба да се врати и

да разговара со Ејми. Ејми му кажува на играчот да го стави месото на логорскиот оган за да може да се готви. По некое време играчот треба да го земе месото и да го јаде. На крајот, асистентот се појавува и му кажува на играчот да оди во пештерата и да спие малку. Пештерата е местото каде што играчот се мрести на почетокот на играта.



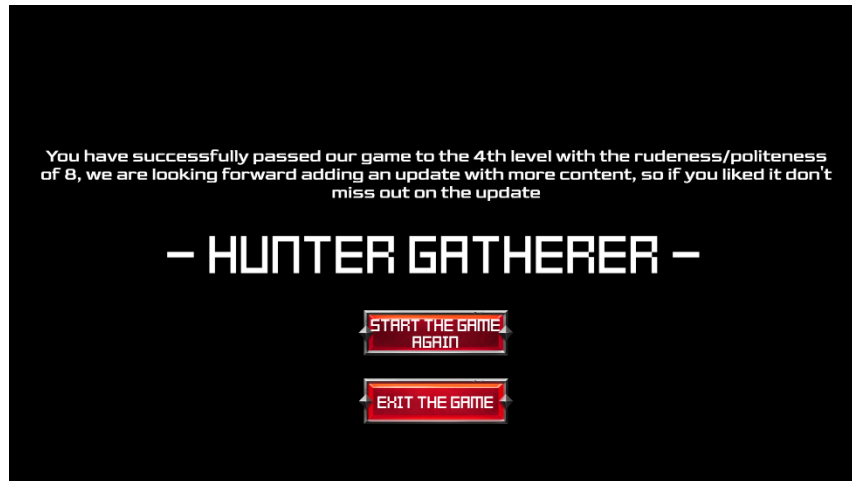
### Ниво 3: [Исцели го трговецот]

Следно што се случува е дека помошникот повторно се појавува и вели дека трговецот е многу болен и играчот мора да најде лек за да го излечи. Првото нешто што му кажува на играчот е да оди кај алхемичарот и да му/и кажува како да стигне таму. Ако играчот оди кај некој друг, тие ќе му ги кажат упатствата до алхемичарот. Откако играчот ќе биде таму, тој/таа ќе побара лек, но алхемичарот ќе бара пари. Играчот треба да оди и да најде работа. Прво тој/таа оди кај занаетчија, но тој/ја проследи кај шанкерката. Шанкерката има работа за него. Ако играчот врати млеко од фармерот, тој/таа ќе добие пари. Ако играчот ја одбие понудата, шанкерката има друга понуда за него. Ако ова се повтори, се појавува помошникот и го предупредува играчот дека трговецот е многу болен.

Откако ќе склучат договор, играчот оди кај фармерот и бара млеко. Фармерот бара пари, но кога играчот вели дека нема пари, фармерот нуди друга зделка (да му ја собере пченката).



Трговецот му/и се заблагодарува. За последен пат асистентот се појавува на екранот и вели дека тоа е крајот.



## **Извори:**

-Продавница GDevelop: Името на средството е „Fantasy Dreamland Desert“ од EvlGames

-Песните се од рixabay

- Песната на главното мени е наречена „Ноќ на Египет“ од Ваеларт

- Песната што е во играта е „Desert Voices“ од ArtSlop\_Flodur

-Други ресурси се добиваат од различни веб-локации, но важно е да се напомене дека тие се ССО.

-Дел од средствата се направени од нас.





## 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>