



Player's guide

Liberation

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

Liberation е игра со улоги создадена со RPG Maker за еден играч кој следи едноставна приказна која се развива низ 3 нивоа, како што е претставено подолу. **Општата тема** на играта се заснова на знаење и како да се надминат нечији граници за само-развој.

Главната цел на играта е да ги ревидира **WH-зборовите** (прашливи и релативни заменки), а притоа да ги асимилира **идиоматските изрази** (фрази што се користат во неформалната комуникација).

• **Јазично ниво: B1-B2**

Контроли

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

Ниво 1: Во шумата



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

Првиот дел од потрагата содржи разговорен јазик и рими кои учат за мудрост, храброст и само-развој. Во исто време, играчот исполнува неколку реченици со нагласени wh-зборови. Тие треба да му дадат на играчот совет за граматичката тема.

WH-зборови	
• Прашални зборови	• Релативни заменки
Кој си ти?	Ова е место каде што времето запира.
Како се викаш?	Има овој свиток што го чувам со мене.
Зборови што се користат за почеток на прашање.	Зборови кои се користат како одредувачи.

IDIOMATIC EXPRESSIONS	TRANSLATION
To rain cats and dogs	Да врне дожд од мачки и кучиња
To leave a mark on	За да оставите белег
To make out	Да се снајдеш
To get rid of	За да се ослободите од

Римува

Ако не го знаете вашиот пат, никогаш нема да избегате!

Шатор! Човек треба да биде задоволен!

Место за одмор... во оваа влажна потрага!

Разбирање на играта

Што се случува?

Дор'Ел е провалник кој влегува во шумата за да си ги покрие трагите. За жал, почна да врне силен дожд, па мора да најде засолниште. Шаторот што го забележува изгледа совршено место за засолниште, не знаејќи дека можеби никогаш нема да го напушти ова место.

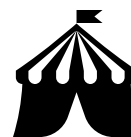
Што треба да забележите

Таблата со знаци во близина, информира за фактот дека знаењето е многу важно ако минуваат минувачите.

Совети

Нема потреба да талкате наоколу, бидејќи нема што друго да откриете. Не ви требаат никакви колекционерски предмети во оваа игра.

Ниво 2: Во шаторот



Ова ниво изобилува со идиоматски изрази и хумористични или охрабрувачки рими (зборови кои одговараат на звукот), со што текстот се впива со уметничка вредност.

Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

IDIOMATIC EXPRESSION	TRANSLATION
To walk out the door	Да излезе од вратата
To find a way around something	Да се најде начин околу нешто
To fall asleep	Да заспи
To take form	Да земе форма

Римува

Dog'El е името, патувањето е мојата игра!

Јас сум клучот за да те ослободам.

Книга: Ако заминете е ваша желба, мора да го подигнете духот повисоко.

Побавните умови ќе останат зад себе.

Дали сте подготвени за тестот, или можеби сакате да се одморите?

20 одговори што мора да ги дадете и слобода што ќе ја добиете.

Разбирање на играта

Што се случува?

Местото се чини дека му припаѓа на некој научник, но во реалноста овде се наоѓа неписмен старец, кој со години е заробен во шаторот поради неговото незнаење. Патникот открива дека времето застанало во оваа област и само образованите луѓе можат да го напуштат ова место.

Потоа, Дор'ел започнува разговор со книгата на знаење што го предизвикува да научи повеќе со полагање тест. Играчот треба да одговори на сет од 20 прашања за да го напушти ова место и е обврзан на 4 грешки. Секое прашање се појавува на екранот по лев клик или Enter.

Што треба да забележите

Ако ја посетите книгата на масата пред да разговарате со старецот, ќе се појават празни страници. На крајот од нивниот разговор, Дор'Ел повторно ја разгледува книгата која станува анимирана и го учи за правилниот став за тестот.

Совети

- На крајот од разговорот, играчот треба да обрне внимание на пораката од свитокот на старецот: **Однесувајте се кон книгите со сета почит.**
- Ако дадете повеќе од 4 погрешни одговори, ќе ја започнете играта од почеток. Одвојте време за да добиете највисока оценка!

Ниво 3: Нов почеток



Разбирање на текстот

Вокабулар и фрази

IDIOMATIC EXPRESSION	TRANSLATION
To have no idea	Да немаш поим

Стилски уред: повторување

Отворени врати за отворен ум.

Разбирање на играта

Што се случува?

Двајцата мажи заедно го напуштаат шаторот, а Фор'ел му ветил на старецот дека ќе го научи да чита. Тие не го препознаваат новиот модерен свет. Дали биле измамани од книгата на мудроста?

Што треба да забележите

Модерна градба, како да се испратени во иднината.

Совети

Го имате клучот на знаењето, дефинитивно **ЌЕ СЕ СНАЈДЕТЕ!**

Анекс: Целосен водич за играта

Ниво 1: Во шумата

Нема предизвици за надминување на ова ниво. Главниот јунак, Дор'Ел, пристигнува во шума со очигледна желба да ги покрие трагите. Тој е искусен провалник... burglar...

Ниво 2: Во шаторот

ФАЗА 1 – Тајните на шаторот

Местото се чини дека му припаѓа на научник, исполнето со книги и свитоци. Дор'Ел е љубопитен да ги отвори свитоците и да погледне во празните цилиндри, но нема ништо. Книгата има празни страници. За време на разговорот со старецот, Дор'Ел дознава дека шаторот е царство каде времето запира; ветува вечен живот, по цена никогаш повеќе да не го видиме светот освен ако посетителите немаат знаење. Старецот се чини дека е неписмен, затоа е заробен во ова место. На крајот од нивниот разговор, се појавува важна порака на свитокот на старецот: „Однесувајте се кон книгите со сета почит.

ФАЗА 2 – Подготовка за тестот

Дор'Ел се враќа на книгата на масата, барајќи од неа да ги открие нејзините тајни. Книгата почнува да зборува мудрости зборови, велејќи дека го има клучот за слободата: „Ако да си заминеш е твоја желба, мора да го подигнеш духот повисоко“. Со други зборови, не треба да се знае сè, туку да се има подготвеност постојано да се подобрува. На младиот човек му е кажано дека треба **да одговори на сет од 20 прашања** за да го напушти ова место. Се појавува краток квиз: ако е подготвен, може да продолжи со тестот; ако не, тој може да почека. Овде играчот може да има можност да ги ревидира wh-зборовите пред да продолжи со играта.

ФАЗА 3 – Поминување на тестот

Играчот е обврзан на 4 грешки од 20 прашања. Секое прашање се појавува на екранот по лев клик или Enter. Играчот ќе сретне неколку хумористични навестувања за време на тестот, кои имаат за цел да го попречат учесникот, но книгата (која може да го имитира наставникот) е многу строга.



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



Ниво 3: Нов почеток

Двајцата мажи заедно го напуштаат шаторот, а Фор'ел му ветил на старецот дека ќе го научи да чита. Тие не го препознаваат новиот модерен свет.

Што можат да направат? Сепак, тие ги имаат сите учења и знаења што им се потребни за да можат **да откријат нови работи.**



Што е со тебе?

Дали си спремен?



**Ко-финансирано од
Европска Унија**

Финансиран од Европската Унија. Сепак, искажаните ставови и мислења се само на авторот(ите) и не мора да ги одразуваат ставовите на Европската унија или Европската извршна агенција за образование и култура (EACEA). Ниту Европската Унија, ниту EACEA не можат да бидат одговорни за нив.

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>